

買い物に行こう

○目標となる資質・能力

自尊感情・自己肯定感、相談・支援を求める力

○指導のねらい

- ・自分で欲しいおやつを選び、買うことができる
- ・わからないときに質問することができる

○準備するもの

電卓、計算用ワークシート、おやつ、買い物かご、レジ

○教育課程、実施時期

生活単元学習、校外学習の前など

○留意点など

発達段階に応じて、金額設定を行う

展開例

	学習活動	指導上の留意点
この展開例は 50 分×2 コマ続きで行うことを想定しています		
導入 15 分	1 遠足の流れを知る ・行き先、日時、内容、持ち物 買い物に行こう	・遠足への意欲を高めながら、想像力を高めるようにする
展開 75 分	2 どんなおやつを持って行く？ 決められた予算（500 円）の中で ① 持って行きたいおやつを考える ② おやつを選んで、買えるか確認する 3 買い物に行こう（校内シミュレーション） ① 自分の欲しいおやつを選ぶ ② レジで支払いをする	・できるだけ自分で欲しいおやつを選ばせ、実際に計算しながら予算内に収まるかを考えさせる ・予算内に収まらない場合は、別のものを選ぶように促す ・たくさんのおやつから迷いながら、あれこれ考え、何度もチャレンジできるようにする ・買い物の方法や計算方法などがわからないときは、黙って待つのではなく、自分から声をかけるように促す ・支払いの際、おつりとレシートを受け取ることを忘れないように留意させる
まとめ 10 分	4 感想を発表する	・実際の買い物で個々が留意することをおさえる

参考

◎中学部（知的障害、肢体不自由）での実施

「買い物」学習は、算数の足し算を学習するだけでなく、「自分の欲しいもの」→「自分で選ぶ」→「お金を払う」→「得る」ということを実感する学習である。生活の中で必要な力を養う大切な活動であり、正しく身につけなければならない。他の学習で「お金の大切さ」、「働くこと」などを学びながら、最終的には働く意欲、自己実現へとつなげていく必要がある。

○計算について

実際に買い物に行く前に、数学（算数）で、足し算・引き算を学習する。お金の計算は、おもに2桁（10円、50円等）や3桁（100円、500円等）の足し算が中心であるので、実際の硬貨を用いながら行う。その際、数字の羅列の計算ではなく、その金額で購入できる身近な具体物（ガムや菓子）を活用する方が実際の場面で活用できる学習となる。学習の積み上げから、複数の商品を組み合わせたりしながら、自分の持っているお金で購入できるかなどを引き算で学習し、おつりを意識させていく。

○買い物の方法について

店内でのルールとして、自分のかごを持って商品を入れることや、レジで順番を待つこと、お金の支払い方（指定の場所にお金を出す）、おつりとレシートを受け取ること、購入した商品は指定の場所で買い物袋に入れること、購入後は店内に戻らないことなどを学ばせる。また、マナーとして、陳列してある商品を不必要に触らないことや、陳列棚の前で長く立ち止まらないことなど、他のお客様の迷惑にならないように行動することも伝える。

○実際の買い物学習について

シミュレーションしたことを、スーパー等の店内で実際に行う。実際の場面では、練習では体験しなかったことが起こりうる。目的の商品の場所がわからない等、困ったことがあれば教師に聞くのではなく、店員を見つけて尋ねるように支援する。

○活動の振り返りについて

活動後には、児童が頑張ったことやできるようになったことを自己評価させるとともに、教師が具体的にほめることで自尊感情を高めることにつながる。また、コミュニケーション能力や社会性等を高めるためにも、自分の気持ちや意見を発表させる活動は、できるだけ多くの場面で取り入れていくことが望まれる。