

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） <b>ペア</b> <b>個別</b>
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"> <li>・ 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。</li> <li>・ 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。</li> <li>・ 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。</li> </ul>
2 使い方	<ol style="list-style-type: none"> <li>① アプリを起動させる。</li> <li>② 開始ボタンをタップする。</li> <li>③ スタートして、表示された金額（小計）を支払っていく。</li> </ol>
3 おすすめポイント ・ どんな力がつくか	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 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。</li> <li>・ 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。</li> <li>・ ランキングや「〇〇〇級」と表示されるなどゲーム感覚で支払いの練習ができる。</li> <li>・ 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。</li> <li>・ 予算内で買い物をすることができる。</li> </ul>