

# 友だちのネットショップで買い物をしよう

## —スタディノートの活用—

つくば市立百合ヶ丘学園筑波西中学校 教諭 岡澤 宏

キーワード：生活単元学習、買い物場面、立式、スタディノート

### 実践の概要

本実践は、生活単元学習の一つの実践で、買い物場面でのかけ算やたし算での立式が主な活動となっている。そのために、生徒がパソコン上に作り上げた仮想店舗で互いに買い物をし合い、支払いのために立式して代金を求める活動を取り入れた実践である。

#### 1. ICT活用の目的とねらい

対象生徒3人は、特別支援学級(知的)に在籍する生徒である。皆パソコンを使った活動に関心が高く、店舗作りに興味を持っていることから、スタディノートを活用することで、それぞれ自分の好み店を作り、買い物の学習が展開できないものかと考えた。また、自ら開店した店舗であれば愛着も出てくるため、より学習に対する興味関心を高めると考えた。

#### 2. 対象生徒の実態と目標設定

##### 2.1 対象生徒の実態

一人一人の生徒の特性を把握し、目標を設定していくことが重要となる。以下が対象となった生徒3人の実態である。

A男(中1)の実態：かけ算九九は、ほぼ覚えていて、7の段以上になると不確かなところがある。パソコンの操作には慣れており、車には関心が高く、車のネットショップ作成に意欲的である。

B子(中2)の実態：かけ算九九は正しく唱えることができる。ただ、かけ算の意味を理解していないため、実際の問題場面では活用できていない。また、必要なお金を手元から準備することが十分でない。

C男(中3)の実態：基本的な数の加減乗除の計算はでき、かけ算九九も問題なく唱えることができる。ただ、式から問題場面を読み取る力が十分でない。文字や数字

を書くのが苦手なため、パソコンでの学習は、容易に表現の幅を広げることができるため意欲的である。

#### 2.2 単元における対象生徒の目標

上記の実態を踏まえ、一人一人の目標を設定した。(下の指導略案参照)

#### 3. 事前の店舗作り

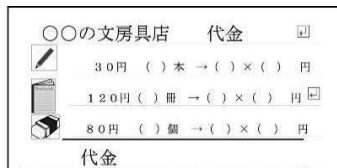


図1 店舗の形

図1はスタディノート上に店を作る上での代表的な例として示したものである。これにより、立式のために単価だけでなく

品物の個数を明記できるようにした。



図2 スタディノートで生徒が作った果物店

生徒それぞれの趣味趣向により様々な店舗が作成された。それぞれの生徒が思い描く仮想の店を開ける点が、この実践の最大の特徴と言える。実際、生徒は1つの店では飽き足らず、2号店、3号店と意欲的に店舗作成を行っていた。そして、作成した店舗を友だちに一人一人にメールで送ることにした(図2)。

#### 【本時の学習内容】 【指導略案】

##### ●単元指導計画(全体時間5時間)

- (1)スタディノートを用いて、自分の好きなお店作りをする。(2時間)
- (2)スタディノートで作成した友だちの店で買い物をし、その結果を返信メールで送る。(2時間)〈本時は1時間目〉
- (3)自分の店の売り上げを一覧にまとめる。(2時間)

##### ●本時の目標と展開 平成29年6月 生徒数3名

A男：①スタディノートを使い、好みの商品に値段を決めて、ネットショップを開くことができる。②代金は「単価×個数」で求められることを理解し、購入する品物の代金を求める式を書くことができる。③かけ算が難しいときは、電卓を使って計算できる。  
B子：①スタディノートを使い、好みの商品に値段を決めて、ネットショップを開くことができる。②代金は「単価×個数」で求められることを理解し、購入する品物の代金を求める式を書くことができる。③購入した代金を正しく現金で支払うことができる。  
C男：①スタディノートを使い、値段を決めて買い手が購入し易いネットショップを開くことができる。②買いたい物から代金を求める式「単価×個数」を一つの式にしてまとめて書くことができる。③友だちの代金を求める式から、何を何個買ったのか読み取ることができる。

学習活動	子供活動	指導上の留意点
(1)学習課題をつかむ。	友だちのネットショップで買い物をすることを確認する。	印刷したネットショップを掲示し意欲を高める。
(2)買い物の順番をきめる。	自分たちで買い物の順番をきめる。	誰がどの順番で買い物をするのか黒板に名札を掲示。
(3)友だちの店で買い物をする。	実際に、ネットショップでの買い物と同じような体験ができる。	友だちから届いたメールを開くことで、自由に買い物を楽しむことができることを知らせる。
(4)支払いを確認する。	計算が正しいか確かめ、正しかったら〇を付けて、返信する。	「毎度ありがとうございました」の言葉を添えるよう話す。

## 4. 本時の指導

### 4. 1 指導目標

- A男：購入した品物を求める式を書くことができる。  
また、スタディノートで、代金を硬貨で表しメールで送ることができる。
- B子：購入した品物の単価と個数をかけ算の式に代入して、代金を求める式「単価×個数」を完成できる。また、黒板に代金を手作り硬貨で揃えることができる。
- C男：購入した品物の代金を求める式を一つにまとめて書くことができる。また、スタディノート上で代金を硬貨で表しメールで送ることができる。

### 4. 2 本時の展開

#### (1) 学習課題をつかむ

「友だちのネットショップで買い物をしよう」の学習課題と活動の手順を一目で確認できるよう黒板に示した。生徒は、誰がどの順番でどの店で買い物をするのか確認しながら学習を進めることができた（写真1）。

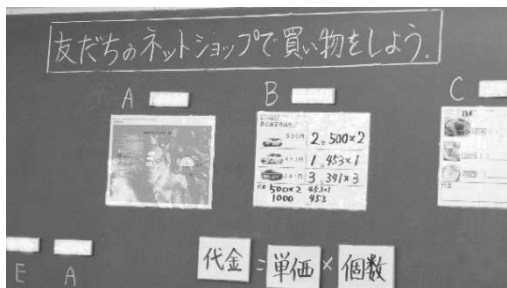


写真1 板書の様子

#### (2) 友だちの店で買い物をする

友だちから届いたメールを開くことで、自由に買い物を楽しむことができる。実際に、ネットショップでの買い物と同じような体験ができた（図3）。

480円(1)	480×1	運賃のパソコン店	499円( )台	300円(1)台
380円(1)	380×1	488円( )台	395円( )台	
200円(1)	200×1	500円( )台	420円(1)台	
代金 毎度ありがとうございました 480×1+380×1+200×1=1060円		300+420=720		

図3 生徒のネットショップ（レストランとパソコン店）

代金の支払いは、架空の金貨をスタディノートのスタンプ機能を用いて、容易に表示することができる（図4）。

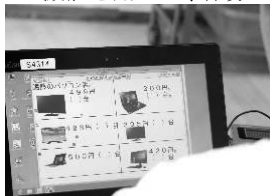


写真2 買い物中の生徒



図4 店への支払代金

ただ、B子のように指定された金銭をすぐに用意できない生徒には、黒板に掲示できる模型の貨幣を用意し、実際に手で金銭を動かしての学習が効果的だと考え実践した（写真3）。



写真3 お金を貼って金額を確認

#### (3) 支払いを確認する

計算が正しいか確かめ、正しかったら○を付け、「毎度ありがとうございます」の言葉を添えて、返信を行った。金額が売り上げとなるため、確かめも意欲的に取り組んでいた（写真4）。



写真4 支払いが正しいか電卓で確認

## 5. 実践の成果

- ①1号店から2号店と、どんどん新しい店を自ら開き、意欲的な活動の姿が見られた。
- ②お店のレイアウトに工夫が見られた。特に、C男は友だちや参観の先生方に褒められ自信につながった。
- ③メールの交換を通して、生徒同士のコミュニケーションが増えた。
- ④かけ算やたし算の結果が画面に残るので、間違い等の確認が容易できた。
- ⑤お店の売り上げを計算し、その結果をお互いにオーナーの気分になれた。学習そのものへの意欲が高まった。
- ⑥600円の車など有り得ないが、価格も品物も自由に設定できる自由度が子どもにとっては楽しめる部分が大きかった。

## 6. 今後に向けて

生徒によっては、ペンを持つての書く作業を苦手としているために、自ら学ぶ機会を狭めている場合も少なくない。この実践を通して、ICTがこうした生徒に活動の場を広げ、さらに生徒同士のコミュニケーションの媒介となり、より豊かな学びを提供し得ることを実感することができた。

今後とも、生徒が主体的に活動し、共に学び会える機会を提供できるICTの効果的な活用を目指して取り組んでいきたいと考えている。