

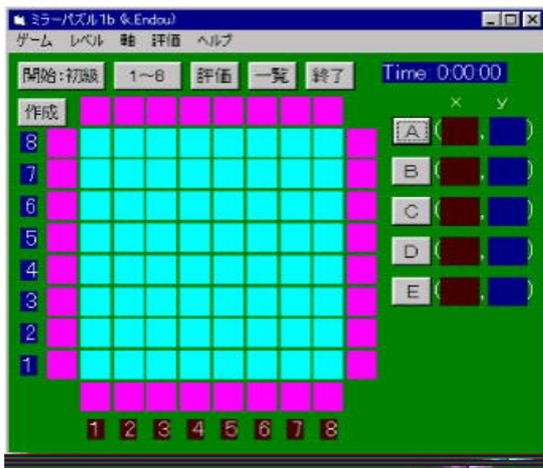
平面上の位置を表すのに、座標の考え方を使うとよいことを、パズルを通してつかむには

41020

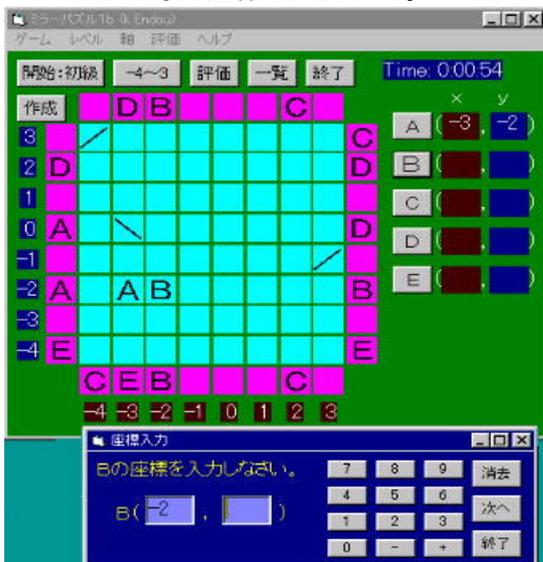
座標 1B(ミラーパズル座標入力)

4 1 0 1 0と同様なソフトである。ただし、 xy 座標を入力することや、座標軸の範囲の変更ができる。

初期画面



- ・「開始：初級」ボタンで始まる。「1～8」ボタンのクリックで、表示が「-4～3」となり座標軸の範囲も変わる。AからE毎に座標を入力する。



ポイント

座標の考え方について学習した後、このソフトに取り組むことによって、楽しみながら座標についての理解を深めさせたい。

- ・水色のあてはまるところをクリックすると、そのアルファベットが表示される。そこでダブルクリックして、座標を入力する。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。

