

保護者様各位

thought-building course 思考力講座 レギュラー開講のお知らせ

拝啓

酷暑の候、ますます御健勝のこととお慶び申し上げます。平素は当塾の指導・運営にご理解・ご協力を賜り、厚く御礼申し上げます。

さて、標記の件ですが、講習会ごとに開講していましたが「思考力講座」を9月より特別講座としてレギュラー開講することが決まりましたのでご案内申し上げます。

「思考力講座」とは、吹田市江坂にある「ピグマリオン学院」という幼児教育に長けた教室で使用されている学材・学具やパズル教材「セレンブレイン」を使って、子どもの「考える力」や「空間認知能力」、「数論理能力」を養い、高めることを目的とした講座です。週に何回通塾しても定額なので、長期休暇以外でも学習を習慣づけるという点において最適です。

是非この機会に受講して頂き、小学生の間に基礎学力の徹底強化に努めてもらうことを切に願っております。

敬具

＜思考力講座 概要＞

【開講日時】 平日（月、水、木、金）の15：30から16：30間で30分程度 ※講習会時は除く

【対象学年】 小学1年生～小学6年生

【費用（税込）】 3,300円／月

	月	火	水	木	金
15:30 ～ 16:30	○	×	○	○	○

上記時間内で
30分程度実施
遅くとも16時には
通塾しましょう

好きな曜日が選べます！

基本は、週1回の通塾ですが、週に何回通塾しても構いません。費用も変わりません。

急用やご病気などで欠席した場合も他曜日に通塾することで欠席分をカバーできます。

日々の学習習慣の定着のために週4日フル出席するのも大歓迎です。

【その他】

1. 各講習会時は時間割の変更がございます。
2. パズルやブロックなどの学具を購入希望される場合は別途費用がかかります。
3. 次週の出席予定曜日を前の週には伝えて下さい。
4. 費用は毎月前月の28日にご指定の郵便局口座より引落になります。初月はご持参になります。



ヨダゼミ・ミマス豊中
情報サイト QR



For M Group
進学塾ヨダゼミ 豊中教室
完全個別指導MM'S 豊中校

Tel : 06-6852-3612 / Fax : 06-6852-6315

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

①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。そうなる指導者もより強く叱咤激励して教えようとしてますが、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。




②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。ピグマリオンの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の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。


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



思考力育成学材①
50級
PYGMALION



能力育成問題集①
マグプレート
(1)
PYGMALION



幾何学的能力の育成
点描写と
折り紙①
PYGMALION

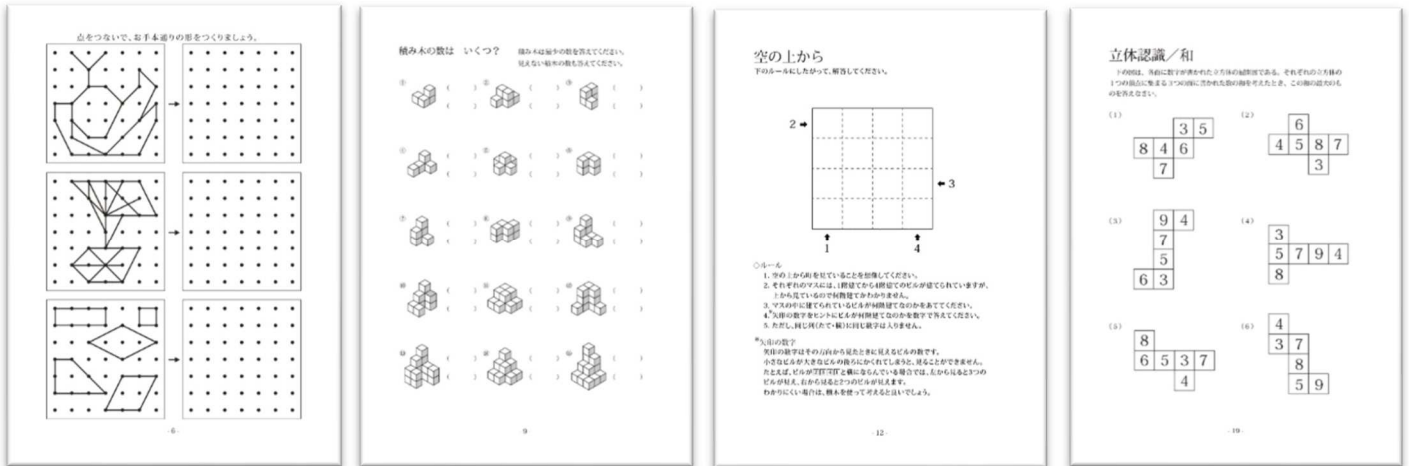
パズル、点描写、知力など、幅広い問題が数多く含まれています。指先や幾何学の能力を化かせ、数論理や言語能力の土台となる思考力を高めます。

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。

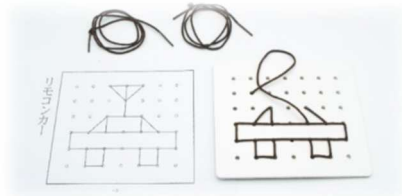
幾何学能力を育成する上で必要となる点描写です。巻末には毎月一つ折り紙の問題が含まれています。折り紙は幾何学能力と指先調整能力を同時に高め、さらに前後関係(時間)の要素も加わり高い能力育成に役立ちます。

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 家と風車	51	1段	No.51 模写	No.51 見取り図点描写 つる	76	26段	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 パッタ	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段	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 タイル①	No.53 6×8 富士山	78	28段	No.78 道をつくる①	No.78 7×7 家と風車
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 パッタ①	79	29段	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段	No.80 ワノつき	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段	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段	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段	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段	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段	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段	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 パッタ(2)	37	14級	No.37 絵の合成分解 (1)	No.37 7×7 えび	62	12段	No.62 タイル②	No.62 5×5 あひる	87	37段	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 かぶと	63	13段	No.63 サイコロころこ ろ②	No.63 5×5 家②	88	38段	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 積み木/推理	No.39 見取り図点描写 オルガン	64	14段	No.64 縦横計算①	No.64 6×8 パッタ②	89	39段	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 加線	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段	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段	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①	No.67 9×9 サンタクロース	92	42段	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段	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 ボート	69	19段	No.69 9ナンプレ	No.69 6×8 かえる	94	44段	No.94 長方形分割④	No.94 5×5 クニ
20	31級	No.20 色板トントン (1)	No.20 5×5 パッタ(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段	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段	No.96 ネットワークII ②	No.96 7×7 ボート
22	29級	No.22 判断	No.22 5×5 はと	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 パッタ③	97	47段	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プレ	No.48 7×7 ぶく	73	23段	No.73 魔方陣②	No.73 6×8 だまし船	98	48段	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 タイル③	No.74 6×8 はと	99	49段	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段	No.100 落とし穴②	No.100 6×7 ぶく

思考力講座 学材見本(一例)



思考力講座 使用学具(一例)



【ペリカーンパズル】

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。

【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。

【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。

脳科学教育「セレンブレイン」

ピグマリオンとは別の教材ですが、脳科学に基づいた全く新しい学習システム「セレンブレイン」も導入しております。

①脳科学に基づく新しい学習システム

問題が解けて「わかった!」「できた!」となるとうれしい感情が起り、そのとき脳内では「ドーパミン」という物質が放出されます。(これを「アハ体験」といいます)このドーパミンをたくさん放出させ、子どもたちのやる気と思考力を向上させるという手法が脳科学の見地です。

②受講者の9割が成績UP!

「集中力がついた。」「よく考えるようになった。」「ていねいに問題文を読むようになった」「小さなミスをしなくなった。」など、実に受講者の9割の成績が伸びています。

③考える力を伸ばす。

約3000パターンのパズルで生徒の脳の活性化にピッタリ合ったレベルで学習することができ、問題解決能力、集中力、想像力、思考力、直観力を育てます。

