

教材見本

幼児能力開発講座 第2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Ⅱグレード】



ピグマリオン学育研究所

◇ 標準カリキュラム [第 II グレード - 1]

No. 4 9

指導日時 年()月()日()曜日

ピグマリオン・サークル

	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—折り紙 くぶた>	1枚 10分	初めて折り紙を使った指先能力の育成をおこないます。 1段階ずつ折り方を見せて可能な限り自分で折らせませす。
2	◇図形遊び—ペリカンパズル くからす><模様>	2枚 10分	今回からペリカンパズルをします。4枚のパズルを組み合わせて お手本と同じ形や模様を作ってください。
3	◇知力育成プリント く絵の合成>	1枚 5分	全体を見ながら4つのものを選び、それらの合成で左上の絵を 作りあげれるかを考えます。く琴>の絵が混じっていますが 容易に区別がつくはずです。
4	◇数能力の育成<1-10の認識> うさぎ<1-10>をウォッチングさせる く絵数カード/ウッディブロック>	3枚 8分	今回はまずく6~10>のうさぎ絵数カードを順番にウォッチングさせ 次にはバラバラにしてウォッチングさせませす。そしてウッディブロックで、3/6/9や、 4/8や5/10や、3と4と7などを刺激します。
5	◇ゲーム(数能力) く競争ゲーム/1-5・5だけサイコロ>	7分	競争ゲームと5だけサイコロと1~5サイコロを使って競争ゲームをします。 5+(0~5)はヌマーカステンで見せませす。 ※5だけサイコロと1~5サイコロは手作りしてください
	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	1~5の数の理解を前提に、6~10の数の認識をさせませす。3~5の固まりとして考えさせること 5よりいくつ多いかということの2つの方法を並行して教えます。		

第Ⅱグレード (1) プリント教材

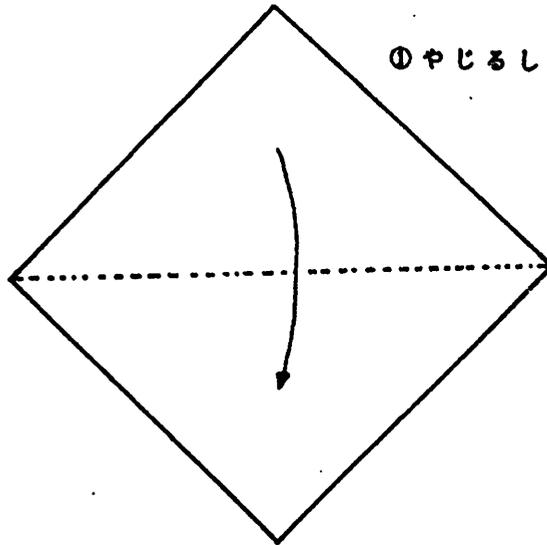
〈指先〉〈図形〉〈空間〉〈思考力〉〈数論理〉



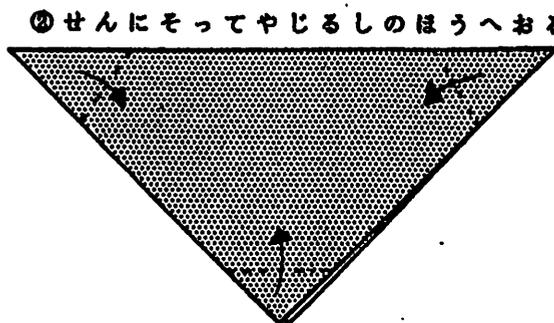
ピグマリオン学育研究所

折り紙 / ふた

【第Ⅱ-1-指先】

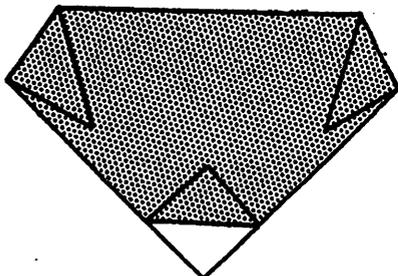


① やじるしのほうへ二つにおる

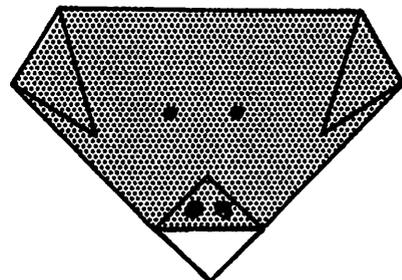


② せんにそってやじるしのほうへおる

③ ②をおったところ



④ かおをかいてできあがり



第Ⅱグレード (2) プリント教材

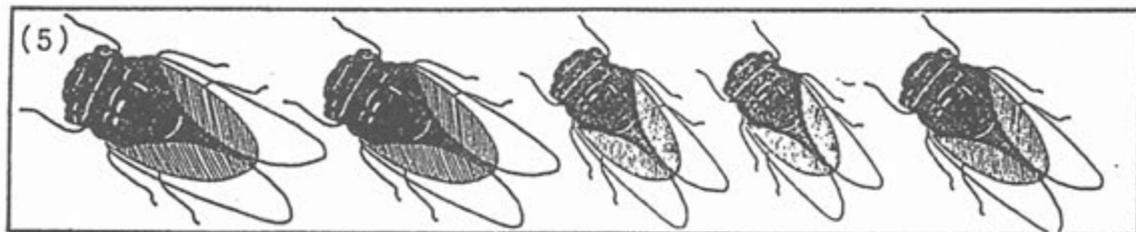
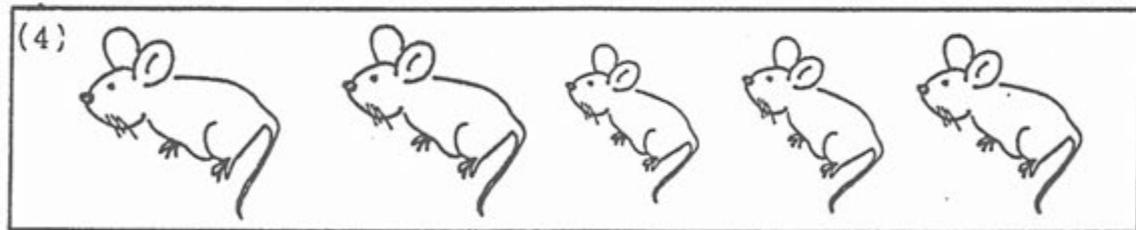
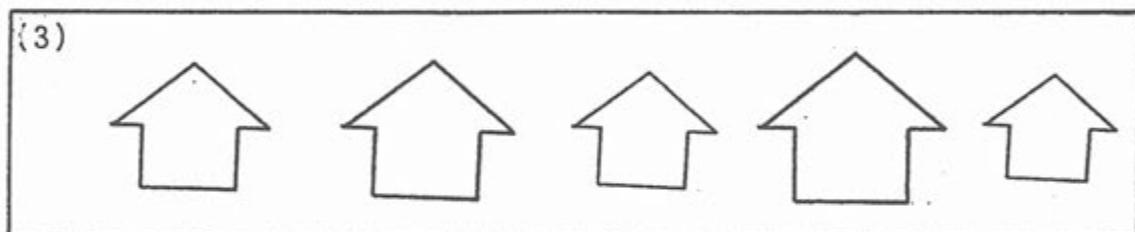
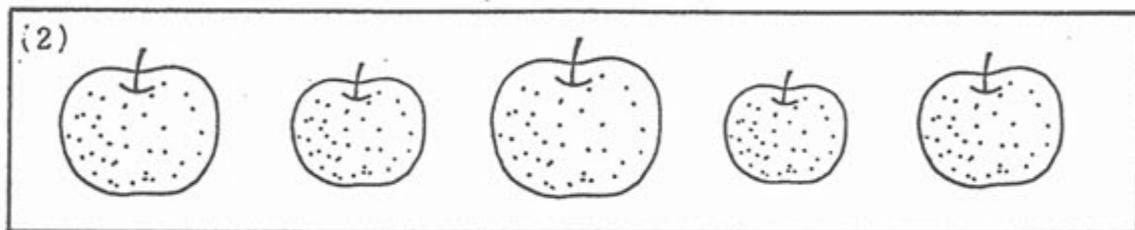
〈指先〉 〈図形〉 〈空間〉 〈思考力〉 〈数論理〉



ピグマリオン学育研究所

一番 大きい 絵に ○をしてください。

【第Ⅱ-13-知力】



第Ⅱグレード
(3)
プリント教材

〈指先〉 〈図形〉 〈空間〉 〈思考力〉 〈数理論〉

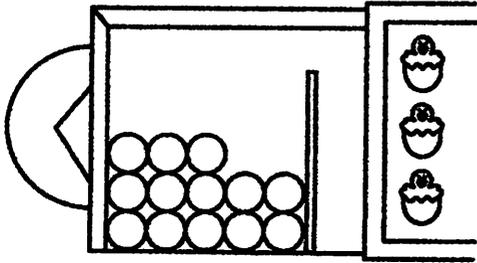


ピグマリオン学育研究所

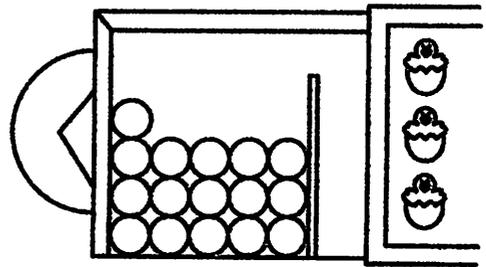
いくつ ですか

【第Ⅱ-25-数①】

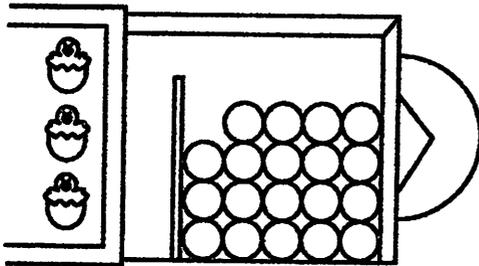
(1)



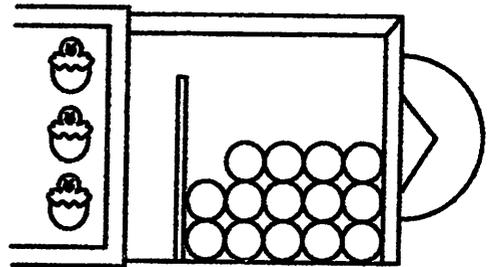
(4)



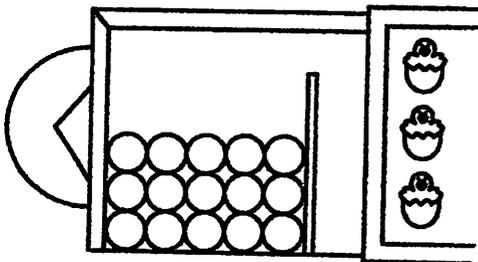
(2)



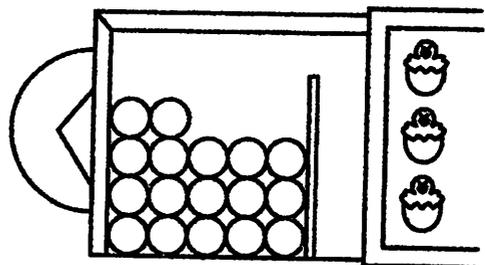
(5)



(3)



(6)



第Ⅱグレード (4) プリント教材

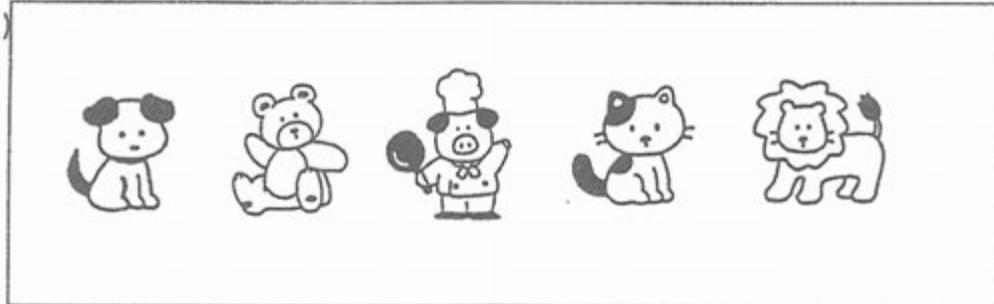
〈指先〉 〈図形〉 〈空間〉 〈思考力〉 〈数論理〉



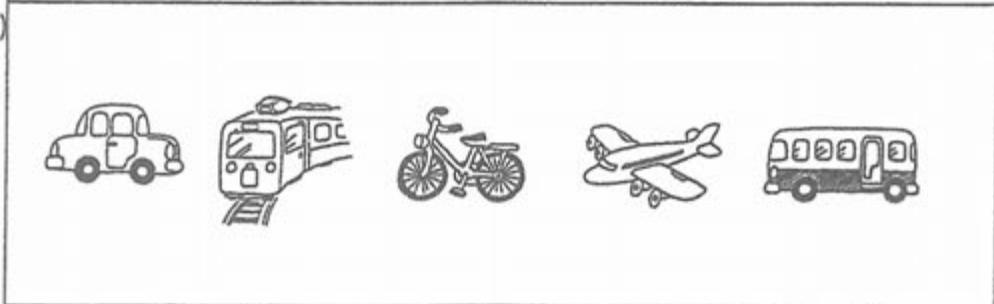
ピグマリオン学育研究所

- (1) 左から2番目の絵に ○を つけましょう。 【第Ⅱ-37-知力】
(2) 右から1番目の絵に △を つけましょう。
(3) 左から3番目の絵に □を つけましょう。
(4) 右から4番目の絵に ×を つけましょう。

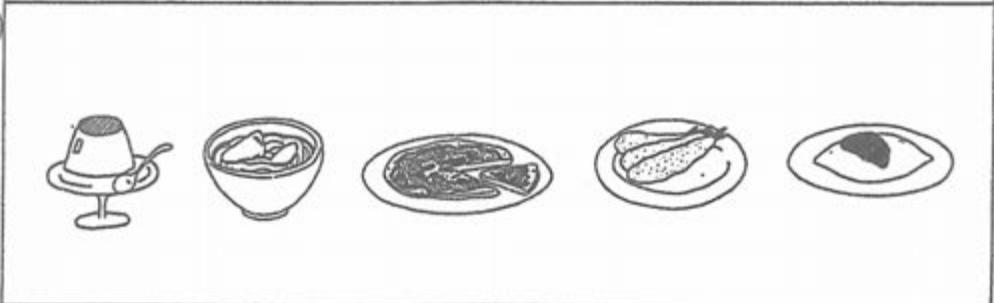
(1)



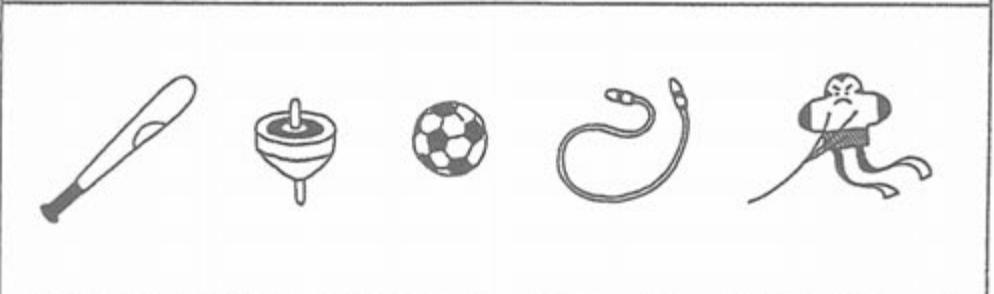
(2)



(3)



(4)



幼児のさんすう (Ⅱ)

—小2～小3の数感性と創造力が育つ—

- 1～10までの数の理解と、1～20までのたし算・ひき算の計算能力の育成です。
- 広い視野と観察力を育成し、思考力・創造力を育てる画期的幼児教育法を公開します。
- 小2～小3年以上の観察力・思考力・創造力・算数能力が育成されます。
- 好評の前著『2才児のさんすう』の続編です。



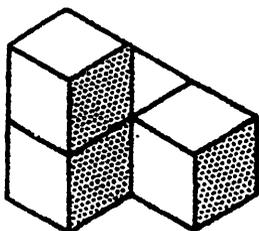
ピグマリオン学育研究所

所長 伊藤 恭 著

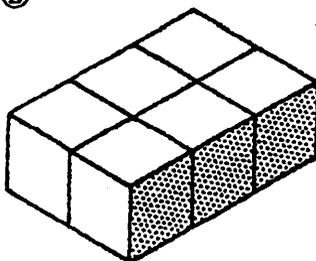
かたまりとして数を見る

今回も、2を1つのかたまりとして、 $\langle 2/4/6/8 \rangle$ と、数をとらえることを練習しますが、4を1かたまりとして見たほうがわかりやすいのであれば、4と2とか、4と4とかととらえることもよいでしょう。

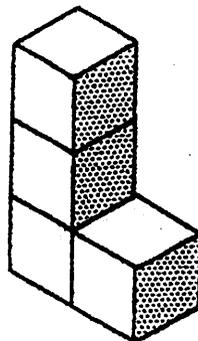
①



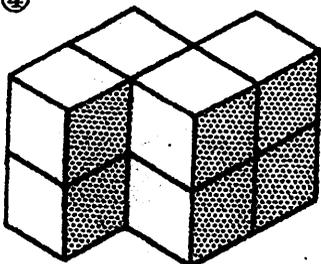
②



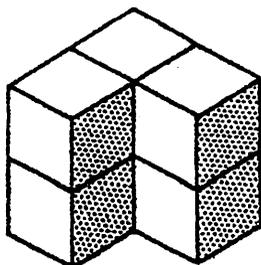
③



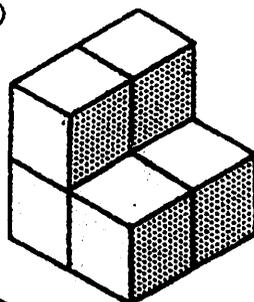
④



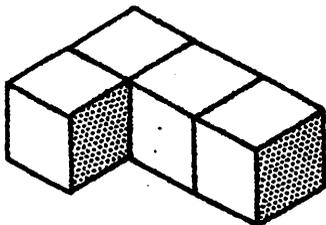
⑤



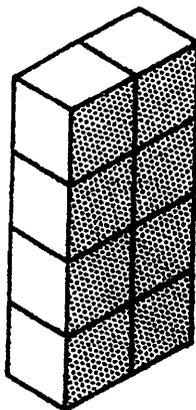
⑥



⑦



⑧



つぎの ひき算を しなさい。

ひき算-5

$14 - 8 =$ $7 - 7 =$ $8 - 1 =$ $11 - 3 =$

$9 - 0 =$ $4 - 1 =$ $12 - 5 =$ $7 - 4 =$

$16 - 9 =$ $8 - 3 =$ $12 - 4 =$ $10 - 9 =$

$15 - 7 =$ $11 - 8 =$ $5 - 5 =$ $8 - 4 =$

$7 - 0 =$ $3 - 3 =$ $10 - 8 =$ $6 - 3 =$

$14 - 5 =$ $11 - 9 =$ $11 - 5 =$ $16 - 8 =$

$3 - 2 =$ $10 - 4 =$ $13 - 9 =$ $9 - 6 =$

$12 - 8 =$ $7 - 2 =$ $11 - 4 =$ $5 - 3 =$

$8 - 7 =$ $9 - 4 =$ $9 - 1 =$ $16 - 9 =$

$9 - 3 =$ $17 - 8 =$ $11 - 4 =$ $14 - 6 =$

$13 - 6 =$ $17 - 8 =$ $8 - 2 =$ $15 - 9 =$

$5 - 4 =$ $12 - 5 =$ $12 - 6 =$ $17 - 7 =$

$6 - 1 =$ $13 - 8 =$ $10 - 1 =$ $6 - 4 =$

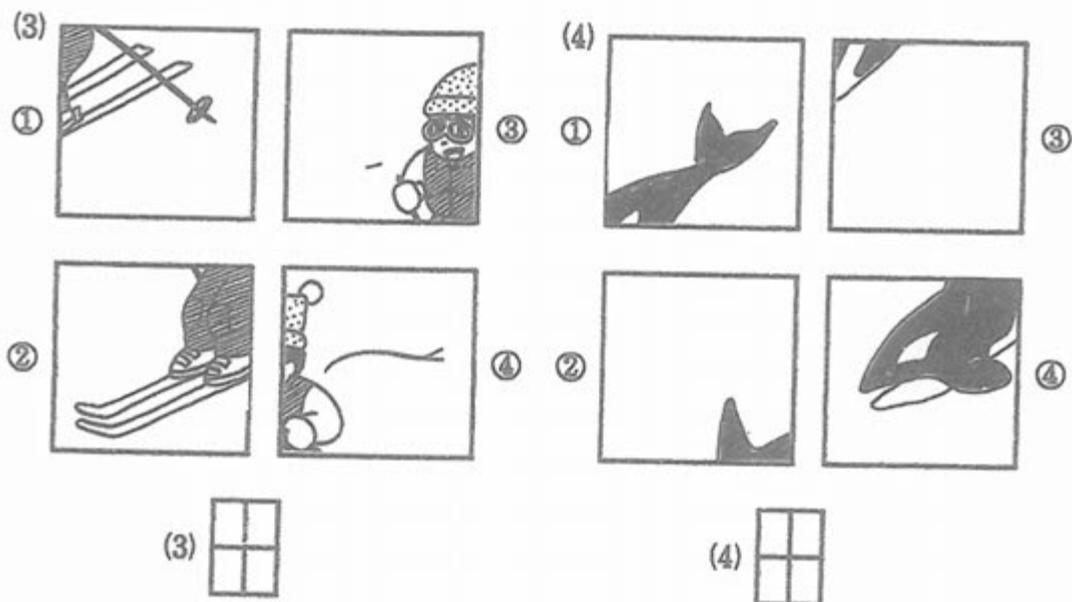
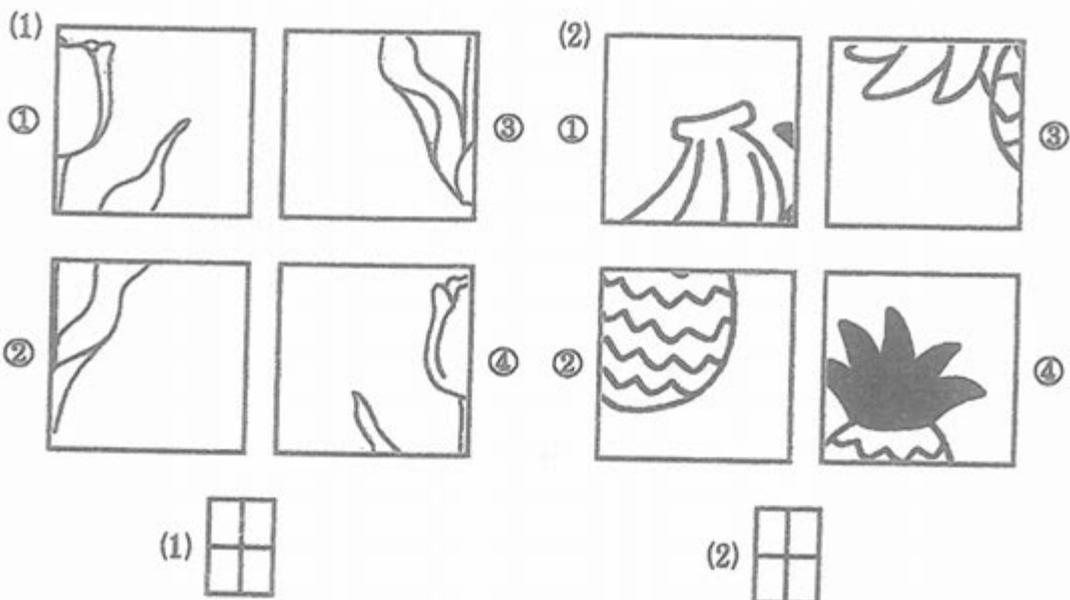
$13 - 4 =$ $16 - 7 =$ $11 - 5 =$ $15 - 8 =$

能力育成問題集
絵の合成・分解
③



(社)思考力教育学会

もとの絵に もどすと どうなりますか。下のわくの中に もとの絵
を 作ってください。(①②③④の番号で作ってください。)



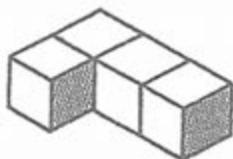
能力育成問題集
積み木の数
③



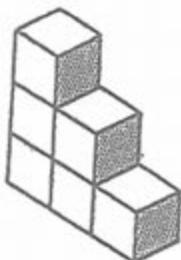
(社)思考力教育学会

積み木の数は いくつ？

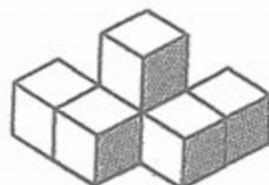
①



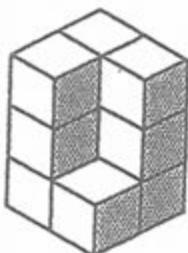
②



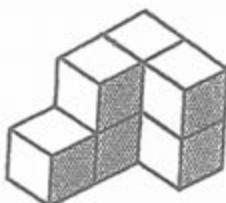
③



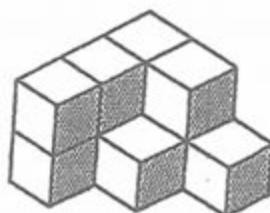
④



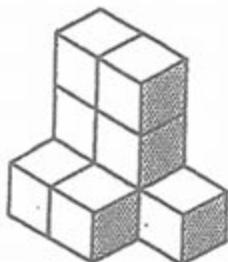
⑤



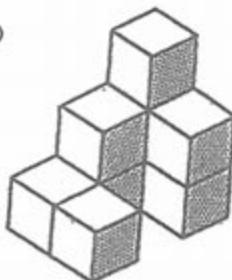
⑥



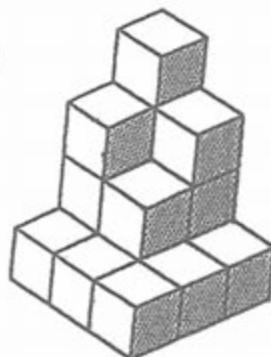
⑦



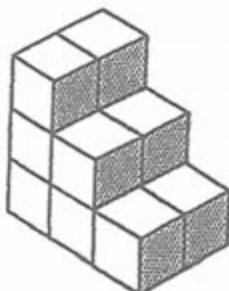
⑧



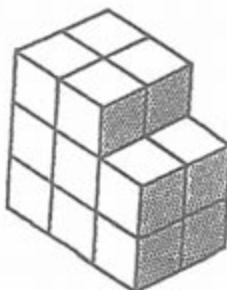
⑨



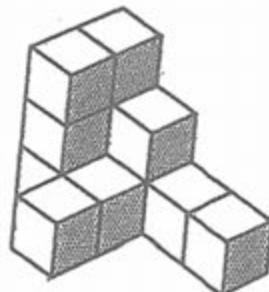
⑩



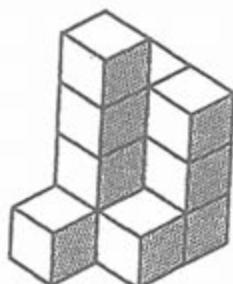
⑪



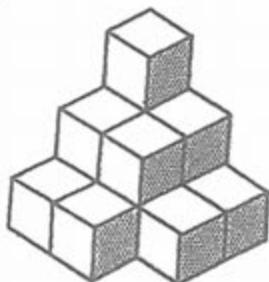
⑫



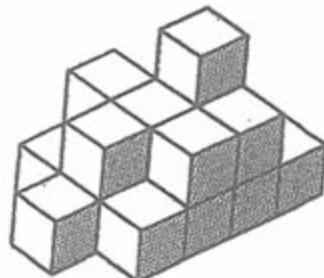
⑬



⑭



⑮



幾何学的能力の育成

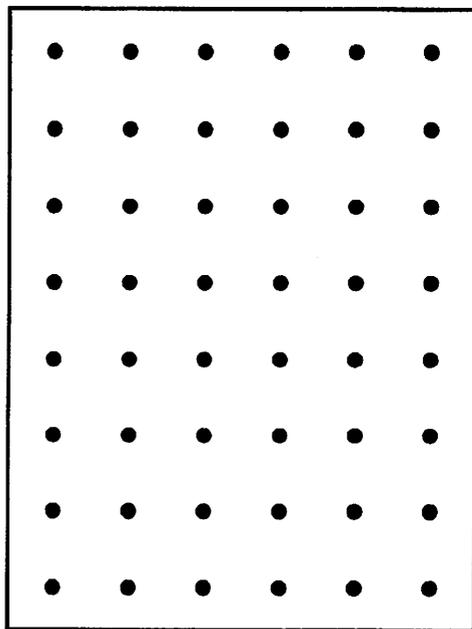
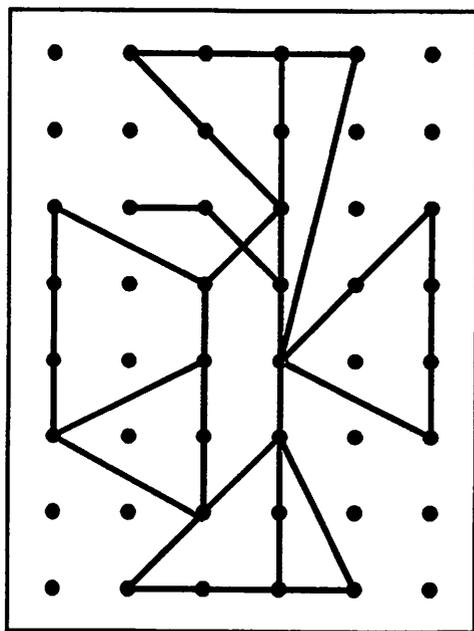
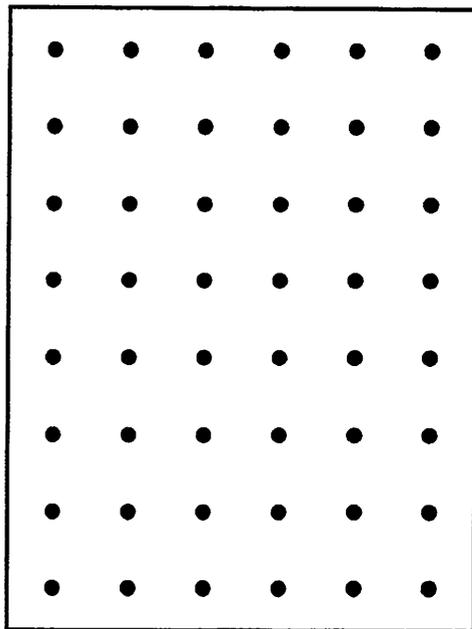
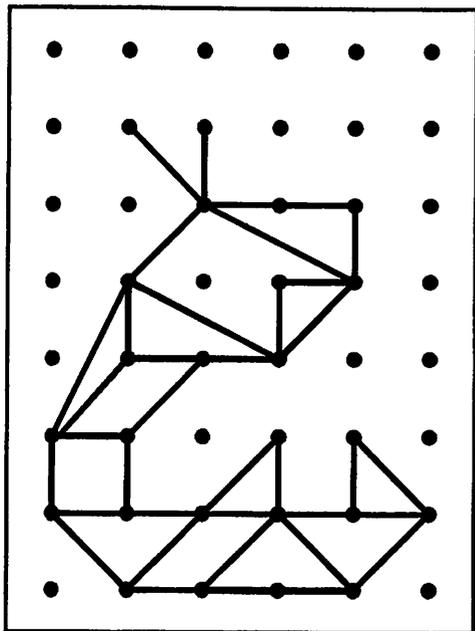
点描写

⑭



 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

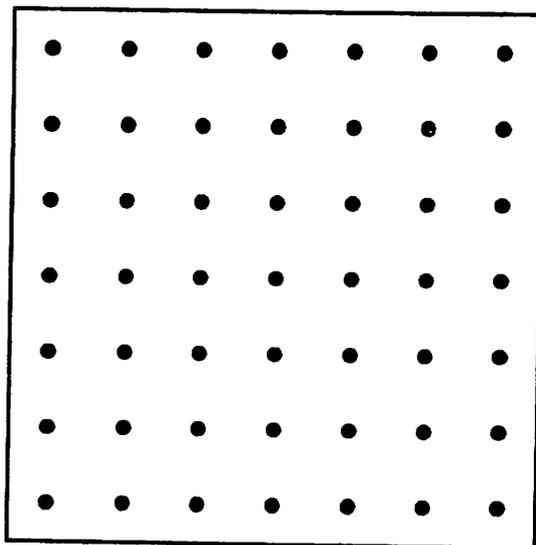
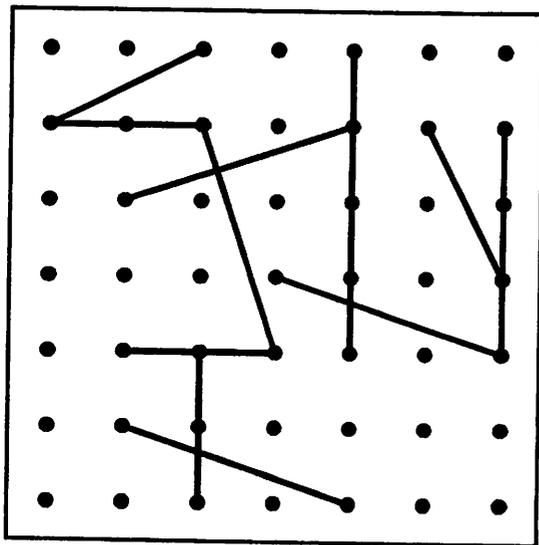
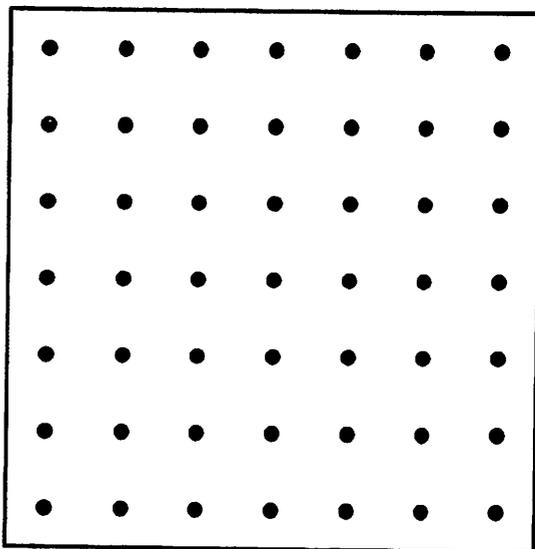
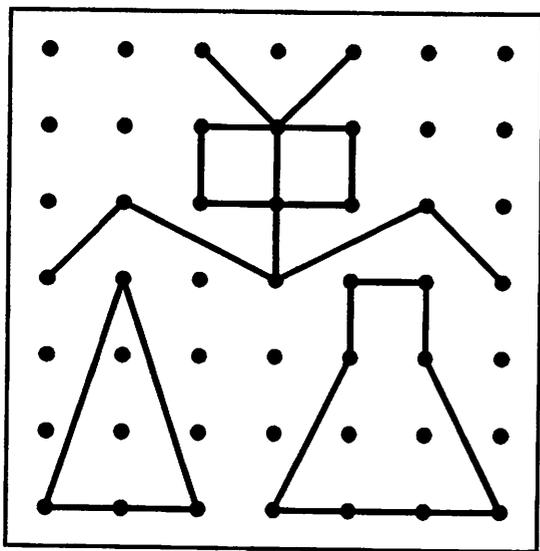
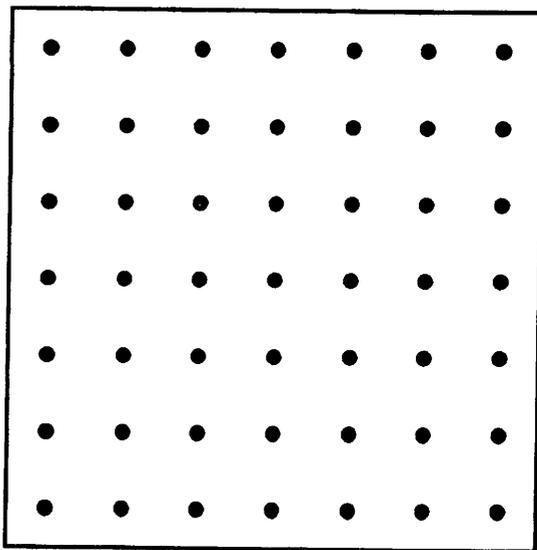
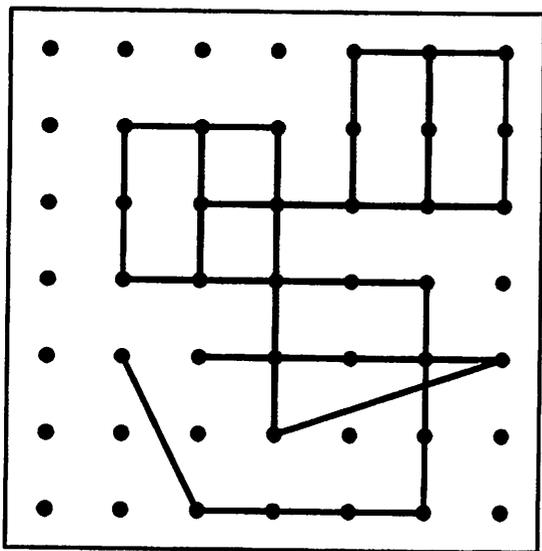
点描写

⑮



 PYGMALION

点をつないで、お手本通りの形をつくりましょう。



実感算数新問題集

数と計算(2)

—20までの数と加減暗算—

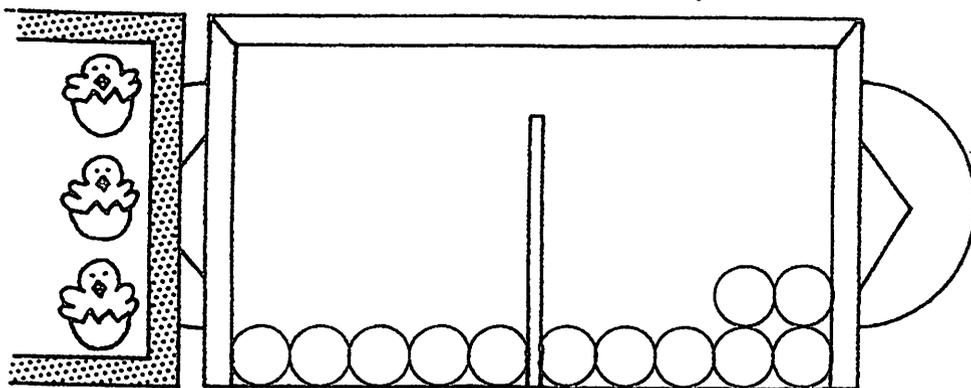


ピグマリオン学育研究所

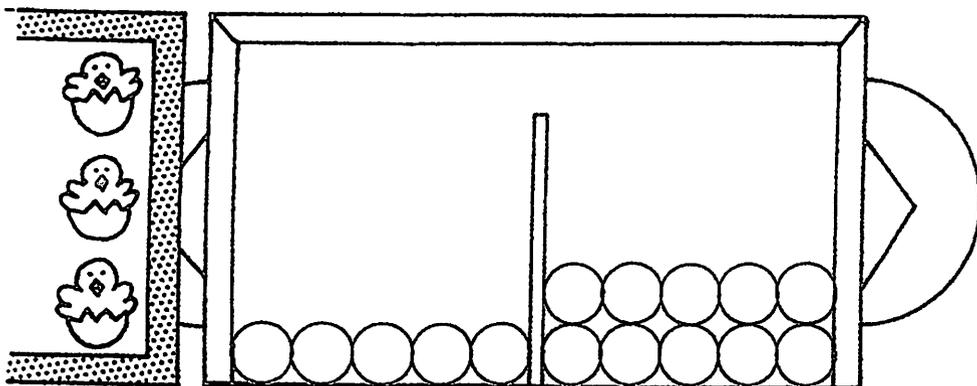
あわせると いくつですか？

{ } の中に 式を書いて 答えを書いてください。

(1) { }



(2) { }



(3) { }

