

パズル道場では、他に類の無い様々なプログラム&指導システムにより『算数センス』『様々な思考力』を効果的に育成します。

### パズル道場で育成される能力

- ①イメージ化能力 → ● 頭の中でイメージするだけで、解答を求めることができる能力（書かないで解く）  
高いレベルの『空間把握能力』を育成することをベースにトレーニングする。また、図形だけでなく、論理的な設問も特別なトレーニング方法により書かずに解く能力を高めていきます。
- ②仮説思考力 → ● 『自分の作戦』で考える、「自分の作戦」で考える事ができる能力（仮説→検証のくり返し）  
物事を多面的にとらえるトレーニングをベースに、仮説と検証をくり返ししながら、出来るだけたくさんの「自分の作戦」を考えさせ、その能力を高めるとともに算数本来の楽しさを体感させます。

### パズル道場では「難しい問題になればなるほど頭角をあらわす」「伸びる」子どもを育成します

パズル道場が考える伸びる子どもの定義は、『難しい内容になればなるほど頭角をあらわす子ども』です。  
 年齢が上がれば難しい内容になりますので、将来伸びる子どもということです。中学受験なら、小学生の段階で頭角をあらわします。  
 しかし、難しい内容になればなるほど、センス（感覚的要素）が必要です。パズル道場ではセンスの事を『見えない学力』として位置づけています。  
 つまり、伸びる子どもはセンス（感覚的要素）があるということです。  
 パズル道場は、独自のプログラム・指導法・学習法により、『見えない学力』を向上させ、伸びる子どもを育成しています。  
 ※『見えない学力』は、一般的な簡単なテストの点数にはあらわれにくいので、判断に注意する必要があります。

### 伸びる子どもは『見えない学力』が高い！

『できなくても、考えた分だけ、かしこくなる』は、パズル道場が『見えない学力』の育成を徹底的に行う講座として、かかげた標語です。『見えない学力』は簡単に出来てしまったのでは育成されません。

|                   | 『見える学力』                                                                                         | 『見えない学力』                                                                                                                                                                                        |
|-------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 評価と指導者の姿勢         | 通常のテストの点数を中心に判断<br>→『目の学力を身につけさせる事』が第一                                                          | 通常のテストの点数だけでは判断できない<br>→『先になって必要な学力』のことも想定しながら指導                                                                                                                                                |
| 学習内容              | ・知識／理論の理解と定着度<br>・スピード<br>・解法テクニック<br>・正確性（得点能力）<br>・暗記力<br>...etc.                             | <算数><br>・イメージ化能力（頭の中で想像して解く能力）<br>・仮説思考力（自分の作戦で考える能力）<br>→自分の作戦を立てるという事は、「仮説→検証」をくり返すことになる。<br><国語><br>・知識系→調べる能力<br>・読解系→深く読む（行間読み・妄想読み）<br>※理科・社会は省略<br>上記は、科目ごとの“センス”であるともいえ、“科目本来の楽しさ”に繋がる。 |
| 習得方法<br>&<br>定着方法 | <習得方法><br>教えてもらう。（短時間で済むように、できるだけわかりやすい方法で教えてもらう。）<br><定着方法><br>知識を忘れないように反復演習をして定着させる。<br>暗記中心 | <習得方法><br>自分で気づく。<br>（時間をかけて、あーでもない、こーでもないと思ひながら自分で発見する。）<br><定着方法><br>何が『見えない能力』なのか、何が重要なのかを日々意識させる。<br>そして反復トレーニングを通じて『習慣化』し、さらに感覚を向上させる。<br>知識より意識                                           |

### ◇受験と見えない学力

中・高・大、すべての受験においてこの『見えない学力』のレベルを判定できる特殊な設問の出題が増加傾向にあります。特に、上位の学校や中高一貫校の入試問題においてその傾向が顕著です。これは、『見える学力』に加えて『見えない学力』が高い生徒が将来のびる可能性が高いという事を気づいている先生が、これらの学校にはたくさんいるという事です。

### パズル道場生に身につけさせる3つの習慣

パズル道場では、根幹となる基本理論やその理由となる説明を継続して実施し、基本理論に即した独自の評価基準とルールをもとに指導を行う事により、子どもたちが以下のような習慣を持つように育成します。

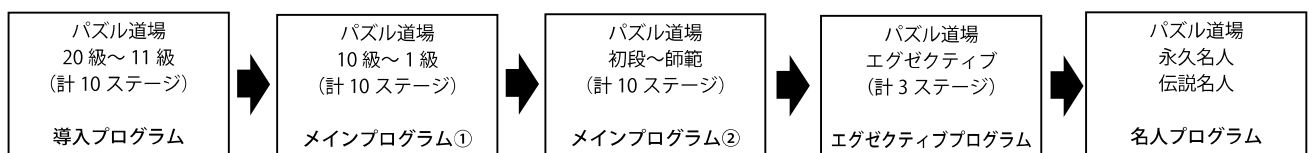
- ①人に聞くよりも自分で考える。さらには自分の作戦を考える。
- ②まずは何も書かないで回答することをめざす。（必要に応じて書く。）
- ③簡単な設問より難しい設問を選び、かつ、楽しみながら挑戦する。できない時間（解けなくて悩む時間）を楽しみ、ねばり強く取り組む。

これらの能力は、算数のセンスだけでなく、これからの人生において、健康の次に大切な「問題解決能力」につながると考えています。問題が発生したときに、冷静に対応する精神力と高い仮説思考力があれば、よりベストな対策と選択を見出すことができ、ビジネスの世界でもそのように考えられています。

本来、算数教育とは、より早く正確に解答を求められるかという処理能力だけではなく、中学生、高校生、そして社会人になった時にも、重要な様々な思考力を育成させるための絶好の科目であるにもかかわらず、いつしか薄れつつあります。また、記憶と処理方法の効率化もあわせて重要な事ではありますが、それだけではセンスの育成にはつながらず発展的な広がりのある思考につながるとはいえません。

パズル道場は、高いセンスや思考力を持った子どもたちを伸ばすとともに、苦手な分野も後天的に育成するためのプログラムです。  
 こどもの将来のために、「タフな思考力」を、より良い思考力を育成していきます。

## パズル道場検定カリキュラム



# パズル道場検定カリキュラム（詳細）

## 導入プログラム（20級～11級）

| 級   | 指先トレ          | 対戦式            | 平面    |       |                |                |                |       |             |       |       |                | 立体                                                                                |       |       |              |              |       |              |           |           |                                                                                     | 論理             |                                                                                     |                                                                                     | 仮説 |  |  |
|-----|---------------|----------------|-------|-------|----------------|----------------|----------------|-------|-------------|-------|-------|----------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-------|-------|--------------|--------------|-------|--------------|-----------|-----------|-------------------------------------------------------------------------------------|----------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|----|--|--|
|     |               |                | 平面感覚① | 平面感覚② | 平面感覚③<br>&指先トレ | 平面感覚④<br>&指先トレ | 平面感覚⑤<br>&指先トレ | 平面感覚⑥ | 平面感覚⑦       | 平面感覚⑧ | 平面感覚⑨ | 立体感覚①<br>&指先トレ | 立体感覚②<br>&指先トレ                                                                    | 立体感覚③ | 立体感覚④ | 立体感覚⑤        | 立体感覚⑥        | 立体感覚⑦ | 立体感覚⑧        | 論理感覚①     | 論理感覚②     | 論理感覚③                                                                               | 仮説感覚①<br>&指先トレ | 仮説感覚②<br>&指先トレ                                                                      | 仮説感覚③<br>&指先トレ                                                                      |    |  |  |
| 20級 | かえるさん<br>ジャンプ | 対戦式<br>フォアプレイス | 点描写①  | 点描写②  | タングラム①         | タングラム②         | 図形アード          | かがみ   | 紙折り<br>スタンプ | 紙折り①  | 紙折り②  | おしろづ<br>くり     |  | 積み木①  | 積み木②  | うえから<br>よこから | 積み木を<br>なぞろう | 展開図   | さいころ<br>コロコロ | 比べよう<br>① | 比べよう<br>② |  | めいろ            |  |  |    |  |  |
| 19級 | かえるさん<br>ジャンプ | 対戦式<br>フォアプレイス | 点描写①  | 点描写②  | タングラム①         | タングラム②         | 図形アード          | かがみ   | 紙折り<br>スタンプ | 紙折り①  | 紙折り②  | おしろづ<br>くり     |  | 積み木①  | 積み木②  | うえから<br>よこから | 積み木を<br>なぞろう | 展開図   | さいころ<br>コロコロ | 比べよう<br>① | 比べよう<br>② |  | めいろ            |  |  |    |  |  |
| 18級 | かえるさん<br>ジャンプ | 対戦式<br>フォアプレイス | 点描写①  | 点描写②  | タングラム①         | タングラム②         | 図形アード          | かがみ   | 紙折り<br>スタンプ | 紙折り①  | 紙折り②  | おしろづ<br>くり     |  | 積み木①  | 積み木②  | うえから<br>よこから | 積み木を<br>なぞろう | 展開図   | さいころ<br>コロコロ | 比べよう<br>① | 比べよう<br>② |  | めいろ            |  |  |    |  |  |
| 17級 | かえるさん<br>ジャンプ | 対戦式<br>ビレイイング  | 点描写①  | 点描写②  | タングラム①         | タングラム②         | 図形アード          | かがみ   | 紙折り<br>スタンプ | 紙折り①  | 紙折り②  | おしろづ<br>くり     |  | 積み木①  | 積み木②  | うえから<br>よこから | 積み木を<br>なぞろう | 展開図   | さいころ<br>コロコロ | 比べよう<br>① | 比べよう<br>② |  | めいろ            |  |  |    |  |  |
| 16級 | かえるさん<br>ジャンプ | 対戦式<br>ビレイイング  | 点描写①  | 点描写②  | タングラム①         | タングラム②         | 図形アード          | かがみ   | 紙折り<br>スタンプ | 紙折り①  | 紙折り②  | おしろづ<br>くり     |  | 積み木①  | 積み木②  | うえから<br>よこから | 積み木を<br>なぞろう | 展開図   | さいころ<br>コロコロ | 比べよう<br>① | 比べよう<br>② |  | めいろ            |  |  |    |  |  |
| 15級 | かえるさん<br>ジャンプ | 対戦式<br>ビレイイング  | 点描写①  | 点描写②  | タングラム①         | タングラム②         | 図形アード          | かがみ   | 紙折り<br>スタンプ | 紙折り①  | 紙折り②  | おしろづ<br>くり     |  | 積み木①  | 積み木②  | うえから<br>よこから | 積み木を<br>なぞろう | 展開図   | さいころ<br>コロコロ | 比べよう<br>① | 比べよう<br>② | お話                                                                                  | めいろ            | ビレイイング                                                                              | 4プレイス                                                                               |    |  |  |
| 14級 | かえるさん<br>ジャンプ | 立体四目           | 点描写①  | 点描写②  | タングラム①         | タングラム②         | 図形アード          | かがみ   | 紙折り<br>スタンプ | 紙折り①  | 紙折り②  | おしろづ<br>くり     |  | 積み木①  | 積み木②  | うえから<br>よこから | 積み木を<br>なぞろう | 展開図   | さいころ<br>コロコロ | 比べよう<br>① | 比べよう<br>② | お話                                                                                  | めいろ            | ビレイイング                                                                              | 4プレイス                                                                               |    |  |  |
| 13級 | かえるさん<br>ジャンプ | 立体四目           | 点描写①  | 点描写②  | タングラム①         | タングラム②         | タングラム③         | かがみ   | 紙折り<br>スタンプ | 紙折り①  | 紙折り②  | おしろづ<br>くり①    | おしろづ<br>くり②                                                                       | 積み木①  | 積み木②  | うえから<br>よこから | 積み木を<br>なぞろう | 展開図   | さいころ<br>コロコロ | 比べよう<br>① | 比べよう<br>② | お話                                                                                  | 道をつく<br>る      | ビレイイング                                                                              | 4プレイス                                                                               |    |  |  |
| 12級 | かえるさん<br>ジャンプ | 立体四目           | 点描写①  | 点描写②  | タングラム①         | タングラム②         | タングラム③         | かがみ   | 紙折り<br>スタンプ | 紙折り①  | 紙折り②  | おしろづ<br>くり①    | おしろづ<br>くり②                                                                       | 積み木①  | 積み木②  | うえから<br>よこから | 積み木を<br>なぞろう | 展開図   | さいころ<br>コロコロ | 比べよう<br>① | 比べよう<br>② | お話                                                                                  | 道をつく<br>る      | ビレイイング                                                                              | 4プレイス                                                                               |    |  |  |
| 11級 | かえるさん<br>ジャンプ | 立体四目           | 点描写①  | 点描写②  | タングラム①         | タングラム②         | タングラム③         | かがみ   | 紙折り<br>スタンプ | 紙折り①  | 紙折り②  | おしろづ<br>くり①    | おしろづ<br>くり②                                                                       | 積み木①  | 積み木②  | うえから<br>よこから | 積み木を<br>なぞろう | 展開図   | さいころ<br>コロコロ | 比べよう<br>① | 比べよう<br>② | お話                                                                                  | 道をつく<br>る      | ビレイイング                                                                              | 4プレイス                                                                               |    |  |  |

※『20級～11級』は、10級以降とは異なり練習→検定というシステムではなく、級ごとのプログラム（プリント＆教具）をすべて終了した段階で合格とします。間違えた問題や、クリアできない教具は、何度やり直しても最終的にクリアすれば合格です。

※『20級～11級』については、合格したプリントのみ持ち帰る事ができます。

## メインプログラム①（10級～1級）

|     | 立体図形                      | 平面図形                                                                                | 数・推理・条件整理等                                                                          | 対戦式                                                                                   | プラスアルファ                                                                               |
|-----|---------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| 10級 | 能力開発プリント<br>積み木           | 能力開発プリント<br>タングラム①                                                                  | 天最パズル<br>道をつくる                                                                      |  | 能力開発プリント<br>点描写①                                                                      |
| 9級  | フォーキューブ①                  |  | PDプリント<br>推理問題①                                                                     | スティックゲーム<br>（平面図形）                                                                    | 能力開発プリント<br>点描写②                                                                      |
| 8級  | 天最パズル<br>ビルはいくつ見える（教具使用可） | 能力開発プリント<br>タングラム②                                                                  | 天最パズル<br>道をつくる                                                                      | 立体四目①<br>（立体図形）                                                                       |  |
| 7級  | ナインキューブ①                  | PDプリント<br>タイル①                                                                      | PDプリント<br>推理問題②                                                                     | スティックゲーム<br>（平面図形）                                                                    |  |
| 6級  | PDプリント<br>さいころコロコロ        | PDプリント<br>紙おり①                                                                      |  | 立体四目②<br>（立体図形）                                                                       | 能力開発プリント<br>点描写③                                                                      |
| 5級  | 天最パズル<br>ビルはいくつ見える        | PDプリント<br>タイル②                                                                      | 天最パズル<br>ナンバーリンク                                                                    | スティックゲーム / セブンカード<br>（平面図形）                                                           |  |
| 4級  | エイトキューブ①                  | PDプリント<br>紙おり②                                                                      |  | 立体四目③ / セブンカード<br>（立体図形）                                                              | 能力開発プリント<br>点描写④                                                                      |
| 3級  | ナインキューブ②                  |  | PDプリント<br>推理問題③                                                                     | スティックゲーム / セブンカード<br>（平面図形）                                                           |  |
| 2級  | PDプリント<br>はこ積み            | 天最パズル<br>四角に分ける                                                                     |  | 立体四目④ / セブンカード<br>（立体図形）                                                              |  |
| 1級  | 天最パズル<br>ビルはいくつ見える        | PDプリント<br>タイル③                                                                      | 天最パズル<br>ナンバープレイス                                                                   | 立体四目⑤ / セブンカード<br>（立体図形）                                                              |  |

# メインプログラム②（初段～師範）

|     | 図形教具パズル                     | 立体図形                                                                              | 平面図形                                                                              | 数・推理・条件整理等        | 対戦式                         |
|-----|-----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-------------------|-----------------------------|
| 初段  | ルービックキューブ (2x2) ①<br>(立体図形) |  | 天最パズル<br>四角に分ける                                                                   | 天最パズル<br>道をつくる2   | スティックゲーム / セブンカード<br>(平面図形) |
| 2段  | エイトキューブ②<br>(立体図形)          | PDプリント<br>多面体                                                                     |  | 天最パズル<br>道をつくる2   | 立体四目⑥ / セブンカード<br>(立体図形)    |
| 3段  | 3角ピラミッド①<br>(立体図形)          |  | 天最パズル<br>四角に分ける                                                                   | 天最パズル<br>ナンバープレイス | スティックゲーム / セブンカード<br>(平面図形) |
| 4段  | ルービックキューブ (2x2) ②<br>(立体図形) | PDプリント<br>切断①                                                                     |  | 天最パズル<br>道をつくる    | 立体四目⑦ / セブンカード<br>(立体図形)    |
| 5段  | ルービックキューブ (3x3) ①<br>(立体図形) |  | 天最パズル<br>四角に分ける                                                                   | 天最パズル<br>ナンバープレイス | スティックゲーム / セブンカード<br>(平面図形) |
| 6段  | 3角ピラミッド②<br>(立体図形)          | PDプリント<br>切断②                                                                     |  | 天最パズル<br>道をつくる2   | 立体四目⑧ / セブンカード<br>(立体図形)    |
| 7段  | ルービックキューブ (3x3) ②<br>(立体図形) |  | 天最パズル<br>宝さがし                                                                     | 天最パズル<br>ナンバーリンク  | スティックゲーム / セブンカード<br>(平面図形) |
| 8段  | ルービックキューブ (3x3) ③<br>(立体図形) | 天最パズル<br>ビルはいくつ見える                                                                |  | 天最パズル<br>ブロック分け   | 立体四目⑨ / セブンカード<br>(立体図形)    |
| 準師範 | 算数ジグソーパズル<br>(平面図形)         |  | 天最パズル<br>ブロック分け2                                                                  | 天最パズル<br>数当て      | スティックゲーム / セブンカード<br>(平面図形) |
| 師範  | スーパー4色キューブ<br>(立体図形)        | スペシャルPDプリント<br>総合                                                                 |  | 天最パズル<br>たて、横にたす  | 立体四目⑩ / セブンカード<br>(立体図形)    |

- 『10 級～1 級』、『初段～師範』共通
- ※ PDプリントとは、中学入試の問題の改題です。
  - ※ 「天最パズル」、「能力開発プリント」等、すべてパズル道場のバージョンです。
  - ※ 対戦型以外の検定は、すべて制限時間が設定されています。
  - ※ フォーキューブ・ナインキューブ・エイトキューブの検定では、生徒所有のものは使用できません。
  - ※ 会場で使用している練習用・検定用教材は、家庭に持ち帰る事はできません。
  - ※ 「タングラム」の代わりに「天地パズル」を使用することもできます。

## エグゼクティブ＆名人プログラム

＜受験資格＞

エグゼクティブ 1 に受験できるのは、師範の資格保有者です。

エグゼクティブ 1 から順番にしか受験できません。また、1 つのステージで項目 A～C すべてに合格できないと、次のステージの受験はできません。

| ステージ                  | (項目 A)<br>ルービックキューブ 3 × 3 (6 面<br>そろえ)、スーパー 4 色キューブ、<br>ナインキューブ、三角ピラミッド<br>の連続クリアタイム | (項目 B)<br>初段以上の生徒との<br>立体四目対戦<br><u>先生との対戦不可</u> | (項目 C)<br>ズルパ ※ 1<br>所定の級・項目への合格<br><a href="http://puzzle-dojo.com/biz">http://puzzle-dojo.com/biz</a> |
|-----------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| エグゼクティブ 1             | 合計タイム 6 分位内                                                                          | 6 連勝                                             | 中級の空間把握 11 項目・論理仮説 8 項目のすべてに合格                                                                          |
| エグゼクティブ 2             | 合計タイム 5 分位内                                                                          | 7 連勝                                             | 上級の空間把握 11 項目のすべてに合格                                                                                    |
| エグゼクティブ 3             | 合計タイム 4 分位内                                                                          | 8 連勝                                             | 上級の論理仮説 8 項目のすべてに合格                                                                                     |
| エグゼクティブマスター<br>(永久名人) | 合計タイム 3 分位内<br>ビデオ撮影 ※ 2                                                             | 10 連勝                                            | 永久名人の空間把握 10 項目・論理仮説 6 項目のすべてに合格                                                                        |
| 伝説名人                  | —                                                                                    | 20 連勝                                            | 伝説名人の空間把握 10 項目・論理仮説 6 項目のすべてに合格                                                                        |

- ※ 1 詳細は先生に聞いてください。
- ※ 2 エグゼクティブマスター（永久名人）の項目 A のみ、検定試験を撮影します。

## エグゼクティブ＆名人プログラムの表彰内容

- ・段の認定証とは異なる、表彰状となります。
- ・永久名人は名前入りの楯が贈呈されます。
- ・伝説名人は名前入りの楯と記念品、そして、パズル道場全国大会に無料で招待（自由参加）の資格が与えられます。  
※本人の他に保護者 1 名の交通費を当方が負担いたします。（中学生以上は生徒のみ）  
※在籍中のみの特典です。なお、招待の人数は毎年異なります。招待者は、様々な状況をもとに、毎年本部が決定します。招待者の対象となつた場合は、本部よりお知らせいたします。招待の対象とならなくとも、一般の生徒同様に全国大会に参加する事は可能です。

めざせ！伝説名人！



# パズル道場の指導システム

パズル道場の授業は、『パズル道場検定』という検定試験に挑戦することを中心とした授業形態です。週1回50分の授業です。検定は20級から名人まで35段階です。プリント教材、個人教具、対戦型教具の3種類の教材があります。

月に1回webで『パズルオリンピック』に挑戦できます。これは、毎月決められたテーマを、指定された期間に全国各地の生徒とスピードを競い合い、上位入賞すると賞品が獲得できるシステムです。また、パズルオリンピックに加えて、海外の人達とオリンピック同様にwebで競い合う『ワールドカップ』にも挑戦できます。(参加費用は受講料の諸費用に含まれております。) また、毎月難問をじっくり考える(研究させる)為の『懸賞問題』もあります。

このように、パズル道場の指導システムは『検定試験』『オリンピック/ワールドカップ』『懸賞問題』の3つの柱で成立しています。また、月に1回は生徒にパズル道場の理論を刷りこむ為の時間が設定されております。

|       |                        |                                                                                                     |
|-------|------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| パズル道場 | ① パズル道場検定              | 毎週の授業で行います。前半が検定の為の練習を行い、後半で検定に挑戦します。(原則として、毎回の授業で検定に挑戦します。)* 結果は毎月冊子で発表されます。                       |
|       | ② パズルオリンピック<br>ワールドカップ | 月1回、約1週間の期間内に授業&家庭で挑戦します。この期間中の授業は、通常の検定の為の授業ではなく、オリンピック対策や様々なイベントなどを行う『イベント週』となる場合があります。           |
|       | ③ 懸賞問題                 | 月に1回、難問をじっくり考え、様々な角度から研究する為のものです。上記の①②はスピードを要求されますが、この懸賞問題は、スピードの事は考えず、じっくり長期間1つの問題を考える事をさせる為のものです。 |

パズル道場は『検定』『オリンピック/ワールドカップ』『懸賞問題』の3本柱で構成されています。  
パズル道場の効果を高める為に、『オリンピック/ワールドカップ』『懸賞問題』に毎月挑戦するようにしてください。

## ◆パズル道場検定

パズル道場の授業は、『パズル道場検定』という検定試験に挑戦することを中心に行います。

パズル道場に慣れてきたら、その日に挑戦する内容(練習→検定)についても自分でできます。これは『主体的な行動無くして、主体的に考える(取り組む)子どもは生まれない』という理論のもと、このようなルールになっています。練習を行ったあと、その日に取り組みたい検定内容を申請し、検定に取り組みます。

パズル道場の効果を高めるために、パズル道場の『基本理論』に基づいて取り組みます。基本理論の内容は、授業の最初に何度も繰り返し説明を行います。

### ー基本理論の説明ー

パズル道場では、『できなくても、考えた分だけ、かしこくなる』というパズル道場の理論のキーポイントを中心に子ども達にも理論説明を行います。パズル道場の基本理論は、指導者の為の理論ではなく、子ども達が能力を伸ばすために必要不可欠な『習慣を変える』方法や、それらをサポートする為の大人(先生や保護者)が取り組む方法論なども記されています。

※基本理論は、生徒用IDパスワードで『マイページ (URL: <https://www.puzzle-doujo.com/pm/>)』にログインすると無料でダウンロードできます。

### ー検定試験の空気感ー

検定試験は張りつめた空気の中で行うことでセンス向上の成果が得られます。練習の時間は多少のおしゃべりをしながら楽しい雰囲気で行いますが、検定試験中は、一言でもおしゃべりをすると不合格となります。制限時間も厳守で行われます。

## ◆パズルオリンピック

パズル道場の検定試験のプログラムの土台となる能力(感覚)をトレーニングする為の『ベーシックトレーニング』というプリントがあり、パズル道場の授業の最初の約5分で取り組んでおります。(そのプリントは家庭に持ち帰れるようになっているので、実物を見てご確認ください事もできます。)

この『ベーシックトレーニング』は、平面・立体・仮説・論理の4つに分かれており、これを少しずつ継続する事により、パズル道場検定はもちろんの事、一般的な算数の学力アップにつながります。

この『ベーシックトレーニング』の効果をさらに高めるのが、パソコンを使って取り組む『パズルオリンピック』です。『パズルオリンピック』では、プリント学習ではできないパソコンならではの方法でベーシックトレーニングに取り組みます。

パズルオリンピックでは、レベルSは6回、Aは8回、Bは10回、Cは15回まで挑戦できます。『ベーシックトレーニング』とは異なり、連続正解したものをタイム測定し、リアルタイムでランキングが発表され、上位入賞者には賞品が与えられるので、ゲーム感覚でありながらも、緊張感を持って取り組む事ができます。(スピードアップを図りながらミス無くすトレーニングにもなります。)

挑戦出来る期間は、毎月20日～26日の午前5:00～午後9:00までに限定されています。

検定の資格(級・段)にあわせて4段階のカテゴリーに分かれていますので、初心者でも入賞できる可能性はあります。入賞できないとしても、挑戦する事を通して能力アップするプログラムです。月に1度、真剣に取り組む事を積み上げていけば、ビックリするような効果が得られます。

## ◆ワールドカップ

毎月5日～11日の7日間、ワールドカップが行なわれ、パズル道場生はパズルオリンピックと同様に参加できます。(マイページに入口があります。)

ワールドカップの練習はマイページの『webトレーニング』または教室専用の『ズルバ』でできます。なお、ワールドカップにはパズル道場には含まれていない『数量感覚』が出题されています。数量感覚のトレーニングは『webトレーニング』や『ズルバ』で行えます。

## ◆懸賞問題

知識的な要素は、あまり必要のない算数の問題(いわゆる“ローテク算数”の問題)の中の難問を、時間をたっぷりかけて取り組ませるのが懸賞問題です。

“難問に時間をかけて取り組む”という事は、きわめて重要な事です。なかなかそのような時間はつくれません。パズル道場の授業では、それが実践できるのですが、それをさらに高いレベルで行う為に作ったのが懸賞問題です。

パズル道場の授業は1回約1時間ですから、難問に取り組むと言っても限界があります。懸賞問題は、約2週間考える時間があるので、暇な時に何度も何度も考えたり、また、解けたとしてもそれを様々な角度から確認することができます。

また、難問といっても、知識的な要素はあまり必要ないので、手も足も出ないという問題ではありません。よって、ねばり強く挑戦する事が可能です。レベルの高い問題、かつ、中学の入試問題を中心にパズル道場検定の問題とは異なるものを出题しています。

### < 懸賞問題の正しい取り組み方 >

- ①問題の部分をコピー又はプリントアウトして、期間中持ち歩きます。(毎月15日～月末が応募期間です。)
- ②時間がある時に、少しずつ、何度も何度も考えて挑戦します。
- ③問題文に特別な指示がない限り、図を書いたり、積み木などを使ったりしてもかまいません。ただし、自分以外の人からヒントを聞くのはルール違反です。絶対にしないで下さい。懸賞問題が無意味なものとなります。
- ④10分や15分くらい考えて答えが出たとしても、必ず何度もやり直します。答えが出て後日様々な角度から確認し、前述の通り約2週間という期間があるため、少しずつ繰り返し取り組み、ある程度自信があっても、後日必ずやり直すようにします。

### 保護者の方へお願い

- ①算数のセンス育成のためには、『考える習慣づけ』も重要なポイントの1つです。習慣づけのためには、常日頃から考える機会をたくさん設ける必要があります。『オリンピック』『ワールドカップ』『懸賞問題』『webトレーニング』は、授業以外に家庭でも取り組めるプログラムとなっていますので、取り組むようお声掛けください。(ただし、言われてやるのでは自主性が失われますので、本人がやる気になるような声掛けをいただくようお願いいたします。)
- ②パソコン(インターネット)を使うものが多くありますので、パソコンの操作方法についてはご指導をお願いいたします。なお、パソコンの操作以外は一切手助けしないでください。パズル道場では、ヒントを言うのは一切不可です。効果が低下してしまいますので十分ご注意ください。

## パズル道場 特別顧問

### ピグマリオン学育研究所 伊藤恭 先生

幼児教育および能力開発の理論・プログラム作成・指導のすべてにおいて、国内屈指の先生です。

とくに、幼児のうちに小 2〜3 程度の知性を育てる『ピグマリオンメソッド』は、多くの子ども達の能力を驚異的に伸ばし、幼児教育界に革命をおこしています。

これらのノウハウをもとに、パズル道場 特別顧問として様々な形で協力いただいております。

特に、パズル道場スタート時において、様々な有形無形のご尽力を賜りました。伊藤先生が存在なくしてパズル道場は現在の形にならなかったと言っても過言ではありません。

なお、伊藤先生と E プランニング/パズル教育研究会 代表 山下善徳とは、お互いの理論やプログラムを利害関係無くして自由に活用できるという特別な提携関係にあります。

これは、単なるビジネスとしての提携ではなく“良いものであれば子供たちの為にお互いを活用しよう”という考え方からですので、単純にブランドを変えて販売するとかではなく、お互いが自分のプログラムを強化する上で、相手の理論やプログラムの一部を引用又は改良して自分のプログラムに組み込むという形の提携であり、かつ、信頼関係の上に成り立っている為、一般的な提携とは大きく異なるものです。

パズル道場は、毎年バージョンアップをし続けていますが、これは前述の提携関係があるということが不可欠であることは 言うまでもありません。