



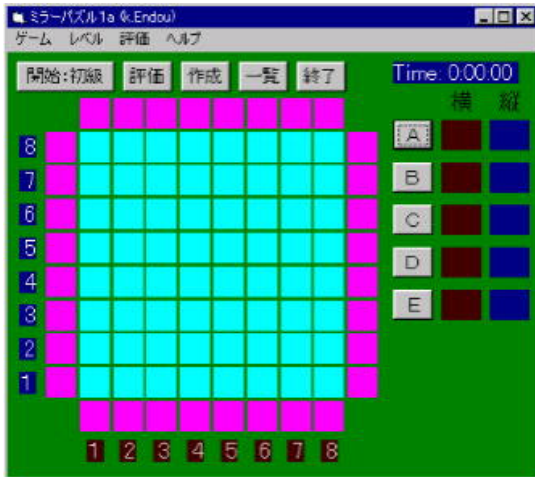
平面上の位置を表すのに、座標の考え方を使うとよいことを、パズルを通してつかむには

41010

座標1A(ミラーパズル:家探し)

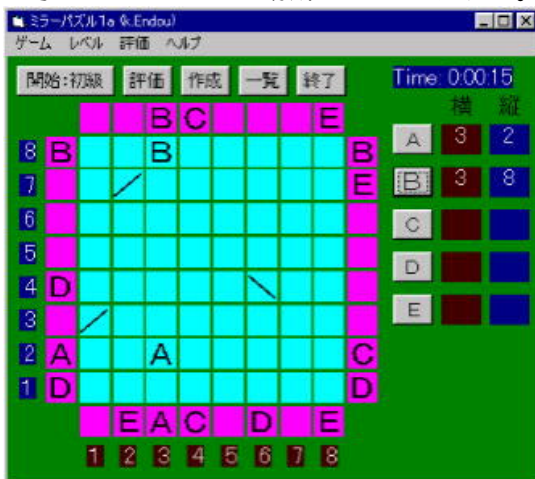
水色のますめにAからEの記号が隠れている。斜めの両面鏡はその記号を反射する。紫色のますめにはそののぞき穴から見える記号が表示される。これをヒントにAからEを探すソフトである。

初期画面



- ・「開始：初級」ボタンをクリックすると始まる。メニューのレベルで、中級や上級へ変更できる。

水色のあてはまる場所でクリックする。



- ・右側のアルファベットのボタンをクリックし、水色のあてはまる場所をクリックすると、そのアルファベットが

表示される。場所を間違えたときは、正しいところをクリックすればよい。

・「/」「\」は両面鏡で、反射する。AからEまでできたら、「評価」ボタンをクリックする。

- ・正解の場合、「成績一覧」が表示され、時間が短いと名前が入力できる。
- ・間違いの場合は、直して再度「評価」をクリックする。



「ベスト1を取ろう」など意欲をもたせて各自で取り組ませる。また、問題を作成して解き合うのもよい。

「作成」ボタンで問題が作成できる。



ポイント

教え合いながら取り組むことで、「3列目の下から2つめだよ」などとアルファベットの位置を示すために座標の考え方をさせたい。