



「思考」する力は、
人生を「創造」する力に。



PYGMALION

スーパーピグマリオン教室

入会のご案内

～小3までに高い創造力と中学校レベルの数学能力が身につく～



Q

お父さん、お母さん
この計算問題をどう解きますか？

筆算・ソロバン・電卓を使わないで、暗算で解答してください。

6 1 7 3 - 3 2 8 4

※上級グレード（4～5歳児対象）

小学校入学までにできるようにしましょう

答えは、「2889」ですが

どのように解きましたか？ [> 解き方は巻末に！](#)

この問題をどのように解くかが、大切なのです。

ただ解答するだけならば、筆算・ソロバン・電卓などを使ってもよいのですが、

それでは、数を含む、長さ・時間・かさ・重さ・角度・面積・体積・濃度・密度・速さなどの《数量の世界》全般の基礎能力とはなりません。

ピグマリオンが育てたいのは、《数量の世界＝数量化できる世界》を、数量化するという方法（命数法・記数法）と、処理する方法（四則演算法）です。



様々な問題を数量化することを、数の世界のときから、自らの力で創り出せるようなカリキュラムになっています。

ピグマリオンは、数の世界を孤立したものと考えずに、

『図形・空間能力』と『思考方法』

とともに、育てるようにしています。

ここにピグマリオンの生徒が、高い能力をどんどんと、自らのチカラで創造し続けるヒミツがあります。

高い能力を育てるには、脳の90%以上が形成されるという

『8歳までの幼児期』が最適です。

逆に正しい内容と方法で育てないと、知識や技術を覚えるしかない『低い能力が固定化する』だけになってしまう危険があります。

Q

子どもにどんな チカラを プレゼントしたいですか？

ただ、学校の成績を良くし、有名校に合格するだけの力で良いのでしょうか？

有名校に入る力と、人生にずっと役立つ力が、同時につけられるなら、
その方がずっと素敵だと思いませんか。

スーパーピグマリオン教室は、
子どもが自分の力で問題を解決するチカラの創造をお手伝いいたします。

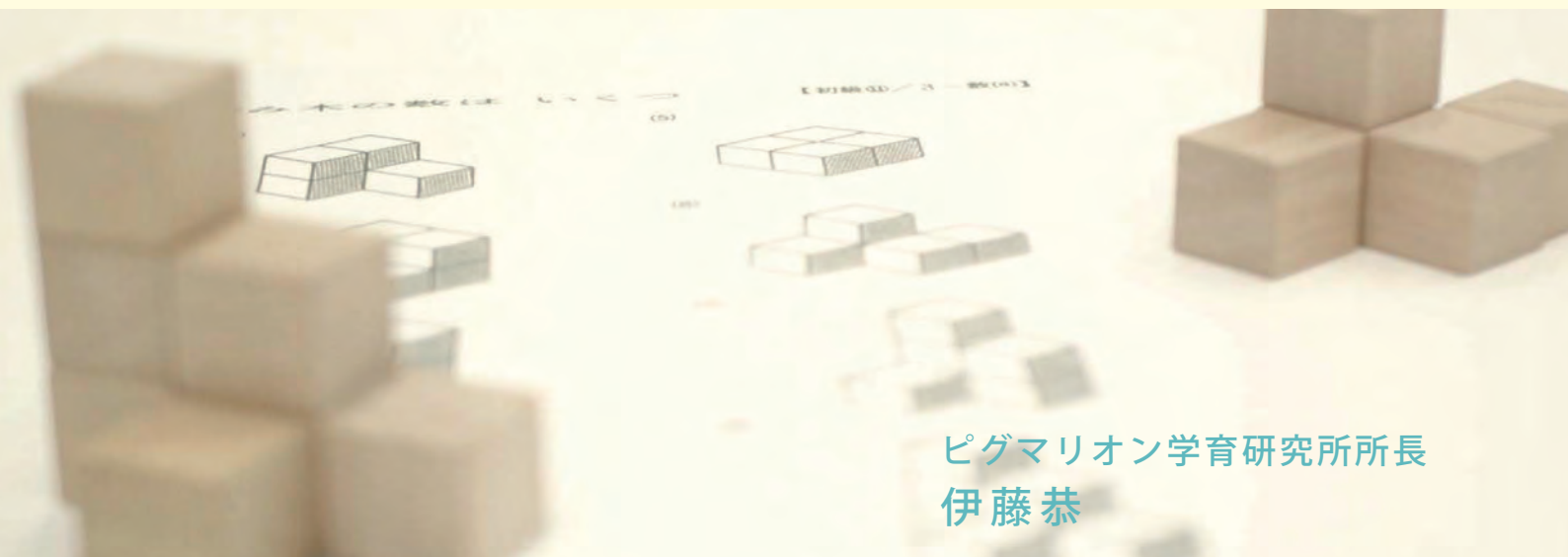
私たちと一緒に子どもの未来を
豊かにする能力創りをしませんか。

所長のごあいさつ

—— 子どもを愛してください。

愛されているという自信が、感性と知性を高くする礎となります。ヤル気生まれます。

生きていることが楽しくなければ、この世界を知ろうとする気持ちは生じないのですから ——



ピグマリオン学育研究所所長
伊藤 恭

ピグマリオンメソッドとは、現実を直視するのに必要な認識能力・解決能力・法則性を創り出す思考力を育てるためのメソッドです。

それは子どもたちが、『思いやりがあつて、愛情深く、人々を愛する人間』（クルシュナムルティの言葉）に育つための糧となるでしょう。

豊かな感性と高い知性を育てるのは 子ども自身。

どんどんとIT化が進む中で、知識と技術の修得だけの教育は意味をなさなくなってきました。

今の小学生が大人になるころには、70%前後の職業はなくなっているだろうといわれています。

すでに、将棋の世界では、コンピュータのほうが強いと言われていましたし、大学入試センターのテスト問題も偏差値57程度は取るロボットも製作されています。

子どもが生きていく未来社会は、子どもたち自らが創っていくのです。だから、大人たちが教えることなどできないのです。

豊かな感性と高い知性を育てるのは、子ども自身しかできません。

それらの創造に役立つのが、ピグマリオンメソッドです。

人類の知性獲得の歴史に準じた、能力創造のカリキュラム

教えると、覚える能力が育つだけです。

教えて、真似して、学ぶ（まねぶ）という考えも、間違いです。

この考えでは、新しいものを生み出すことができません。

知らない新しい世界を、誰が教えられるのでしょうか？

私たちにできるのは、《創造》だけです。

刺激が反射になり、反射が対応になり、対応が能力になるときの全ての段階で、《創造》がおこなわれているのです。

私は、子ども自らが創造力を育てるためのカリキュラムを、人類の知性獲得の歴史に準じて創り、それをピグマリオンメソッドと名づけました。

高い問題解決能力（知性）は、他者を愛する前提能力です。

日本の教育体系は富国強兵を国是とした、上官の言う通りに動く兵隊づくりのための教育思想・制度・カリキュラムのままであり、

優しさや思いやりや他者ととともに幸せに生きる能力を育てようとする思想を根本的にもっていません。

それでも70年以上前は、考え解決し、社会や国を導いていく人材育成のための学校はまだ存在していました。それが廃止され形骸化された今は、教えられ・覚えるというレベルの思考力しか学校では育たないのです。

スーパーピグマリオン教室は、本来の教育の目的である、考え解決し社会や国を導いていく、高い問題解決能力を育成するための教室です。



伊藤 恭 ピグマリオン学育研究所所長

心と能力を同時に育てる独自のピグマリオンメソッドを構築し、幼児期に10歳程度、10歳で14歳以上の認識能力を育てるカリキュラムを完成した。

伊藤が主導する最高レベルの能力を創造して最難関中学合格を目指す「スーパーピグマリオン教室」、人生に不可欠な認識能力・創造力を確実に育てていく「ピグマリオンぷち」「P&Rみらい学習教室」は日本全国に合計200教室以上が開設されている。

その他、スリランカ・マレーシア・香港・台湾・韓国にも教室を開設。

ピグマリオンメソッド開発者 / ピグマリオン学育研究所・所長
(社)フューチャーデザインと創造的教育協会・理事長 / P&Rみらい学習教室 共同代表
カーツ国際大学・教育学部長 / 在大阪スリランカ名誉総領事
450名に奨学金を授与しているセネハサ財団・理事長
杉良太郎さんのアジア国際子ども映画祭・審査員
スリランカでの活動に対して 2015年度外務大臣表彰
2016年度首相の桜を見る会への招待（於：新宿御苑）
浜学園はまキッズ・顧問 / パズル道場・最高顧問など

ピグマリオン教育の特徴



「学ぶ」が
くせになる！

学び、創り上げたチカラは 無限に伸びる

▶ 教えるより、学ばせるほうが、十倍は難しい

スーパーピグマリオン教室は、あえてこの難しい方法である「学び・創造させる」能力育成法を確立した「ピグマリオンメソッド」を採用しています。教えるという方法は、知識や技術を記憶する・忘れないでおくという程度の能力育成が目的なので、辞書やコンピュータ以下の能力しか育ちません。

ピグマリオンメソッドは、「思考するチカラ・解決を創造するチカラ」を育てます。自らが創りあげたその力は、勉強だけでなく、その後の人生の様々な課題を解決していく力へと発展します。



楽しい！だから、 『自ら学び・創造する』ことが、身につく。

▶ 学ぶことは楽しいこと！

生きることが楽しく明るく豊かでなくてはならないように、考え・学ぶこともまた楽しく面白くなくてはなりません。楽しくて面白いから、いっぱい学びたいと思うのです。心を開いて、心楽しく、感覚と知能を全開にして、思いっきり思考するから、瞬時に体得したり短期に能力化できるのです。自ら考え学びとった達成感を経験させてあげることで能力は飛躍的に向上していくのです。



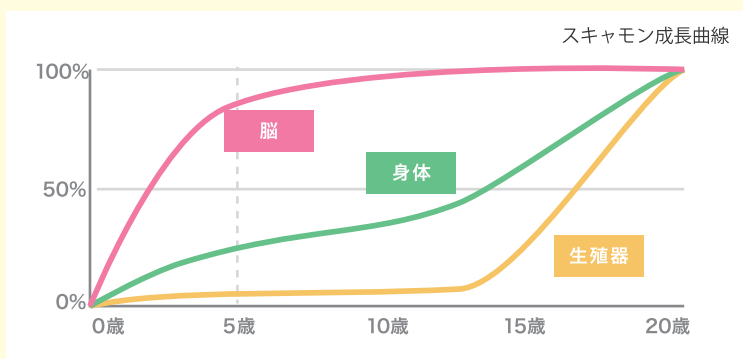
数論理能力の仕組みを理解すれば 勉強はラクになる！

学習内容がだんだん進んでいっても、難しくなるわけでも、高度になるわけでもありません。色々な分野に広がるだけで、《数論理能力の仕組み》が変わることはありません。スーパーピグマリオン教室のカリキュラムが、週に1回50～80分、年間40週のレッスンしかないのに、小3グレードで中学校レベルの数学の内容まで終了できるのは、《数論理能力の仕組み》を早期に獲得させるからなのです。

ピグマリオン教育について

脳が成長している幼児期に、一生ものの能力を！

▶ 幼児期は脳が1番成長するとき



脳の発達は0歳～6歳頃までに約80%形成され、12歳頃までにほぼ完成されます。これは世界各国においても大脳生理学など様々な研究結果から明らかにされており、幼児教育がいかに重要か提唱しております。日本でも昔から「三つ子の魂百まで」という言葉があるように、幼児期は「何に対して喜怒哀楽を感じるか」「何に価値を認めるか」「どのような心と能力が育つのか」という、第一段階の心と能力の成立期です。

知性を正しく発達させるためには「順番」が大事。

▶ ピグマリオンは脳が成長する順番にそって、知能を刺激します



思考の樹

指先能力が樹の支えのように基本となり
そこから能力が成り、それがやがて
社会性・人間性としての大きな樹となります。

ピグマリオン学育メソッドは、人類の知性獲得の歴史に準じて習得できるよう体系的にまとめられています。それは、指先→空間→図形→数論理→言語→社会性という順番で認識能力を高めながら発達していきます。

*

この方法で適切な刺激を与えた70%～80%の子どもは、小3で中学校レベルのカリキュラムを終了することができます。

▶ 高い知性と感性、人間性の獲得には、幼児期が最重要期

1～6歳までの幼児期に、現実を認識し解決する原理的な基本知性の育成（ピグマリオンメソッドの修得）がなされていれば、より高い知性と感性、人間性の獲得は、そんなに難しいことはありません。

5つの能力を 刺激する豊富な学材・学具

指先能力

空間能力

図形能力

数論理
能力

言語能力

能力創造 幼児コース



ピグマリオンの能力創造カリキュラムは、子ども自らが能力を創造できるように体系化されています。

独自に開発された543冊のオリジナル学材と、特許取得された《ヌマーカステン》を含む豊富な学具で知性・人間性獲得の旅にでましょう。

幼児能力開発コース



▶ 生徒 1 人 1 人の成長に合わせた柔軟なカリキュラム

ピグマリオン学材・学具は全てオリジナルです。それらの人間の知性獲得の歴史から学んだカリキュラムで、年齢ではなく知的能力の段階に応じて能力育成を援助します。

授業の流れ 1 レッスン 50分

童謡唱歌

全 190 曲で漢字混じりの歌詞カードを使用

図形あそび

6 種類の学具を使用してレッスン

指先

「折り紙」「切り絵」などの工作や学具を使ったレッスン

基本知力 (図形・空間・思考力)

52 冊のオリジナル学材を使用

数論理

学具とプリントを使って数を「量」としてとらえるレッスン

言語

しりとりや言語カードを使い、言語能力を育成

ゲーム

楽しい知育ゲームをしながら思考力を刺激

読本

耳から育てる音声言語教育を中心としたレッスン

スーパーピグマリオン教室のカリキュラムには、1 回のレッスン中に必ず指先・空間・図形・数論理・言語の能力開発を取り入れています。その能力開発が最大限に発揮されるように、楽しく、やる気が全開になるように学習を進めます。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。

▶ 教室と家庭で学ぶ 6 種類の問題集で能力育成を支援

▶ レッスン学材

今現在の能力の内容を常にチェックして、子どもに合わせたカリキュラムで指導しますので、無駄や無理なく能力を伸ばしていきます。

能力育成 L 学材 / 52 冊
ピグマリオン数学学材 / 52 冊
思考力学材 / 52 冊

▶ 家庭用学材

家庭でも子どもが楽しく学べるように、レッスンごとにお渡しします。

能力育成 H 学材 / 52 冊
点描写問題集 (毎日 1 題) / 43 冊
補助問題集 (毎日 1 題) / 52 冊

*

卒業生の多くが有名小学校に合格し、その後に最難関中学・高校・大学へと進学していきます。「初めての問題を解ける能力」を育てるのが、私たちの理念です。

導入
グレード

まずは指先と数の認識から

指先の調整能力育成を中心にカリキュラムを進めます。また数の認識能力を育成するために、1.2.3を数量感をもって理解できるよう育成します。

基本
グレード

指先能力の完成、基本数論理能力の育成

- 指先能力** めりえ、運筆練習、絵描き歌、切り絵、折り紙で楽しみながら指先能力を育てます。
- 空間能力** 大小、内外、長短、高低、上下、前後、半分を理解させ三次元空間把握能力を育成します。
- 図形能力** マグ・プレートや天地パズルを使用して直角を認識させたり、パズルは大きい図形から置いていくなど基本的なことからマスターさせていきます。
- 数論理能力** スマーカステンを使い、1～10までの数認知が瞬間的にできるようにします。
- 言語能力** 童謡唱歌、読本、様々なアプローチで言葉を浴びせ、また語彙力も増やしていきます。

初級
グレード

小1終了時の能力の育成

- 指先能力** めりえ、折り紙、切り絵の精度を上げ、自分一人で完全にできるようにします。
- 空間能力** 絵の合成、絵の記憶、点描写などで、本質的な基礎能力が育成されるようになります。
- 図形能力** ペリカンパズルなどを使用して、長さ、形、角度を把握させ、図形を認知させていきます。
- 数論理能力** スマーカステンなどを使い、1～20までの数認知と加減暗算を学びとらせます。
- 言語能力** 童謡唱歌、読本、物語などを通して、文章として言語を認識できるよう育成します。

中級
グレード

三次元空間把握能力の第一段階完成

- 指先能力** ひもよう、切り絵や折り紙、ちょうちょ結びができるように育成します。
- 空間能力** 光の方向、重さ比べ、鏡絵、方向知覚、折り紙展開など様々な学材を追加し、本質的な基礎能力が育成されるようになります。
- 図形能力** 半立体を認知できるカモシカパズルが新たに加わります。また12種類の図形名を覚え、直角を見てとり、図形を見分ける能力を育てます。
- 数論理能力** 100までの数の認識能力を育てます。新たにドット棒をつかい、100までの数認知と加減暗算を学びとらせます。
- 言語能力** 漢字は基本グレードから登場しており、小学校で習う1060文字が全て読めるようになっています。

上級
グレード

- 指先能力** これまでの総復習と、指先調整能力がより高くなる学材を使用します。
- 空間能力** 立体認知、5方向知覚、積木・推理、長方形分割、タイルなど様々な学材を追加し、本質的な基礎能力が育成されるようになります。
- 図形能力** 総復習を行います。これまで通り各パズルを使いながら、図形認知能力を高めていきます。
- 数論理能力** 時間と長さの学習と、10000までの数の認識能力を育てます。
- 言語能力** 引き続き童謡唱歌、読本、物語などを与えながら、「聞く力」を育てていきます。

指先能力

握ること、つまむことが、 知性の基礎となります

指先能力は知能だけでなく、心や性格までも左右する最も基本的な能力です。

「第二の脳」と呼ばれるくらい、脳の発達に影響を与えます。指先の調整能力が未発達な子どもは、学ぶ力が弱く、思考力や想像力も低いレベルなので、暗記したり、繰り返したり、覚えたりすることによって知識を増やすということになりがちです。

思考力を育てる基礎はまず指先能力の育成からです。

学具紹介



色板トントン

かなづちで釘をトントン叩いて、さまざまな図形をお手本通りに置くことで指先の調整能力や図形把握能力が育ちます。かなづちは木製で板はコルクなので、幼児でも安心して遊べます。

指先能力 図形能力

- ・ 図形を理解できる
- ・ 指先の調整能力が育つ



リニーレン

幼児期に遊びながら、線とその空間を認識する学具です。線や空間は、各自が自分の脳の中に創って初めて認識するものです。

指先能力 空間能力



ラビットゲーム

4～5人で遊びます。サイコロの目に応じてすばやく判断をすることで、瞬発力や判断力が育ち、指先能力で大事な手首の能力が鍛えられます。

指先能力



切り絵工作

指先能力、先見性、関係把握能力、構成把握能力を育てるために、30枚の《オリジナル切り絵工作》を用意しております。説明文をみて、楽しみながら、製作していきましょう。

指先能力

空間能力

人間関係や 社会性も 三次元思考で

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放っておいて育つものではありません。これまでの幼児教育ではこの能力を育成する概念が無かったため、数を量的に捉える能力が低く、長さ・時間・かさ・重さ・面積などを数量的に理解できない子どもが多く存在します。前後・上下・左右からなる三次元を頭の中に創造する空間把握能力は幼児期に育成しなければならぬ能力の一つです。

高い空間把握能力が土台となり認識能力や問題解決能力が三次元的になれば、他者の立場に立てる人間性を持った豊かな心が育ちます。

学具紹介



カラースティック

6面すべて色が違いますので6面同じ色に積み、上、前、後、右、左から見た色で空間を捉えやすくなります。

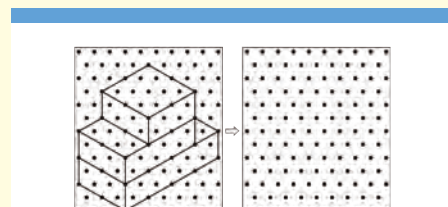
指先能力 空間能力



スティック4

棒を1本動かし場のカードと同じ形にし、手持ちのカードの形を合わせていきます。遊びながら、図形、構成、空間、思考能力が育つゲームです。

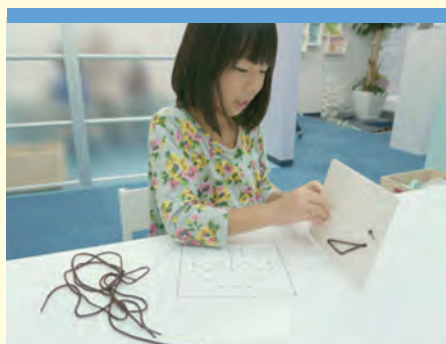
指先能力 空間能力 図形能力



点描写

お手本の通りに線を引きます。これは空間把握能力がないとできませんが、毎日数ページずつこなすことで能力の向上に抜群の効果がります。

空間能力



ひももよう

ひも4本と穴の空いた板がセットになっています。お手本通りにひもを通していくことにより、先を見通して考えていく方法、直線を一度に捉えていくことで視野を広げます。

指先能力 空間能力

- ・先を見通して考える力
- ・指先の動き
- ・空間の把握能力の向上



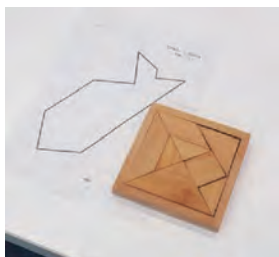
図形能力

学具紹介



天地パズル

8つの図形から成り立っています。お手本をこなせるようになったら、男の人、女の人、動物、植物、乗り物、建造物、身近な小物など、自ら想像力を働かせていろいろなカタチを作ります。



- 遊びを通して図形形態把握能力が育成
- 自ら形成することで想像力の育成

指先能力 図形能力



カモシカパズル

ピグマリオンオリジナルパズルの中で一番難易度の高いパズルです。平面だけで考える他のパズルとは異なり、各パーツを回転させるという三次元の要素も必要になります。



- 三次元の図形の把握
- 三次元で考える思考力の育成

指先能力 空間能力 図形能力

図形把握能力が思考力を育てる

頂点・辺・角度・面からなる図形は人類がこの世を捉えるために考え創り上げた概念ですので、図形能力は幼児期に適切な刺激を与えなければ後天的に自らの脳の中で創造するしか方法はありません。幼児期に適切な刺激を与えなければ育ちにくくなってしまいます。学校教育では、図形の学習は小4～小6に習いますが、その年齢では脳の大半が出来あがってしまうので、根本的な能力となりにくく、単なる知識や技術に留まってしまいます。



マグ・プレート

磁石つきのカラフルな図形ピースを、お手本を見ながら並べていきます。さまざまな図形を楽しみながら理解できます。

指先能力 図形能力

- ・ 指先の動き
- ・ 図形の把握能力の向上



ペリカンパズル

平面図形の形に沿った木のパズルを組み合わせることにより、半円、円、正方形、ひし形を作ることが出来ます。主に、曲線と直線のちがいや角度を実感できる能力を育てるために製作した学具です。

指先能力 図形能力



手探り平面図形ゲーム

手探りでどの図形が入っているか当てます。見るだけでなく、さわって辺や角度を感じることが出来るので『頂点・辺・角度』を見分ける能力が高まります。

指先能力 図形能力

基本知力の育成プリント

平面位置

左の手を通りに、右の手に「あ」をしてください。

(1)

(2)

線を創る



空間と位置



重なり図形

左の図は、右の図は、それぞれ、(1)の図を、重ねてください。

(1)

折り重なり図形

左の図は、右の図は、それぞれ、(1)の図を、重ねてください。

(1)

左右弁別

左の図は、右の図は、それぞれ、(1)の図を、重ねてください。

(1)

鏡絵

左の図は、右の図は、それぞれ、(1)の図を、重ねてください。

(1)

水面の姿

左の図は、右の図は、それぞれ、(1)の図を、重ねてください。

(1)

後ろ姿

左の図は、右の図は、それぞれ、(1)の図を、重ねてください。

(1)

向こうからの姿

左の図は、右の図は、それぞれ、(1)の図を、重ねてください。

(1)

同類図形

左の図は、右の図は、それぞれ、(1)の図を、重ねてください。

(1)

折り紙展開

左の図は、右の図は、それぞれ、(1)の図を、重ねてください。

(1)

積木の数

左の図は、右の図は、それぞれ、(1)の図を、重ねてください。

(1)

積木と方向知覚

左の図は、右の図は、それぞれ、(1)の図を、重ねてください。

(1)

積木の数の推理

左の図は、右の図は、それぞれ、(1)の図を、重ねてください。

(1)

絵の合成分解

左の図は、右の図は、それぞれ、(1)の図を、重ねてください。

(1)

立体認識 / 面

左の図は、右の図は、それぞれ、(1)の図を、重ねてください。

(1)

立体認識 / 頂点

左の図は、右の図は、それぞれ、(1)の図を、重ねてください。

(1)

立体認識 / 辺

左の図は、右の図は、それぞれ、(1)の図を、重ねてください。

(1)

立体認識 / 和

左の図は、右の図は、それぞれ、(1)の図を、重ねてください。

(1)

数論理能力

数論理能力とは 創造力であり、 問題解決能力である

数論理能力とはただ数を数えたり計算する能力のことではありません。現実世界に存在する長さや時間、重さやかさを数量的に把握し、論理的思考をするために必要な能力です。数論理能力は抽象化する能力であり、創造力であり問題解決能力です。ピグマリオンでは数を量的に捉えさせ、本当の数論理能力を身につけさせます。

学具紹介

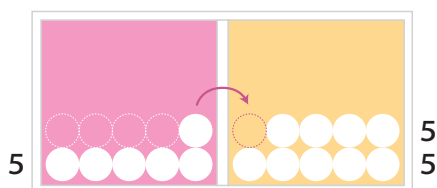
ヌマーカステン

特許取得
学具



特許取得国：
日本・アメリカ・シンガポール・台湾・スリランカ
特許第5087227号
商標登録第5481184号

6+9の考え方



ヌマーカステンの玉を並べると片面一列で5つとなります。
この5つを見て、さわって、移動させることで、数というものを「暗記」
するのではなく「実感」として理解できます。数量を実感できることで、
今後の学校教育での高度な問題も解くことが容易になります。

見て、さわって、数を実感

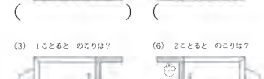
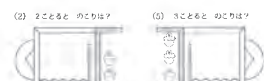
数処理を、単に数えるというやり方ではなく、『5進法』から入ることで、
20までの足し算・引き算を自在に行えるようにするための学具です。
また、実際に数をさわって移動させることで体感的に「数量」を理解できる
ようになります。



のこりはいくつ 【5進・繰り算/ディックタナシト】

数字で 式を かかして 答えも かかしてください。

(1) 3ことと のこりは？ (4) 2ことと のこりは？



学具で数量感を体感した
あと、プリント学材もあ
わせて行っていきます。



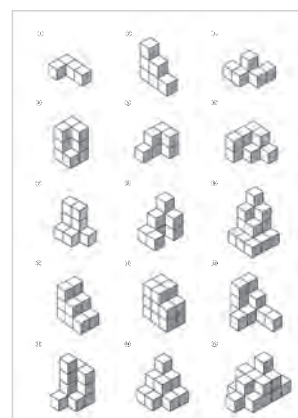
ウディブロック



数を3の固まりや5の固まりとして認識させることにより、数を1の集合体として数えるのではなく、まとまりとして把握できるようになり、本当の数量感が身につきます。その他、見えない積木の数を実感させたり、足し算や引き算の基礎となる「合成分解遊び」をするために用います。

指先能力 空間能力 数論理能力

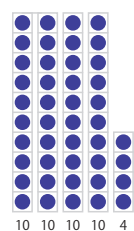
- ・構成把握能力・数能力の基礎
- ・三次元空間把握能力を育成



ドット棒



この学具を使うと、 $1 \cdot 10 \cdot 100 \cdot 1000$ の位の数を、単なる数値ではなく数量として視覚的に感じる事が出来るので、数字の1～20までの数の加減暗算能力があれば、年中児から年長児で1万までの加減暗算も出来るようになります。



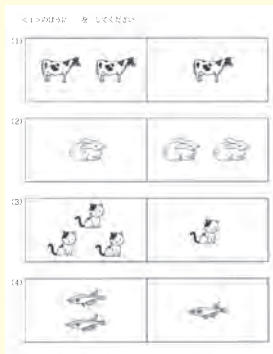
10 という数を基本に“ドット棒”を増やしたり減らしたりして数を「量」として考えるくせをつけます。数量感を実感できるので暗算の得意な子どもになります。

指先能力 数論理能力

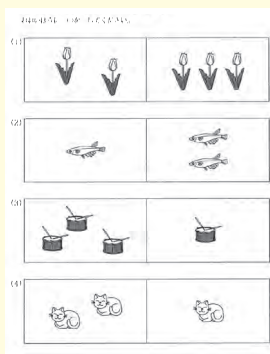
- ・数の合成分解能力（足し算や引き算・掛け算・割り算の基礎）
- ・構成把握能力・数能力

算数プリント

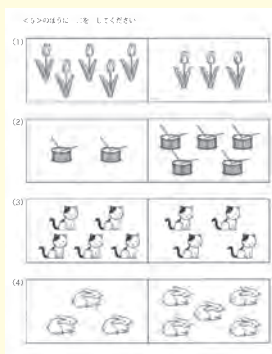
1～3の数理解
どちらが1ですか



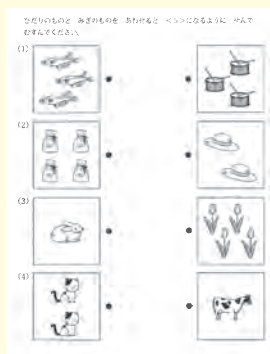
1～3の数理解
どちらがおおいですか



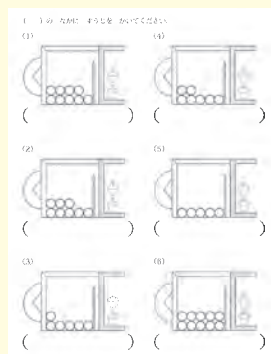
1～5の数理解
どちらが5ですか



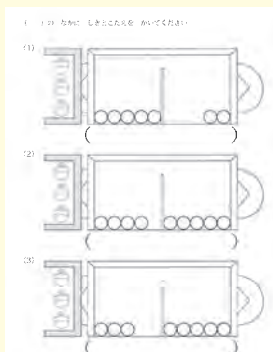
1～5の数理解
あわせて5



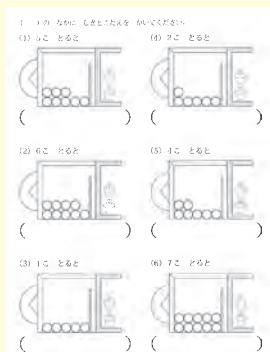
5～10の数理解
いくつですか



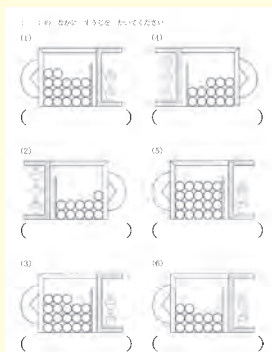
5～10の数理解と計算
あわせるといくつですか



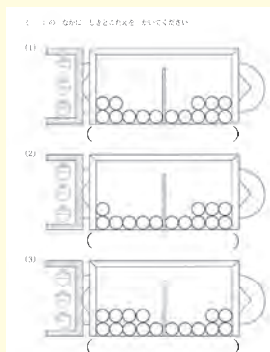
5～10の数理解と計算
のこりはいくつですか



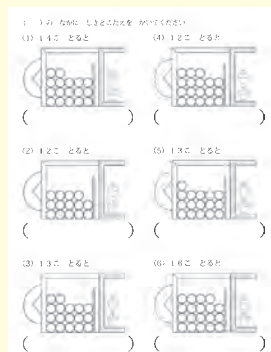
11～20の数理解
いくつですか



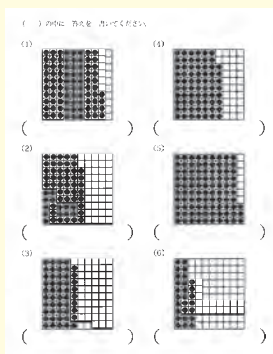
11～20の数理解と計算
あわせるといくつですか



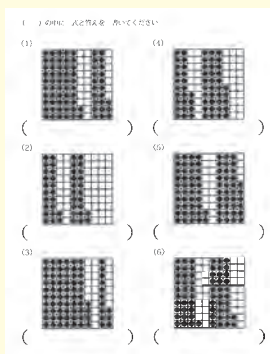
11～20の数理解と計算
のこりはいくつですか



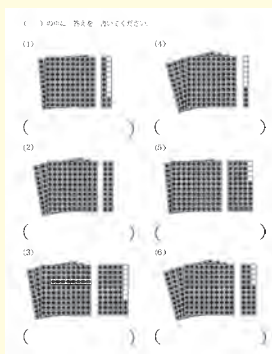
21～100の数理解
いくつですか



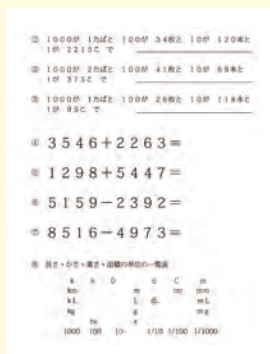
21～100の数理解と計算
あわせるといくつですか



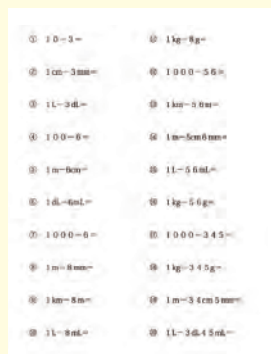
101～1000の数理解
いくつですか



1万までの数理解と計算



1万までの数と量の計算



ピグマリオン・クッキング数学

スーパーピグマリオン教室では、起きてから寝るまでの間に接する全ての事柄の中で、数量化できるものを数量化する意識と認識と方法を学ばせたいと考えています。特に、身の回りのものの中で、食事・料理という事柄の中には、《重さ》《長さ》《時間》《かさ》《数》という基本的な数量と、《代金》や《平均》《割合》《温度》《濃度》といった事柄が関わってきます。

そこで、当教室では、年少から小2までの60ヵ月間分・60枚の料理レシピを用意して、「ピグマリオン・クッキング数学」と名づけ、親子で料理を一緒に作る中で様々な経験をしてもらうようにしました。料理を作りながら、数論理能力も育て、思い出も作り、愛情も育てられたらよいと考えています。



言語能力

高い言語能力は 高い社会性を持ちます

言語能力は数学的思考力（空間・図形・数論理能力）を表現するための能力です。

ピグマリオンではこの数学的思考力の土台をしっかりと作り、その上に音声言語教育に基づいて正しい言語能力を育成します。ただ読み書きを教えることが言語教育ではないのです。

学具紹介



昔話カード

「桃太郎」、「金太郎」、「花さか爺さん」、「かちかち山」など、昔話で使われている場面や登場人物をカードにし、絵本に対する興味を深めて多くの知識を取り入れます。

言語能力

- ・ 言語能力の育成
- ・ 物語的文章力の基礎作り

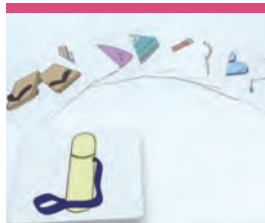


童話カード

有名な童話をカードにしました。このカードを使ってストーリーに沿うようにカードを並べたり、童話の場面と登場人物を合わせたりして遊べば、童話に対する理解が深まります。

言語能力

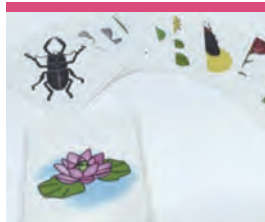
身辺教養カード



動物カード



生き物カード



季節感カード



能力創造 小学生コース



教えることができるものと、
教えることができないものがあります。
答えがあるものは教えられますが、
答えがないものは教えられません。
答えがないものは、
各自が創造するしかありません。

小学生能力開発コース



小学生コースでは超レベル算数学材を始め、実感算数問題集や思考力問題集、領域別問題集などの学材と、図形・空間・数量・言語能力を高めるための小学生向け学具が豊富に用意されています。

授業の流れ 1レッスン 80分

思考力育成

25分

「思考する」ことが学習効果を上げる

空間・図形・数論理の能力育成、思考力や創造力を育てるための授業を毎回行います。子どもの頭の中が活性化され、学習効果を向上させます。

実感算数

55分

実感的刺激から、現実的な能力に

実感算数とは、子どもに実感的刺激を与え、そこからその法則性・共通の概念を見つけ、その解決方法を考え、処理していく訓練です。これを行うことにより数論理能力がより育ちます。これは数学だけではなく、社会のなかで役立つ本当の能力になります。

学材

超レベル算数学材 (L&H) / 9 6 冊 思考力学材 / 4 8 冊 ピグマリオン数学学材 / 4 8 冊
補助問題集 / 4 8 冊

▶ 解答能力ではなく思考力を育成する

思考力を育て、初めての問題も解けるようになるのがピグマリオンメソッドです。低学年のうちにこの能力を育成することで、高学年になればなるほどその能力は開花していきます。スーパーピグマリオン教室の小学生クラス向け学材なら、難関中学合格のための学力を育成しつつ、高い知性と人間性を育てることが可能です。

もし、君たちが、今、考え・観察し、そして、本からではなく
自分の身のまわりで起こっていることを
みな自分自身で見守り・耳傾けることで学び始めたならば、
今の人間とは違った種類の人間

思いやりがあって、愛情深く人々を愛する人間に成長するだろう

クルシュナムルティ著『英知の教育』から

どんなふうに

Q

考えましたか？

6 1 7 3 - 3 2 8 4

ピグマリオンの考え方

ピグマリオンでは、量を認識するとき $m \cdot g \cdot L$ の 1000 倍を $km \cdot kg \cdot kL$ と表したり、
10 mm を 1 cm、1000 mm を 1 m、100 cm を 1 m と表したり、10 dL を 1 L、100 mL を 1 dL
と表すように、4 ケタの数量も、100 というものを 1 単位として把握し処理するように
させています。

よって、この問題も、100 が 61 個分の 6100 と
100 が 32 個分の 3200 とみながら、 $73 - 84$ ができないと判断し、引くために
100 を 1 個残しておいて、前のほうから残る 100 の個数を考えて、 $(60 - 32) =$
 2800 と、まず、解答します。

次に、残した $173 - 84$ を、 $(100 - 84)$ とまず考えて、答えの 16 と 73 を加
えて、100 未満の数を 89 と考えて、2889 と解答します。

すべての数量を単位量として考えさせる方法は、以後の学習を簡単にします。

スーパーピグマリオン教室

体験
レッスン

入会

随時受付中！

入会までの流れ

1



お電話または
ホームページ

希望する教室の電話番号、
または、ホームページの
体験レッスン申込フォー
ムよりご予約ください。

2



体験レッスンへ！

実際のレッスンをお子様
とぜひ一緒に受けてみて
ください。入会に関する
ご説明やご相談もいたし
ます。

3

ご検討後、
入会の申込



ホームページもご覧ください



ピグマリオン

検索

<http://www.pygmalion.co.jp/>

随時更新中！／

教室検索

お住まいの近くの教室を探せます。

教室ブログ

各教室ブログをつづっています。

伊藤恭ブログ

所長伊藤恭の幼児教育についての
ブログです。



ピグマリオン学育研究所

