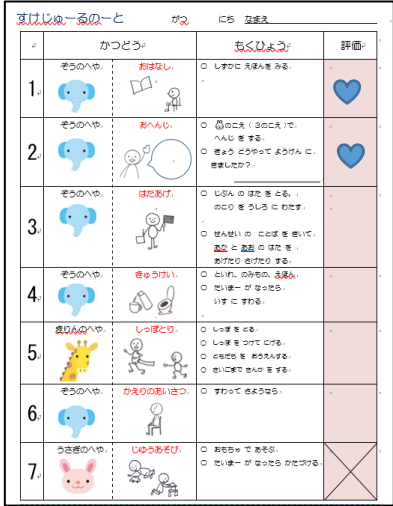
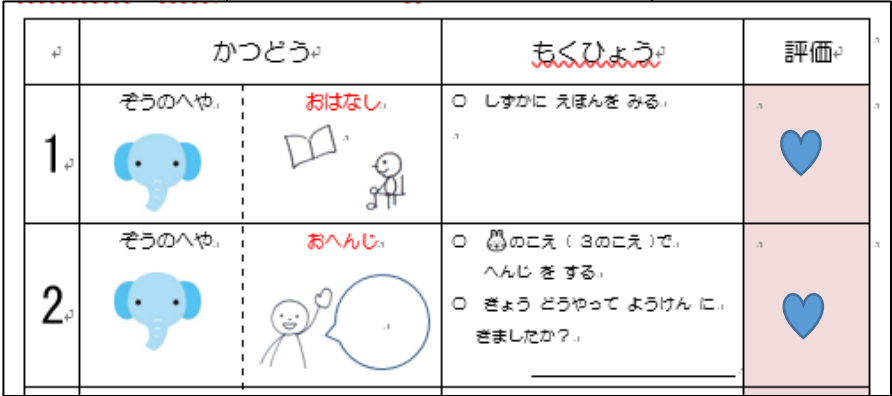
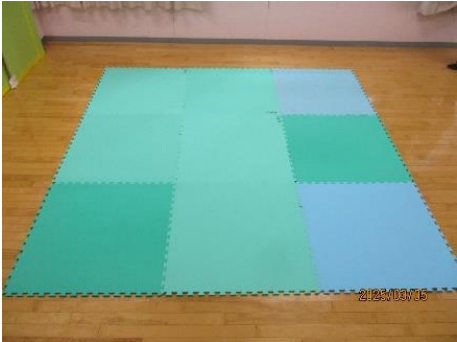
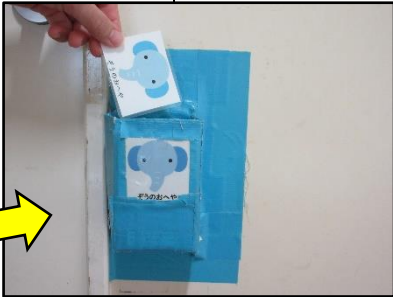


こんなとき	こんなグッズを	このように
・活動に対しての意欲がわかず、参加することができない。	【スタンプ評価】 	・それぞれの活動に簡単な目標があり、達成したときスタンプを押して評価することで、自分が達成できたことが言葉だけでなく目で見て分かりやすくなります。 ・苦手な活動のときへのモチベーションとしても使用することができます。 ・スタンプをもらえることが、その行動を達成できた正の評価となり、何をすべきなのか、正しい行動とは何かが分かりやすくなります。
		
・並ぶ場所が分からず、うろうろしてしまう。 ・先頭が分からず、割り込みをしてしまう。	【足型】 	・並んでほしい場所に、足型を置き、並ぶ場所を視覚的に示します。 ・「ちゃんと並んでね」「順番を守ってね」などの抽象的な表現では分かりにくかったこどもたちに具体的に示すことで、指示が具体的に伝わり、正しい行動を促すことができます。

こんなとき	こんなグッズを	このように
・気持ちの切り替えが難しい。 ・一度感情が高ぶってしまふと落ち着くまでに時間がかかる。(特に怒りの感情) ※数の概念や抽象的な感情表現を理解しているおこさん	【きもちの温度計・色カード】 	・ふだんから、自分の感情を意識するようにしておきます。1から5までの 5 段階とし、1「よゆう」から5「もうだめ」までの感情を表す表を準備して、今自分がどの段階なのかを意識するようにします。5「もうだめ」になる前の4「もうむり」に気づき、その段階で対応できるようにします。 ・活動の開始前に温度計を見せながら、1(よゆう)～3(ふつう)までで過ごすこと、4(ちょっとむり)になったときはクールダウンの部屋に行って気持ちを切りかえることを一緒に確認しておきます。 ・机の上には両面の色カードを置いておき、何もしなければ青、「ちょっとむり」になった時は黄色を示すようにして、自分で今の気持ちを確認しながら指導員にも伝えられるようにします。
・気持ちの切り替えが難しい。 ・色々なものが刺激になって、安心できない。 ・感情が爆発しそうで、ストレスを感じている。	【クールダウンの部屋】 	・静かで刺激の少ない環境を用意しています。刺激の少ない安心できる環境の中で、気持ちを切りかえることができます。 ルールを決めて使用し、興奮をしずめたり、自分で感情のコントロールをしたりすることができるようになります。

こんなとき	こんなグッズを	このように
・机を押したり、動かしたりして遊びだしてしまう。 ・そわそわと体が動くときに、机と一緒に動いてしまい、姿勢がさらに保持しにくくなっている。	【机の脚キャップ】 	・滑り止めをつけることで、机を押したり、そわそわと体が動いたりしても、机がずれにくく、安定した姿勢を保ちやすくなります。
・勝ち負けのある遊びで、気持ちが高ぶりすぎたり、勝敗にこだわったりするとき。 例…しっぽとりやなかあてなどで勝敗にこだわる。	【ペグ・チェーン繋ぎ・新聞紙】  	・気持ちが高ぶりやすいタイミングで(ゲームの終了後)すぐに、黙々と取り組める活動を挿入することで、自分で気持ちを落ち着かせることができます。 こどもに合わせてペグ、チェーン、新聞紙などの中から選択します。 単純な作業を行うことで、高まっていた気持ちを調整し、次の活動に入りやすくなります。

こんなとき	こんなグッズを	このように
・活動の範囲が分かりにくい。 ・痛みへの心配等で活動に取り組むことができない。	【セラピーマット】 	・活動の範囲が視覚的に分かりやすくなります。 例) なかあて…マット上をコートの範囲とします。 例) 魚つり…マットの中を池とイメージします。 ・固い床の上では出来ない動きもマットがあることで、恐怖心も和らぎ安心して活動に取り組むことができます。
・自分が出している声かどれくらいかが分からず、声の大きさの調節が難しい。	【声のものさし】 	・声の大きさを数字やイラストに置き換えてイメージし、声の大きさに意識が向くようにします。ものさを提示しながら声を出してみせたり「ここでは、ねずみさんの声で話します。」などと伝えたりします。数や大小の概念、イラストのイメージが難しいお子さんには、実際にモデルを示して一致させていきます。 白い厚紙を上重ね、スライドさせて使います。 

こんなとき	こんなグッズを	このように
・勝敗のあるゲームで負けたとき、気持ちの切り替えが難しい。	【ドレミマット】 	・ドレミマットの上を歩くと音が出るため、負けたときにそこを歩いて音を聞くことで、気持ちを切りかえることができます。勝ちへのこだわりや、負けた時の悔しさを忘れ笑顔になり、自ら次の活動に楽しんで参加できることが多いです。
・部屋を移動するとき	【部屋の切符】   	・部屋を移動するとき一人ひとりに手渡すことで、次の活動場所の見通しが立ち、安心して移動することができます。移動先に切符入れを準備し、着いたらそこに入れるようにします。