

ピグマリオン学院

思考力講座

ピグマリオン学院は算数や国語等の学習の土台となる思考力を創るための講座です。
全国で展開する英才教育「ピグマリオン」のメソッドと学材・学具、カリキュラムは
これまでに幼児から大人まで数多くの実績を上げてきた教育手法です

ピグマリオンは人類が知性を獲得してきた順に沿って
指先、空間、図形、思考・判断、数論理、言語の6つの能力を伸ばします
その結果、小学6年生で中学3年生の内容を修了できる力を育てます



ピグマリオン学院思考力講座は思考力を創造することで子どもたちの自信と能力を育てます。通知表5段階で4以上の生徒、10段階で8以上の生徒を輩出します。また、5段階で3以下の生徒、10段階で7以下の生徒の成績を劇的に伸ばします。

日本の高校生の7割が自信がないと答える、という調査データがあります。

その原因の多くは『成績が悪い』と言うことです。

当然、成績はその子の一部でしかありませんが、それのみで大人から否定され、自信を左右されることに疑問を感じないでしょうか。それは子どもへの指導や関わり方に問題があります。

教育現場では、以下のような指導が横行しており、習熟度や成績で分けていても基本姿勢は同じです。

- ・指導者が指導した通りに取り組むことを求め、自分の考えを支持されない
- ・できないときにできる方法を考えずに、できるまで繰り返したり、丸暗記することを強要される
- ・ついていけないときは本人の努力不足とダメ出しをする

学習はできた方がよい。しかし、現在の教育には能力を創るという視点が欠落しています。

生まれたときから自信を失っている子はいません。小学校、中学校、高校と進む中で周囲の大人によって子ども達は自信を壊されているのです。

人間は得た能力を使って次の段階を創造する生き物です。この世を数量的に捉えることで幾何学や数学は発展してきました。歴史上のあらゆる発明や発見、創造は物事を認知し、思考することで生まれました。

能力を創ることが自信を創るにもなります。ピグマリオン学院思考力講座には認知能力、思考力を高め、能力を創るための教材とカリキュラム、指導法が全てあります。

ピグマリオン学院思考力講座の特長

- ①教えずに学ばせる指導法
- ②知識を問う問題ではなく、答えを創る問題
- ③能力に応じた所から段階的に進むことができるカリキュラム

学ぶには静謐な精神状態が必要です。

学校や社会は三人称の世界です。それは能力の多寡や成績等で優劣を決め、子の人間性を無視したモノ化された世界です。家庭は親と子の二人称の世界です。他者と比べることのない絶対的な世界です。

しかし、家庭でも学校や社会と同じように子をモノ化すると、子どもは人間性を育てることができず、学ぶための精神状態ができません。親が教師と一緒にあって、学業のみで子を判断し、できないところを指摘していると親子関係ではなく上下関係になり、その結果、子は自信を失い、学ぶ意欲を失い、自分のことをダメな人間だと考えるようになります。

成績の優劣で子への関わり方が変わるの『できるから愛する、できないから愛さない』と本質的には変わりません。

親が子を認め、受け入れることで落ち着いた学ぶための精神状態が生まれます。

教えずに学ばせる指導法

高い知性を育てるためには、方法にも配慮が必要です。指導者から愛されている・大切にされているという気持ちが伝わらない指導方法では、優しさ・思いやり・愛ある心が育ちません。笑顔に満ち、落ち着いた心で指導を受けることで、事実をありのままに観察し、自分との関係を客観視できる余裕ある精神が育ちます。そして、穏やかで優しさに満ちた知性（人間性）が生まれるのです。教育には2つの方法があります。指導する側の立場で行う「教える教育」方法。そして、学ぶ側に主体性を持たせる「学ばせる教育」方法です。

「教える教育」は、ただ単に解答能力を身につける教育で、叱咤激励して学ぶ側の不足部分を見つけ、そこに注目させて指導します。指導者が間違った部分を指摘し、その反動で生徒が感情的になれば不信感が芽生え、攻撃的になったり、いつも自己弁護を繰り返すような性格になってしまいます。解答能力をつける一番簡単な方法は、暗記させる、覚えさせること。各生徒の個性を理解せず、それぞれの能力の器を考えることもなく、わからなければ覚えなさいとばかりに暗記や解答のテクニックを教え込みます。これでは生徒が苦痛を感じ、勉強を嫌がるようになります。そうすると指導者もより強く叱咤激励して教えようとしますが、明らかに逆効果となります。上下関係というのは、物の位置関係であり、人間関係ではありません。上意下達の有無を言わせない教え方は、指導者の自己中心的な心を反映するので、生徒の心が荒廃してしまうのです。

これに対し、「学ばせる教育」では、学ぶ側の達成部分を見つけて褒め、不足部分があればその処方箋を考え、きちんと学べる対策を立てることで、学ぶ側の能力育成を行っていきます。低いレベルの問題なら、解答能力だけをトレーニングしている生徒がテストの点数で勝るかもしれません。しかし、高い能力が求められるレベルになると、問題解決能力のある生徒に軍配が上がります。ピグマリオン学院思考力講座で学んだ子どもたちが、高学年になればなるほどよい成績になっていく事例が多いのは、この問題解決能力がきちんと備わっているからなのです。



知識を問う問題ではなく、答えを創る問題

日本一を多数生み出した実績あるオリジナル教材。ピグマリオン学院思考力講座の教育は、従来の受験を前提にした受験教育で行われている詰め込みや暗記の「教える」「覚えさせる」学習法とは違い、子どもたちが自発的・自立的に「思考力」を身につけていくことを最重視しています。

そのため、学習教材もオリジナルです。子どもたちの脳や指先などの発達順序を考慮して練り上げた、他に類を見ないほどの充実したラインナップを揃えています。子どもたちの可能性を引き出すピグマリオン学院思考力講座の学材群は、自発的・自立的な学習意欲を育み、人生に合格する能力を育てます。

能力に応じた所から段階的に進むことができるカリキュラム



パズル、点描写、知力など、幅広い問題が数多く含まれています。指先や幾何学の能力を化合させ、数論理や言語能力の土台となる思考力を高めます。



各テーマの問題を毎日取り組めるようにした問題集です。思考力育成学材と合わせて、幼児期から指先、図形、空間を高め、年長以降は様々な思考力の問題に移行します。



幾何学能力を育成する上で必要となる点描写です。巻末には毎月一つ折り紙の問題が含まれています。折り紙は幾何学能力と指先調整能力を同時に高め、さらに前後関係(時間)の要素も加わり高い能力育成に役立ちます。

No.	思考力学材	能力育成学材	点描写と折り紙	No.	思考力学材	能力育成学材	点描写と折り紙	No.	思考力学材	能力育成学材	点描写と折り紙	No.	思考力学材	能力育成学材	点描写と折り紙
1	50級	No.1 マグ・プレート (1)	No.1 3×3 富士山	26	25級	No.26 数と計算(2)	No.26 7×7 家と馬車	51	1段	No.51 模写	No.51 見取り図点描写 つる	76	26級	No.76 切断A	No.76 6×8 こうもり
2	49級	No.2 面描写	No.2 3×3 バツタ	27	24級	No.27 にげみち(1)	No.27 7×7 かめ	52	2段	No.52 空の上から①	No.52 見取り図点描写 あやめ	77	27級	No.77 カモシカ パズル②	No.77 6×8 えりまきトカゲ
3	48級	No.3 マグ・プレート (2)	No.3 3×3 きつね	28	23級	No.28 長方形分割 (1)	No.28 7×7 コップ	53	3段	No.53 タイトル①	No.53 6×8 富士山	78	28級	No.78 道をつくる①	No.78 7×7 家と馬車
4	47級	No.4 線を創る(1)	No.4 3×3 ぶた	29	22級	No.29 ひも模様(1)	No.29 6×8 テントウムシ	54	4段	No.54 カモシカパズル ①	No.54 6×8 バツタ①	79	29級	No.79 穴あけ②	No.79 7×7 かめ
5	46級	No.5 天地パズル (1)	No.5 3×3 ねこ	30	21級	No.30 同類図形	No.30 6×8 セミ	55	5段	No.55 長さや時間①	No.55 7×7 きつね	80	30級	No.80 ウツつき	No.80 6×8 コップ
6	45級	No.6 平面位置(1)	No.6 3×3 いぬ	31	20級	No.31 回転図形	No.31 7×7 たぬき	56	6段	No.56 ネットワーク①	No.56 9×9 ぶた	81	31級	No.81 サイコロころこ ろ③	No.81 6×8 テントウムシ
7	44級	No.7 にこにこぬりえ	No.7 3×3 家(1)	32	19級	No.32 色板トントン (2)	No.32 7×7 からす	57	7段	No.57 空の上から②	No.57 9×9 ねこ	82	32級	No.82 長方形分割③	No.82 6×8 せみ
8	43級	No.8 マグ・プレート (3)	No.8 3×3 くり	33	18級	No.33 積み木の数 (2)	No.33 7×7 きつつき	58	8段	No.58 にげみち③	No.58 7×7 いぬ	83	33級	No.83 天地パズル⑤	No.83 7×7 たぬき
9	42級	No.9 線を創る(2)	No.9 5×5 さいふ	34	17級	No.34 5方向知覚	No.34 3×3 ちょうちん	59	9段	No.59 立体認識/辺	No.59 9×9 家①	84	34級	No.84 数あて	No.84 6×8 からす
10	41級	No.10 キハチ	No.10 5×5 あひる	35	16級	No.35 立体認識/面	No.35 3×3 インコ	60	10段	No.60 サイコロづくり	No.60 5×5 くり	85	35級	No.85 縦横計算II①	No.85 6×8 きつつき
11	40級	No.11 天地パズル (2)	No.11 5×5 家(2)	36	15級	No.36 サイコロころこ ろ(1)	No.36 7×7 ぶた	61	11段	No.61 魔方陣 3×3	No.61 7×7 さいふ	86	36級	No.86 魔方陣③	No.86 6×8 ちょうちん
12	39級	No.12 平面位置(2)	No.12 5×5 バツタ(2)	37	14級	No.37 絵の合成分解 (1)	No.37 7×7 えび	62	12段	No.62 タイトル②	No.62 5×5 あひる	87	37級	No.87 面積と長さ	No.87 9×9 インコ
13	38級	No.13 視覚的記憶	No.13 5×5 ひよこ	38	13級	No.38 折り紙展開	No.38 7×7 かたつむり	63	13段	No.63 サイコロころこ ろ②	No.63 5×5 家②	88	38級	No.88 切断B	No.88 6×8 ぶた
14	37級	No.14 マグ・プレート (4)	No.14 5×5 くじゃく	39	12級	No.39 見取り図点描写 オルガン	No.39 7×7 オルガン	64	14段	No.64 縦横計算①	No.64 6×8 バツタ②	89	39級	No.89 カモシカ パズル③	No.89 6×8 かぶと
15	36級	No.15 数と計算(1)	No.15 5×5 サンタクロース	40	11級	No.40 加算	No.40 見取り図点描写 ぞう	65	15段	No.65 天地パズル④	No.65 6×8 ひよこ	90	40級	No.90 道づくり②	No.90 7×7 えび
16	35級	No.16 ちぎりえ	No.16 5×5 こい	41	10級	No.41 絵の合成分解 (2)	No.41 4×4 ネクタイ	66	16段	No.66 落とし穴①	No.66 7×7 くじゃく	91	41級	No.91 ネットワーク②	No.91 7×7 オルガン
17	34級	No.17 ペリカンパズル (1)	No.17 5×5 かえる	42	9級	No.42 推理パズル	No.42 4×4 わに	67	17段	No.67 穴あけ④	No.67 9×9 サンタクロース	92	42級	No.92 推理パズル②	No.92 9×9 ぞう
18	33級	No.18 量の判断	No.18 5×5 うさぎ	43	8級	No.43 数の問題	No.43 7×7 かたつむり	68	18段	No.68 ひも模様②	No.68 6×8 こい	93	43級	No.93 サイコロころこ ろ④	No.93 5×5 ネクタイ
19	32級	No.19 左右弁別	No.19 5×5 おに	44	7級	No.44 折り重なり図形	No.44 7×7 ボード	69	19段	No.69 9ナンバー	No.69 6×8 かえる	94	44級	No.94 長方形分割④	No.94 5×5 ワニ
20	31級	No.20 色板トントン (1)	No.20 5×5 バツタ(3)	45	6級	No.45 天地パズル③	No.45 9×9 ペンギン	70	20段	No.70 ループを つくる①	No.70 7×7 うさぎ	95	45級	No.95 天地パズル⑥	No.95 7×7 かたつむり
21	30級	No.21 切り絵	No.21 5×5 だまし船	46	5級	No.46 あみだくじ	No.46 見取り図点描写 ふうせん	71	21段	No.71 立体認識/和①	No.71 7×7 おに	96	46級	No.96 ネットワークII ②	No.96 7×7 ボード
22	29級	No.22 判断	No.22 5×5 ほと	47	4級	No.47 立体認識/頂点	No.47 見取り図点描写 とり	72	22段	No.72 ネットワークII ①	No.72 9×9 バツタ③	97	47級	No.97 縦横計算II②	No.97 9×9 ペンギン
23	28級	No.23 ペリカンパズル (2)	No.23 7×7 つばめ	48	3級	No.48 4フレ	No.48 7×7 ぶく	73	23段	No.73 魔方陣② 4×4	No.73 6×8 だまし船	98	48級	No.98 城壁づくり②	No.98 6×8 ふうせん
24	27級	No.24 積み木の数 (1)	No.24 7×7 こうもり	49	2級	No.49 長方形分割②	No.49 9×9 ちりと	74	24段	No.74 タイトル③	No.74 6×8 ほと	99	49級	No.99 立体認識/和②	No.99 6×8 とり
25	26級	No.25 3方向知覚	No.25 7×7 えりまきトカゲ	50	1級	No.50 にげみち②	No.50 9×9 かざりばこ	75	25段	No.75 縦横計算②	No.75 6×8 つばめ	100	50級	No.100 落とし穴②	No.100 6×7 ぶく

学材見本

サル <天地バズル>

-2-

仏像 <カモシカバズル>

-4-

点をつないで、お手本通りの形をつくりましょう。

-6-

積み木の数は いくつ? 積み木は最少の数を答えてください。見えない積み木の数も答えてください。

-9-

5 方向知覚

色のついている面を正面として、①～⑤の方向から見たときの形をきなさい。

-10-

積木 / 推理

①上、②前、③左から見たら下の図のように見える積み木があります。それはいくつ積みまれていますか。最小の数で答えてください。

-11-

空の上から

下のルールにしたがって、解答してください。

○ルール

- 空の上から町を往けることを想像してください。
- それぞれのマスには、1階建てから4階建てのビルが建てられています。上から見ているので何階建てかわりません。
- マスの中に建てられているビルが何階建てなのかをあててください。
- 矢印の数字をヒントにビルが何階建てなのかを数字で答えてください。
- ただし、同じ列(たて)に同じ数字は入りません。

※矢印の数字

矢印の数字はその方向から見たときに見えるビルの数です。小さなビルが大きなビルの後ろにかくれてしまうと、見ることができません。たとえば、ビルが2階建てと横にならんでいる場合は、左から見ると3つのビルが見え、右から見ると2つのビルが見えます。わかりにくい場合は、積木を使って考えると良いでしょう。

-12-

立体認知 / 面

●を底面(上面)として、くの面に向かって北(南)と見ると、空白のところは、前・後ろ・右・左・上・下という、●との関係をかきなさい。

-16-

立体認識 / 和

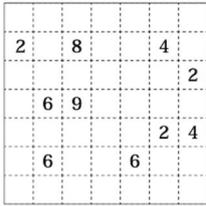
下の図は、各面に数字が書かれた立方体の展開図である。それぞれの立方体の1つの頂点に集まる3つの面に書かれた数の和を考えたとき、この和の最大のものを書きなさい。

-19-

学材見本

長方形分割

下のルールにしたがって、解答してください。

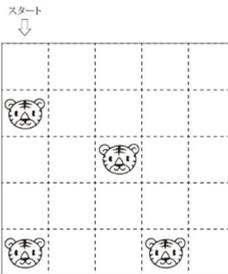


1. 上の図のマス目が、1つもあまらないよう、そして、かさならないように、長方形(または正方形)に分けてください。
2. 1つの長方形(または正方形)の中には、数字が1つ入ります。
3. 数字は、長方形(または正方形)にあふれるマス目の数をあらわしています。

- 13 -

にげみち

下のルールにしたがって 道をつくりましょう。

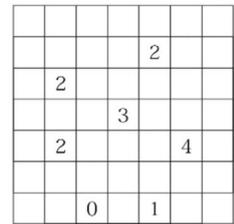


○ルール

1. ①から④まで すべてのマス目をつかって 道をつくってください。
2. ⑤のいるところは とおれません。
3. 同じマス を 2回とおることは できません。
4. 道める方向は 縦と横だけで、 斜めには 道めません。

- 14 -

落とし穴



(8個)

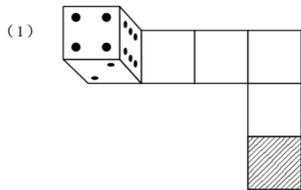
○ルール

1. マスの中に、() の内の数だけ、落とし穴がうまっています。
2. 数字の入っているマスには、落とし穴はありません。
3. 数字は、そのまわりにかくされている落とし穴の数をあらわしています。

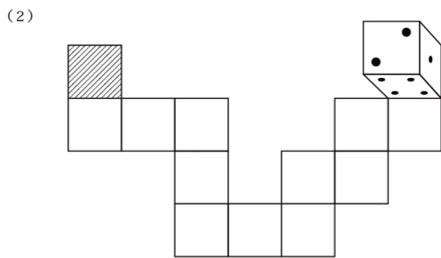
- 15 -

サイコロころころ

サイコロを 図のような位置から 道にそって ころがしていくと 斜線のある位置ではサイコロの上の面の 数は いくつですか。(途中の上の面も全て書いてください)



(1) ()

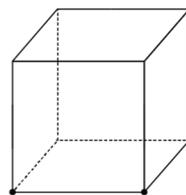


(2) ()

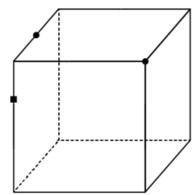
切断A

3つの点を通る平面で下の図の立方体を切ったとき、切り口はなんという形になりますか。(なお、辺上にある●の点は辺を2等分、■の点は辺を3等分しています。)

(1)

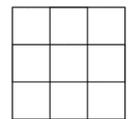
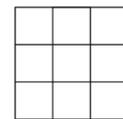
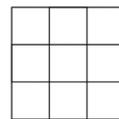
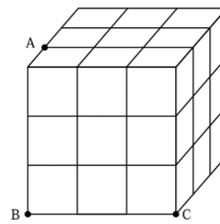


(2)



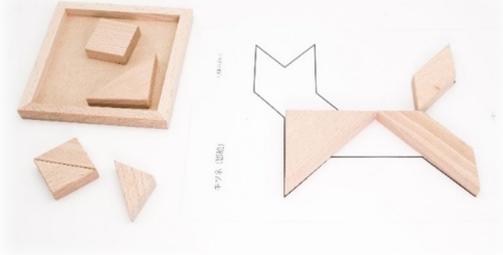
切断B

図のような27個の小さな立方体を積み重ねた立方体があります。この直方体を図の3点A B Cを通る平面で切ると、何個の小さな立方体を切断することになりますか。



ピグマリオン学院思考力講座の教材と日本一を多数生み出した実績あるピグマリオンメソッドの教材です。
幾何学、数論理、思考判断能力、創造力と言った現実を捉えるために必要となる認識能力を高める唯一無二の教材です。物事の見え方や捉え方を身に付けることで学力や課題解決能力が着実に高まります。

ピグマリオン学院 思考力講座 使用学具



【天地パズル】

8つピースを組み合わせて様々な形を作ります。全ての図形は直角三角形の集合として表すことができます。



【ペリカンパズル】

直線と曲線の違い、直角を実感するパズルです。組み合わせて様々な図形を創ることができます。



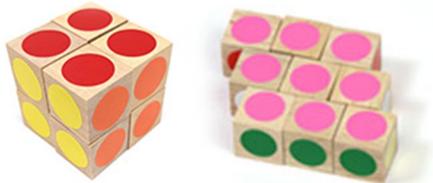
【マグプレート】

磁石付きのパズルのため一度置いたら固定されます。カラフルで楽しく図形遊びに取り組みます。



【カラーブロック 25】

6面全て色が異なりますので、色で空間を捉えやすくなります。構成把握能力や3次元空間把握能力を育成する学具です。



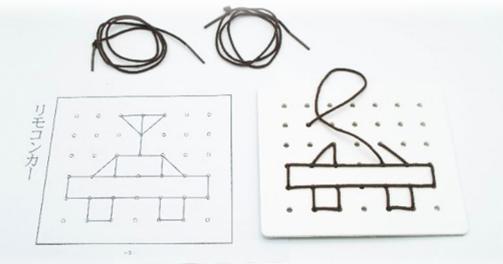
【4/8/9 ブロック】

6面それぞれ色が異なるブロックです。同じ色同士を接して組み立てる立体パズルで、3次元空間把握能力を育てます。(写真は8ブロックと9ブロックです)



【カモシカパズル】

三次元の要素も含まれ、ピグマリオンオリジナルパズルの中で一番難易度の高いパズルです。



【ひも模様あそび】

ひも4本と穴の開いた板がセットになっています。空間位置把握能力や先見性も育ちます。



【スティック 4】

遊びながら、図形、構成、空間、思考能力が育つゲームです。棒を1本動かし場のカードと同じ形にし、手持ちのカードの形を合わせていきます。