

パズル道場の掟

パズル道場には掟があります。厳しいですが、これを守ればびっくりするほど賢くなります。

- 1 検定やオリンピックは、自分自身で目標を決めて、自分のペースで取り組みます。結果をもとに他の人を中傷しません。

ルールと理由

検定やオリンピックは、他の人と比較するためのものではありません。したがって、結果をもとに他の人を中傷してはいけません。もし中傷を一回でもした人はパズル道場を『退会』となります。これは、中傷された人がやる気を失ったり、それによって、教室の雰囲気が悪くなったり、教室にいる人全員に迷惑をかける場合があるからです。

- 2 『ベーシックトレーニング』と『検定課題』に挑戦するときは、声を出しません。また、わざと物音をたてません。教室では走りません。

ルールと理由

一言でも声を出したり、走ったり、わざと物音をたてた場合は、『イエローカード』となり、2回で『レッドカード』となります。レッドカードとなった人は、3段階降格となります。(イエローカードは1か月でゼロに戻ります。)パズル道場の授業では、教室にいる全員が緊張感をもって集中できる空間(パズル道場では『空気感』といいます)をつくっています。緊張感が漂う空気感での授業は、そこにいる全員の集中力が高まり、それにより様々な能力がレベルアップできます。さらには、緊張した時でも実力を発揮できるようにするための練習にもなります。このような空気感での授業を行うのでパズル道場は『道場』なのです。なお、そこにいる全員が徹底しないとこの『空気感』はつくれません。よってこの空気感を守るために『イエローカード』と『レッドカード』のルールがあります。

- 3 できなくても、あきらめないで必死に問題に取り組みます。教室の空気感を高め、より高い能力アップを目指します。

理由

できなくても、必死にがんばる生徒がいれば、空気感のレベルが上がり、パズル道場の授業はより高い能力アップを得られる場となります。さらには、できない時間に必死にがんばれば賢くなります。

- 4 対戦型の教具をやる時や表彰式は、他の人がめいわくにならない範囲で、しゃべってもかまいません。

理由

パズル道場はただ「しゃべらない」だけの時間ではありません。対戦するときは歓喜したり口惜しがってもかまいません。表彰式では、互いの健闘を讃えあいましょう。

つぎ
次のページにつづくよ



- 5 正解がわからない場合、質問は一切しないで一生懸命考えます。それでも正解がわからない時は、他の問題をやって、気分転換してからもう一度挑戦します。問題の意味がわからなかったり、教具の使い方やルールがわからない時にだけ、先生に質問をします。漢字が読めなかったり、言葉の意味がわからない時も、先生に質問をします。

理由

賢くなるためには、わからなくても、諦めないで「あーでもない、こーでもない」と粘り強く考え抜くこと。その『考える』過程こそが思考力を高めるために重要です。また、この「わからない時間」をどれだけもつかが、思考力を高めるために最も重要です。

残念なことに、先生にヒントを聞いたり説明を受けた瞬間に、その『最も賢くなる大切な時間』は消えて無くなってしまいます。

パズル道場では、思考力を高める道場として、あえて『わからない』時間を作ります。

- 6 なれてきた項目（問題や教具）は、自分の作戦を考えながら挑戦します。

理由

自分の作戦を考えるとということは、考える時間がふえるということです。だから、自分の作戦を考えれば考えるほど、賢くなります。また、自分の作戦を考えると、その項目の理解が深まり、さらには楽しくなります。つまり、自分の作戦を考える人は、楽しみながらどんどん賢くなるのです。

- 7 パズル道場の教具は、みんなが使うものです。使った教具は、きちんと整えて必ずもとの場所にもどします。

ルールと理由

自分が使う時、簡単に準備できたのは、前に使った人がきちんとルール通りにかたづけただからです。だからルール通りにきちんとかたづけられない人がいると他の人に迷惑がかかります。よって、かたづけができない人は1か月間教具の使用が禁止になります。

その1か月の間に、かたづけることが当たり前のことになるように、みんながきちんとかたづけるようすをよく見て、反省してください。