

ICT活用事例集

支援区分	ユニバーサルデザイン
活用事例タイトル	買い物の練習
使用したもの	<p>【使用機器】 iPad</p> <p>【使用アプリ】 Puffin Web Browser</p> <p>※ 使用ホームページ: Kanza Soft 学習教材集 URL: http://kanza.qee.jp/</p>
教材・教具の説明	<p>パソコンと同様に「フラッシュ教材」が利用できるように、アプリ「Puffin Web Browser」を使用しました。アプリ「Puffin Web Browser」を起動してホームページを検索をすることで、インターネットの「フラッシュ教材」を使用することができます。</p> <p>本事例は、金銭の学習に「Kanza Soft 学習教材集」のホームページに掲載されている「フラッシュ教材」を使っています。</p>
目標・目的	<ul style="list-style-type: none"> ・画面上のお金を操作することで、買い物のイメージを具体的につかませる。 ・金銭の学習を一人で行うことができる。
こんな児童生徒におすすめ	実際の操作を伴わなければ抽象的な概念を身に付けることが難しい子ども
指導・支援上の留意点	<ul style="list-style-type: none"> ・音声が大きいため、ボリュームは下げておくとういでしょう。 ・本教材のホームページには、買い物以外にも長さや計算、国語など多岐の分野があります。 ・iPadがない場合には、パソコンで本ホームページを使用することができます。その場合には、指などを使った直感的な操作はできず、マウスで行います。
活用時の写真	 <p>The image shows a screenshot of a learning application titled 'お金の学習' (Money Learning) by KanzaSoft. On the left, there is a penguin icon. The main interface displays a balance of 583 yen (ねだん 583円) and a list of items to buy (おつり, 出したお金, 持っている333円). Below this, there are buttons for 'はらう' (Pay) and '出したお金' (Money paid). The bottom of the screen shows a selection of Japanese yen coins and bills, with the text 'KanzaSoft2006' at the bottom.</p>