

能力開発 ピグマリオンコース

ピグマリオン学育とは？

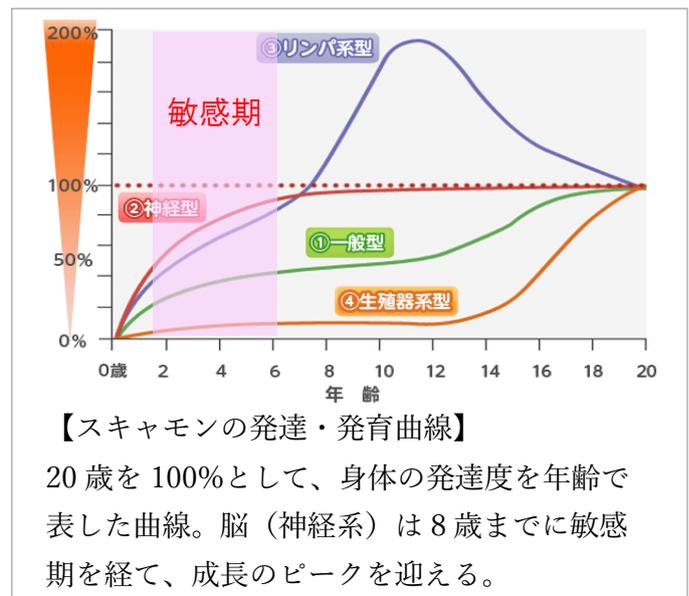
子どもたちが自ら学び、成長する力を最大限に引き出すことを目指しています。そのため、問題を解決する力や論理的思考力などの知的能力の向上はもちろん、子どもたちの学習意欲を高め、成功体験を積み重ねながら自立心や自己効力感を育みます。また、知識だけではなく、協力や共感の大切さを学びながら社会性と人間性の発達も促します。

ピグマリオン学育の特徴

- **自発的学習**: 子どもが自ら考え、問題を解決する力を育てることを重視します。教え込むのではなく、子どもが自分で学ぶ環境を整えます。
- **体系的なカリキュラム**: 指先能力、空間能力、図形能力、思考・判断能力、数論理能力、言語能力の順に、子どもの発達段階に応じた学習を行います。
- **高い問題解決能力の育成**: 子どもたちが将来直面するであろう複雑な問題に対処できる、論理的思考力と創造力を養います。

ピグマリオン学育の有効性

幼児期には、特定の能力や知識を自然に吸収しやすい「**敏感期**」というものがあります。ピグマリオン学育は、秩序・感覚・運動・言語のそれぞれの敏感期に適した環境を整えることで、子どもの能力を最大限に引き出すことができる体系的なカリキュラムとなっています。つまり、知識を与えるのではなく、自分で考え行動する力を養うための適切な環境を提供するのです。パズルなどのさまざまな学具を使用し、さわって・見て・聞いて・全身で感じて学ぶ『**実感教育**』を行うことで、子どもたちは楽しみながら自然と能力を得ることができます。



幼児期に得た能力は、その後の人生すべての土台となり、将来の可能性が無限に広がります。これからの社会で活躍するために必要な能力（マネジメント力・問題解決力・多様性の受容や協働など）も、この土台があってこそ育まれるものです。

具体的内容

幼児期は、敏感期に応じた刺激を与えながら、下記の能力を育成するカリキュラムとなっています。特に、指先能力は脳の発達に直結していますので、幼児期では重点的に取り組みます。

小学生は、図形・空間・数論理能力を中心に、さらにこれら3つの能力を駆使し、複雑な思考・判断能力を養う題材を多く扱うカリキュラムとなっています。また、数と量を一致させることで、計算をはじめ算数の事象を暗記ではなく理解し、論理的思考力を構築します。

- **指先能力**：手先の器用さを育てることで、知能の発達を促します。

最初に社会とつながるインターフェイスで、指先の感覚で得た情報を理解しながら、環境（自然）を理解していきます。拇指対向性が、人間の思考力・技能を進化させたと言われているように、指先の機能の発達が脳の発達に直結していますので、幼児期では最も重要な要素となります。

- **図形能力**：図形を理解し、操作する能力を養います。

世の中の捉え方を身に付ける最初の方法は、視覚や触覚を使って形を認識し分類することです。認識できれば、さらにそれを合成・分割することでより複雑化した事象を捉えられます。また部分から全体、全体から部分を推察することで、仮定や分析の思考力につながります。

- **空間能力**：三次元空間を把握する力を育て、思考力や創造力を高めます。

位置関係（前・後・右・左・上・下）の理解から始まり、重なりなどの奥行きへの理解につながります。また、見る角度により立体の形が変化することを実感し多面的・俯瞰的・客観的視点を得られれば、物体だけでなく事象に対しても二次元的思考から三次元的思考へと広がります。

- **思考・判断能力**：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、答えを創る能力を育てます。

三次元的思考が得られると、事象に対して、仮定や推察を立てて結論や判断に導く論理的思考力が高まります。また多面的・俯瞰的・客観的視点で思考に柔軟性も生まれます。

- **数論理能力**：数学的な思考力を育て、問題解決能力を高めます。

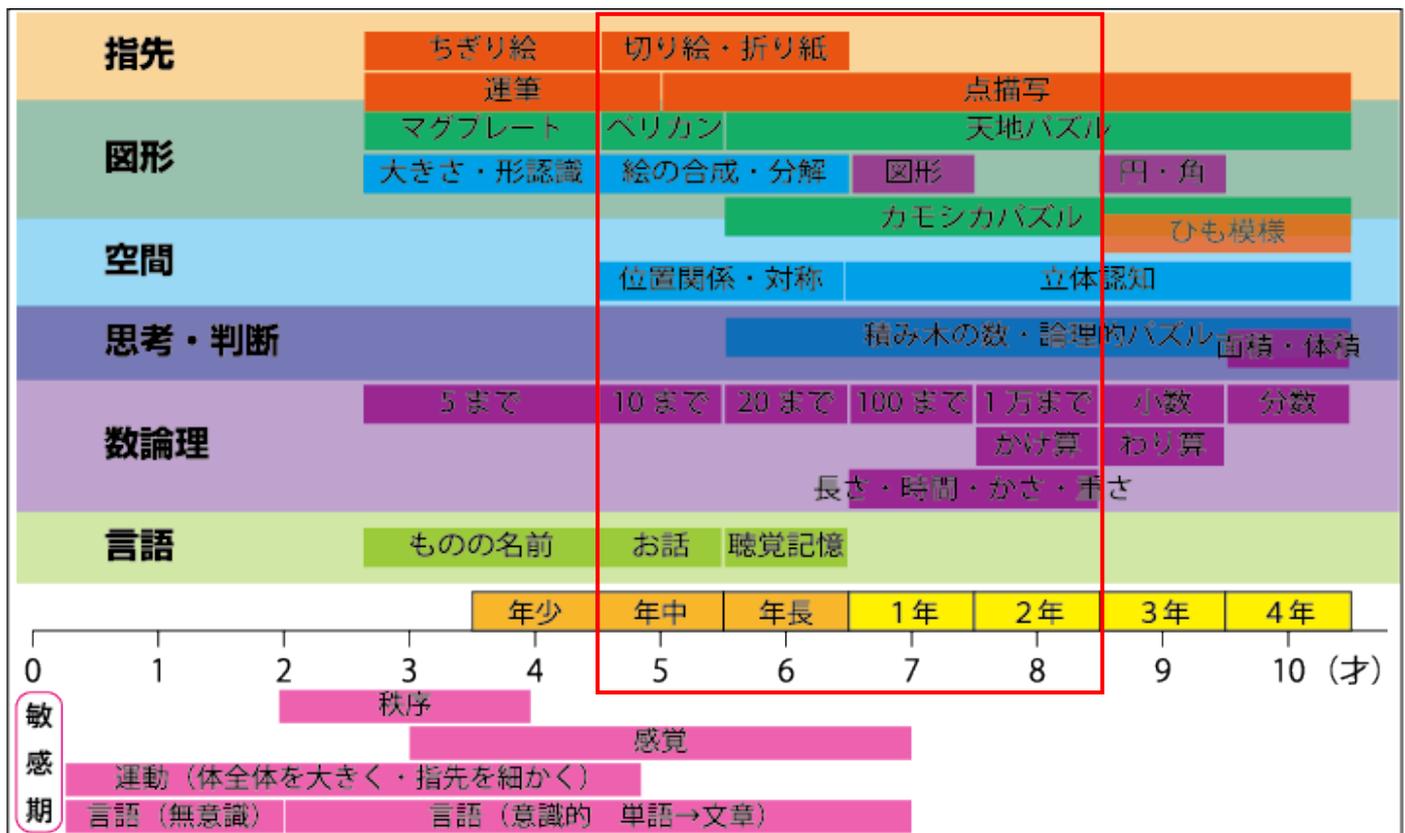
数は数えるのではなく捉えるものであると認識しています。そのため、幼児期では3までの数を捉える教材に取り組みます。その後、「5といくつ」と5の塊を捉える5進法を経て、10進法に理解を進めます。10の補数（10を作る組み合わせ）を使うことでたし算・ひき算を理解し、その後大きな桁でも、補数の考え方で暗算を実現させます。また、数字は記号ではなく量であることを理解していきます。

- **言語能力**：自分の考えを表現する言語力を高め、高い社会性をも養います。

言葉の敏感期は7歳まで続きますが、年齢によって敏感になる対象が変化します。0～2歳は喃語から始まり、物の名前だけを発します（一次元）。2～3歳では、家族との会話が生まれます（二次元）。5歳くらいになると、保育園や幼稚園で複数人と会話するようになります（三次元）。社会性を学ぶための会話ができるような言語力をこの年齢までに身につけます。

カリキュラム

※ベレーフアカデミーでは、年中～小2クラスを開設しています。



幼児クラスでは、ピグマリオン学習独自の学習法や、お子さまのできたところ・できないところ全てをご覧いただくために、原則**保護者様に同席**いただいております。ご理解のほどよろしくお願いいたします。

学具紹介

さわって・見て・聞いて・全身で感じて学ぶ『**実感教育**』を実現する学具をご紹介します。

特に効果的な学具はご家庭でもお持ちいただいております。

名称	説明	使用時期	能力
ペリカンパズル 天地パズル	図形の合成・分割を試行錯誤しながらパズルを組み立てます。 また、直角の意識を養います。	幼児～ 小学生	図形 指先
カモシカパズル	直角三角形を組み合わせて正方形や長方形を作りながら模様を作ります。また、三次元要素も含み、視点により色の見え方が変わることを実感できます。	年長～ 小学生	図形 空間
ウッディーブロック カラーブロック	数を捉える、積み上げた形から積み木の数を推察する、三方向・五方向からの見え方を確認するなど、様々な場面で使用します。	幼児～ 小学生	数論理 空間 思考・判断
ヌマーカステン	5の塊を捉えて20までの数を5進法で理解します。 例) 5の塊が2つで10、それと2つで12 5に1つ足りないから、4	幼児	数論理

名称	説明	使用時期	能力
ドット棒C型	補数を意識し、10進法の理解を促します。数字を記号ではなく量として捉えるための学具です。 かけ算や面積・体積の意味の理解にも有用です。	年長～ 小学生	数論理
各種カード 身近教養・生き物・ 動物・季節感	ものの名前や、季節感をイラストで理解します。	幼児	言語
童話カード 昔話カード	世界の童話と日本の昔話のあらすじをイラストを使って理解します。	幼児	言語
ひらがなかるた カタカナかるた	かるた遊びを通じて、ひらがな・カタカナの音と文字を理解します。	幼児	言語
平面図形カードセ ット	12種類の基本の図形の形と名前をゲームを通じて学習します。	幼児	図形
手探り／平面図形 カード	12種類の基本の図形の形を手探りで判断します。	小学生	図形 指先
時計模型	時間を合わせたり読んだりして、短針と長針が連動して動くことを実感します。	小学生	数論理
定規セット ビーカー	単位を含めた量を実際に体感することで学びます。	小学生	数論理
ひも模様あそび	ひもで図形を描きます。ひもをどの方向に通すか考慮する必要があり、先見性も養われます。	小学生	図形 空間
カエルピョンピョン お魚釣りゲーム	ゲームの中で、指先感覚を養います。 カエル：指で押さえてカエルをとばします。力りとぶ距離が変わることを学びます。 お魚：お目当てのお魚を釣り上げます。	幼児～ 小学生	指先
ラビットゲーム	サイコロで出た色によって逃げたり、捕まえたりします。	幼児～ 小学生	判断力
競争ゲーム 教養トランプ	すごろくやトランプのゲームの中で数の感覚を養います。	幼児～ 小学生	数論理
お魚カード	同じ色の配置のものを選ぶゲームです。	幼児～ 小学生	図形
スティックゲーム	4本のスティックのうち、1本だけを動かして別の図形にするゲームです。	小学生	図形 思考・判断
4キューブ 8キューブ 9キューブ	4個、8個、9個のキューブの色を合わせて直方体を作ります。	小学生	空間 思考・判断