

特殊学級児童は「買物」経験から何を学ぶか

天岩 静子

1. はじめに

特殊学級児童に対する数や計算の指導はこれまでに様々な試みがなされており、指導法の中に「買物」も含まれることが多い。その場合、買物の擬似体験をさせる場合と実際の買物をさせる場合とがある。買物の擬似体験では、多くの場合、算数キット等に含まれている模造コインを使つての買物ごっこが行われる（川口，1981）。また、果物模型を使った果物屋さんごっこにより、売り手の活動を通して物の数と数詞の対応関係、集合の大きさを数える試みもなされている（愛知教育大学附属養護学校，1990）。

他方、実際の買物をさせる場合は、学級で行う料理作りの材料を購入することが多い。その場合、実際の買物の前後に指導が行われ（川村，1993）、買物前には、a)買う物をあげさせる、b)買う物を決定する、誰が何をかうのか分担を決める、c)お金を渡す（子どもから申告させる場合と教師が適当な金額を渡す場合とがある）、という手続きが行われる。買物後には、a)購入した物があるか、その数、量、組み合わせがあつているか、b)お釣りはあつているか、c)買物をした時の態度、店員とのやりとり、お金の受け渡し、について確認がなされる。また、宮崎（1994）は、買物後に、購入した 100 円以下の品の金額を「計数板（一の位、十の位、百の位に分かれている）」にコインをおくことによって、コインの計数と十進法の理解につなげようとしている。

これらの指導は数や計算の指導として有効なものと考えられるが、本研究で行う「買物」では、上記のような買物前後の指導は行わない。子ども達が一定範囲のお金を持って、自分の好きな品物を買うという経験を、繰り返しさせるだけである（買物には筆者や学生が同行するので、状況に応じて援助をすることは可能である）。好きな品物を購入することは我々が日常行っている活動であり、そのような買物経験の繰り返しを通して、以下の 5 点を子ども達に獲得させたいというねらいがある。

- 1) 買物やお金に対する興味・関心を高める。
- 2) 本物のお金を知る。
- 3) お店の人とのやり取りを含めた、物を買うために必要な一連の行動の流れ（買物スクリプト）を理解する。本研究での主な買物先であるコンビニエンスストアで必要とされる買物行動の流れは、a)お金（のに入った財布）を持って買物に出かける、b)まず入り口でかごを持つ、c)買いたい品物を選択する、d)選んだ品物は、かごに入れる、e)選び終わったらレジの所へ行き、かごをカウンター上に置く、f)店員がレジを打って金額を言ったら、財布からお金を出してその金額を支払う、g)その金額のコインを持っていない場合は、金額よりも大きな額のお札を出す、h)店員が「箸を

おつけしますか」とか「お弁当を温めますか?」とか質問したときには「はい」とか「いいえ」と答える, i) (お釣りがある場合は) お釣りとレシートを受け取る, j) お釣りとレシートを財布にしまう, k) 購入した品物の入った袋を持つ, である。

- 4) 各種のお金 (千円以下) のおよその価値 (どの程度の物が買えるか) を理解する。
 - 5) 自分が持っている金額で買えない事態がおきた時の対処法を知る。
- 5 名の特殊学級児童に対する継続的な「買物」経験を通して, それぞれが何を学んだか, 上記の点がどのように獲得されたかについて, 考察を試みる。

2. 実際の「買物」をさせる背景

天岩 (1998) は, 2名の小学校特殊学級児童 (太郎・花子) に対して, 個人の興味や関心にあわせた1年3ヶ月間の継続的指導を行った結果, 数唱, 1対1対応, 特定範囲の上昇 (下降) 系列, ある数の次またはひとつ前の数, 数字の大小等の理解に関して進歩のみられたことを報告している。指導の方針は, 次の点を考慮して行われた。

- (1) 数や計算の課題解決をする活動は, それぞれの得意な分野に近づけること, 及び興味・関心をできるだけ持続させることに焦点をあてる。
- (2) また, 一般に子どもは楽しい活動に対しては長時間集中できるので, 遊びやゲームの要素をできるだけ多く取り入れ, 「楽しめる」ことを重視する。
- (3) 同じ活動を繰り返し行い, できるだけ小さなステップで先に進む。
- (4) 5と10を理解させることに焦点を当てる。指の数に注目させ, 指を使って考えさせ, 5と10がまとまりとなることを把握させる。

用いられた主な活動内容の種類は, A) 手品ゲーム (布で隠したキャンデーの数や, 何個かを加えたり取り去った後で, 布の中にある品物の数を当てる), B) カードゲーム (トランプを使った「ばば抜き」「七並べ」「あわせて10 (あわせて10になる2枚のカードをみつけて捨てる)」, 花札, C) 各種のパソコンソフトの使用, D) 実際の買物経験, であり, これらは適宜組み合わせで行なわれた。

D) の買物経験は, 本研究で行う「買物」経験と同一のものであった。様々な活動の中に実際の買物を含めたのは, まず, お金に対して興味や関心をもたせるためであった。太郎と花子に対して, 実物のコインを使って5や10のまとまりに気づかせ, さらに簡単な加算や減算に結び付けるための指導を行ったが, 子ども達はコインにあまり興味を示さず, 繰り返し教えても, その名称, 識別, 価値の違いを理解することができなかった。実際の買物経験が少ないために, お金に対する興味が持てないのであろうと判断したので, 保護者に対して, 子どもを買物に連れていったり自分でお金を出して物を買う経験を増やすように依頼した。保護者は了解して下さったが, 実際には買物経験をさせることが難しい様子であったので, 小学校に指導に行った折に, 近くのコンビニエンスストアで物を買う経験をさせることから始めた。

3. 「買物」の実施方法

1. 参加児童

長野市内公立小学校の特殊学級に在籍する児童 5 名が参加した。

太郎：1985 年生まれ。家族構成は父母と兄と本人。買物活動開始時は小学 6 年生。

花子：1986 年生まれ。家族構成は父母と本人，妹と弟。買物活動開始時は小学 5 年生。

英男：1987 年生まれ。家族構成は父母と兄と本人，妹。買物活動開始時は小学 4 年生。

基男：1989 年生まれ。家族構成は父母と姉と本人，弟。買物活動開始時は小学 3 年生。

義男：1989 年生まれ。家族構成は父母と本人。買物活動開始時は小学 3 年生。転校して来たので、1997 年 11 月末より参加。

2. 買物のさせ方

子ども達に好きなものを買わせるというやり方は一貫していたが、買物をさせる機会を小学校の授業時間内から大学での土曜学級に移す等の違いにより、3 つの段階に分けることができる。

買物に先だって、1997 年 7 月に、小学校近くのコンビニエンスストアで売っている品物を知るために、子ども達と一緒に下見を行った。

第一段階：小学校近くのコンビニエンスストアでの買物（1997.8～1997.11）

家庭の協力をあおぎ、1 ヶ月に五百円、4 回目の買物からは 1 ヶ月千円の範囲で、下校前に近くのコンビニエンスストアに出かけて、各自好きなものを購入する経験をさせた。買物の回数は月に 2～3 回であった。

第二段階：大学での土曜学級で昼食を買う（1997.11～1999.5）

第一段階で子ども達が購入した品物はおもちゃと菓子がほとんどであったために、教室に戻ってすぐにお菓子を食べたがったり、おもちゃや菓子ばかり買うことについての教育上の問題が生じた。そこで 11 月以降は、小学校が休みになる土曜日に大学に来てもらう土曜学級（参加は自由、10 時から 2 時まで）の時に、1 回千円の範囲で昼食を買うことに切り替えた。大学での土曜学級では、小学校内で経験することが難しい広範囲の活動（長時間パソコンソフトで遊ぶ。少年科学センター、動物園、カラオケ等に行く。大学の体育館にある用具を使って遊ぶ。畳 4～6 帖ほどの大きな双六を作り遊ぶ。バトミントン、サッカー、ドッチボール、水鉄砲遊びをする等。）を体験させることを目的に、月に 1～2 回行われた。

1999 年 4 月からは、千円札ではなく百円玉 10 個を持たせてもらうように家庭に依頼した（千円札を使つての買物には慣れたので）。この依頼に対しては、百円玉 10 個を持たせる家庭と、千円札のままの家庭とがあった。

第三段階：土曜学級で 2 回の買物（昼食とおやつ）をする（1999.6 以降）

小銭を用いての買物を経験させるために、一日に 2 回買物をすることにした。1 回目は昼食を買い、2 回目は残金でおやつ（アイスクリーム）を買うのである。アイスクリームを買う金額を残しておかないとおやつが買えないことになる。アイスクリームの金額を残して昼

食を買う経験を通して、購入する品物のおよその価格に気づきやすくなることを意図しており、持っている金額範囲である程度計画的に物を買うことの必要性を認識させようとした。

4. 「買物」行動の個人差と変化

以下に、5人の児童について、どのような買物行動をとったか、経過の概略を述べる。同じ買物行動が続く場合には特に記載せず、新しい行動が生じた場合に、その時期と様子を記述していく。

太郎

小学校でパソコンの続きをやりたかったので、下見には参加しなかった。

第一段階（参加回数：7回）

1997.8-----買う品物に迷って10分ほども店内を見て歩いた。2つの品物を選んだが、レジでお金が足りなかった。500円で両方は買えないと言われ、悩んだ末に一方を返した。

1997.8-----何をかうか非常に迷った。売り場を何度も行き来して、「これにしようかな」、すぐに「やだーこれ」、少しして「これに決めた」、「やっぱやめた」のように、選んではやめることを繰り返した。会計を済ませお釣をもらおうと、まだ買えることが分かるので、もう一度選び直しを始めた。他の児童が既に買物を終えて、もう帰ろうと何度も言ったが、大部分のお金を使ってしまふまでは店を動かなかった。また、自分の買物が終わるまで皆を待たせておいて、他の子どもが先に小学校に戻ることをいやがった。（買う品物の選択に迷うこと、持っている金額全部を使おうとすること、他の子どもが先に帰るのをいやがることは、この先も一貫して続いた。）

1ヶ月に使う金額が決まっていたが、母親が小銭を追加して財布を持たせたので、買物ができないという経験をするとはなかった。

1997.11-----何をかうか迷い、どれが買えるのかを聞いた。彼が手に取った物について順に「それはXX円だから買える」のように答えた。

第二段階（参加回数：5回）

1997.11-----相変わらず買うものに迷った。品物が買えるかどうかを片端から尋ねるようになった。お弁当、おかず2種類、飲み物の計4点を選んだが、レジでお金が足りないと言われ、コーラボトルを小さなコーラ缶に代えてきた。それでも1044円で千円を越えると言われたが、それ以上返すのをいやがって、レジの前から動こうとしなかった。学生が代わりのおかずを色々持ってきて交換を促したが、応じなかった。最終的にようやく1種類のおかずをあきらめて会計をし、240円のお釣りを受け取ると、またそれで買えるものを探した。シュークリームに決め、レジで買えることがわかると「やった、買える」と喜んだ。

1998.3-----4点を選び、レジで1200円といわれた。「どれか返そう」と言っても「いやだ」と足をばたばたさせた。買えないことを繰り返し説明したが「いやだ、僕食べたい」と言い張った。他の品物を選ぶように言うた探しにいったが、もっと高いお弁当を持って戻ってきた。「これは480円、これは550円、どっちが高いの？」ときくと「分からない」という

答えであった（太郎は花札の計算をさせると、百の位までの足し算ができる）。どれかを返すように言うと、走っていき、他の缶入り飲料に代えてきたがそれでも千円を越え、最終的にしぶしぶ 1 品を返すことに応じた。店員の「暖めますか？」の質問にすぐに「はい」と答えた。暖めてもらっている間にポケモンにところを見に行つた。あれこれ触ってから、ポケモンのシール（100 円）を手にとって「買えるかな？」と聞いた。「太郎君のもっているお金では買えない」と答えると「嫌だー、欲しいー」と足をばたばたさせた。「持っているお金で買えないから、今日はダメね」というと「おまけ」と言った。「お金がないときは我慢しようね」と言ったが「嫌だ、どうしても欲しい」と言い張った。そのうち「そうだ」と言って英男君のところに行つて、「お金ある？」と聞いた。英男君は「うん、あるよ」と財布を開けそうになつたので、「太郎君が今日使えるのは、千円だけよ。そういうお約束でしょ。」と言うと、不満そうであつたがあきらめてレジに戻り、買った物を受け取つた。

花子

下見の段階から買物に対して非常に不安が強かつた。お母さんに連絡をしてから、とか早く帰らないと、など理由をつけて行きたがらなかつた。今日はどんな物があるか見るだけだから、と説得して出かけると、行く途中は天岩と手をつないで色々な話をし、とても楽しそうであつた。店に入ると、菓子を買いたがり、色々なポケモングッズを触っていた。

第一段階（参加回数：5回）

1997.8-----菓子を 3 点ほど買い、お金が残っていてもそれ以上は買わなかつた。お釣りを財布に入れるのがぎこちなくて、時間がかかつた。

1997.8-----キーホルダー（大）を買おうとして、決めたものが持っているお金では買えないと言われ、小さなキーホルダーに交換した。それを持ってレジに戻る途中で「よもぎ餅」をみつけ、両方を買おうとした。両方は買えないといわれ「よもぎ餅」だけを買つた。支払いは五百円玉を出し、お釣りを受け取り、財布に入れた。

第二段階（参加回数：11回）

1997.12-----朝来たときから買物を気にして、いつ行くのかと何回か聞いた。（今日は何を买おうかと思うらしい。）レジでの支払いの仕方がスムーズになってきた。千円札を出して、お釣りを受け取り、財布に入れた。

1998.1-----パン屋での買物の際、「すみませーん」と店員を呼んで「これとこれを下さい」とケースの中のケーキを注文した。数は言わなかつたが、店員は 1 個ずつと判断した。財布を開けるのに時間がかかつた。店員が出すお釣りは、開けた状態の財布を前に出して直接入れてもらった。これ以後は、お釣りは直接店員に入れてもらうという行動を取るようになった。（その方が能率的だと判断したらしい。）

1998.10-----お弁当を温めるかどうか聞かれ、少し間があつてから「はい」と答えた。加熱をした時にお弁当が破裂したらしく、店員が「パンクしちゃつた」と新しいものを取りに行つたときに、何が起つたのか分からず、天岩の方を物言いたげに見つめた。

1999.2-----金額を言われて千円札をカウンターに出したあと、空の財布をじっと見つめてから「お金持ってきてない」と訴えた。天岩が「今千円渡したじゃない」といったが、自

分では記憶していない様子であった。このような行動は初めてであった。(お金を渡す動作が自動化されて、意識されなくなったのかもしれない。)

第三段階 (参加回数: 2回)

1999.7-----2 回目の買物は 147 円。最初に百円玉を 1 個出したので、「もう一つ出したら」と言うと「もっと?」と聞き返した。(一度お金を出せば、それでいいと考えているように思われた。) 後で、買物はいくらであったかを聞くと答えられなかったが、百円玉をいくつ出したかの問いに対しては「ふたつ」と答えた。

1999.9-----お弁当を暖めるかどうか聞かれて「はい」のあと少し間があって「お願いします」と言った。850 円と金額を言われて、百円玉をぎこちなく 1 個ずつ取り出した。4 個を出したところで天岩の方をみた。「850 円ですって」というと、「じゃ、もう 1 個?」と聞いた。「もう 1 個で 5 つだから 500 円」というと、花子は「じゃ、全部出さなきゃいけないの?」と聞いた。(500 と 850 の大小関係が分かったというより、雰囲気や口調でまだ足りないということを感じたようだ。)

英男

下見の段階では漫画を立ち読みした。コンビニエンスストアに慣れている様子であった。

第一段階 (参加回数: 6回)

1997.8-----お金を持っていることがとても嬉しい様子で、天岩に財布の中身を見せた。さっと品物を選んで会計をした。店員に五百円玉を渡すと、すぐに手を突き出してお釣りを待っていた。お釣りを手にのせてもらい、さっと財布に入れた。買物の過程がとてもスムーズであった。1 品を購入した後、もう一度選んだが、レジでお金が足りないといわれると、それを元の場所に戻して、それ以上買おうとはしなかった。

第二段階 (参加回数: 15回)

1997.11-----千円札に透かしがあることを教えたので、支払いの前に千円札を明かりにかざして眺めていた。

1998.3-----お腹がすいたというので、今日は何を買うのか聞くとすぐに「ラーメン」と答えた。今日買うものは決めてあることがわかった。

1998.9-----昼食はラーメンと決めていて、コンビニエンスストアに入るとラーメンとコーラ(この 2 点はこれ以後も必ず購入するようになった)をさっと選んだ。母の話では、英男は前の日からラーメンとコーラを買うと言っていたとのことで、次の日の行動を前もって計画できることがわかった。店員の「お箸、おつけしますか?」の問いにも「はい」とスムーズに応じた。会計を終わらせた後、袋を受け取って「ははー、貰っちゃったー」と嬉しそうに言った。(自分がお金を出して購入したという認識がまだ少ないのかもしれない。)

1998.12-----ラーメンとコーラに加えて、大きな箱に入ったおもちゃを選んだ。レジで千円では買えないと言われると困った様子であったが、おもちゃを返して 2 点だけで会計をした。これ以後しばらくは、小さなポケモンのおもちゃを選ぶようにして、大きな箱は触ってはみるが買おうとしなかった。(大きなおもちゃは変えないということ、この 1 回の買物経験で学んだようだ。)

1999.4-----初めての百円玉での買物。ラーメン，コーラにおもちゃを加えた3点の購入額は933円で，百円玉10個を全部カウンターに出し，お釣りをもらって，何の問題もなく買物が終わった。

1999.5-----購入品5点（ラーメン，コーラ，菓子3点）の合計は971円。持っている百円玉を全部出した。

第三段階（参加回数：5回）

1999.6-----まずおもちゃから選ぶようになった。大きめの箱に入ったおもちゃを選んで「ぼくのはこれ」と言った。さらに，小さい箱のおもちゃ，冷やし中華，コーラの4点を選び，合計が1661円になった。レジで千円では買えないと言われ，小さいおもちゃを持って，走って棚に返しに行った。それでも千円を越えたので大きいおもちゃの値段を聞くと980円とのことであった。学生が「英男君，この大きなおもちゃ一つで1000円しちゃうんだよ。」というので，一瞬「えっ」という驚いた表情をし，「じゃあ」といって大きなおもちゃも返しに行った。他のおもちゃに変えようと思ったらしく，おもちゃの棚の前で選びはじめたが，妹が「やめよう」というので，素直にやめることにした。その結果，2点の合計金額は508円。百円玉全部をカウンターに出したが，600円でよいと言われて，6個だけを選んで前に出した。2回目の買物では，102円を支払うのに，全部のお金をカウンターに出し，店員がその中から必要な金額を選んだ。

1999.10-----これ以後，1回目の買物では百円玉10個を出して，店員が必要な金額を取って，残りを戻すということを繰り返した。2回目の買物では，120円と言われ，天岩が「100円と20円ですって」というので，英男は自分で百円玉2個を出した。（これ以後，アイスクリームのように小額の買物の場合，自分で百円玉2個を出すようになった。）

1999.11-----合計金額は528円。最初に百円玉全部を出したが，一緒に来た妹に「だから，600円」と言われて，自分で百円玉6個をカウンターに残して，取りこんだ。

基男

下見ではコンビニエンスストアの中を見て歩き，ポケモングッズに最も興味を示した。

第一段階（参加回数：7回）

1997.8-----品物は自分で選ぶことができた。買物のあと，お釣りとレシートを財布にしまいが，買った品物が入っている袋はカウンター上に置き忘れた。

1997.8-----お金を払わずに，カウンター上の袋を持って行こうとした。「お金を出そう」と言われ，持っている百円玉5枚を全部出し，店員がその中から必要な額を取り，残りを基夫の財布に戻した。お釣りとレシートも店員が財布に入れ，ファスナーまで閉めた。

1997.9，1997.10-----お金を払うときに財布ごと店員に渡した。

1997.11-----おもちゃ525円を買った。レジで財布をいじっているだけなので，天岩が「自分でお金を出してごらん」というので千円札を出して店員に渡した。その後，ポケモンのスタンプを買った。2点買ったのは初めてであった。家庭では，おもちゃやお菓子を買う時は1個だけとしつけているそうだが，他の子どもが複数買っているのに刺激されたようであった。

第二段階（参加回数：15回）

大学での活動ではパソコンソフトに夢中になって何時間もやり続け、驚くほどの集中力を示した。パソコンから離れるのをいやがり、買物に行きたがらないことが続いた。

1998.5-----買物に誘っても「行かない」と足をばたばたさせたが、気温が高かったので「アイス買いに行こう」と言うと、行く気持ちになった。まずアイスクリームを選び、カフェオレ、スパゲッティ、菓子を買った。自分からお金を出すことはせず、何回か促されて、財布を取り出し、その中からお金を出した。

1998.6-----ハンバーガーショップに出かけた。支払いの時にになって財布がないことに気づき（乗ってきた自動車の中に落ちていた）、「ワーワー」と大声を出して混乱状態となった。食べ始めると落ち着いた。

1998.9-----品物を選ぶ時間が早くなった。牛乳の大きなカートンを選んだ時に「そんなに大きい、飲めるかな？」という、ハーフカートンに代えた。自分から財布を出すことはしなかった。

1998.10-----促されなくても、財布から畳んだ千円札を出して店員に渡した。お釣りを出されると、財布を前方に出して、直接財布に入れてもらった。

1999.3-----4 点目を買ったときに「4 個」と小さい声で言った。「他には？もういい？」と聞くと「お金、お金」と小声で言った。財布ごと店員に渡そうとし、自分で出すように言われて、千円札を取り出した。お釣りは直接財布に入れてもらった。

1999.4-----買う品物を手にもって天岩を見上げたり、「ん？」と聞く行動が出てきた。（その品物を買ってよいかの許可を求めていると思われた。）

第三段階（参加回数：3回）

1999.7-----合計金額は 246 円。天岩に「百円玉を 3 つ出して」と言われて、100 円玉を 1 個出した。「ひとつ、それから？」、2 つ目を出して「ん？」と尋ねるように言った。天岩が頷くと、3 つ目をかざすようにしてから出した。

1999.9-----品物を手にもって、「ん？」と聞く行動が多くなった。レジで、袋だけ受け取りお金を払おうとしなかったので、「お金は？」と促すと、畳んだ千円札をポンとカウンターに投げるように置いた（ほら、これでいいんだろというような感じ）。店長に「これいくら？」と聞かれて、「お金」と答えた。店長の「500 円？」、「500 円、千円？」の問いに、「せん」と答えた。店長「千円でいいんだね」に対しては無言。店長が「478 円」とお釣りを渡した。基男はお釣りを手に持った。

義男

1997.11-----他の児童と一緒に買物に行きたがった。担任教師が「お金持ってるの？」と聞くと「持ってる。」と財布を見せた。中身は本当のお金ではなく、紙を畳んだ物とコイン状の物が入っていた。（買物にお金が必要であることは理解していたが、本物のお金でなくても買えると思っているようであった。）

第二段階（参加回数：3回）

1998.12-----初めての買物経験だが、慣れている様子であった。まずおもちゃの時計（480 円）を選んだ。屋ご飯が買えるかどうかを学生達が危ぶんだので、義男はシンプルなお弁

当を選んだ。カルピス飲料を加えて合計金額は 939 円。お弁当を暖めるかどうか聞かれて「あ、いいです」と断った。お釣りを受け取らずにレジを離れてしまい、呼ばれてレジに戻り、お釣りを受け取った。そして小さい声で「やったー」と言った。

1999.4-----まずキティの絵がついているレターセットを選んだ。次にお菓子、缶入りのカルピス飲料、最後に親子丼を買った。合計金額は 1105 円。義男は千円札を出した後、店員が待っている態度でまだ足りないということが分かったらしく、天岩の方を向いて、驚いた様子で「えっ、ない」と言った。天岩が「どれか返さなくちゃ、どれ返そう」というと、小さなお菓子を掴んで元の売り場に置きに行った。店員が「それでも 1044 円ですが」と言った。「あともう一つ返さなくちゃ」と言うと、義男は「ない」。持っているお金の範囲で買わなくてはいけないことを繰り返す話すと、不満そうであったが、最後はやむをえないという表情でカルピス飲料を掴んで、元の棚に戻しに行った。2 点の合計金額は 924 円。千円札を出して 76 円のお釣りを受けとった。

1999.5-----レターセット、コーヒー牛乳、たぬきそばを選んだ。レジで店員に「一万円でもいいですか？」と聞いた。「いいですよ」と言われたが、再度「これでもいいですか？」と千円札を見せた（一万円と千円を言い間違った）。「いいですよ」と言われ、カウンターにお金を置いた。剛は「よかった、買えた」と言って、天岩に V サインを送った。この後何回も「買って良かった」と言った。前回買えなかったことが、かなり強く印象に残ったようであった。

第三段階（参加回数：4回）

1999.6-----菓子、ミルクティー、たぬきそばを選んだ。「やめた」といってチョコレート菓子を売り場に戻し、ノート売り場へ。まずレターセットに触るが買わずにいろいろ見てから、ブルーの表紙のノートを取った。3 点で 580 円。レジに並んでいる時に英男が 100 円玉で支払ったのを見ていたので、天岩に「千円でいい？」と聞いた。それでも心配であったらしく、店員に「千円でいいですか？」と尋ねた。買い終わって「やったー、足りたー」と言って、とても喜んだ。2 回目の買物では、102 円を支払うのにどのコインを出せばよいか分からず、後ろに並んでいた英男の妹が助けた。汗をかきながら、カウンター上にばらまいた残りのコインを拾い集めた。

1999.7-----小型ノートを手にとって「これ何円？13 円？」、学生が「それ 130 円かな。あとアイス足りるよ。」義男はノートを持って再度「これ 13 円？」と聞き、学生が「130 円」と答えた。

1999.9---合計金額は 813 円。天岩が「813 円。いくつ渡せばいい？」と聞くと、百円玉を一枚ずつ出し、300 円、500 円くらいの時に手を止めて見上げ、それでよいかどうか様子をうかがった。「いくつ百円玉渡すのかな？」と再び聞くと、百円硬貨を 8 枚出した。

1999.11-----レジで「2 点で 530 円」と言われ、千円札を出して「これ」と言った。店長が「それいくら？」と聞くと、「百円」と答えた。店長が「百円じゃ足りないよ。」と言ったのでとても驚いて、天岩を見て「ない」と言った（これ以上は持っていないという意味）。天岩が「それ、百円かな？」と聞くと「千円」と答えた。店長は「千円だったら足りるよ。」

お釣り 470 円を手のひらに乗せてもらい、財布に入れた。

5. 「買物」経験の「ねらい」は達成されたか

買物時の品物の選び方、お金の払い方、持っている金額では買えないことに対する子ども達の反応には特徴があり、その変化にも個人差が認められた。しかし、自分で好きな物を買うという「買物」経験の繰り返しを通して、ねらいの第一である「買物やお金に対する興味・関心を高める」については、充分達成できたといえる。最初は不安が強かった花子もすぐに物を買うことに慣れ、全員が買物経験を楽しみ、英男や花子は何を買おうかと前もって計画するまでになった。

ねらいの第二である「本物のお金を知る」こともある程度達成できたと思われる。買物に参加する前には、紙とコイン状の「お金」を持って買物ができると考えていた義男も、それ以後そのような行動は全く取らなかった。また、英男は千円札の透かしに興味を持ち、自分で確認する行動が見られた。

ねらいの第三である「お店の人とのやり取りを含めた、物を買うために必要な一連の行動の流れ（買物スクリプト）に関する理解」については、大きな進歩があった。回を重ねるにつれて、必要な行動の流れが非常にスムーズになった。レジでの会計を除けば、次に取るべき行動が分からないということはなくなった。

買物行動の流れの理解に時間がかかったのは基男であった。彼の場合、買物経験の最初の段階では、「かごをもつこと、財布からお金を出して支払いをすること、店員の質問に答えること、お釣りを受け取り財布にしまうこと、購入した品物を持つこと」に関して援助が必要であったが、これらについても少しずつ獲得されていった。支払いをすることも分かっているようであるが、彼にとって非常に面倒な事なので、自分からしようとしのではないかと思われる。

ねらいの第四である「各種のお金（千円以下）のおよその価値（どの程度の物が買えるか）の理解」は、どの子どもにとっても難しかったようである。それでも、英男の場合、お昼に食べる物の他に小さなおもちゃを買うには持っているお金（千円）で充分（大きなおもちゃは買えない）とだいたいの見当がついてきて、アイスクリームを買うには百円玉が 2 つあればいいと分かるようになった。他の児童も、一度買うことの出来た品物（ラーメンと飲み物、お菓子や小さなおもちゃ）の範囲であれば千円で買えると考えていて、以前にも買えたという記憶に基づいて千円で買える範囲を判断しているようであった。レジで金額が足りないという経験をするには、千円で買える範囲の見当をつけるには非常に大きな学習効果をもたらし、次の時には買う品数を控えたり、大きなおもちゃはやめる等の行動が見られた。

ねらいの第五である「自分が持っている金額で買えない場合がおきた時の対処法」については、買えなければもっと小さい物と交換する、又は一部を返す必要があるということは充分理解されたが、ただそう言われても欲しい、買いたい、返したくない、という自分の気持ちのコントロールが難しい場合があった（太郎）。

子ども達の行動の変化は、本研究で行った買物経験だけによってもたらされたものとは言えない。家庭や小学校で行った様々な指導、また筆者や学生が月に4~5回小学校を訪問して行った数や計算に関する指導等、多くの側面の影響が考えられる。しかし、買物に興味を持ち、本物のお金を知り、買物スクリプトを獲得し、持っている金額では買えなかった場合の対処方法を学ぶことは、実際の買物経験なしには獲得されなかったと思われる。自分の好きなものを購入するという買物経験の繰り返しを通して、子ども達に獲得させたいと意図したねらいに関しては大きな学習効果があったと考えられる。

5. 「買物」経験を通して学ぶもの

買物経験を通して学ぶものは実に多様で、さまざまな知識や経験が統合されて初めて可能になる。好きな品物を買う経験を通して、本研究のねらいであった5つの点の獲得が促されたが、それに加えて、周囲の人に援助を頼んで（あるいは周囲の人を利用して）、自分の買物行動をスムーズに行うという行動が見られた。

第一は、価格や買えるかどうかを筆者や学生に聞く行動である。太郎や義男の場合、自分で品物の価格を確認できないと、「これ、買える？」「これ、何円？」と聞く行動が見られた。

第二は、持っているお金を全部出して、買えるかどうかの判断を店員（又は大人）にまかせることである。千円札は財布から取り出すだけであるが、コインの場合は全部カウンター上に出して、必要な金額だけ取ってもらうというやり方を採用した。この行動は全員に認められた。

第三は、いくつコインを出したらよいかについて、1個ずつ出していって、もう充分かどうかを大人の顔を見て判断する行動である（花子・義男）。

第四は、お釣りやレシートを、店員に直接財布に入れてもらう行動である。自分で行うよりも早く、的確に処理できることに気づいて生み出されたものであろう。花子や基男の場合、自分でカウンター上のお釣りを拾うのに時間がかかる（又は拾うのが面倒である）と感じ、自分の財布を開いたまま相手の方に出し、お釣りもレシートも入れてもらうという行動となって現れた。英男は、お金を払った後、カウンター上に手の平を突き出しておいて、その上につり銭とレシートを置いてもらい、握れば全部が一度に掴めるという状態を作り出した。コインを一つずつ摘む手間が省けることになる。

第五は、持っているお金が使えるかどうかを店員に聞く行動である。義男は、千円札を見せて「これでもいいですか？」と質問したり、「千円でいいですか？」と聞いたりした。持っているお札を使うことが出来るかどうかと、支払いに十分かどうかとを合わせて質問しているように思われた。

自分一人で買物をするのが難しいと判断した場合、周囲の人に自分から援助を求めることも能力の開発である。日常生活では活動の目的が明確であり、その目的が達成できることが最も重要である。この場合は、欲しい物が買えればよいのである。そのために周囲の人を利用できることは、買物という状況を構成する様々なリソース（資源）の一つとして、大人

を利用していることになる。「正統的周辺参加論（レイブ&ウエンガー,1993）」では学習における社会的参加の意味を問い直している。状況に埋め込まれていない活動はないのであるから、子どもが自分の意志で様々に工夫しながら目的を達成する経験の繰り返しは、個人の持つ知識が社会的状況を通して一層開発される場とみなすことができる。

Johnson & Myklebust (1960) は、子どもはかなり幼い時から何らかの数感覚をもっていること、意味のある日常的経験の十分な蓄積なしには、数の理解は獲得されないこと、を述べている。また、正規の学校教育を受けていないブラジルの物売りの子どもが、「物売る」という日常生活場面では、実に巧みに正しく計算を行うこと (Street Mathematics) も報告されている(Carraher, et.al., 1985)。買物という具体的経験を通して、数や計算の理解も促進される可能性が高い。特殊学級の子どもが自分で工夫したり編み出したりする買物の方法は、一般的なものとは多少異なっても、要は目的にかなうものであればいいはずである。買物に必要な最小限のことは指導しなければならないが、その子どもなりの買物方法を認め、楽しく買物をする経験を今後も大切にしていきたいと考えている。

文 献

- 愛知教育大学附属養護学校 1990 授業を創る ----子供のでき方を生かして---- 明治図書
 天岩静子 1998 特殊学級児童に対する数・計算の継続的指導 ----個人の特性に応じた指導法の工夫----- 信州大学教育学部紀要 第94号 95-105
- Carraher, T.N., Carraher, D. & Schliemann, A. 1985 Mathematics in the Street and in School. *British Journal of Developmental Psychology*, 3, 21-29.
- Johnson, D.C. & Myklebust, H.R. 1960 *Learning Disabilities. Educational Principles and Practice*. Grune & Stratton. (森永良子・上村菊朗訳 1975 学習能力の障害 日本文化科学社)
- 川口延監修 1981 ちえ遅れの子どもの算数・数学 ----つまづき指導法---- 学習研究社
- 川村久 1993 「金銭実務」を指導する際の問題点と指導の工夫 心身障害教育 数・量・形の指導 基礎講座(第一期)講義録 東京都心身障害教育算数・数学研究会 72-77
- レイブ, J.&ウエンガー, E. (佐伯胖・福島訳) 1993 状況に埋め込まれた学習 -----正統的周辺参加 ----- 産業図書
- 宮崎直男 1994 新訂板・特殊学級の授業入門3 国語・算数(数学)編 明示図書

謝辞：長期間にわたる調査に協力して下さった5人の児童、小学校の先生方、ご父兄の皆様にご心より感謝いたします。また調査を手伝って下さった信州大学教育学部の大学院生、学部学生の皆様に厚く御礼申し上げます。

(1999年12月15日 受理)