はじめに

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》を創るのに必要な、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《知性》を創ることが目的です。
⑴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。
⑵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。
⑶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。

③《感性》を創ることが目的です。
⑴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。
⑵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。

④《人間性》を創られた基本能力が、最高レベルに人間性を高めます。
⑴①～③で創ることが目的です。

⑤《人生》を創ることが目的です。
⑴深く人生に関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。
⑵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。

導入グレードの到達目標〈1～3 歳児〉

『3 つ子の魂百まで』という言葉があります。3 つ子とは、数えで 3 歳のことをいいますから、
24 ヵ月児～35 ヵ月児のことです。この時期がどんなに大切かをあらわす言葉です。しっかりとした親子関係の創造を。

	能力の種類	到達目標・指導の方法
1	指先能力	2 歳児までに、指先能力は完成可能です。できるだけはやく、指先の十全な発達ができるようにしてください。このグレードでは、〈ちぎること〉〈ぬり絵〉〈折り紙〉を楽しみながら、指先能力を育てます。指先能力なくして知的能力は育ちません。
2	図形能力	図形能力は、基本知力、数能力、言語能力の基礎能力です。楽しく図形遊びができるようになるのが、目標です。曲線と直線の違いや、直角の位置に注意したり、大きい図形から置いていったりという、基本的な方法をマスターさせましょう。
3	基本知力	基本知力とは、基本的知的能力の略です。空間・位置・構成・視野の広さなどの能力を総合したものです。つまり、三次元空間把握能力のことです。導入グレードでは、大小、内外、長短、高低、上下、前後、などということばをいっぱい浴びせて理解の土台をつくります。
4	数能力	1～3 の認識能力を育てることが、まず目標です。4 は、2 と 2。5 は、2 と 3 というように、1～3 の数を組み合わせることによって創られていると言う、人類の数創りの歴史通りに指導して貰えば、驚くほどの効果があらわれるでしょう。数えないようにします。
5	言語能力	この時期の能力の発達は、とくに、言語能力の顕著なあらわれかたをします。言葉が驚異的に増え、おしゃべりになってきます。言葉は、認識の道具ですので、認識をリードします。本物の言語能力は、生活の中で育ちます。部分的知識としてではなく、生活の中で育てましょう。

導入グレード / プリント学材一覧表

月	レッスン・家庭用学材	数の指導内容	点描写 と 折り紙	思考力学材	能力育成問題集	ピグマリオン数学
1	導入グレード① レッスン回数　4 回	1～2の数の認識と多少	① 富士山	50 級	マグ・プレート① No.1	A–1 1～3の数の認識
2	導入グレード② レッスン回数　3 回	1～3の数の認識と多少	② バッタ	49 級	面描写 No.2	A–2 1～3の数の認識
3	導入グレード③ レッスン回数　4 回	1～3の数の認識と多少	③ きつね	48 級	マグ・プレート② No.3	A–3 1～3の数の認識
4	導入グレード④ レッスン回数　3 回	1～3の数の認識と多少	④ ぶ　た	47 級	線を創る① No.4	A–4 1～3の数の認識

導入グレード / 生徒用教具一覧表

	教材・教具名	税込み価格	用途
1	リニーレン	5,500 円	指先の調整能力
2	カラービル	2,200 円	指先の調整能力 / 数能力
3	ウッディブロック	2,200 円	指先の調整能力 / 数能力
4	お魚釣りゲーム	660 円	指先の調整能力 / 数能力
5	天地パズル	2,200 円	図形認識能力
6	マグ・プレート	4,950 円	図形認識能力
7	親子カード	1,650 円	数能力
8	呼び鈴	1,500 円	数能力
9	競争ゲーム A 型	550 円	数能力
10	身辺教養カード	2,750 円	言語能力
11	動物カード	2,200 円	言語能力
12	切り絵工作	1,540 円	
13	ドット棒 A 型 /3 枚	300 円	数能力
14	ドット棒 B 型 /3 枚	300 円	数能力

導入グレード／教具セット　　２８,５６０円

導入グレード / 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
1	1	うさぎ	マグ・プレート	こま / 魚	ぬり絵	りんご	描いて見る	大小判断 / 平面位置 / 線を創る
	2	つき	天地パズル	急ぎ旅 / 燕	ぬり絵	猫	描いて見る	長短判断 / 平面位置 / 線を創る
	3	人形	マグ・プレート	せみ / うさぎ	ぬり絵	かば	縦横の線	高低判断 / 平面位置 / 線を創る
	4	どこかで春が	マグ・プレート	きのこ / わに	ぬり絵	猫	斜めの線	上下判断 / 平面位置 / 線を創る
2	1	チューリップ	マグ・プレート	行進 / ペンギン	ぬり絵	くじら	斜めの線	前後判断 / 平面位置 / 線を創る
	2	大きな太鼓	天地パズル	白鳥 / 巣立ち	ぬり絵	チューリップ	斜めの線	影絵 / 平面位置 / 線を創る
	3	結んで開いて	マグ・プレート	子供 / ヤツガシラ	ぬり絵	ぞう	折れ線	平面位置 / 線を創る / 長短判断 / 面描写
3	1	まつぼっくり	天地パズル	ける / 魚	ぬり絵	かば	折れ線	大小判断 / 平面位置 / 線を創る
	2	かくれんぼ	マグ・プレート	ムツゴロウ / ハチドリ	ぬり絵	犬	折れ線	長短判断 / 平面位置 / 線を創る
	3	夕日	天地パズル	う / すべる	ぬり絵	カンガルー	折れ線	高低判断 / 平面位置 / 線を創る / 上下判断
	4	ままごと	マグ・プレート	海の中 / パラシュート	ぬり絵	きつね	斜めの線	前後判断 / 上下判断 / 平面位置 / 線を創る
4	1	鯉のぼり	天地パズル	うける / ふりかえる	ぬり絵	コップ	斜めの線	前後判断 / 平面位置 / 線を創る / 高低判断
	2	水あそび	マグ・プレート	きつね / 水鳥	ぬり絵	にわとり	斜めの線	影絵 / 平面位置 / 線を創る / 上下判断
	3	えんそく	天地パズル	ろうそく / 投げる	ぬり絵	きりん	斜めの線	平面位置 / 線を創る / 影絵

導入グレード / 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と３の選択	どちらが〈1〜3〉ですか	食器 / 大工道具	リニーレン	ぬりえ読本 / 動物①
	2	１と３の選択	どちらが〈1〜3〉ですか	風呂用品 / 履物	お魚釣りゲーム	ぬりえ読本 / 電気器具①
	3	１と３の選択	どちらが〈1〜3〉ですか	公園遊具 / 楽器	カラービル	ぬりえ読本 / 果物①
	4	１と３の選択	どちらが〈1〜3〉ですか	文房具 / 筆記用具	動物カード	ぬりえ読本 / 鳥類①
2	1	1〜3 の認識	どちらが〈1〜3〉ですか	鳥類	身辺教養カード	ぬりえ読本 / 海の魚①
	2	1〜3 の認識	どちらが〈1〜3〉ですか	鳥類 / 魚類	リニーレン	ぬりえ読本 / 文房具①
	3	1〜3 の認識	どちらが〈1〜3〉ですか	海の魚 / 川の魚	カラービル	ぬりえ読本 / 体の部位
3	1	1〜3 の認識	いくつですか	海の生き物	親子カード	ぬりえ読本 / 花①
	2	1〜3 の認識	どちらが〈1〜3〉ですか	昆虫	お魚釣りゲーム	ぬりえ読本 / 楽器
	3	1〜3 の認識	いくつですか	昆虫 / 両生類 / 爬虫類	競争ゲーム A 型	ぬりえ読本 / 公園遊具
	4	1〜3 の認識	いくつですか	いろいろな生き物	身辺教養カード	ぬりえ読本 / 動物②
4	1	1〜3 の認識	どちらが〈1〜3〉ですか	春の花 / 夏の花	動物カード	ぬりえ読本 / 乗り物①
	2	1〜3 の認識	どれが〈1〜3〉ですか	夏の花 / 秋の花	親子カード	ぬりえ読本 / 掃除道具
	3	1〜3 の認識	どちらが〈1〜3〉ですか	いろいろな植物 / 花	競争ゲーム A 型	ぬりえ読本 / 食べ物

導入グレード / 童謡・唱歌一覧表

月		学材	題名
1	1	導入グレード ① ー 1	うさぎ
	2	導入グレード ① ー 2	つき
	3	導入グレード ① ー 3	人形
	4	導入グレード ① ー 4	どこかで春が
2	1	導入グレード ② ー 1	チューリップ
	2	導入グレード ② ー 2	大きな太鼓
	3	導入グレード ② ー 3	結んで開いて
3	1	導入グレード ③ ー 1	まつぼっくり
	2	導入グレード ③ ー 2	かくれんぼ
	3	導入グレード ③ ー 3	夕日
	4	導入グレード ③ ー 4	ままごと
4	1	導入グレード ④ ー 1	鯉のぼり
	2	導入グレード ④ ー 2	水あそび
	3	導入グレード ④ ー 3	えんそく

標準カリキュラム〔導入グレード①〕の解説

◇使用プリント学材　1：導入グレード①レッスン用学材／ 10 枚　2：導入グレード①家庭学習用学材／６枚
3：点描写と折り紙①／点描写５～６枚／富士山　4：思考力育成学材①（50 級）／８枚
5：能力育成問題集①マグ・プレート①／ 10 ～ 11 枚　6：ピグマリオン数学〔Ａ－1〕／６枚
※指導の順番内容は、レッスン用学材を中心とし、他の５学材は、補助として加えます。
詳細は、解説映像を参照してください。

◇図形遊び学具　1：マグ・プレート　2：天地パズル

◇学具　1：身辺教養カード　2：リニーレン　3：カラービル　4：ウッディブロック　5：親子カード

◇筆記用具　1：クレヨン　2：鉛筆　3：消しゴム

◇童謡唱歌を歌う　文章を浴びせるだけの段階です。

◇図形遊び　ただ、形を置くだけですが、直角に注意し、辺・角・頂点に注意しておいてください。

◇点描写　縦と横の直線を写すだけですが、親が見本を見せて、真似させます。

◇知力育成プリント　1：前後　2：影絵　3：平面位置／線を創るをさせます。親がして見せるのも良いでしょう。
何をするか最初はわからないので、して見せるのです。

◇数能力の育成　１～３を浴びせ、どちらが多いかを指導者が刺激します。
そして、どちらが〈１～３〉かを捉えさせます。

◇言語能力の育成　身の回りのものに名前を付け始めさせましょう。無理せずに関係の中で、１つよりも複数指導してください。

◇ゲーム（指先能力）1：お魚釣りゲーム　2：リニーレン　3：カラービルで遊ぶ

◇ぬりえ読本を読む　後でぬり絵をして、世界に一つしかない絵本を作ってください。

標準カリキュラム〔導入グレード②〕の解説

◇使用プリント学材　1：導入グレード②レッスン用学材／ 10 枚　2：導入グレード②家庭学習用学材／６枚
3：点描写と折り紙②／点描写５～６枚／バッタ　4：思考力育成学材②（49 級）／８枚
5：能力育成問題集②面描写／ 10 ～ 11 枚　6：ピグマリオン数学〔Ａ－２〕／６枚
※指導の順番内容は、レッスン用学材を中心とし、他の５学材は、補助として加えます。
詳細は、解説映像を参照してください。

◇図形遊び学具　1：マグ・プレート　2：天地パズル

◇学具　1：身辺教養カード　2：リニーレン　3：カラービル　4：ウッディブロック　5：親子カード

◇筆記用具　1：クレヨン　2：鉛筆　3：消しゴム

◇童謡唱歌を歌う　文章を浴びせるだけの段階です。

◇図形遊び　ただ、形を置くだけですが、直角に注意し、辺・角・頂点に注意しておいてください。

◇点描写　縦と横の直線を写すだけですが、親が見本を見せて、真似させます。

◇知力育成プリント　1：前後　2：影絵　3：平面位置／線を創るをさせます。親がして見せるのも良いでしょう。
何をするか最初はわからないので、して見せるのです。

◇数能力の育成　１～３を浴びせ、どちらが多いかを指導者が刺激します。
そして、どちらが〈１～３〉かを捉えさせます。

◇言語能力の育成　身の回りのものに名前を付け始めさせましょう。無理せずに関係の中で、１つよりも複数指導してください。

◇ゲーム（指先能力）1：身辺教養カード　2：リニーレン　3：カラービルで遊ぶ

◇ぬりえ読本を読む　後でぬり絵をして、世界に一つしかない絵本を作ってください。

標準カリキュラム〔導入グレード③〕の解説

◇使用プリント学材　1:導入グレード③レッスン用学材／10枚　2:導入グレード③家庭学習用学材／6枚
3:点描写と折り紙③／点描写4枚／きつね　4:思考力育成学材③(48級)／8枚
5:能力育成問題集③マグ・プレート②／8枚　6:ピグマリオン数学〔A－3〕／6枚
※指導の順番内容は、レッスン用学材を中心とし、他の5学材は、補助として加えます。
詳細は、解説映像を参照してください。

◇図形遊び学具　1:マグ・プレート　2:天地パズル

◇学具　1:親子カード　2:お魚釣りゲーム　3:競争ゲームA型　4:身辺教養カード　5:ウッディブロック

◇筆記用具　1:クレヨン　2:鉛筆　3:消しゴム

◇童謡唱歌を歌う　文章を浴びせるだけの段階です。

◇図形遊び　ただ、形を置くだけですが、直角に注意し、辺・角・頂点に注意しておいてください。

◇点描写　折れ線を写すだけですが、親が見本を見せて、真似させます。そろそろ自分で描けるようにしていきましょう。

◇知力育成プリント　1:大小　2:長短　3:高低　4:上下を日常の中で浴びせてください。

◇数能力の育成　1～3を浴びせ、どちらが＜1～3＞か、どちらが多いかを浴びせます。
そして、答えさせてみます。

◇言語能力の育成　身の回りのものに名前を付け始めさせましょう。無理せずに関係の中で、1つよりも複数指導してください。

◇ゲーム（指先能力）1:親子カード　2:お魚釣りゲーム　3:競争ゲームA型　4:身辺教養カードで遊んでください。遊び方は、
解説映像や、カリキュラムを参照してください。

◇ぬりえ読本を読む　後でぬり絵をして、世界に一つしかない絵本を作ってください。

標準カリキュラム〔導入グレード④〕の解説

◇使用プリント学材　1:導入グレード④レッスン用学材／10枚　2:導入グレード④家庭学習用学材／6枚
3:点描写と折り紙④／点描写5～6枚／ぶた　4:思考力育成学材④(47級)／6枚
5:能力育成問題集④線を創る①／8枚　6:ピグマリオン数学〔A－4〕／6枚
※指導の順番内容は、レッスン用学材を中心とし、他の5学材は、補助として加えます。
詳細は、解説映像を参照してください。

◇図形遊び学具　1:マグ・プレート　2:天地パズル

◇学具　1:動物カード　2:親子カード　3:競争ゲームA型　4:身辺教養カード　5:ウッディブロック

◇筆記用具　1:クレヨン　2:鉛筆　3:消しゴム

◇童謡唱歌を歌う　文章を浴びせるだけの段階です。

◇図形遊び　ただ、形を置くだけですが、直角に注意し、辺・角・頂点に注意しておいてください。

◇点描写　そろそろ斜めの線が描けるようになっていますか。ぬり絵、図形遊びが上手でないと、いつまでたっても斜めの線が描けません。

◇知力育成プリント　1:前後　2:影絵　3:平面位置/線を創る、を日常の中で、理解させるようにしましょう。

◇数能力の育成　3つのものの中から、どちらが〈1～3〉を判断させて、多少も言わせて、いくつですかも、聞いてください。合わなくても良いので怒らないように。

◇言語能力の育成　身の回りのものに名前を付け始めさせましょう。無理せずに関係の中で、1つよりも複数指導してください。

◇ゲーム（指先能力）1:動物カード　2:親子カード　3:競争ゲームA型を、日常生活の中で使用してください。

◇ぬりえ読本を読む　後でぬり絵をして、世界に一つしかない絵本を作ってください。