授業名	**数学的課題解決入門**		
英文授業名 ※大学によっては英文成績通知書の記載のために必要となりますので，必ずご記入ください。	Introduction to mathematical problem solving		
開講期間	2026 年度 後期		
単位数	1 単位		
授業提供大学	信州大学		
主担当教員氏名	村松　浩幸		
副担当教員氏名			
授業のねらい ※該当しないもの行は削除してください。 ※授業で得られる地域活性化人材の能力と対応するように本授業の達成目標を設定してください。 ※「～することができるようになる」「～することができる」という形での目標設定を推奨します。	授業で得られる 地域活性化人材の能力	⇔	本授業の達成目標
	α　信州の活性化に係る知識・技能	⇔	・数学が STEAM 的な課題解決にどのように活用されているかを理解する。
	β　信州の活性化に係る課題を発見・解決するための思考力・判断力・表現力	⇔	・身近な課題を，数・式・関数・図形・データを用いて考察することができる。 ・数学を用いて考えた結果を，簡潔に説明することができる。
	γ　信州の活性化に係る課題を主体的・対話的に発見・解決しようとする態度	⇔	
授業の概要	本授業では，STEAM 教育における課題解決の考え方を手がかりに，数学がどのように社会的・実践的な問題解決に貢献しているかを学ぶ。 　数や式，関数，図形，データといった数学的表現を用いて課題を捉え直し，解決の見通しを立て，結果を解釈する一連のプロセスを体験的に理解することを目指す。オンデマンド形式の講義と小テストを中心に，数学を「解くための知識」から「考えるための道具」として捉え直し，STEAM 的課題解決における数学の役割と可能性について考察する。 　なお，本授業は，公益財団法人 日本数学検定協会の寄付講座＜講師は加藤 龍平 氏＞として運営する。		
授業の計画	第 1 回	STEAM 教育と数学教育のつながり	
	第 2 回	STEAM 的な課題解決の流れ	
	第 3 回	STEAM 的な課題解決の要素や特徴	
	第 4 回	数や式を用いた課題解決の場面	
	第 5 回	関数を用いた課題解決の場面	
	第 6 回	図形を用いた課題解決の場面	
	第 7 回	データを用いた課題解決の場面	
	第 8 回	STEAM 的な課題解決のまとめ （授業アンケートの実施）	

評価 ※100 点満点の点数をどのように付けるのかを記載ください。(小テストの回数や配点等)	・試験（100%）で総合して評価する。 ・試験については講義の各回に小テストを実施する
事前事後学習の内容	・小テストの内容について，事前事後の学習に努めてください。 ・各回の授業で話題になったことについて，事後に調べて考察を深めてください
履修上の注意	・授業動画の視聴だけでなく，関連する情報を収集するなど，積極的に学習してください。 ・設定されているすべての小テストに答えてください。 質問・相談はメールで受け付ける。村松：muramatu@shinshu-u.ac.jp
教科書	なし
参考書	高校数学ＩＡの教科書もしくは参考書があるとよい。