

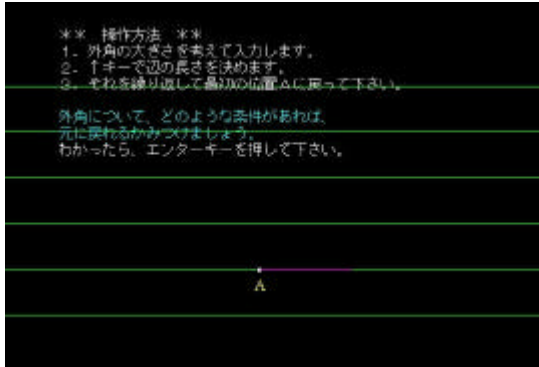


多角形の外角の和が 360° になることを操作を通して気づくには

24020 多角形の外角の和

点 A を出発し、角度と長さを決定しながら元の位置に戻るには、角度にどのような条件が必要かを考えるソフトである。

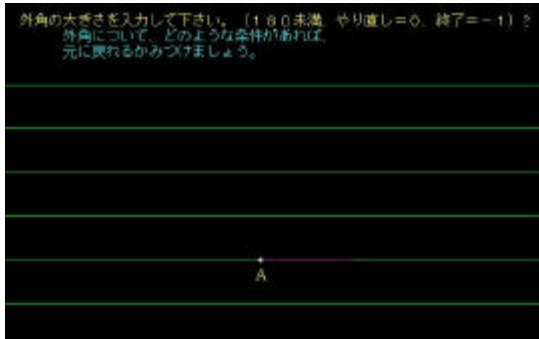
初期画面



- ・ エンターキーを押す。

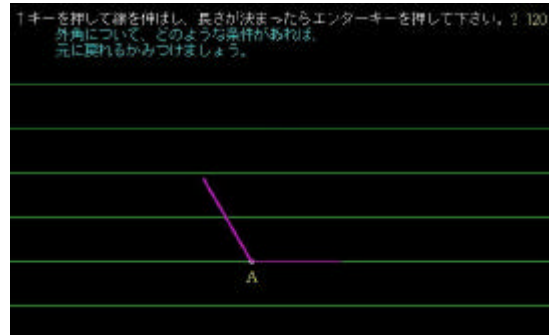
外角の大きさを入力する。

(180° 未満)



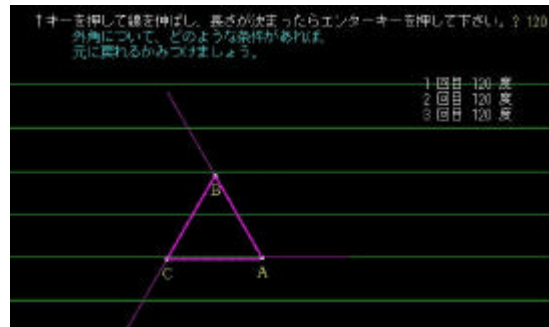
(例: 120° とする)

キーを押し続け、長さを決定する。



- ・ と を繰り返す。

A の位置へ戻る。



入力した数値が、どのようなときに元の位置に戻れたのかを類推させる。

外角の和が 360° のとき、元に戻ることの説明を考えさせる。

ポイント

角の和が 360° になれば元の位置に戻ることから、多角形の外角の和が 360° であることと関連付けて考えさせたい。