

第Ⅱ巻 目次

はじめに

第3章

「おぼえる」力を伸ばす教材

－ワーキングメモリ・空間認知－

1. おぼえよう！ならべよう！（ボール4個）
2. おぼえよう！ならべよう！（ボール5個）
3. おぼえよう！ならべよう！（ボール6個）
4. おぼえよう！ならべよう！（サイコロ6個）
5. トランプ仕分けチャレンジ
6. さわってみよう！つくってみよう！
7. カラーマトリックス①
8. カラーマトリックス②
9. 「数字×色」マッチング③
10. 五色名句百選かるた（市販）
11. スーパーブロックス（市販）
12. 3ヒントカード（市販）
13. BrainBox（市販）
14. イチゴリラ（市販）
15. アタマげんきどこどこ（市販）
16. Hiding Blocks（市販）

【コラム4】教材づくりにもAI活用を

第4章

「うごく」力を伸ばす教材

－ボディイメージ・運動の調整－

1. ゆびのケンケンパ
2. 「ゆび×色」マッチング
3. ゆびのエクササイズ
4. 4色ジャンプ（フラットリング版）
5. 4色ジャンプ（テープ版）
6. パズルボール（市販）
7. ヘキサゴンジャンプ
8. 矢印ジャンプ
9. セロテープチャレンジ
10. 棒キャッチ
11. 風船チャレンジ
12. おなじむきに てをのぼそう（市販）
13. バランスストーン（市販）
14. アイスレイジ（市販）

【コラム5】「発達障がい」という言葉はない

第5章

「ことば」力を伸ばす教材

－文字の認識・単語の検索－

1. 漢字の読みタッチ
2. 漢字の分解タッチ
3. アルファベット両手タッチ
4. 「ひらがな×ローマ字」マッチング①
5. 「ひらがな×ローマ字」マッチング②
6. 「ひらがな×カタカナ×ローマ字」マッチング
7. ローマ字合成タッチ
8. 「漢字×英語×イラスト」マッチング
9. ひらがなタッチ
10. 「文字×色」タッチ
11. ワードスナイパー（市販）
12. ひらがじゃん（市販）
13. 言葉の陣取りゲーム
14. ワードバスケット ジュニア（市販）

【コラム6】知識のインプットにもAI活用

第6章

「きもち・こころ」の教材

－感覚支援ツール・心理的な安定－

1. サイコロトーク①
2. サイコロトーク②
3. Sensory Goo（市販アプリ）
4. オイルタイマー（市販）
5. にぎモン（市販）
6. センサリング おちつくわ（市販）
7. かじれるくん（市販）
8. アンガーコントロールキット（市販）

【コラム7】子どもの成長に「タイパ」「コスパ」を求めない

総まとめ特典PDF

“学校×家庭×専門性”のすべてをカバー

発達支援の「基礎知識」と「実践の指針」

参考文献・サイト一覧

おわりに