

アプリ「支払い技術検定」の活用 中学部③

観点	コミュニケーション支援 ・ 活動支援 ・ 学習支援
目的・実態	<ul style="list-style-type: none"> ・ II 類型（2 年生女子） ・ 将来の自立に向けて、支払いの技能習得を目的に取り組んだ。 ・ 金種を選んで出すのが難しい。
方法（実践した日時や期間も含む）	<ul style="list-style-type: none"> ・ iPad でアプリ「支払い技術検定」に取り組む。 ・ 7 月から継続して週に 1 ～ 2 回、授業の終わり 15 分間程度取り組んでいる。 ・ 10 月と 11 月に 1 時間ずつ、「支払いのコツ」プリントでも指導した。 ・ 模擬銭を使い、硬貨の枚数を確認させながら理解を促した。
成果（有効だった点／児童生徒の変容等）	<ul style="list-style-type: none"> ・ 意欲的に学習が継続できている。 ・ 支払い方の判断が速くなってきた。 ・ 家庭でも自主的にアプリで学習している。 ・ 最初は「はじめてのおつかい級」が続いたが、教師の支援を受けながら繰り返し取り組み、「幼稚園生級」、調子の良い時には「小学生級」へと昇級してきた。
課題・改善案	<ul style="list-style-type: none"> ・ 実生活で硬貨を出して支払いができるようになってきているか、検証が難しい。校外学習を計画し、意欲を高めながら学習を深めるとよいと思われる。

【おつりの計算】レジでお金をはらおう

スーパーのレジで、しはらうお金をまるをしましょう。
おつりがいくらになるか、計算しましょう。

Scenario 1: 2160円です。 (2160円) - 2160円 = () 円 おつり () 円

Scenario 2: 3920円です。 (3920円) - 3920円 = () 円 おつり () 円

Scenario 3: 5405円です。 (5405円) - 5405円 = () 円 おつり () 円

脳力+

支払い技術検定

開始

ルール説明

ランキング

設定

ハイスコア
219940 pt

そろばん名人級



筆順アプリ