

- サイコロトーク① 70
- サイコロトーク② 71
- Sensory Goo（市販アプリ） 72
- オイルタイマー（市販） 73
- にぎモン（市販） 74
- センサリング おちつくわ（市販） 75
- かじれるくん（市販） 76
- アンガーコントロールキット（市販） 77



【コラム7】子どもの成長に「タイパ」「コスパ」を求めない 78

## 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」 81

参考文献・サイト一覧 86

おわりに 88

## 第Ⅰ巻 目次

はじめに

## 第1部 子どもは困っている “大人も”困っている

「困っている子」が増えている／「困っている大人」も増えている

「できない」のではなく「まだ準備が整っていない」／学校で行う「自立活動」とは？

学びの土台をどうとらえるか／発達のピラミッド

発達の源は「遊び」／学びの土台の完成形とは？

理解はあっても「手立て」と「時間」がない／「すぐに」「手軽に」取り組める教材を  
楽しい雰囲気づくりを大切に

【コラム1】ミクロな視点で「ニガテ」を読み解く

## 第2部 “学びの土台づくり”にアプローチする教材集

### 第1章

#### 「みる」力を伸ばす教材

「目と手の協応」— 視覚と身体の連動 —

- 「数字×サイコロ」マッチング
- 2色両手タッチ
- カラー両手タッチ①
- カラー両手タッチ②
- カラー両手タッチ③
- 「色×色」タッチ
- 「色×形」タッチ
- 「色×柄」タッチ
- 「数字×色」タッチ
- トランプ「マーク×数字」タッチ
- ウノ「色×数字」タッチ
- 等号・不等号タッチ
- 数の分解タッチ
- 8色スピードタッチ（片手）
- 8色スピードタッチ（両手）

【コラム2】良い教材の条件

### 第2章

#### 「みる」力を伸ばす教材

「左右の協調」— 両側の認識・ラテラルティ —

- グー・チョップ・パータッチ①
- グー・チョップ・パータッチ②
- 「色×キャラ」タッチ
- ぐるぐるカラータッチ
- 数字両手タッチ
- 「数字×数」マッチング
- 「数字×色」マッチング①
- 「色×文字」マッチング
- 「数字×色」マッチング②
- 数字タッチしてポン
- 「色×じゃんけん」マッチング
- 「白×黒」両手タッチ
- ドラゴンのボールタッチ①
- ドラゴンのボールタッチ②
- ドラゴンのボールタッチ③

【コラム3】子どもの「好き」を教材に取り入れる

おわりに