

# オンライン講演会

2021.7.20 13:00

幼児教育に関わる全ての方へ

本物の

幼児教育とは



ピグマリオンメソッド  
開発者 伊藤 恭

# 演題 「本物の幼児教育とは」

本日の流れ

---

◆はじめに

◆幼児教育を考える

1. 幼児教育とは何でしょうか

2. 幼児教育と心構え

3. 英知を育む幼児教育

◆ピグマリオン幼児教育

・90%の思考回路ができる幼児期に親子が共に英知を創る

◆ピグマリオン教育の内容

◆ピグマリオン教育の3本柱

◆新しい講座

<伊藤 恭>プロフィール

①ピグマリオン学育グループ <代表>

- ①ピグマリオンHD(株) ②ピグマリオン(株) ③プレシャス(株)
- ④ピグマリオン学院(株) ⑤(株)アクセルソンピグマリオン
- ⑥ITO(株) ⑦テラアモス(株) ⑧ピグラン(株) ⑨(株)ピグマリオン
- ⑩エシカル(株)

②在大阪スリランカ民主社会主義共和国・名誉領事館<名誉領事>

③200万坪以上の山林・田畑所有の百姓

④KIU国際大学理事・教育学部長・教育学博士

⑤天台宗系宗派・<大僧正>

⑥アジア(16カ国)国際子ども映画祭・審査員

⑦社団法人と財団法人・理事長

- ①財団法人日本スリランカ経済交流財団 <会頭>
- ②財団法人セネハサ財団 <会長>
- ③社団法人創造的教育協会 <理事長>
- ④社団法人思考力折り紙協会 <名誉理事長>

⑧名誉最高顧問

- ①灘中合格日本一浜学園幼児教育部門ハマキッズオルパスクラブ
- ②全国1000教場、パズル道場

⑨外務大臣表彰

## ◇ 新しい講座

(☆の講座は既に関講しております。)

- ① アクセルソンプースフルタッチ (優しさと思いやりの創造)  
スウェーデンのアクセルソン協会と提携
- ② 自然と遊ぼう (疑問を感じ、問いを発する機会を創る)  
日本を代表する庭師 矢野茶先生監修
- ③ 作物を栽培して料理する 高島博士とエシカルクリエイト  
教場：兵庫県淡路島／京都府京丹波  
(水と農業と食物作りの中から生きるということを考える)
- ☆④ ピグマリオンクッキング数学  
(料理することの中で、数学的・物理的認識を深める)
- ☆⑤ ピグマリオンサイエンス 元東大教授亀崎博士  
様々な理科学的現象を考える
- ☆⑥ 論説紙芝居国語 東大工学博士中川善典教授  
(学校教育的国語ではなく人生に役立つ思考力創造力が育つ国語教育)
- ⑦ 義務教育理科教室 阪大文学博士 藤野幸彦教授
- ⑧ 電子工作室
- ⑨ 英語・中国語・ドイツ語講座
- ⑩ 思考力折り紙 社思考力折り紙協会
- ⑪ 人生を創る 伊藤恭先生／藤野先生
- ⑫ ガラティアの会
- ⑬ テラアモス／自然学習センター  
長野／徳島／和歌山／京都
- ☆⑭ ピグリ英才教室 小学校受験対策講座  
(家庭でできる能力が育つ小学校受験対策講座)
- ☆⑮ イルソウレ学院  
小学校・中学年を対象に、難関中高大学入試問題を使って  
最高レベルの数学脳を育てる講座です。  
在校生には算数オリンピック金賞受章者や全国模試1～3位の者が  
何人もいます。

## ◆ピグマリオン教育の内容

ピグマリオン学育メソッドは、親子が日常生活の中での《学びの共生関係》をつくるのに必要な、共に学ぶために必要な、考え方・学材(教材)、学具(教具)、学び方、指導手順(カリキュラム)を示すものです。ピグマリオンの教師は、親子が共に学びやすいようにアドバイスする存在でしかありません。

①《親子》の日常生活での学びが〈主〉で、教師や教室でのレッスンは、〈従〉です。

親子が共に学ぶ〈学びの共生関係づくりを優先〉して、親は絶対に教師にならないようにしてください。

教え込む教師や覚え込ませる教師になると、親子が上下関係となり、親子関係が崩れます。

親子関係は、物の位置関係である上下関係ではなく、共生関係である人間関係です。

親子関係もまた、子どもが生まれてきてから創られるものであり、創造するものです。

②《感性》を創ることが目的です。

(1)現実から学び、現実から遊離した知識や技術を与えないようにしてください。

(2)感性は、全体性の中から育ちます。全体は部分との関係の中で存在します。

③《知性》を創ることが目的です。

(1)人類が知性を創ってきた歴史から学び、知識の強制をしないようにしてください。

(2)数学的知性を自らの力で創造するような環境を与えてください。

(3)小3で小学校算数終了。小4で中学数学・理科を終了。小6で高校数学・理科を終了します。

④《人間性》を創ることが目的です。

(1)①～③で創られた基本能力が、最高レベルに人間性を高めます。

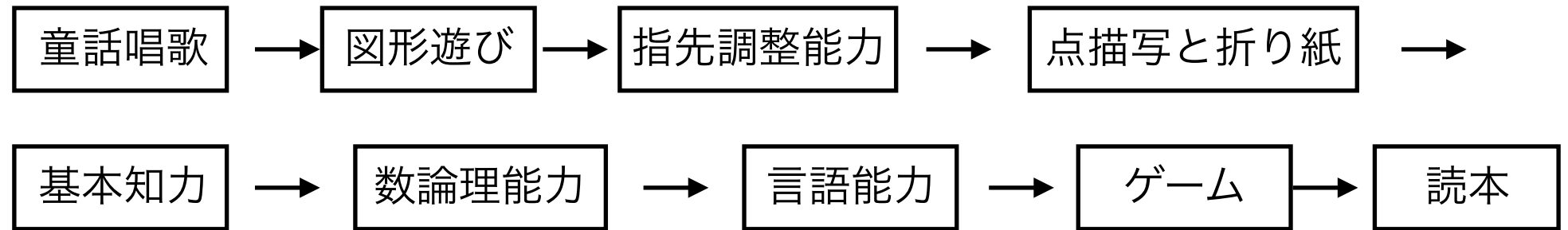
⑤《人生》を創ることが目的です。

(1)深く人生にかかわれる能力を創る中で、生きていく方向性と仕事を見つけることになります。

(2)多くの人を幸せにすることが、自分の人生の幸せだと考えるようになります。

## 第Ⅱ編 ピグマリオン教育の内容

### 第1章 幼児グレードカリキュラム



人類の知性獲得の歴史に準じて、6つの能力を正しい段階を踏みながら順番に、**指先能力→空間能力→図形能力→思考、判断能力→数論理能力→言語能力**を身につけていくことで認識能力を高め、社会性・人間性の成長を促します。ピグマリオン学育のカリキュラムには、1回のレッスン中に必ずこの6つの能力開発を取り入れているのが特徴です。楽しみながら能力を育て、自分で解いた達成感を掴み取った子どもはいつの間にかどんな難問にも立ち向かえるようになります。

※プリントの使い方を解説します。残ったプリントは、同じ考え・方法で指導してください。

指導日時 年 月 日 曜日

教室 講師名:

	指導の順番		指導の目標・心構え、教材・教具の使い方など
1	◇童謡唱歌を歌う 〈アイスクリームの歌〉	1枚 5分	今回は、〈アイスクリームの歌〉を歌います。歌詞をなぞり、一緒に、声を出して楽しく歌いましょう。
2	◇図形遊び…天地パズル 〈チューリップ〉〈船頭さん〉	2枚 8分	時間がかかる場合は、1枚だけの完成でもよろしい。図形遊びで、幾何学的思考力を鍛えましょう。答えを創る経験を積みます。
3	◇指先遊び…切り絵工作 〈ジェット機発射〉	1枚 10分	「今日の切り絵は、これです」と、はさみとともに手渡します。遊び道具を渡す感じで渡すのです。
4	◇点描写と折り紙(インコ) 〈左右逆転点描写〉	1枚 3分	「はい、今日の点描写は、左右が逆転する鏡絵の点描写です」と、言ってプリントを渡します。思考力が育ちます。
5	◇知力育成プリント 〈5方向知覚〉〈折り紙展開〉	4枚 6分	〈5方向知覚〉カラーブロックを積ませて描かせます。イメージができるようになったら、カラーブロックは必要ありません。〈折り紙展開〉解答させてから、実際に折り紙で確認します。
6	◇数能力の育成〈1～500の数〉 1～500の数の数量認識 100までの加法計算の復習	3枚 5分	今回から数を拡張して、正式に、1～500の数の数量認識をおこないます。今までも、ドット棒で、500や320や524をみせたり、加法計算を指導してきましたので簡単でしょう。
7	◇言語能力の育成 〈童話・昔話〉	2枚 3分	答えを教えようとする態度でないなら、簡単に答えを言ってもよいのです。答えは自然に出てくるまで待ちましょう。
8	◇ゲーム(図形能力) 〈手探り平面図形ゲーム〉	5分	ゲームは、レッスンの時だけでなく、遊び道具の1つとして、普段の遊びで使いましょう。
9	◇読本を読む 〈狼と七匹の子山羊①〉	5分	今回の読本は、〈狼と七匹の子山羊①〉です。100迄の数の加減暗算ができるようになると、漢字交りの文章が読めます。

## 中級グレードの到達目標〈4～6歳児〉

5～6歳児で、人間的基礎能力のすべてが基礎的な完成をします。脳の神経回路が70～80%できるからです。脳が外界をとらえる皮膚感覚が感性をつくり、知性をつくり、人間性を創るからです。

月	能力の種類	到達目標・指導の方法
1	指先能力	皮膚は脳の外部組織です。その中で、他の感覚が受容するだけなのに、微細な運動能力である指先能力は、外界に働きかける能力です。働きかけることによって外界を変化させる創造することができる唯一の能力なのです。指先能力を完成させましょう。
2	図形能力	6種類の図形遊びをすべて完全に使えるようにしてください。そして、12種類の平面図形の名前を覚え、直角を見て取り、頂点・辺・角という図形の3要素をもって、図形を見分ける能力を育てます。それが、空間把握能力と関連しあって、学び・考える力の基礎能力となります。
3	点描写と折り紙	普通点描写、左右逆転(鏡絵)点描写、上下逆転(水面の姿)点描写、90度回転点描写、180度回転点描写などができるようにしましょう。折り紙も自分で折れるようにしましょう。
4	基本知力	指先能力の完全な完成、空間の三次元的把握能力の完成は、現実を観察する力を正確にします。正しく観察されたものが、正しく考える基礎となり、正しい判断・思考・創造を生みます。それは、正しく関わること、関係を持つこと、生きることに繋がります。
5	数能力	このグレードで、1万までの加減暗算能力を育てます。1万までの数の成り立ち・命数法・記数法・数処理法(5進法・10進法・100進法・万進法)進法ができれば、量として数が理解できるので、長さ・時間・かさ・重さ・角度・面積・体積などの量も簡単に理解できます。
6	言語能力	文章を読むことが目的の言語能力は、この時期に完成します。年長児も終わり頃になりますと本を読むことができる子がでてきます。文字の一つ一つが読めるわけではありません。意味が読めるのです。24の童話昔話を読んで言語能力を育てる基礎とします。



## 中級グレード / 生徒用教具一覧表

	教材・教具名	税込み価格	用途
1	カモシカパズル	3,300 円	図形認識能力
2	ひも模様	1,650 円	図形認識能力
3	ドット棒 C 型 /20 枚	2,200 円	数論理能力
4	ドット棒 C 型の使い方	2,200 円	数論理能力
5	4 キューブ	440 円	立体認識能力 / 思考力
6	8 キューブ	880 円	立体認識能力 / 思考力
7	9 キューブ	990 円	立体認識能力 / 思考力
8	時計の模型	440 円	時間の測定
9	三角定規セット	385 円	図形の測定
10	まきじゃく	495 円	長さの測定
11	季節感カード	1,980 円	言語能力
12	童話カード	1,980 円	言語能力
13	昔話カード	1,980 円	言語能力

中級グレード / 教具セット 18,920 円

合計 18,920 円 (税込み)

## 中級グレード / プリント学材指導内容 (その1)

月	回	童謡 / 唱歌	図形遊び / お手本名		指先能力		点描写	知力 / 空間 / 思考
1	1	さっちゃん	カモシカパズル	地平線 / エレベータ	切り絵工作	16	普通	3方向知覚 / 図形の合成分解
	2	メリーさんの羊	ひも模様	ケーキ	切り絵	ぶどう	普通	同類図形 / 図形の合成分解 / 線描写
	3	お腹の大きな王子様	マグ・プレート	お兄さん / キリン	折り紙	こうもり	普通	にげみち / 類推 / 長方形分割
2	1	犬のお巡りさん	天地パズル	王冠 / おどる	折り紙えりまきとかげ		普通	長方形分割 / 積木の数
	2	手を叩きましょう	色板トントン	おしろ	切り絵工作	17	普通	左手右手 / 積木の問題 / 3方向知覚 / 長方形分割 / 絵の合成
	3	ドロップスの歌	ペリカンパズル	もよう / からす	切り絵	トマト	普通	絵の合成 / 積木の数 / 3方向知覚 / にげみち / 長方形分割
3	1	楽しい雛祭り	カモシカパズル	パオ / ねこ	折り紙	ぶた	普通	あみだくじ / 話の判断 / 3方向知覚
	2	飛んでいったバナナ	ひも模様	つばめ	切り絵	すばこ	普通	積木の数 / 積木の問題 / 3方向知覚 / 長方形分割 / 転写
	3	かわいいくれんぼ	マグプレート	ふね / わに	切り絵工作	18	普通	にげみち / 絵の合成 / 3方向知覚
	4	大きな古時計	天地パズル	うさぎ / 白鳥	絵描き歌	こうもり	普通	同類図形 / 3方向知覚 / あみだくじ / 積木の数 / 重なり図形 / にげみち
4	1	花	色板トントン	ねこ	折り紙	だまし船	普通	長方形分割 / あみだくじ
	2	仲良し小道	ペリカンパズル	ねこ / 首長恐竜	切り絵	さくら	普通	重さ比べ / 折り紙展開
	3	目高の学校	カモシカパズル	1 / つる	切り絵工作	19	普通	絵の合成 / 話の判断 / にげみち / 長方形分割
	4	お弁当	ひも模様	ロボット	絵描き歌	赤ちゃん	普通	重なり図形 / 折り重なり図形
5	1	鳥の赤ちゃん	マグ・プレート	UFO / 蛙	運筆練習	雨降り	普通	5方向知覚 / 重なり図形
	2	蛍	色板トントン	いぬ	切り絵	甲虫	普通	積木の数 / 折り紙展開
	3	てるてる坊主	天地パズル	さい / 北へ帰る	切り絵工作	20	普通	にげみち / 折り紙展開 / 話の判断
6	1	兎のダンス	ペリカンパズル	へび / 舌切り雀	折り紙	つばめ	左右逆転	折り重なり図形 / 重さ比べ
	2	すかんぼの咲く頃	カモシカパズル	かまきり / にわとり	切り絵	ドレス	普通	長方形分割 / あみだくじ
	3	茶摘み	ひも模様	かぶと	絵描き歌	かに	普通	同類図形 / 重なり図形 / 重さの比較 / あみだくじ / にげみち / 長方形分割

## 中級グレード / プリント学材指導内容 (その1)

月	回	童謡 / 唱歌	図形遊び / お手本名		指先能力		点描写	知力 / 空間 / 思考
7	1	アイスクリームの歌	天地パズル	チューリップ / 船頭さん	切り絵工作	2 1	普通	5方向知覚 / 3方向知覚 / 折り紙展開
	2	笑いカワセミには話すなよ	ペリカンパズル	へび / ピアノ	絵かき歌	たぬき	左右逆転	にげみち / あみだくじ
	3	夏は来ぬ	マグプレート	日の出 / ピエロ	切り絵	えび	普通	積木の数 / 重なり図形
8	1	故郷	カモシカパズル	すだち / 龍	折り紙	ボート	普通	長方形分割 / 5方向知覚 / 積木の数
	2	森の熊さん	ひも模様	きつね	切り絵工作	2 2	普通	重さの比較 / あみだくじ / 重なり図形 / 折り紙展開
	3	カモメの水兵さん	マグ・プレート	五月人形 / 盆踊り	切り絵	くるま	左右逆転	立体認知・面 / 積木の数 / 5方向知覚
9	1	砂山	天地パズル	なた / 仏像	運筆練習	暴風雨	普通	5方向知覚 / 折り紙展開
	2	ちんちん千鳥	色板トントン	とうせんぼ	絵かき歌	UFO	普通	立体認知・頂点 / 立体認知・面
	3	山の音楽隊	ペリカンパズル	ひつじ / あり	切り絵工作	23	左右逆転	積木の数 / 立体認知・頂点
	4	あの子はたあれ	カモシカパズル	きつね / あひる	絵かき歌	自動車	普通	立体認知・辺 / 立体認知・面と頂点
10	1	野菊	ひも模様	いぬ	折り紙	ネクタイ	普通	にげみち / 立体認知・面と辺と頂点
	2	お話し指さん	マグ・プレート	六角形 / UFO	切り絵	月見団子	左右逆転	あみだくじ / 折り重なり図形
	3	しょうじょうの狸ばやし	天地パズル	馬 / 戦う	切り絵工作	2 4	普通	積木の数 / 折り紙展開
11	1	赤い靴	ペリカンパズル	つる / 首長恐竜	折り紙	はと	見取り図	5方向知覚 / 重なり図形
	2	真っ赤な秋	カモシカパズル	仏像 / ロケット	切り絵	さる	左右逆転	長方形分割 / 立体認知・面と辺と頂点
	3	ずいずいずっころばし	ひも模様	さかな	絵かき歌	羊	普通	折り紙展開 / 積木の数 / 折り重なり図形
	4	ツッピン飛魚	マグ・プレート	ピラミッド / 島	切り絵工作	2 5	普通	積木の数 / 折り重なり図形
12	1	走れ超特急	天地パズル	鳩 / ヘビ	切り絵	ペンギン	見取り図	にげみち / 立体認知・面と辺と頂点
	2	猫踏んじゃった	色板トントン	おけら	折り紙	サンタクロース	左右逆転	重さの比較 / 積木の数 / 折り紙展開 / 折り曲げ図形
	3	きよしこの夜	ペリカンパズル	へび / へび	絵かき歌	帽子の子	普通	折り曲げ図形 / 重なり図形

## 中級グレード / プリント学材指導内容 (その2)

月	回	数量認識		言語能力	ゲーム	読本
1	1	1~100の加法	2 5 + 8 型の加法暗算	季節感	手探り平面図形ゲーム	かぐや姫①
	2	1~100の加法	3 6 + 4 8 型の加法暗算	話の判断	4キューブ	かぐや姫②
	3	1~100の加法	1 ~ 1 0 0 の加法総復習	ことば	季節感カード	かぐや姫③
2	1	1~100の減法	5 0 - 2 0 型の減法暗算	しりとり	スティック 4	こぶとり爺さん①
	2	1~100の減法	5 8 - 3 型の減法暗算	聴覚記憶	8キューブ	こぶとり爺さん②
	3	1~100の減法	6 7 - 3 0 型の減法暗算	童話 / 昔話	童話カード	兎と亀
3	1	1~100の減法	6 7 - 3 4 型の減法暗算	季節感	平面図形 / 三角めくり	一寸法師①
	2	1~100の減法	4 0 - 7 型の減法暗算	話の判断	9キューブ	一寸法師②
	3	1~100の減法	3 2 - 4 型の減法暗算	漢字	童話カード	さるかに合戦①
	4	1~100の減法	3 2 - 1 4 型の減法暗算	聴覚記憶	ラビットゲーム	さるかに合戦②
4	1	1~100の加減	1 0 0 - 3 型の減法暗算	童話 / 昔話	手探り平面図形ゲーム	さるかに合戦③
	2	1~100の加減	3つの数の計算 / 文章問題	話の判断	4キューブ	舌切り雀①
	3	1~100の加減	3つの数の計算 / 文章問題	季節感	季節感カード	舌切り雀②
	4	1~100の加減	今までの総復習	聴覚記憶	スティック 4	舌切り雀③
5	1	1~100の復習	今までの総復習	漢字	8キューブ	浦島太郎①
	2	1~100の復習	今までの総復習	童話 / 昔話	童話カード	浦島太郎②
	3	1~100の復習	今までの総復習	話の判断	平面図形 / 三角めくり	シンデレラ①
6	1	1~100の復習	今までの総復習	季節感	9キューブ	シンデレラ②
	2	1~100の復習	今までの総復習	聴覚記憶	童話カード	ジャックと豆の木①
	3	1~100の復習	今までの総復習	漢字	ラビットゲーム	ジャックと豆の木②

## 中級グレード / プリント学材指導内容 (その2)

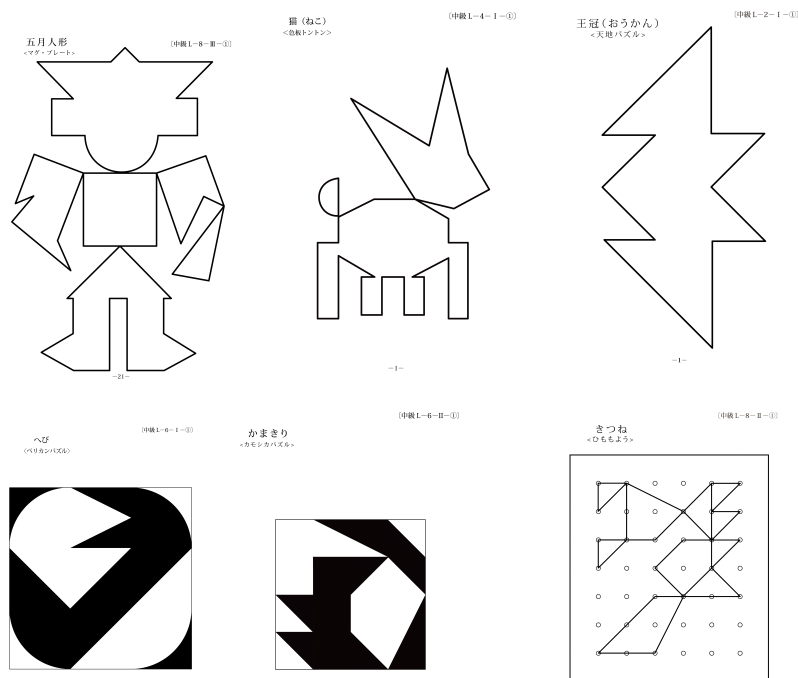
月	回	数量認識		言語能力	ゲーム	読本
7	1	1~500 の数認識	1~500 の数の数量認識	童話・昔話	手探り平面図形ゲーム	狼と七匹の子山羊①
	2	1~500 の加法	1~500 の数の加法暗算	話の判断	4キューブ	狼と七匹の子山羊②
	3	1~500 の加法	1~500 の数の加法暗算	季節感	季節感カード	ガリバー①
8	1	1~500 の減法	1~500 の数の減法暗算	聴覚記憶	スティック 4	ガリバー②
	2	1~500 の減法	1~500 の数の減法暗算	漢字	8キューブ	大きなかぶ①
	3	1~千の数認識	1~1000 の数の数量認識	童話・昔話	童話カード	大きなかぶ②
9	1	1~千の加法	1~1000 の数の加法暗算	話の判断	平面図形 / 三角めくり	マッチ売りの少女①
	2	1~千の加法	1~1000 の数の加法暗算	季節感	9キューブ	マッチ売りの少女②
	3	1~千の減法	1~1000 の数の減法暗算	ひらがなを書く	昔話カード	白雪姫①
	4	1~千の減法	1~1000 の数の減法暗算	漢字一覧表	ラビットゲーム	白雪姫②
10	1	1~万の減法	1~1000 の数の減法暗算	『桃太郎』を読む	手探り平面図形ゲーム	親指姫①
	2	1~万の成り立ち	1~1000 の数の成り立ち	『桃太郎』の読解	4キューブ	親指姫②
	3	1~万の成り立ち	1~1000 の数の成り立ち	漢字の筆順と書写	季節感カード	赤頭巾ちゃん①
11	1	1~万の成り立ち	1~1000 の数の成り立ち	『金太郎』を読む	スティック 4	赤頭巾ちゃん②
	2	1~万の成り立ち	1~1000 の数の成り立ち	『金太郎』の読解	8キューブ	ピノキオ①
	3	1~万の加法	成り立ちと4桁の加法暗算	漢字調べ	童話カード	ピノキオ②
	4	1~万の減法	1000 の補数	ひらがなを書く	平面図形 / 三角めくり	ピノキオ③
12	1	1~万の減法	1000 の補数 / ~より大きい	『かぐや姫』を読む	9キューブ	欲張りな犬
	2	1~万の減法	1000 の補数 / ~より小さい	『かぐや姫』の読解	昔話カード	ぶんぶく茶釜①
	3	1~万の減法	4桁の減法暗算	短文作り	ラビットゲーム	ぶんぶく茶釜②

## 第2章 図形能力の育成 ～現実を把握・認識するための土台をつくる～

図形能力は人類がこの世(世界)を捉えるために考え、創りあげた能力ですから、後天的に自らの脳の中で創造するしかありません。例えば、円・三角形・四角形という図形も頭の中で認識・理解できるように育成されていないと、捉えることができません。この能力は意識して育てないと、既に自分の頭の中にある図形しか認識できないのです。図形能力は幼児期にじっくりと育て上げる必要があります。

### ●図形能力を育成する教材

・天地パズル／カモシカパズル／マグ・プレート／ペリカンパズル



### ●図形能力を育成する教具

・天地パズル／カモシカパズル／マグ・プレート／ペリカンパズル  
色板トントン／ひも模様／手探り平面図形

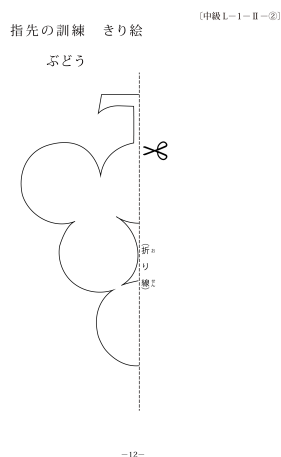
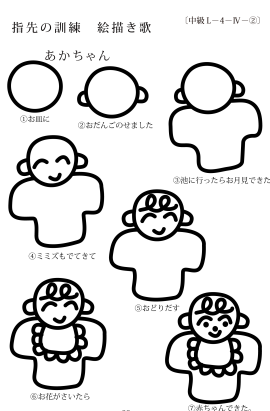
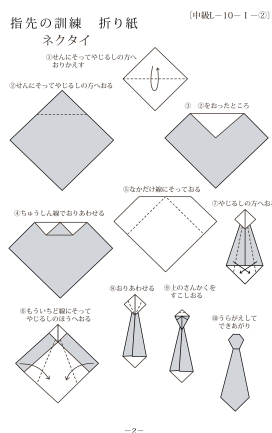


## 第3章 指先調整能力の育成 ～知性や心、性格を左右する指先能力～

指先の能力を高めるには、両手を使った遊びをさせることが大切です。目と手を協調させて物事を完成させるという経験と、両手の関係の中で一つのものでできあがるという事実が、生きていくための基礎となるのです。あらゆるものは、つながる関係の中で存在しています。分断したり、部分だけを見ることは「片手落ち」です。正しく物事を理解し、行動するためには、片手落ちになってはいけません。両手、つまり全てを使うことが必要なのです。能力を全開にして一つのことを成し遂げると、一皮むけた能力を獲得していることが多いのです。

### ●指先調整能力を育成する教材

- ・折り紙／絵かき歌／切り絵



### ●指先調整能力を育成する教具

- ・色板トントン／リニーレン／ラビットゲーム／



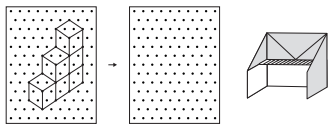
## 第4章 点描写と折り紙 ～図形・空間概念の育成～

点描写の問題を子どもにさせますと、図形概念(空間把握能力)が低い子どもは正しい位置に描くことが出来ません。線が点の上を通らなかったり、描きもらしたりします。図形能力は、ただ単に図形問題を解けるようになるのではなく、頭のよさ、頭のキレといったものにつながる能力なのです。折り紙は指先能力と、幾何学能力の育成です。また、平面から立体的になり4次元的な思考が身につきます。折る順番すなわち時間軸の育成にも繋がります。

### ●点描写と折り紙の教材

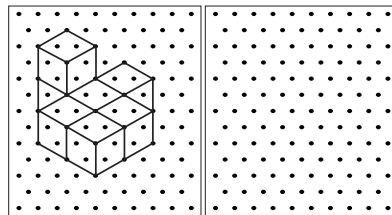
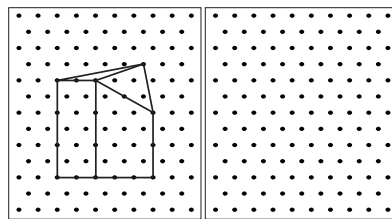
幾何学的能力の育成

#### 点描写と 折り紙 ③⑨



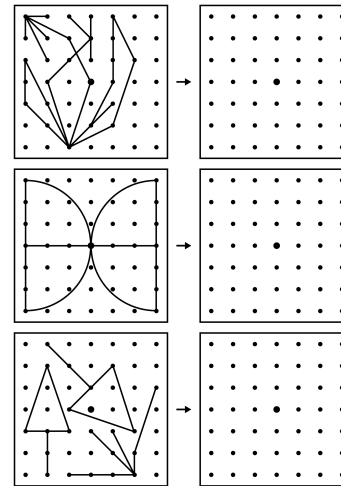
 PYGMALION

点をつないで、お手本通りの形をつくりましょう。



- 11 -

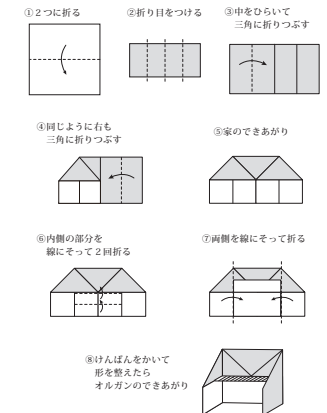
左の お手本通りに 写してください。 [中級1-1-1-③]



- 3 -

#### ③⑨ オルガン

◇ 脳の中で折り、折れ線を入びつでなぞりましょう。



- 18 -



# 第5章 空間能力の育成 ～思考の枠を広げ、三次元思考で人間性・社会性を高める～

三次元空間の座標軸は、上下・前後・左右です。人間の目は情報を二次元で捉え、頭の中で三次元に再構成します。つまり、三次元空間把握能力は、人間が創った後天的な能力なので、何もしなければ育ちません。旧来の教育では空間把握能力を育成するという考え方が存在しなかったため、実はほとんどの大人の空間把握能力は低いままです。また、単に教える・覚えるという教育には空間把握能力や思考力は必要とされません。従って、大人が理解していないものは、子どもに教えることはできないのです。

## ●空間能力を育成する教材

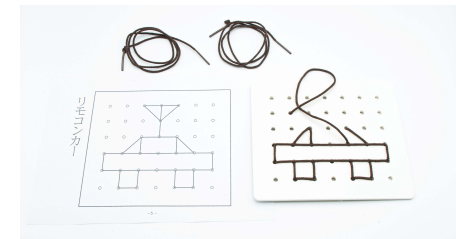
- ・積木の数／5方向知覚／積木推理

積木の数はいくつ？ 〈見えない数〉 [中級L-3-II-⑤]

5方向知覚 [中級L-5-I-⑤]

## ●空間能力を育成する教具

- ・カラーブロック／位置の記憶ゲーム



# 第6章 思考・判断能力の育成 ～広い視野を持つことで判断・思考・創造力を生み出す～

図形能力・空間能力・数論理能力を駆使しつつ、全体把握、構成把握、関係把握、消去法、比較法などを使って思考し、判断し、答えを創ります。全体を視野に入れ、判断・思考することは関係の中でものを感じ創造することに繋がります。広い視野の獲得は、知性の獲得とともに感性、感じる心、思いやり、やさしさを持つ心の獲得です。

## ●思考・判断能力を育成する教材

同類図形／重なり図形／折り重なり図形／

**同類図形** (中級1-1-II-③)

次の図の中から同じ形を2つ選んで下の欄に○をしてください。

10  
11  
12  
13  
14

**重なり図形** (中級1-4-IV-⑤)

次のように、透明なビニールに貼られた2つの形を重ね合わせると、どうなりますか。必ず正しいものを先へへより選び、それを記号で答えください。

10  
11  
12  
13  
14  
15  
16

**折り重なり図形** (中級1-6-I-⑤)

透明なビニールに貼られた形を、図のようにして折り重なり合わせると、どのような形になりますか。必ず正しいものを先へへより選び、それを記号で答えください。

10  
11  
12  
13  
14  
15

## ●思考・判断能力を育成する教具

スティック4／4キューブ／8キューブ／9キューブ



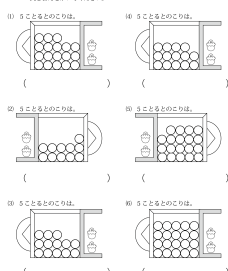
# 第7章 数論理能力の育成 ～全ての能力に影響する「数論理」の理解を深める～

数学的思考力とは、空間位置把握能力・図形形態把握能力・数論理能力が総合されたもので、現実を知的に理解するための体系的な能力です。全ての能力は、数学的能力に集約され、その土壌の中から花開きます。この能力を身につけるには、人類の知性獲得の歴史に準じて体系づけられた多量の事実のみを、楽しく刺激するように子どもに与えながら、数学的知性や思考力を育てていく必要があります。そこから高い創造力が養われていくのです。数学的思考力とは、空間位置把握能力・図形形態把握能力・数論理能力が総合されたもので、現実を知的に理解するための体系的な能力です。全ての能力は、数学的能力に集約され、その土壌の中から花開きます。この能力を身につけるには、人類の知性獲得の歴史に準じて体系づけられた多量の事実のみを、楽しく刺激するように子どもに与えながら、数学的知性や思考力を育てていく必要があります。そこから高い創造力が養われていくのです。

## ●数論理能力を育成する教材

**いくつですか** (中級L-6-1-①)

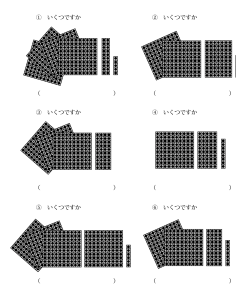
試合器を覗いてください。



500までの数の たし算 (中級L-7-①-②)

① $200+100=$	⑩ $272+115=$
② $200+200=$	⑪ $142+245=$
③ $150+200=$	⑫ $190+282=$
④ $220+200=$	⑬ $180+234=$
⑤ $120+250=$	⑭ $190+222=$
⑥ $190+210=$	⑮ $199+132=$
⑦ $270+150=$	⑯ $134+290=$
⑧ $140+180=$	⑰ $140+183=$
⑨ $280+152=$	⑱ $183+149=$

**500までの数の認識** (中級L-7-①-③)

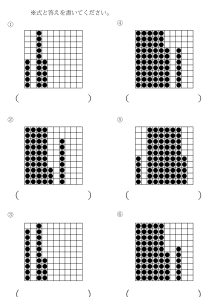


**計算問題** (中級L-7-②-③-④)

① $37-10=$	⑩ $44-20=$
② $82-40=$	⑪ $76-50=$
③ $65-20=$	⑫ $58-20=$
④ $94-50=$	⑬ $87-70=$
⑤ $71-40=$	⑭ $55-30=$
⑥ $57-30=$	⑮ $46-30=$
⑦ $66-40=$	⑯ $92-40=$

**あわせるよ いくつ (25+8) 型** (中級L-1-①-②)

試合器を覗いてください。



**いくつですか** (中級L-1-③-④-⑤)

③の 計算を してください。

① $447+378=$
② $558+287=$
③ $494+458=$
④ $896-587=$
⑤ $625-208=$
⑥ $356-239=$
⑦ $1000-363=$
⑧ $1000-281=$
⑨ $1000-935=$

## ●数論理能力を育成する教具

・ヌマーカステン／ウッディブロック／ドット棒



# 第8章 言語能力の育成 ～多読のみでは獲得できない、高い社会性を養う～

本をたくさん読んでも、それだけでは言語能力は伸びません。しかし、思考力を高めると、他者とのコミュニケーションを求めて自然に本を読み始めるようになります。この時、本当の言語能力が育つのです。高い知性を育てるためには、高い言語能力が必要であり、そして高い言語能力は高い社会性を持つことにつながります。なぜなら、最も高い知性とは、社会性の獲得だからです。言語能力は、数学的思考力（空間・図形・数論理能力）の表現技術に過ぎません。このような理由から、数学的思考力の高い子どもは国語の成績も良いのです。

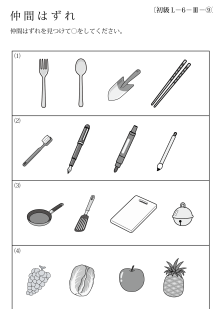
## ●言語能力を育成する教材

- ・ 童話唱歌／読本／仲間はずれ

## ●言語能力を育成する教具

天 雲 ど 絵  
 ま ま ち 画  
 で で ち 画  
 上 上 負 字  
 が が け 負  
 れ れ ず け  
     ず

天 雲 風 凧  
 ま ま で よ く 凧  
 で で 上 が 上 が 上 が  
 が が れ れ 受 受 受  
 れ れ け て け て け て



人形作りのゼベット 爺さんが、木を削って 操り人形を 作りました。すると、不思議な ことに この 人形は 口をききました。喜んだ、ゼベット 爺さんはこの 人形に 『ピノキオ』と 名前を付けました。ピノキオは、部屋の中を 駆け回って いましたが、お爺さんに 内緒で 家の 外へ 飛び出しました。



## 第9章 ゲームの時間 ～ゲームを行いながら能力を育成～

導入グレードでは、リニーレン・カラービル・身辺教養カード・お魚釣りゲーム・競争ゲームなどを使い楽しみながら、指先能力を育成します。各グレードによって、ゲームを行いながら、指先・空間・図形・数論理能力などを育成します。

### ●ゲームの時間で扱う教具

- ・手探り平面図形ゲーム／競争ゲームA型/B型／4キューブ／8キューブ／9キューブ

