

アプリ名	能力+支払い技能検定
教科・領域	数学
学習形態	集団（ 人程度） ペア 個別
太田ステージ段階	Ⅲ－２後期，Ⅳ－Ⅰ，Ⅳ－Ⅱ，Ⅴ
	
1 アプリの紹介	<ul style="list-style-type: none"> ・ 金銭の支払い方をゲーム感覚で学べるだけでなく、財布の小銭を増やさないように（減らすように考えながら）支払う方法を身につける学習。 ・ 買い物学習の導入としても意欲を引き出し、楽しく学習できる。 ・ ペアを組んで一緒に相談しながら支払い方を考えたり、ペアを何組か作り、どのペアがうまく支払えたか競ったりする方法もある。
2 使い方	<ol style="list-style-type: none"> ① アプリを起動させる。 ② 開始ボタンをタップする。 ③ スタートして、表示された金額（小計）を支払っていく。
3 おすすめポイント ・ どんな力がつくか	<ul style="list-style-type: none"> ・ 支払いとお釣りの金額を学習することで、生徒が客と店員（レジ）に分かれ、買い物学習を行う際、客と店員のやり取りや関わり方がスムーズになる。 ・ 生徒同士で支払い方やお釣りの出し方について話し合ったり、アドバイスし合ったりすることで、友達の意見を聞いたり受け入れたりする力がつく。 ・ ランキングや「〇〇級」と表示されるなどゲーム感覚で支払いの練習ができる。 ・ 金種について理解を深め、値段に合った金額を支払うことができる。 ・ 予算内で買い物をすることができる。