

授業名	<u>SS 理数数学 I α</u>	<u>週 3 単位</u>
コンテンツ名 (单元名)	2数の最大公約数を求めるプログラムの作成 (数学 A 整数の性質)	
この授業で身に 付けさせたい力 (該当するスキルや力 を <u>囲んで</u> ください)	科学する力 (サイエンスリテラシー)	<u>課題発見スキル</u> <u>情報収集スキル</u> <u>仮説構成スキル</u> <u>条件制御スキル</u> <u>情報分析スキル</u> <u>論理的思考スキル</u> <u>プレゼンテーションスキル</u> <u>ディスカッションスキル</u> <u>論文作成スキル</u>
	自在な力 (グローバルコンピテンシー)	<u>ローカルとグローバルの視座の自在性</u> <u>自己と他者の視野の自在性</u> <u>対言語主体的能動的態度(習得態度)</u> <u>対 IT・サイエンスの知識や技術習得態度</u> <u>協働での問題発見・解決する心</u> <u>社会への還元に向けて取り組む心</u>
授業の内容または 流れ (簡潔に)	プログラミングの基礎を学べる Scratch というサイトを利用して、生徒に「2数の最大公約数を求めるプログラムの作成」をさせた。生徒達は、他の生徒達と意見を交換しながら、ユークリッドの互除法による最大公約数の求め方についての理解を深め、プログラムの作成を行った。	