

項目	観点	教科書名						
		新しい数学(2・東書)	数学の世界(4・大日本)	中学校数学(11・学図)	中学数学(17・教出)	未来へひろがる数学(61・啓林館)	これからの数学(104・数研)	中学数学(116・日文)
1 学習指導要領の教科の目標を達成するために取り扱う内容の選択について	○数量や図形などに関する基礎的な概念や原理・法則についての理解をはかり、事象を数学的に表現・処理する技能を身につけられるように、どのように配慮されているか。	・日常生活や社会の問題を解決したり既習をもとにして、数量や図形についての性質などを見いだしたりする数学的活動を通して、深い知識や活用できる技能を身に付けられるように配慮している。 ・個人差に対応できるよう、難易度別にマークを付け選択させたり、早期につまづきを確認できる「クイックチェック」を取り入れたりした問題構成になっている。	・学習の導入部分に、既習事項との関連を重視した導入課題「考えよう」を設けたり、本文の側注に小学校や前の学年までに学んだ内容「思い出そう」を記載したりして、必要に応じて学習を振り返りながら基礎的・基本的な知識、技能を確実に身に付けられるようにした。 ・生徒1人1人が教科書を活用して学習に取り組めるように、本文に「プラス・ワン」、章末に「力をのばそう」「活用・探究」、巻末に「補充問題」「総合問題」を設けている。	・日常生活の事象や数学の事象から、生徒自身が疑問を見い出し、数学化して数学の問題「Q」として表現し、対話を基に見通しを立てて解決していけるようにしている。 ・基礎的・基本的な知識が確実に習得できるように、既習事項を各領域の前と本文中に「ふりかえり」として適宜示している。また、「パトロール隊」「チャレンジ」をQRコードで新設し、適用問題を数多く用意している。	・基礎的・基本的な内容を確実に定着させるため、生徒の学力差に対応して「図」を用いた視覚的な表現と「動画▶」を用いた動的な表現を組み合わせて示している。 ・生徒のつまづきがみられるポイントの指導を充実するため、「みんなに説明しよう」で意図的に誤答例などを示し、どこが間違っているのかを考えさせる問題を設けている。	・問題設定にあたっては「〇〇の利用」の節には「ステップ方式」の課題を必ず置き、数学的に表現・処理したり、考察したりしようとする姿勢が身に付くようにしている。 ・問題解決の課程で、「説明しよう」「まとめよう」では、言葉や数、式、図、表、グラフを適切に使って表現したり、まとめたりする力が育成できるように工夫されている。	・数式で表現したり、数式を読み取ったりする機会が豊富に設け、数理的に考察し表現する基本的な能力の習熟がはかれるようになっていいる。 ・数と式の領域を中心に、繰り返し練習して定着させたい場面にQRコンテンツ「Link補充」が用意されている。補充コンテンツは難易度別に3種類に分かれている。	・生徒1人1人の学習状況や興味・関心に応じて取り組むことができるように、十分な量の問題が小節、節末、章末、巻末に用意されている。 ・「数学的な表現」を用いて説明している場面を生徒キャラクターの吹き出しやノート風の枠を使って示してある。
2 内容の程度及び取扱いについて	○数学における見方・考え方を働かせるために、どのような工夫が見られるか。	・課題や問題を解く場面では、複数の考え方やヒントとなる考え方の例が提示してある。 ・問題解決的な学習を多く取り入れ、見方・考え方を働かせたり振り返って意識したりする場面を取り入れている。 ・解決後に次の課題を見つげられるようになっている。 ・章の導入問題では、身近な内容から予想したり決まりを見つげたりする活動が設けられている。	・課題を考えるとときに、いくつかの考え方が提示されていて、考え方を比較できるようになっている。 ・考え方を必要とする問題にも、丁寧な解き方の解説がある。 ・発展的な問題(プラスワン)も提示されていて、次のページに解答が提示されている。 ・章の導入では、身近な問題をテーマに取り上げている。	・問題解決の場面で見方・考え方が提示されている。 ・解決できたことをもとに、次の課題につながる新たな疑問が提示されている。 ・章の導入では、スモールステップで考えるようになっている。	・具体的な場面で働かせてほしい見方・考え方を汎用的な表現で示している。 ・問題を解決するときにどのような見方・考え方を働かせればよいかが提示されている。 ・章の導入問題が面白く、数学的活動の楽しさや数学のよさを感じる事ができる。	・新しい問題を見つけたり学びを広げたりするときに役立つ考え方を提示している。 ・問題を解決するときに役立つ考え方を提示している。 ・章の導入問題は話し合って解決できるようになっている。	・課題を考えるとときに、働かせてほしい見方・考え方が対話形式で示され、試行錯誤しながら解決できるようになっている。 ・多様な考え方や間違った考え方も対話形式で提示されている。 ・学んだ内容から派生する新たな問いや課題も提示されている。 ・章の導入問題は一般的なものになっている。	・問題解決時に必要な見方・考え方が提示されている。 ・次の課題が提示されている。 ・課題解決時の考え方が複数提示されているが、その場面はあまり多くない。 ・巻末に振り返りや対話シートがあって、学びを深めることができる。 ・章の導入問題は実生活につながるりのある問題が多くなっている。
3 内容の配列・分量	○単元の構成や教材の配列には、どのような特色があるか。	・多くの章で「単元を貫く題材」を用い、学びが連続し、生徒が主体的に解決していく展開が工夫されている。 ・巻末に「学びのベース／学びのマップ」「補充の問題」「数学の自由研究」が設けられ、個人差に対応した補充的・発展的な学習が行えるようになっている。	・「課題学習」や「MATHFUL」が巻末に掲載され、生徒の興味・関心に応じた学習ができるよう配慮されている。 ・すべての章に「利用」の活動を設け、学習したことを活用し、数学の有用性が感じられるようになっている。	・「Tea Break」や「☺深めよう」、「疑問を考えよう・数学の歴史の話」で、補充的、発展的な内容が豊富に設けられ、生徒の実態に応じた学習が進められるようになっている。 ・各節末の「確かめよう」では基礎基本の確認、各章末の「章のまとめの問題」では生徒の実態に応じて弾力的に扱えるような問題が設けられている。	・各学年の章末「数学の広場」などで、高校数学へつながる発展的な学習内容が配列されている。また、3年巻末「広がる数学」では、高校数学で学習する内容を中学校数学での学習と関連させて紹介されている。 ・「章の問題」を「確かめよう」→「力をのばそう」→「学んだことを活用しよう」とすることで、生徒の実態に応じて個別最適な学びができるように配慮されている。	・章末問題「学びを確かめよう」「学びを身につけよう」では、基礎的な内容から応用力を問う内容まで設定されている。また、「数学の広場」「力をつけよう」では学んだことの総仕上げができるように構成されている。 ・算数の学習内容に関連する内容を学ぶ際には、適宜「ふりかえり算数」を配置し、スパイラルな学習を行うことができる。	・基本的な計算を必ず習得できるように、「問」「練習問題」「確認問題」「章の問題」「チャレンジ編」に分け、習熟度に応じた十分な量の問題を配置している。 ・活動的な題材を中心とした「〇〇しよう」や興味をもって読み進められる「数学旅行」など、意欲を喚起させる内容が配置されている。	・「算数の確かめ」「総合問題」「活用の問題」「ステップアップ」というように、一人ひとりの学習状況に対応できる様々なタイプの問題が用意されている。 ・各章の直前に「次の章を学ぶ前に」を設け、授業における生徒のつまづきを未然に防げるように配慮されている。
4 表記・体裁・資料	○用語や写真、動画・音声やアニメーション等のコンテンツなどの使用上の便宜については、どのような工夫が見られるか。	・ICTが活用できる学習内容の場面にQRコードが付いており、インターネット上のコンテンツを利用した学習ができる。 ・問題場面を体験するアニメーションや作図、立体や展開図を動かすシミュレーション、証明問題の課題解決の手助けとなる「証明メーカー」、練習問題フラッシュカード、章末問題の解答などが用意されている。	・ICTが活用できる学習内容の場面にQRコードが付いており、インターネット上のコンテンツを利用した学習ができる。 ・例題の解説動画や音声・映像を使った問題、統計の表・図・グラフを自在に作成できるソフトウェア「スグラバ」などのコンテンツが用意されている。	・ICTが活用できる学習内容の場面にQRコードが付いており、インターネット上のコンテンツを利用した学習ができる。 ・学習内容のアニメーションや章末問題の解答、発展問題、既習事項確認の振り返り、別解の紹介、統計の表・図・グラフを自在に作成できるソフトウェア「スグラバ」などのコンテンツが用意されている。	・ICTが活用できる学習内容の場面にQRコードが付いており、インターネット上のコンテンツを利用した学習ができる。 ・学習内容のアニメーションや動画、解説、復習問題、章末問題の解答、既習事項の確認、統計の表・図・グラフを自在に作成できるソフトウェア「スグラバ」などのコンテンツが用意されている。	・ICTが活用できる学習内容の場面にQRコードが付いており、インターネット上のコンテンツを利用した学習ができる。 ・動画による解説「スマートレクチャー」や補充問題、図形やグラフを自由に操作して動かせるシミュレーション、ヒストグラム作成ツールなどのコンテンツが用意されている。	・ICTが活用できる学習内容の場面にQRコードが付いており、インターネット上のコンテンツを利用した学習ができる。 ・補充問題や問題のアニメーション動画、解説動画、ワークシート、公立高校入試問題などのコンテンツが用意されている。	・ICTが活用できる学習内容の場面にQRコードが付いており、インターネット上のコンテンツを利用した学習ができる。 ・アニメーションやシミュレーション、フラッシュカード型練習問題、統計の表・図・グラフを自在に作成できるソフトウェア「スグラバ」、コンテンツ書き込みペンツールなどのコンテンツが用意されている。