

## 1人1台端末の活用による実践事例

学校名	岡山県立烏城高等学校		
実践者等	片岡大明	実践日	令和3年11月5日
実践場面 (教科・科目、学校行事等)	数学・数学活用		
対象生徒(学年等)	夜間部3年生		
单元名	ハノイの塔		
使用したアプリ等	Classroom、スプレッドシート、Youtube		
実践の概要(ねらい等)	Chromebookを利用してミニゲームに取り組み、ハノイの塔の移動にかかる最短手数を生徒全員に体験的に調べさせる。 調べた最短手数をスプレッドシートで共有することで、自分と他者の答えの違いを自覚させる。また、教師は全体の理解度を把握しながら授業を進行する。		
実践の内容			
<p>1. ハノイの塔のルール説明を聞き理解する。</p> <p>2. Chromebookを用いてミニゲームに取り組み、ハノイの塔の3段と4段の場合の最短手数を模索する。その後、スプレッドシートで全体共有する。</p> <p>○ <u>他者の導いた最短手数を見て挑戦し直す生徒が見られた。</u></p> <p>○ <u>全体で最短手数を共有しながら進んだため、操作についていけない生徒はいなかった。</u></p> <p>3. 5段に挑戦してみる。</p> <p>○ <u>はじめ10名中8名の生徒が最短手数の31手を導くことが出来ず困っていたが、法則を見つけることの必要性を感じていた生徒もいた。(画像の感想を参照)</u></p> <p>4. 1段～4段までの結果を表にまとめ、5段の場合の最短手数を予想する。</p> <p>5. 1段少ない場合の最小手数を2倍し1を足せば現在の最短手数が出せることを理解する。</p> <p>6. 本時の学びをスプレッドシートに記入する。(時間があればYoutubeで5段の場合の移動を見せ、31手になることを確認させる。)</p>			
			
			
			
			
参考となるHP等	ハノイの塔 Novel Games		