

## 何を使う

【機器】 スマートフォンまたはタブレット

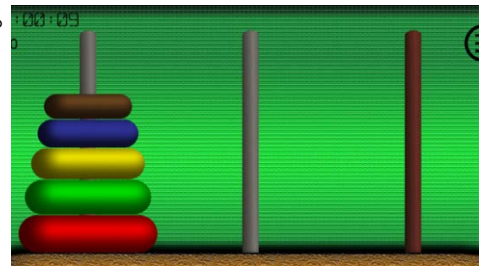
【ソフトウェア（アプリ）】

ハノイの塔（Tower of Hanoi）



## それをどう使う（それで何ができる）

- ・ゲーム「ハノイの塔」を楽しむことができる。
- ・生徒自身で何段の塔にするか選択できる。
- ・最小の手数を調べるためのシミュレーションを行うことができる。
- ・クリアするのにかかる時間を計ることもできる。



## ここが変わる、活用メリット【ICT 活用 Before-After】

高校 数学 B「数列」または数学活用「遊びの中の数学」

## 【 Before 】

- 紙を切るなどして道具を作り、シミュレーションを行う。

【 After 】 **メリット**

- アプリでシミュレーションを行うことで道具の作成に時間を取られることがなく、さらに思考を深めることができる。
- 道具の作成に関わる準備が不要になり、授業準備時間の短縮につながる。
- クリアするのにかかる時間を意識することで、よりゲーム性を感じることができ、主体的で活発な活動につながる。

機器 (台数)	スマホ	タブレット	PC	その他	学習 場面	一 斉	個 別	協 働
	○	○		提示なら大型提示装置				
授業実施時に必要な環境→					インターネット接続	1人1台端末		
活用が想定 される校種	小	中	高	特	活用が想定される教科・科目等	数学		
		△	○		活用が想定される場面	演示実験、生徒実験		