

式の計算 (誕生日当てゲーム) c2-1	ねらい	文字を用いた式で数量及び数量の関係をとらえ説明できることを理解する。
	使い方	・問題の指示通りに計算していき、再生をクリックしていく。 ・解説をクリックし再生をクリックすると、解説が表示される。 ・逆再生をクリックすると、1 つ前に戻る。
連立方程式 (加減法) c2-2	ねらい	連立二元一次方程式とその解の意味を理解する。
	使い方	・2 つの連立方程式から 1 つをクリックする。 ・上下にある二元一次方程式にかける数(1~5)を選択し、スタートをクリックする。 ・クリアをクリックすると、かける数が1に戻る。
連立方程式の活用 (さっさ立て) c2-3	ねらい	具体的な場面で連立二元一次方程式を活用することができる。
	使い方	・スタートをクリックすると、個数選択画面が表示される。 ・個数(10 コ、20 コ、30 コ)をクリックすると、組み合わせ番号が表示される。 ・右上の口に半角数字 2 桁で組み合わせ番号を入力し、次へをクリックする。 ・画面下の筒をクリックすると、中央の筒の中が隠れる。 ・スタートをクリックすると、「さっ」という表示が出てくる。(自動再生) ・一時停止をクリックすると、止まる。 ・左右のシャッターは赤矢印をドラッグして、上下に動かせる。 ・もう一度をクリックすると、スタート前に戻る。 ・設定画面をクリックすると、個数選択画面に戻る。
同位角と錯角 c2-4	ねらい	平行線の性質として同位角と錯角について理解する。
	使い方	①・同位角から 1 つをクリックすると、青色の角をドラッグして動かすことができる。(同位角の所へ行けば、吸着する。) ・次へをクリックすると色ついた角が表示され、角をクリックすると同位角へ移動する。 ・戻すをクリックすると、元に戻る。 ・設定画面をクリックすると、最初の画面に戻る。 ・同位角の上から 3 つめは、次へをクリックしていくと同位角の性質が表示されていく。 ②・錯角から 1 つをクリックすると色ついた角が表示され、角をクリックすると錯角へ移動する。 ・戻すをクリックすると、元に戻る。 ・設定画面をクリックすると、最初の画面に戻る。
多角形の 内角と外角 c2-5	ねらい	多角形の内角と外角の性質について理解する。
	使い方	①・【内角の和】をクリックする。 ・頂点、内部、辺上、外部から 1 つをクリックすると、三角形が表示され角が表示される。 ・再度クリックすると、一時停止する。 ②・【外角の和 1】をクリックする。 ・再生をクリックすると、五角形の外角の和が表示される。 ・再度クリックすると、一時停止する。 ・逆再生をクリックすると、巻き戻されていく。 ③・【外角の和 2】をクリックすると、②と同様の操作になる。
図形の性質 (合同条件) c2-6	ねらい	三角形の合同条件を理解する。
	使い方	・1~4 の条件から 1 つをクリックすると、条件を満たす三角形が表示される。 ・5 は再生をクリックしていくと、2 つの三角形が表示される。

図形の性質 (四角形) c2-7	ねらい	三角形の合同条件をもとに四角形の性質についての理解を深める。
	使い方	・4つの線分から1つクリックすると、四角形が定まった形になる。 ・戻るをクリックすると、元に戻る。
図形の性質 (等積変形) c2-8	ねらい	平行線の性質を利用した等積変形について理解する。
	使い方	①・【四角形 1】をクリックする。 ・再生をクリックすると、平行な直線が表示される。 ・平行線上にある頂点をドラッグすると、平行線上を動かすことができる。 ②・【四角形 2】をクリックすると、①と同様の操作になる。 ③・【五角形】をクリックする。 ・再生をクリックしていくと、五角形が四角形になり、四角形が三角形になる。
一次関数 (変化の様子) c2-9	ねらい	一次関数について、表、式、グラフを相互に関連付けて理解する。
	使い方	・最初の水の高さ(0cm、2cm、4cm)と、1分間にはいる水の高さ(1cm、3cm、1/2cm)をそれぞれ1つずつクリックして、スタートをクリックする。 ・スタートをクリックすると、水が水槽に入っていく。(時間の経過と共に、表の数値とグラフが表示されていく。) ・再度スタートをクリックすると、一時停止する。 ・巻き戻しをクリックすると、一連の動きが元に戻っていく。 ・式表示をクリックすると、式が表示される。 * 時間が6分に達したとき、グラフと表は止まるが、蛇口からの水の出は止まらない。 * 水の高さは12cmまでしか表示されない。
一次関数 (グラフ) c2-10	ねらい	一次関数をグラフで表し、特徴を理解する。
	使い方	・一次関数の式から1つクリックする。 ・グラフをクリックしていくと、点が表示されていきグラフが完成する。(長押しできる。) ・もう一度をクリックすると、元に戻る。
一次関数 (活用) c2-11	ねらい	具体的場面における2数量の変化を理解する。
	使い方	・時速 30km、時速 60km、時速 90km から1つクリックすると、オレンジ色の電車が上に進み、グラフが伸びていく。 ・電車が走っている状態から、違う時速をクリックすると、その地点から電車の速さとグラフの傾きが変わる。 ・停車をクリックすると、電車は止まり、グラフは横に伸びていく。 ・緑色の電車は最初に、画面下の緑色の電車をクリックしておくと、動かすことができる。 ・戻すをクリックすると、元に戻る。 * 緑色の電車は常に時速 30km で進む。