

## 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。

- (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。

③《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。

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。

## 基本グレードの到達目標〈2～4 歳児〉

2～3 歳になりますと、行動範囲が広がり、何でも受け入れるように、何でも遊びの対象にするようになります。この時期に、創造的な能力創りの方法をマスターしてください。

	能力の種類	到達目標・指導の方法
1	指先能力	早期に、指先能力を完成しましょう。〈ぬり絵〉〈切り絵〉〈絵かき歌〉〈ちぎり絵〉〈ライオンのたてがみ〉〈はり絵〉〈折り紙〉〈切り絵工作〉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。知的自立の基本です。
2	図形能力	このグレードも、〈マグ・プレート〉と〈天地パズル〉で楽しく図形遊びをします。まず、線があるお手本からします。次に、線のないお手本に図形を置かせます。基本的な図形能力を育てます。12 種類の図形の名前も意識的に浴びせましょう。
3	点描写と折り紙	簡単点描写、斜めの線の点描写、複雑点描写、鏡絵点描写、上下逆転点描写をします。毎日、折り紙をして、山折り、谷折りの線を確認します。
4	基本知力	このグレードでは、大小、内外、長短、高低、上下、前後、左右など以外に、〈1 番～〉〈太細〉〈あしあと〉〈影絵〉〈厚薄〉〈絵の不足〉の遊びプリントをします。〈同類図形〉〈重なり図形〉〈絵の合成〉などは、思考力創りに大切な遊びプリントです。
5	数能力	1～3、1～5、1～10、の数の認識能力と加減算能力を育てることが、このグレードの目標です。数認識を3～5 進法でおこないます。このように、3～5 進法を前提としないから数えるようになり、数能力の創造ができなくなるのです。
6	言語能力	指先能力、図形能力、点描写と折り紙、空間能力、思考力、数論理能力を育てていますので、自然と言語にも興味を持ちます。〈歌を歌う〉〈読本を読む〉という遊びは、文字や単語を教えるのではなく、文章を浴びせるという方法で言語能力を育てることを意図しています。

基本グレード / 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	基本グレード① レッスン回数 3回	1~3 の数の認識と多少	⑤ ねこ	46 級	天地パズル① No.5	B-1 1~3 の数量認識
2	基本グレード② レッスン回数 3回	1~3 の数の認識と多少	⑥ いぬ	45 級	平面位置① No.6	B-2 1~3 の数量認識
3	基本グレード③ レッスン回数 4回	1~3 の数の認識と多少	⑦ 家①	44 級	にこにこぬり絵 No.7	B-3 1~3 の数量認識
4	基本グレード④ レッスン回数 4回	4~5 の数の認識と加減法	⑧ くり	43 級	マグ・プレート③ No.8	B-4 1~5 の数と加減
5	基本グレード⑤ レッスン回数 3回	4~5 の数の認識と加減法	⑨ さいふ	42 級	線を創る② No.9	B-5 1~5 の数と加減
6	基本グレード⑥ レッスン回数 3回	4~5 の数の認識と加減法	⑩ あひる	41 級	キハチ(切る・はる・ちぎる) No.10	B-6 1~5 の数と加減
7	基本グレード⑦ レッスン回数 3回	1~10 の数の認識と加法	⑪ 家②	40 級	天地パズル② No.11	B-7 1~10 の数量認識
8	基本グレード⑧ レッスン回数 3回	1~10 の数の認識と加法	⑫ バッタ②	39 級	平面位置② No.12	B-8 1~10 の加法
9	基本グレード⑨ レッスン回数 4回	1~10 の数の認識と加法	⑬ ひよこ	38 級	視覚的記憶 No.13	B-9 1~10 の加法
10	基本グレード⑩ レッスン回数 3回	1~10 の数の認識と減法	⑭ くじゃく	37 級	マグ・プレート④ No.14	B-10 1~10 の減法
11	基本グレード⑪ レッスン回数 4回	1~10 の数の認識と加減法	⑮ サンタクロース	36 級	数と計算① No.15	B-11 1~10 の減法
12	基本グレード⑫ レッスン回数 3回	1~10 の数の認識と加減法	⑯ こい	35 級	ちぎり絵 No.16	B-12 1~10 の減法

## 基本グレード / 生徒用教具一覧表

	教材・教具名	税込み価格	用途
1	ラビットゲーム	1,650 円	指先の調整能力
2	競争ゲーム B 型	550 円	数能力
3	ウッディブロックの使い方	1,980 円	図形認識能力 / 数能力
4	ヌマーカステンの使い方	1,980 円	数能力
5	ヌマーカステン	4,180 円	数能力
6	位置の記憶ゲーム	660 円	思考力
7	教養トランプ	1,980 円	言語能力 / 数能力
8	カラールブロック	2,750 円	空間把握能力 / 思考力

基本グレード / 教具セット 15,730 円

合計 15,730 円

## 基本グレード/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	たこの歌	天地パズル	かぎ/ペンギン	絵かき歌	みかん	縦と横	大小判断/重ね図形/平面位置/線を創る
	2	春よ来い	マグ・プレート	かかし/走り幅跳び	切り絵	ヨット	縦と横	長短判断/高低判断/重ね図形/線を創る
	3	象さん	天地パズル	さめ/投げ	絵かき歌	ねずみ	斜めの線	高低判断/上下判断/重ね図形/線を創る
2	1	汽車ポッポ	マグ・プレート	乳母車・風車/きりん	絵かき歌	りんご	斜めの線	前後判断/上下判断/面描写/重ね図形
	2	桜々	天地パズル	聖火/淑女	切り絵	いちよう	斜めの線	前後判断/内外判断/線を創る
	3	シャボン玉	マグ・プレート	メリーゴーランド きのぼりがえる	ちぎり絵	すいか	斜めの線	内外判断/大小判断/線を創る
3	1	雀の学校	天地パズル	うさぎ/(影絵)	絵かき歌	かさ	斜めの線	1番長短~/1番大小~/線を創る
	2	お花がわらった	マグ・プレート	きつね/(影絵)	切り絵	ピーマン	斜めの線	1番長短~/1番大小~/影絵
	3	春が来た	天地パズル	せみ/(影絵)	絵かき歌	いちご	斜めの線	1番高低~/1番厚薄~/線を創る
	4	金魚の昼寝	マグ・プレート	花/(影絵)	ハサミ	たてがみ	斜めの線/円を描く	1番上下~/太細判断/あしあと
4	1	小鳥の歌	天地パズル	さめ/歩く	絵かき歌	長ぐつ	斜めの線	1番前後~/1番多少~/影絵
	2	蝶々	マグ・プレート	新幹線/犬	切り絵	リボン	斜めの線	1番太細~/1番多少~/影絵
	3	絵日傘	天地パズル	恐竜/カモ	ちぎり絵	パンダ	斜めの線	太細判断/1番高低~/影絵
	4	ぶんぶんぶん	マグ・プレート	牛/力士	ハサミ 三角形	たてがみ	斜めの線	1番厚薄~/1番上下~/影絵
5	1	鳩	天地パズル	うずら/若者	絵かき歌	あひる	縦の線	1番厚薄~/絵の不足/影絵
	2	お使い蟻さん	マグ・プレート	きりん/河童	切り絵	うさぎ	水面の姿	左右弁別/同類図形/面描写
	3	かたつむり	天地パズル	フカ/金魚	絵かき歌	お母さん	鏡絵	1番上下~/移転/同類図形/面描写
6	1	こがね虫	マグ・プレート	船/木	絵かき歌	すいか	縦横斜め	同類図形/絵の記憶/積み木の数
	2	キューピーさん	天地パズル	田植え/ブタ	切り絵	犬	縦横斜め	重ね図形/1番短~/積み木の数
	3	富士山	天地パズル	鶴/案山子	はり絵	髪の毛	縦横斜め	絵の記憶/1番上下~/積み木の数

## 基本グレード / 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	七夕様	マグ・プレート	海の中 / こけし	絵かき歌	たこ	縦横斜め	絵の合成 / 線を創る
	2	とんぼの眼鏡	天地パズル	きつね / きつね	切り絵	もみじ	縦横斜め	位置の記憶 / 1 番遠近 / 同類図形
	3	海①	マグ・プレート	ロビンフッド / にわとり	絵かき歌	ゆきだるま	縦横斜め	2 番目に大きい・小さい / 重ね図形 / 線を創る
8	1	花火	天地パズル	かめ / しゃも	絵かき歌	花	円を描く	系列 / 1 番遠近 / 同類図形 / 積み木の数
	2	かっこう	マグ・プレート	さぎ / 海の中	切り絵	かめ	縦横斜め	絵の記憶 / 絵の合成 / 同類図形 / 線を創る
	3	ちんから峠	天地パズル	鶴の顔 / サイチョウ	切り絵工作	パズル	鏡絵	絵の合成 / 平面位置 / 同類図形 / 線を創る
9	1	七つの子	マグ・プレート	兎と亀 / こいのぼり	ぬり絵	くま	鏡絵	図形の分解 / 絵の合成 / 手の下 / 線を創る
	2	菊の花	天地パズル	亀 / 金太郎	折り紙	ひよこ	普通	位置の記憶 / 手の下 / 重ね図形 / 線を創る
	3	待ちぼうけ	マグ・プレート	にわとり / インディアン	切り絵工作	おべんとう	普通	同類図形 / 絵の記憶 / 手の下
	4	赤とんぼ	天地パズル	さぎ / 赤ちゃん	折り紙	さいふ	水面の姿	絵の合成 / 影絵 / かくれんぼ / 系列 / 線を創る
10	1	おおきな栗の木の下で	マグ・プレート	わに / 虫	絵かき歌	ひらめ	水面の姿 / 三角形	広い狭い / 半分 / 重ね図形 / 位置の記憶
	2	どんぐりころころ	天地パズル	子犬 / イルカ	切り絵	くま	普通	系列 / 絵の合成
	3	もみじ	マグ・プレート	浦島太郎 / 河童	切り絵工作	タコイカ	鏡絵 / 普通	絵の記憶 / 半分 / 同類図形 / 図形の分解
11	1	桃太郎	マグ・プレート	犬 / サーカス	絵かき歌	魚	鏡絵 / 水面の姿	積み木の数 / 2 番目の～ / 線を創る
	2	赤い鳥小鳥	天地パズル	たい / 見上げる	切り絵	燕	鏡絵	位置の記憶 / 絵の合成 / 平面位置 / 線を創る
	3	お馬	マグ・プレート	ロケット / とんぼ	ちぎり絵	魚	鏡絵	絵の合成 / 絵の記憶 / 線を創る
	4	お母さん	天地パズル	松 / さる	切り絵工作	うらしまたろう とかめ	普通 / 三角	長短判断 / 迷路 / 半分
12	1	ゆりかごの歌	マグ・プレート	桃太郎 / 恐竜	切り絵	たこ	鏡絵	図形の合成 / 積み木の数 / 絵の合成 / 線を創る
	2	線路は続くよどこまでも	天地パズル	きつね / 横顔	はり絵	兎と狼	水面の姿	積み木の数 / 絵の記憶 / 同類図形 / 系列
	3	ジングルベル	マグ・プレート	竜宮城 / 案山子	切り絵	たぬき	鏡絵	絵の合成 / 位置の記憶 / 線を創る

## 基本グレード / 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	1～3の認識	1～3の数を浴びせる	音韻分解 / ひらがなカード	動物カード	ぬりえ読本 / 計量機器
	2	1～3の認識	どちらが<1～3> どちらが多い / 少ない	仲間はずれ / ひらがなカード	リニーレン	ぬりえ読本 / おもちゃ
	3	1～3の認識	これはいくつ	音韻分解 / ひらがなカード	親子カード	ぬりえ読本 / 電気器具②
2	1	1～3の認識	どちらが<1～3> どちらが多い	仲間はずれ / ひらがなカード	身近教養カード	ぬりえ読本 / 野菜①
	2	1～3の認識	これはいくつ どれが1番多い	話の判断	お魚釣りゲーム	ぬりえ読本 / 昆虫①
	3	1～3の認識	これはいくつ	しりとり / ひらがなカード	カラービル	ぬりえ読本 / 爬虫類 / 両生類
3	1	1～3の理解	どちらが<1～3> / 同じ数	仲間はずれ / ひらがなカード	教養トランプ	ぬりえ読本 / 動物③
	2	1～3の理解	同じ数 / これはいくつ	聴覚記憶	競争ゲーム A 型	ぬりえ読本 / 川の魚
	3	1～3の合成	合わせるといくつ	仲間はずれ / ひらがなカード	ウッディブロック積み	ぬりえ読本 / 貝類
	4	1～3の縫製	合わせるといくつ	音韻分解 / ひらがなカード	親子カード	ぬりえ読本 / 鳥類②
4	1	1～5の認識	1～5の数を浴びせる	仲間はずれ / ひらがなカード	動物カード	ぬりえ読本 / 果物②
	2	1～5の多少	どちらが多い / これはいくつ	音韻分解 / ひらがなカード	リニーレン	ぬりえ読本 / 海の生き物
	3	1～5の識別	どちらが<4> / どちらが多い	話の判断	ラビットゲーム	ぬりえ読本 / 食器①
	4	1～5の認識	同数 / 異数 / 足りない数	しりとり / ひらがなカード	カラーブロック	ぬりえ読本 / 野菜②
5	1	1～5の認識	同じ数 / 異なる数 足りない数 / 加減計算	仲間はずれ / ひらがなカード	親子カード	ぬりえ読本 / 乗り物②
	2	5の補数	どちらが多い 足りない数 / 同じ数	聴覚記憶	位置の記憶ゲーム	ぬりえ読本 / 食べ物②
	3	1～5の認識	足りない数 / 同じ数 合わせた数 / これはいくつ	音韻分解	カラービル	ぬりえ読本 / 着物
6	1	1～5の減法	足りない数 / 違った数 残りの数	仲間はずれ	身近教養カード	ぬりえ読本 / はきもの
	2	1～5の加法	合わせた数 足りない数 / たし算	しりとり	教養トランプ	ぬりえ読本 / 家の中の物
	3	1～5の加減	合わせた数 残りはいくつ / 加減算	ひらがなを読む	親子カード	ぬりえ読本 / 花②

## 基本グレード / 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	1～10の認識	10までの数を浴びせる どちらが6～10	しりとり / カタカナカード	動物カード	ぬりえ読本 / 昆虫②
	2	1～10の認識	どちらが6～10 これはいくつ	話の判断	リニーレン	ぬりえ読本 / 台所用品
	3	1～10の加法	これはいくつ 3+5型の加法	音韻分解 / カタカナカード	競争ゲーム B 型	ぬりえ読本 / 海の魚②
8	1	1～10の加法	6+3型の加法 合わせた数/いくつですか	仲間はずれ	ラビットゲーム	ぬりえ読本 / レンズ
	2	1～10の加法	5+3型 / 6+3型 4+3型の加法	しりとり	親子カード	ぬりえ読本 / 大工道具
	3	1～10の加法	合わせた数 5進法の3つの加法の法則	音韻分解	お魚釣りゲーム	ぬりえ読本 / 食器②
9	1	1～10の加法	合わせた数 5進法の3つの加法の法則	聴覚記憶	競争ゲーム B 型	これは赤いチューリップです
	2	1～10の加法	1～10までの加法計算 5進法の3つの加法の法則	仲間はずれ	カラービル	この人はお母さんです
	3	1～10の加法	1～10までの加法計算 5進法の3つの加法の法則	しりとり	カラブロック積み	私は警察官です
	4	1～10の加法	1～10までの加法計算 5進法の3つの加法の法則	カタカナを読む	親子カード	お父さんとボートに乗る
10	1	1～10の減法	-5の減法/残りの数 数の構成	仲間はずれ / ひらがなを読む	動物カード	なぞなぞ読本①
	2	1～10の減法	10-の減法/残りの数 10の補数	音韻分解 / ひらがなを読む	ラビットゲーム	木に寄りかかる
	3	1～10の減法	6-2型/9-8型の減法 減々法 / 残りの数	話の判断 / しりとり	位置の記憶ゲーム	一月一日はお正月です
11	1	1～10の減法	どっちが多い/異数発見 残りの数 / 8-6型の減法	仲間はずれ / ひらがなを読む	身辺教養カード	新聞紙をビリビリと破る
	2	1～10の減法	減法の復習 1番多少 / 残りの数	音韻分解 / ひらがなを読む	ウッディブロック積み	はさみや消しゴムや～
	3	1～10の加減法	合わせた数 残りの数/足りない数	聴覚記憶	教養トランプ	なぞなぞ読本②
	4	1～10の加減法	加減法の7法則 文章問題	しりとり / ひらがなを読む	カラブロック積み	雀や鳥や鳩や燕を～
12	1	1～10の加減法	加減法の7法則 残りの数	仲間はずれ / ひらがなを読む	競争ゲーム B 型	お父さんと一緒に～
	2	1～10の加減法	加減法の7法則 文章問題	音韻分解 / ひらがなを読む	お魚釣りゲーム	赤ちゃんをあやす
	3	1～10の加減法	加減法の7法則 文章問題	聴覚記憶	位置の記憶ゲーム	朝七時に起きます