

幼児能力開発講座

第1グレード

ピグマリオン幼児教育の基礎の基礎としての講座です。
この講座をしっかりとマスターすることで自分で考えて自分で解く能力が身に付きます。



ピグマリオン学育研究所

ピグマリオン・サークル
標準カリキュラム
【第Ⅰグレード】



ピグマリオン学育研究所

標準カリキュラム 第Ⅰグレード

◇標準カリキュラム〔第Ⅰグレードー1〕

No. 1

指導日時

年()月()日()曜日

ピグマリオン学育研究所

	指導の順番	時間	指導の目標・心構え、教材・教具の使い方など
1	◇指先遊びーぬりえ くさかな>	1枚 10分	クレヨンを用意して下さい。好きな色でよろしいから、くぬりむら>がないように、クレヨンをぬらせてください。
2	◇図形遊びー色板トントン くはな>	1枚 12分	見本を敷いて、その上に、色板を置かせて下さい。そして、穴に釘を入れて、木づちで叩いて止めてください。
3	◇知力育成プリント く大小判断>	2枚 5分	く大小判断>左右のものを同時に比較しながら、解答させましょう。幼児は、まだまだ、視野が狭いのです。2つのものを同時に視野の中に入れて判断することができるようにしましょう。
4	◇数能力の育成く1～3の認識> うさぎく1>く2>く3>を、 ウオッチングさせる く絵数カード> (うさぎ)	3枚 5分	まず、うさぎく1>く2>く3>を、ウオッチングさせます。そして、2～3回くりかえして、次には、くどっちが、1～3>をします。同様に、くはなはじき>くウディブロック>くカエル>などを見せて、く1～3>を刺激しましょう。
5	◇ゲーム (指先能力) くカエルピョンピョン>	8分	人差し指で、カエルをはじいて、バケツの中に入れさせます。方法を教えて、時間が許す限りトレーニングしましょう。
	レッスン予定時間合計	40分	楽しいレッスンが、高い能力を育てるポイントになります。
備考欄	子どもの能力のレベルを見つめて、楽しいと感じるようなレッスンを心がけましょう。		

第Ⅰグレード (1) プリント教材

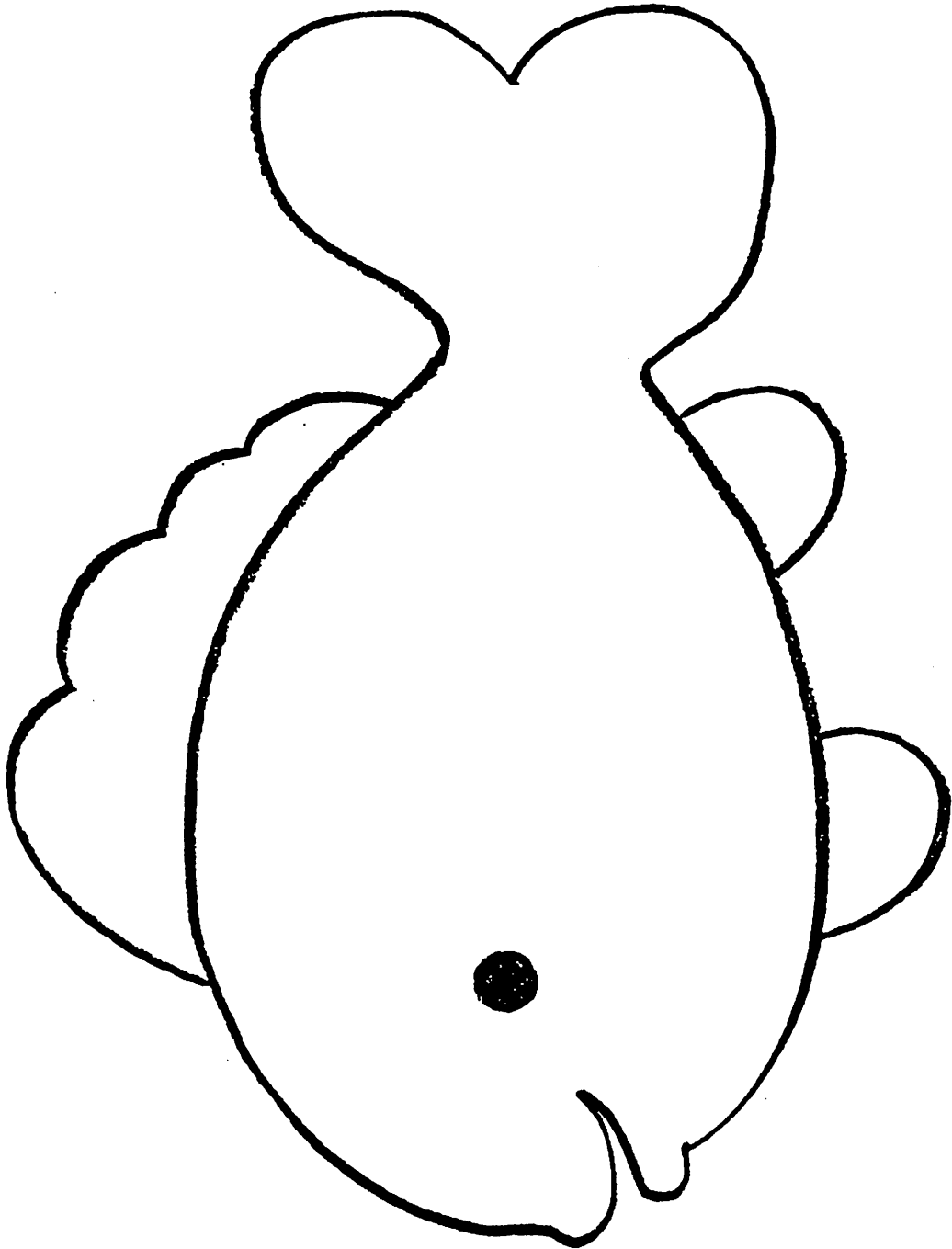
〈指先〉〈図形〉〈空間〉〈思考力〉〈数論理〉



ピグマリオン学育研究所

ぬりえ／きんぎょ

【第Ⅰ－1－指先】



第 I グレード (2) プリント教材

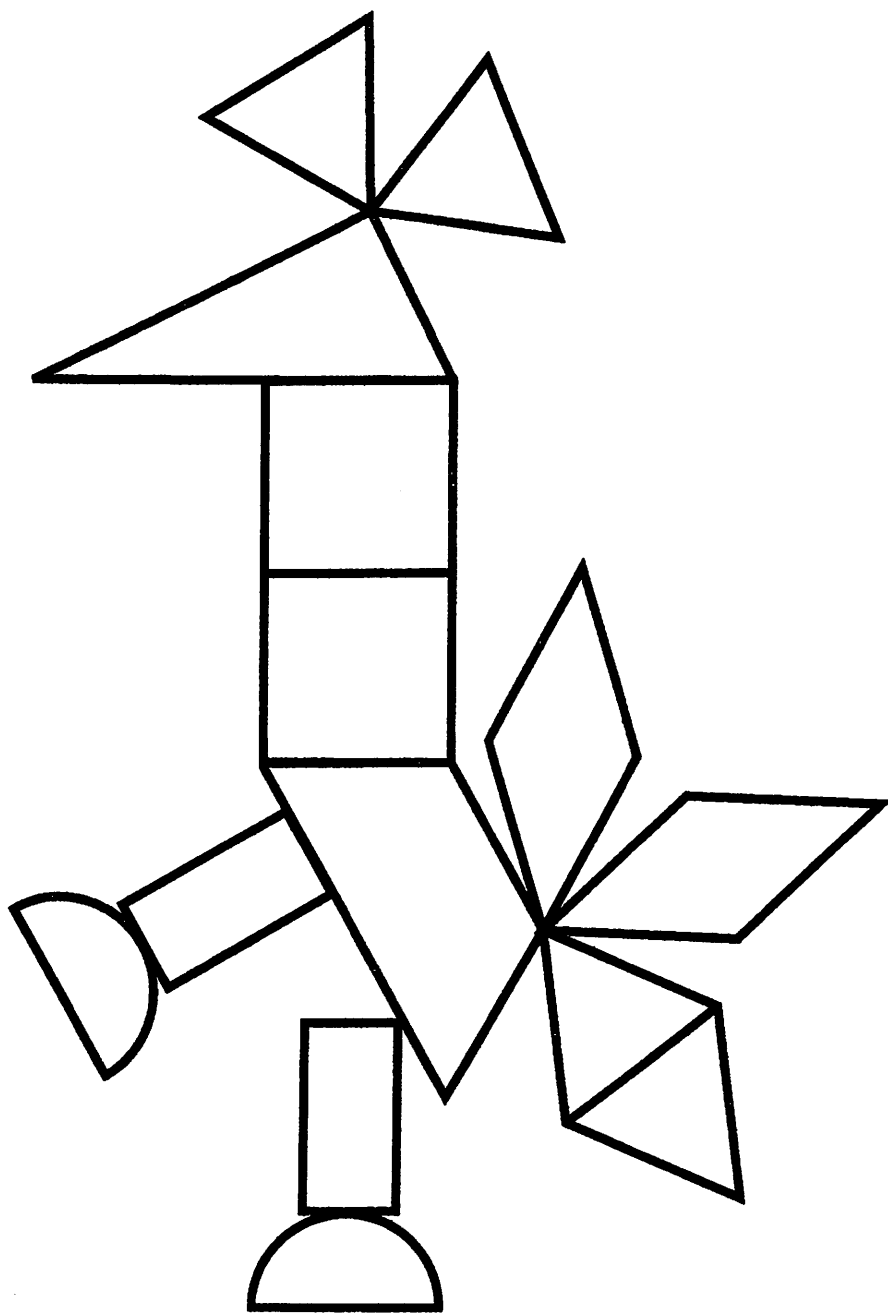
〈指先〉〈図形〉〈空間〉〈思考力〉〈数論理〉



ピグマリオン学育研究所

色板 トントン／やんばるくいな

【第Ⅰ-13-図形】



第Ⅰグレード (3) プリント教材

〈指先〉〈図形〉〈空間〉〈思考力〉〈数論理〉

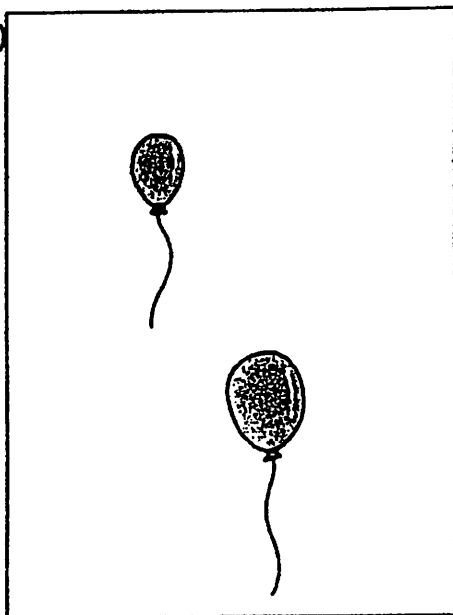


ピグマリオン学育研究所

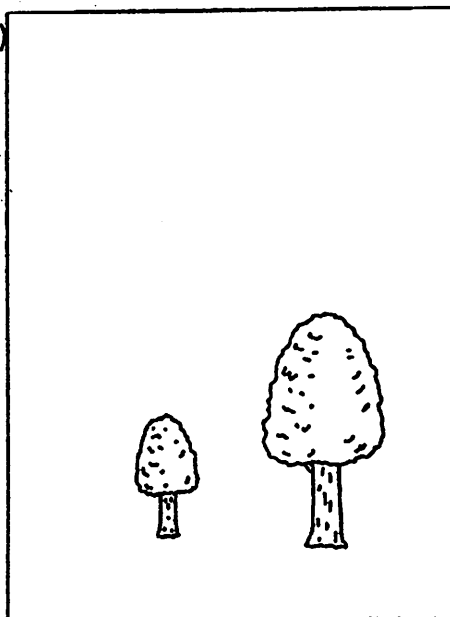
どっちが 高い ですか。
高いほうに ○を つけてください。

【第Ⅰ-25-知力①】

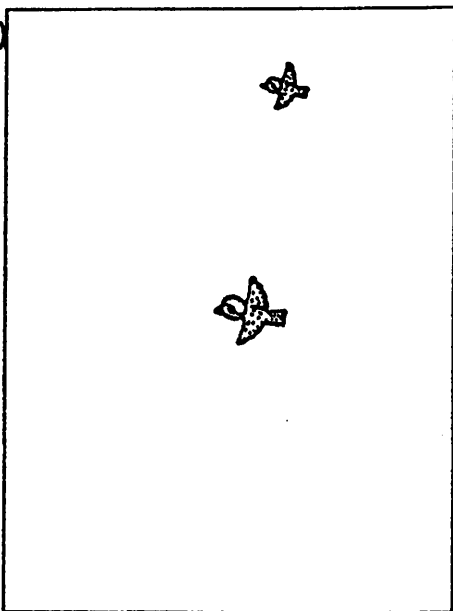
(1)



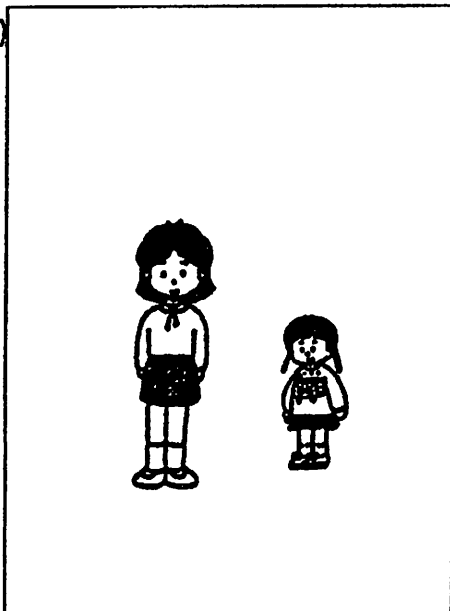
(3)



(2)



(4)



第Ⅰグレード (4) プリント教材

〈指先〉〈図形〉〈空間〉〈思考力〉〈数論理〉

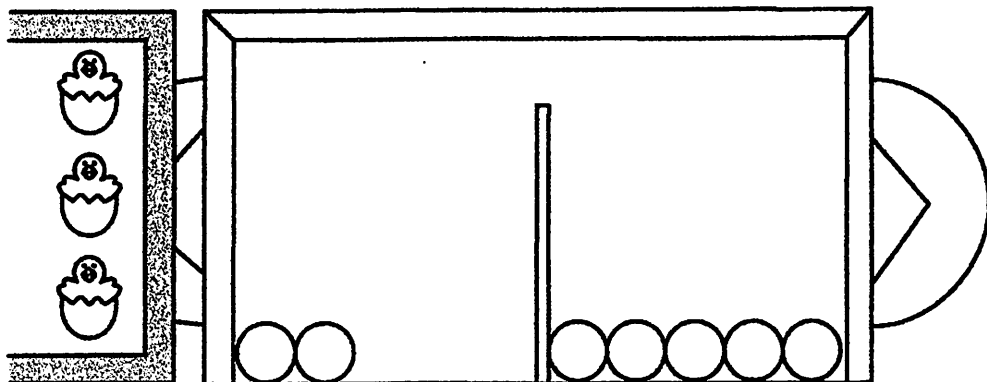


ピグマリオン学育研究所

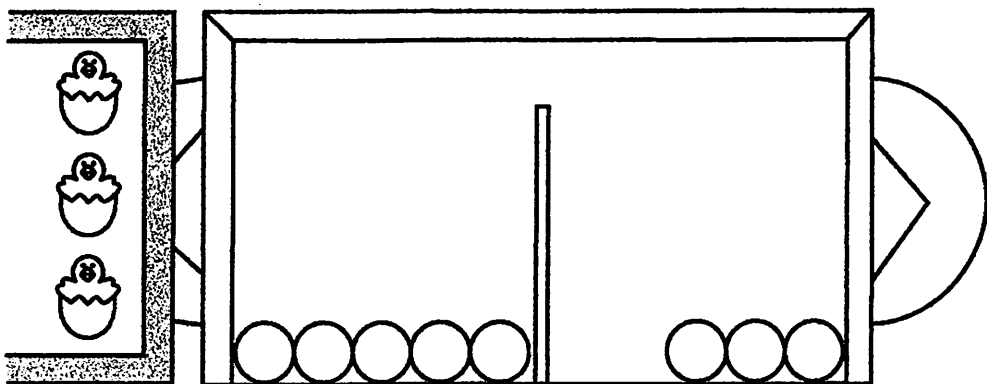
どっちが 5 ですか

【第Ⅰ-37-数①】

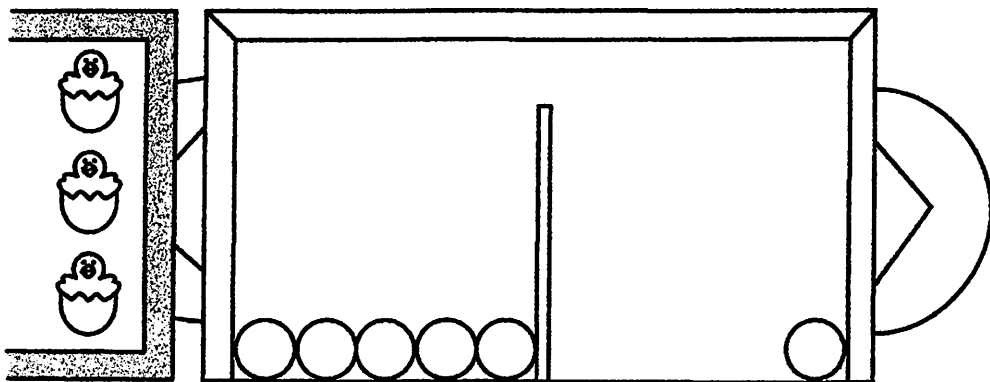
(1)



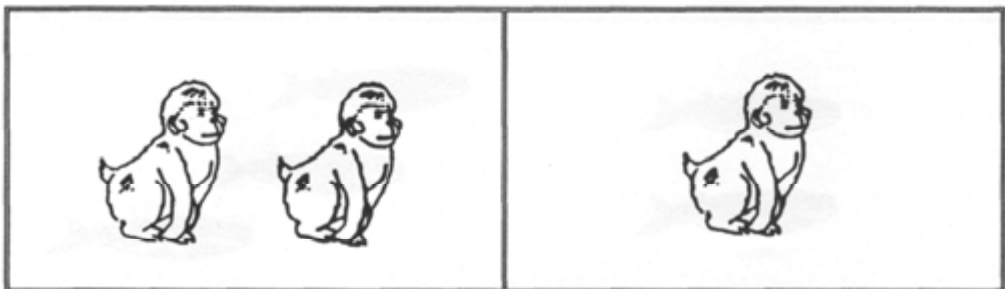
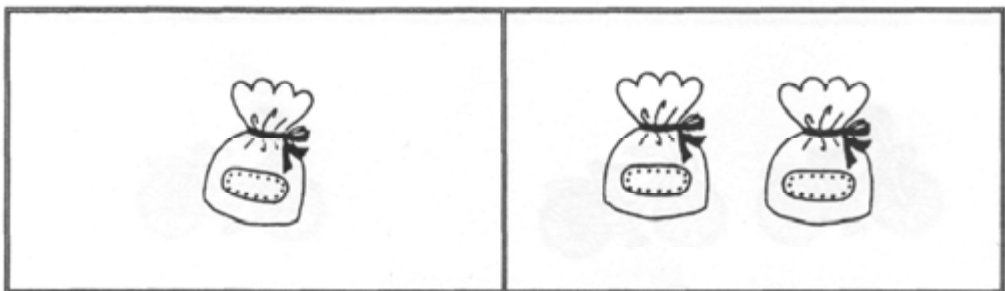
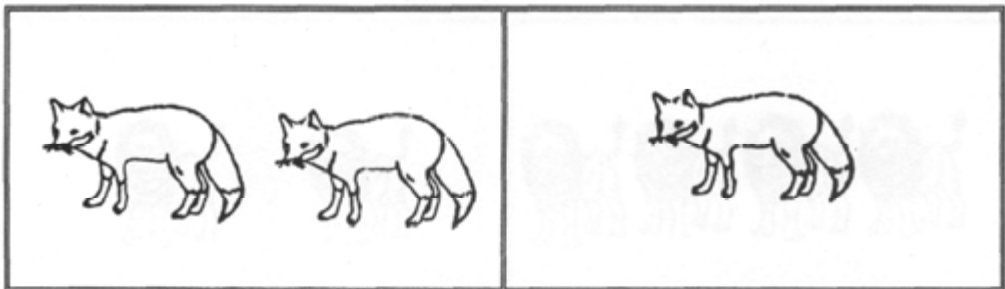
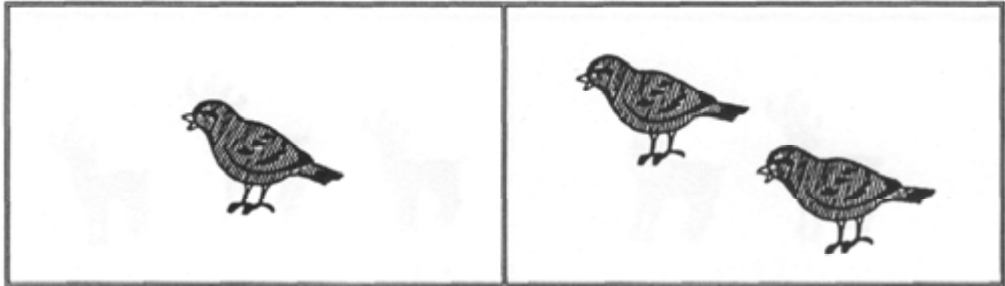
(2)



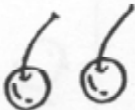
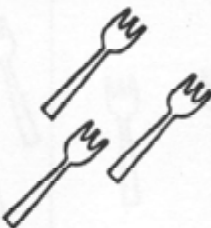
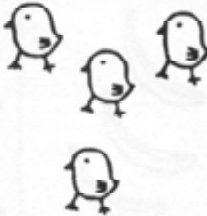
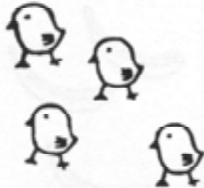
(3)



どっちが、＜1＞ですか



【異数発見】 絵の中で、一つだけ数の違うものがあります。その絵を見つけて、○をつけましょう。

①				
②				
③				
④				
⑤				

バラエティーシリーズ

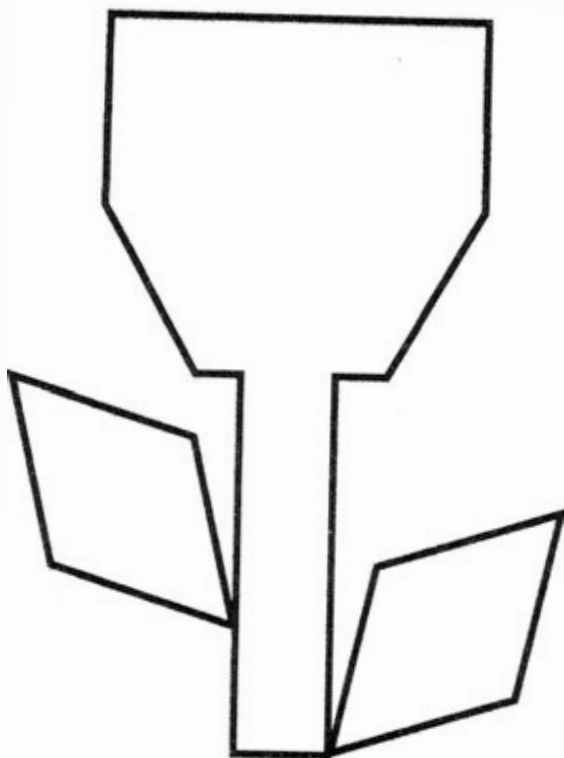
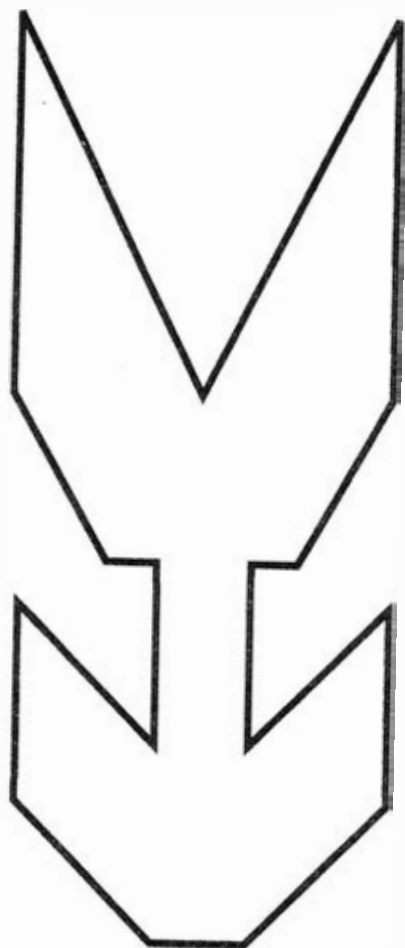
限定版

色板トントン お手本集



ピグマリオン学育研究所

1 はな



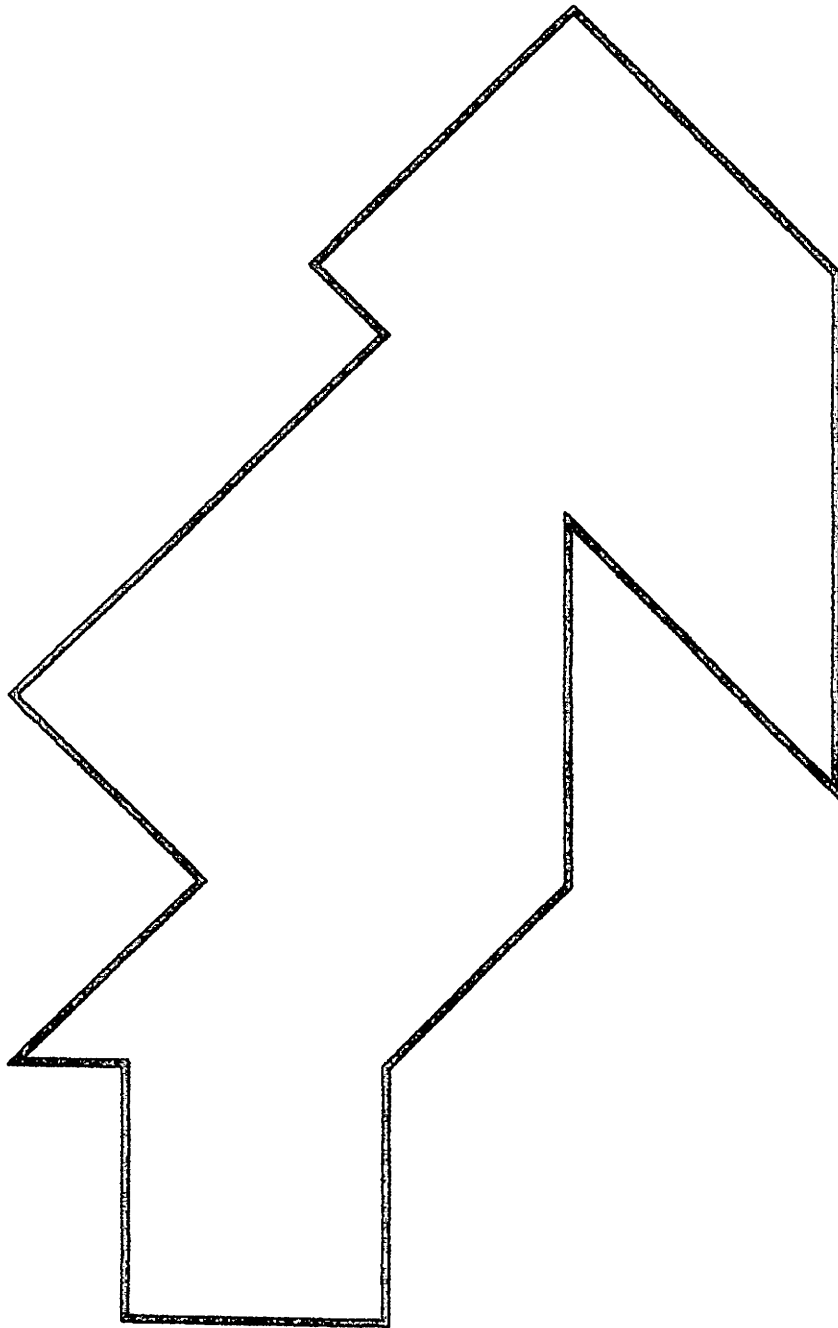
天 地 パ ズ ル

お手本集

③



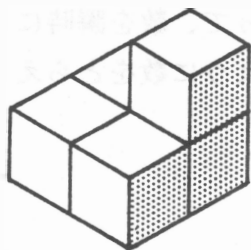
ピグマリオン学育研究所



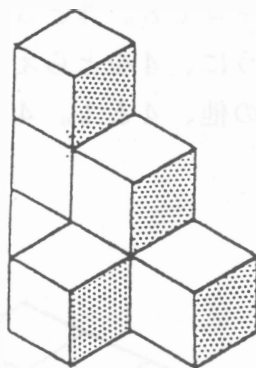
ウッディブロックの使い方

つぎの 積み木の数を こたえてください。

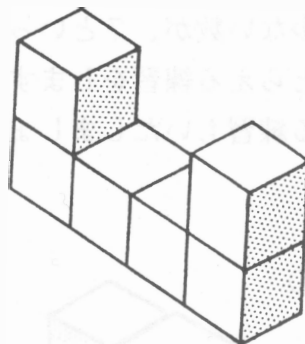
①



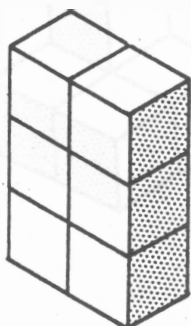
②



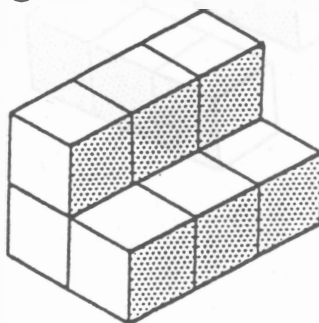
③



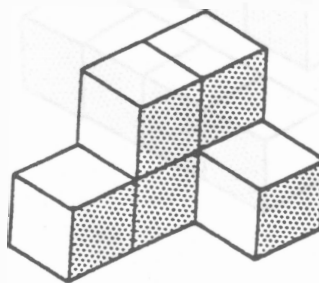
④



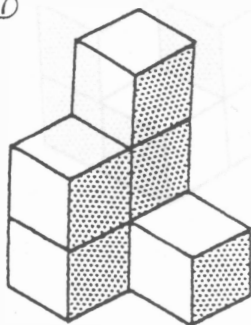
⑤



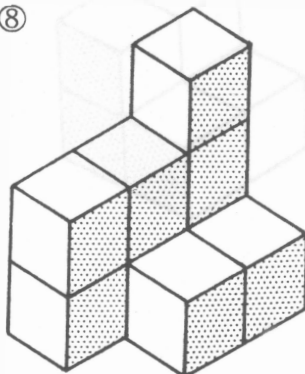
⑥



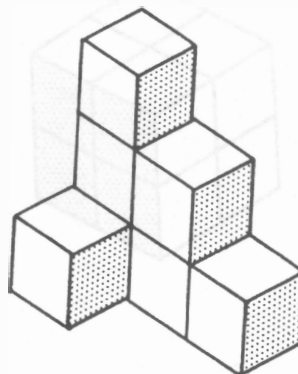
⑦



⑧



⑨



ヌマーカステンの使い方

ピグマリオン驚異の算数学具シリーズ②

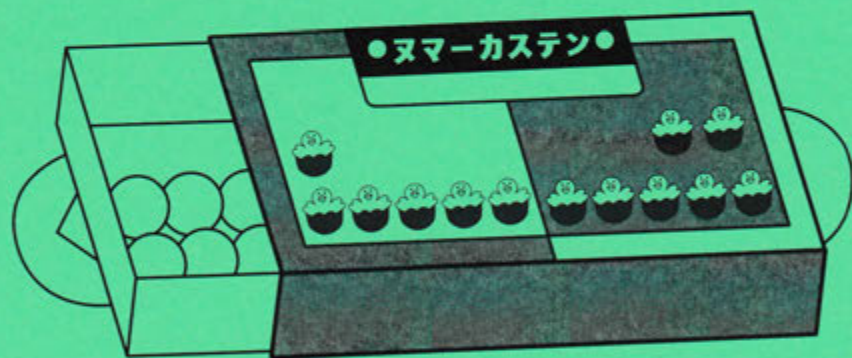
驚異の算数学具 / 算数指導に革命がおこる

ヌマーカステン[®]の使い方

(登録第 5481184 号)

～算数嫌いが、アッという間に、算数の天才になると大評判～

3～4才児が、数論理の基礎をマスターする

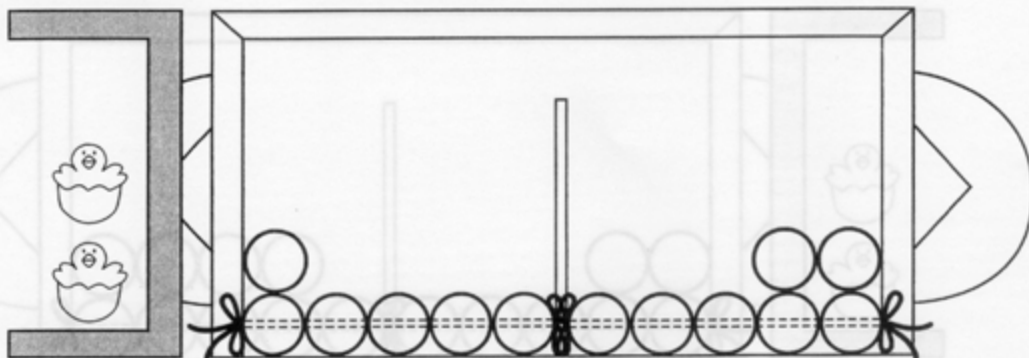


(特許第 5087227 号)

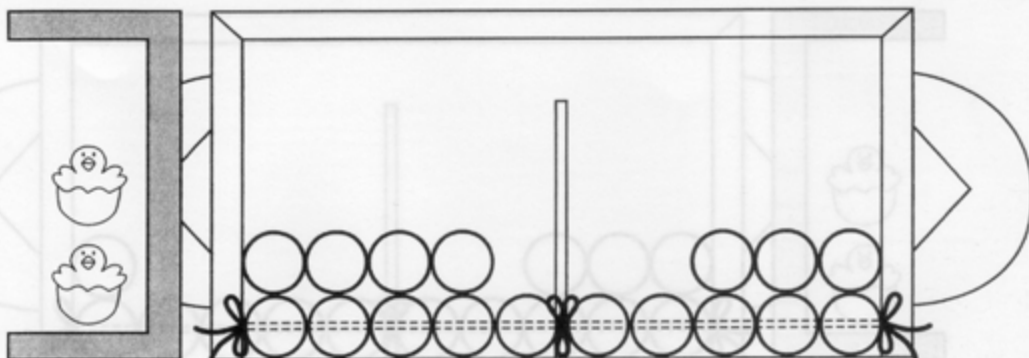
ピグマリオン学育研究所
会長 伊藤 恭 著

どちらが6～10ですか？ (6～10の比較)

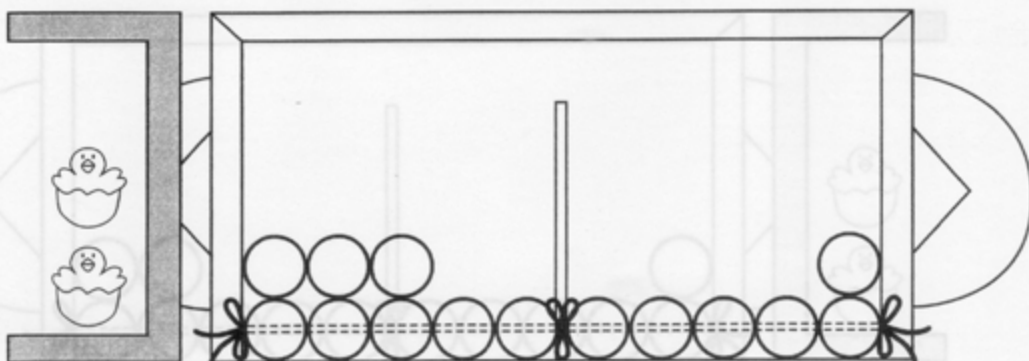
(1) どちらが<7>ですか？



(2) どちらが<9>ですか？



(3) どちらが<8>ですか？



幾何学的能力の育成

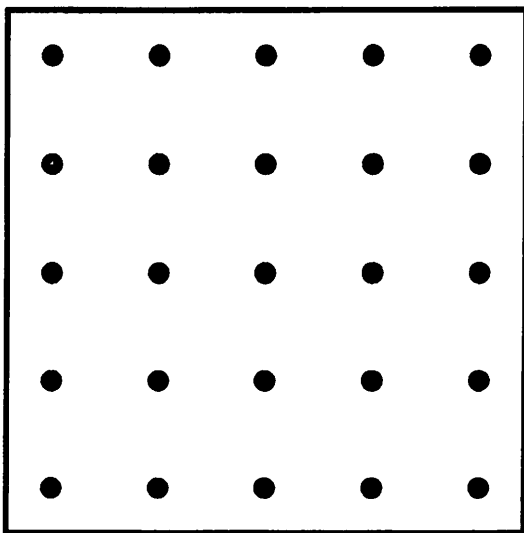
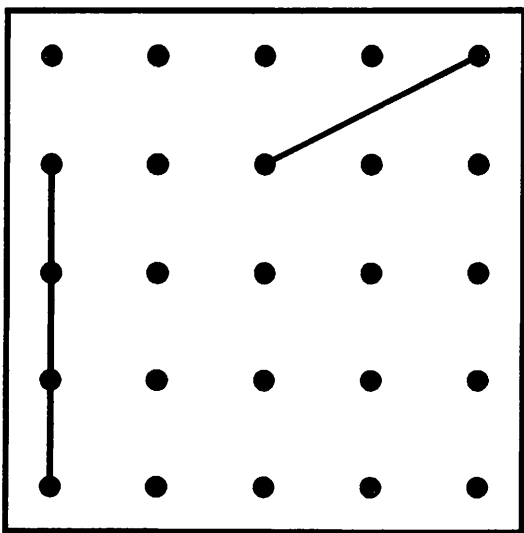
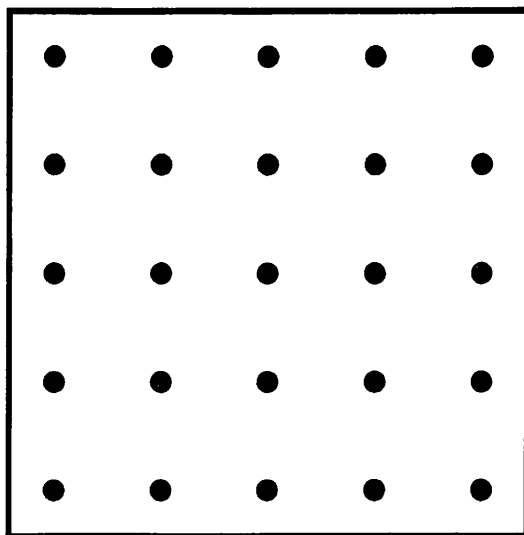
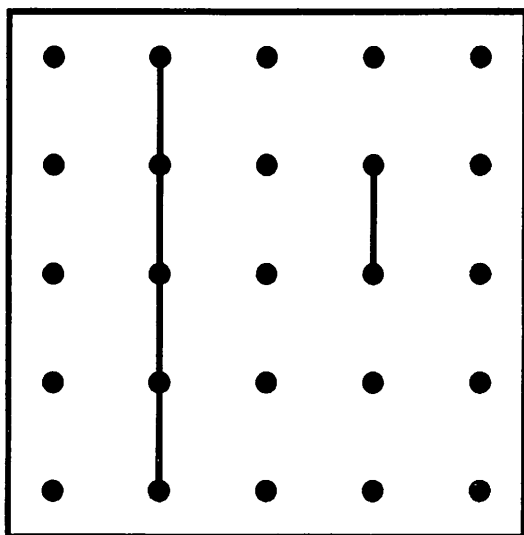
点 描 写

⑧



 PYGMALION

点をつないで、お手本通りの形をつくりましょう。



幾何学的能力の育成

点 描 写

⑨



 PYGMALION

点をつないで、お手本通りの形をつくりましょう。

