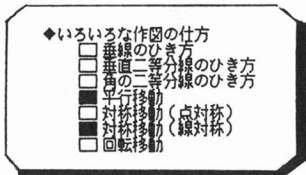


生徒はコンピュータの画面を見ながら、自分で角度を変化させたり、その大きさを視覚的にとらえたりすることができる。図形の移動では、移動先や対称軸などを生徒が自由に設定し、画面でシミュレーション（模擬演示）させて、移動の意味が理解できるようにした。

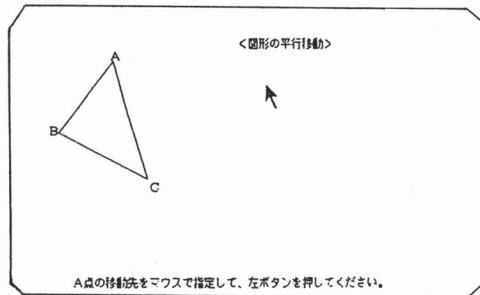
<メニュー>



□ 平行移動

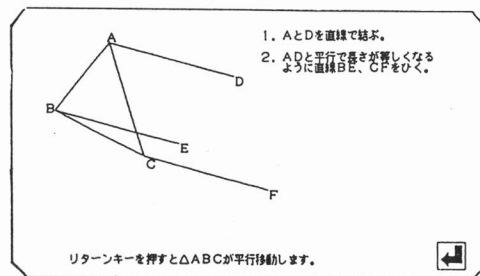
画面①

頂点の移動先を自由に指定する。



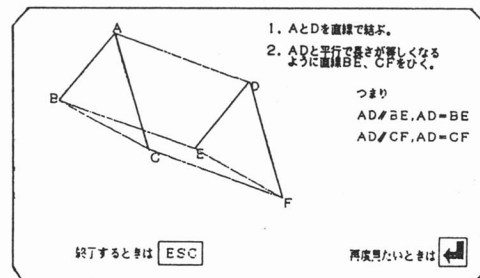
画面②

平行移動の様子が説明文とともに表示される。



画面③

平行移動が完了して、関係式が表示される。



(3) ソフトウェア利用のねらい

- ① 生徒が必要とするショートプログラムを、データベース的に自由に取り出し、復習しながら問題を解決することを通し、主体的な学習態度を育成する。
- ② 自分が必要とする資料を適切に選びながら問題を解決していくことを通して、資料や情報を主体的に活用する態度を養う。

(4) 学習指導過程

ソフトウェアをデータベース的に活用する。直接作図させるような問題も用意してコンパスや定規などの操作技能の定着も図るようにする。

また、授業での人間関係を大切にしたいという観点から、生徒同士が相談し合って学習することを前提にペアを組ませた。

ペアごとに1台のコンピュータを利用させたが、必要に応じて他のペアとの相談も自由に行わせるようにした。

ESC キーを押せばメニューへ戻る。[Enter]キーを押せば画面①へ戻り、移動先を変えて再度実行できる。