

受験に必要な3つの思考力を！

パズル道場DX

DIGITAL TRANSFORMATION

案内書



パズル道場で育成する受験に必要な3つの思考力とは？

仮説思考力

空間思考力

瞬間思考力

さらに
算数センスの1つ『量感』を育成します！

保護者の皆様へ

いつもピグマリオンをご愛顧いただきありがとうございます。

この度、ピグマリオンで**パズル道場DX**の家庭学習用システム『**生徒DX**』を取り入れる事となりましたのでお知らせします。

パズル道場は約20年前に、ピグマリオンの伊藤と20年前後中学受験教室を運営してきた山下氏が日本に思考力教育を普及させようとして作られた組織です。（命名は山下氏）
ですから、パズル道場とピグマリオンの内容はダブル部分が多く、パズル道場はピグマリオン教育の定着・復習を行うことができ、親子で楽しむ機会を増やす事ができます。
さらにその結果として、検定合格（賞状授与）、パズルオリンピックへの参加、ポイントの獲得、賞品交換が出来たりします。

詳しくは、パンフレットまたは、書類の動画（5分でわかるパズル道場）にご覧下さい。
7月末まで無料でご利用いただけますので、ぜひご利用下さいませ。

敬具

■費用について

月々2,200円（税込）

※8月以降のご利用は上記の利用料を教室よりご請求させていただきます。

注）自動的に有料に切り替わりますので、退会の申請は下記の日程までに**通われている教室**までお知らせ下さい。

■退会申請期限

2023年7月25日まで

※期限を過ぎますと利用料が発生します。

資料の「保護者の手引き」に記載のQRコードよりご登録いただけます。

ご登録の際のお名前はお子様のお名前をご記入ください。

また、メールアドレスは必須となります。

※登録後、教室側より承認作業が必要となりますので、承認されるまで（教室営業日内に承認させていただきます。）しばらくお待ち下さい。

今後ともどうぞ宜しくお願い申し上げます。

パズル道場DX

DIGITAL TRANSFORMATION

パズル道場DXは全国約2000の塾・学童などで採用されている思考力育成プログラムです

プログラムの特徴

① 思考力を数値化（可視化）

『思考力』という目に見えにくい能力を、Webでの検定試験により数値化（可視化）。幼児用の検定試験もあり。

② パズル道場検定（55段階＋幼児用10段階）

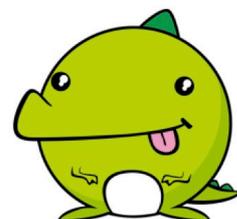
検定は『パズル道場検定』といい、毎月約4万人が挑戦中。スマホ・タブレット・PC、どの端末からも簡単に挑戦でき、結果はデータ化される。さらには、合格すると認定証の他にポイントが付与され、ポイントが貯まると賞品に交換ができる。
※パズル道場受講生しか挑戦できないWebでの検定試験です。

③ テキスト・教具・Webの3種類によるアプローチ

検定に合格する為のオリジナルテキスト教材や、様々な強化教材&教具を使用。さらにはWebプログラム・映像プログラムにより、楽しみながら思考力を育成。そしてそれぞれが、じっくりと考えさせる『じっくり学習』とスピードと正確性を鍛える『スピードトレーニング』の2部構成。

④ 全国の受講生と競い合う『パズルオリンピック』

パズル道場検定の他に、毎月1週間、Web上で全国のパズル道場受講生が競い合う『パズルオリンピック』もあり。
※5段階のカテゴリーに分かれています。各自の能力に合わせてゲーム感覚で楽しみながら、全国規模でチカラ試しができます。
※パズルオリンピックも検定同様、生徒DXというマイページから簡単に挑戦できます。



5分で分かるパズル道場（紹介映像）

https://www.p-dojo.com/feature_01.html



級	図形・思考力検定	数(量感)検定	教具 (Web 検定には不要)	
ステップ1 Jr.10級	Jr.10級	図形プレート 比較1/なかまはずれ 見取図 迷路	1~5の補数(1)	<思考力強化教具> ひもとおし 図形プレート
	Jr.9級	転写 比較2/なかまさがし 積み木の数1 フォープレイス	1~5の補数(2)	
	Jr.8級	図形プレート 合成 積み木の数1 迷路	1~5の分解・合成(1)	
	Jr.7級	転写 紙折り1 投影図 フォープレイス	1~5の分解・合成(2)	
	Jr.6級	点描写 紙折り2 見取図 迷路	1~10の補数(1)	
	Jr.5級	図形プレート 回転 比較1/なかまはずれ 積み木の数1 フォープレイス	1~10の補数(2)	
	Jr.4級	転写 紙折り1 比較2/なかまさがし 積み木の数1 迷路	1~10の分解・合成(1)	
	Jr.3級	点描写 紙折り2 合成 投影図 フォープレイス	1~10の分解・合成(2)	
	Jr.2級	点描写 回転 比較1/なかまはずれ 積み木の数1 迷路	1~10の補数と分解・合成	
	Jr.1級	点描写 比較2/なかまさがし 見取図 投影図 フォープレイス	1~20の認識	
ステップ1 40級	40級	点描写 比較1 投影図 推理1/てんびん 推理2/文章	1~10の量感	<思考力強化教具> かえるさんジャンプ カラーキューブ64 図形プレート フォープレイス ビルディング
	39級	紙折り2 合成 積み木の数1 フォープレイス	1~10の計算	
	38級	回転 比較2 積み木の数2 推理1/てんびん 推理2/文章	1~20の量感と計算(1) 分数感覚	
	37級	点描写 合成 投影図 フォープレイス	1~100量感と計算(1) 時刻と時間	
	36級	紙折り1 比較1 積み木の数1 推理1/てんびん 推理2/文章	100~10000の量感と計算 分数感覚	
	35級	回転 合成 積み木の数2 展開図 フォープレイス	1~20の量感と計算(2) 時刻と時間	
	34級	点描写 比較2 投影図 展開図 推理1/てんびん 推理2/文章	1~100量感と計算(2) 分数感覚	
	33級	紙折り2 合成 積み木の数1 展開図 フォープレイス	大きな数の分解計算(1) 時刻と時間	
	32級	回転 比較1 積み木の数2 展開図 推理1/てんびん 推理2/文章	大きな数の分解計算(2) 分数感覚	
	31級	紙折り1 合成 投影図 展開図 フォープレイス	計算のまとめ 時刻と時間	
ステップ2 30級	30級	点描写 合成 投影図 推理1/てんびん 推理2/文章	たし算・ひき算(1)	<思考力強化教具> かえるさんジャンプ カラーキューブ64 タングラム フォープレイス ビルディング
	29級	紙折り2 合成 積み木の数1 フォープレイス	たし算・ひき算(2) 時刻と時間	
	28級	紙折り1 回転 積み木の数2 ビルディング	かけ算(1) 分数感覚	
	27級	点描写 合成 投影図 展開図 魔方陣	かけ算(2) 時刻と時間	
	26級	紙折り2 合成 積み木の数1 展開図 推理1/てんびん 推理2/文章	しまりを見つけて(1) 分数感覚	
	25級	紙折り1 回転 積み木の数2 展開図 フォープレイス	たし算・ひき算(3)	
	24級	点描写 合成 投影図 展開図 ビルディング	かけ算(3) 分数感覚	
	23級	紙折り2 合成 積み木の数1 さいころコロコロ 魔方陣	しまりを見つけて(2) 時刻と時間	
	22級	紙折り1 回転 積み木の数2 さいころコロコロ 推理1/てんびん 推理2/文章	たし算・ひき算(4) 分数感覚	
	21級	点描写 合成 投影図 さいころコロコロ フォープレイス	かけ算(4) 時刻と時間	
ステップ3 20級	20級	積み木の数2 紙折り1 展開図 回転 さいころコロコロ 魔方陣	数の分解 時刻と時間	<思考力強化教具> タングラム フォープレイス ビルディング
	19級	点描写 合成 投影図 積み木の数2 推理1/てんびん 推理2/文章	規則性I	
	18級	紙折り1 展開図 フォープレイス	わり算I 分数感覚	
	17級	回転 投影図 積み木の数2 ビルディング	わり算II	
	16級	点描写 合成 展開図 魔方陣	面積の理論と感覚 分数感覚	
	15級	紙折り1 投影図 積み木の数2 推理1/てんびん 推理2/文章	分数のまとめ	
	14級	回転 さいころコロコロ フォープレイス	単位あたりの量 分数感覚	
	13級	点描写 合成 投影図 積み木の数2 ビルディング	速さI	
	12級	紙折り1 さいころコロコロ 魔方陣	小数 分数感覚	
	11級	回転 投影図 積み木の数2 フォープレイス	角度I	
ステップ4 10級	10級	点描写 投影図 四角に分ける	約数と倍数 分数感覚	<思考力強化教具> フォーキューブ エイトキューブ ナインキューブ スタックゲーム セブンカード
	9級	紙折り1 積み木の数2 ナンバーリンク ブロック分け	角度II 分数感覚	
	8級	回転 展開図 魔方陣	規則性II 分数感覚	
	7級	点描写 さいころコロコロ ビルディング 推理算	分数と小数I	
	6級	紙折り1 穴あけ ナンバープレイス 穴埋め計算	速さII 分数感覚	
	5級	回転 展開図 四角に分ける	体積の理論と感覚	
	4級	点描写 さいころコロコロ ナンバーリンク ブロック分け	わり算III 分数感覚	
	3級	紙折り1 穴あけ 魔方陣	分数と小数II	
	2級	回転 さいころコロコロ ビルディング 推理算	和差の活用 分数感覚	
	1級	点描写 穴あけ ナンバープレイス 穴埋め計算	特殊計算	
ステップ5 初段	初段	点描写 さいころコロコロ ナンバーリンク	数の性質I	<思考力強化教具> スタックゲーム セブンカード スーパー4色キューブ ルービックキューブ2×2 ルービックキューブ3×3
	2段	点描写 穴あけ 四角に分ける	分数・小数の活用I ※割合・比も含む	
	3段	点描写 切断 魔方陣	速さのとらえ方I	
	4段	点描写 多面体 ナンバープレイス	和差/一定量の活用I	
	5段	点描写 切断 ビルディング	特殊思考と規則性I ※特殊計算含む	
	6段	点描写 さいころコロコロ ナンバープレイス	数の性質II	
	7段	点描写 穴あけ ビルディング	分数・小数の活用II ※割合・比も含む	
	8段	点描写 切断 ナンバープレイス	速さのとらえ方II	
	9段	点描写 穴あけ ビルディング	和差/一定量の活用II	
	師範	点描写 切断 ナンバープレイス	特殊思考と規則性II ※特殊計算含む	
ステップ6 EX1	EX1	円とおうぎ形 ナンバープレイス ビルディング	規則性・数の性質	<思考力強化教具> スタックゲーム セブンカード スーパー4色キューブ ルービックキューブ3×3
	EX2	円すいと回転体 ナンバープレイス ビルディング	割合と比・速さ	
	EX3	図形の移動 ナンバープレイス ビルディング	条件を整理して調べ上げる問題	
	EX4	投影図・立体のくりぬき ナンバープレイス ビルディング	数の分解・合成と法則	
	EX5	立体の切断 ナンバープレイス ビルディング	条件を分析する能力が必要な問題	



パズル道場検定(Web)

スタート級の目安

図形思考力検定	数量感検定
～年少 (Jr. 1 0 級)	～年少 (Jr. 1 0 級)
年中～年長 (4 0 級)	年中～年長 (4 0 級)
1 年生 (3 0 級)	1 年生 (3 0 級)
2 ～ 3 年生以上 (2 0 級)	2 ～ 3 年生以上 (2 0 級)

保護者の手引き（体験時用）



パズル道場DXは、授業で身につけた**思考力**や**算数のセンス**を、マイページ『生徒DX』を使用して、復習→定着→進化を**ゲーム感覚で楽しみながら**実践する学習プログラムです。

- 登録方法**
 - ① スマホまたはタブレットから左のQRコードを読み取ります。
 - ② 『受講生情報登録』画面が開きますので、必要情報を入力します。（注1）
 - ③ 利用規約に同意の上、『確認』ボタンを押します。
 - ④ 登録内容をご確認の上『登録』を押します。これで登録は完了です！

（注1）上記②で入力するパスワードは必ず保存してください。パスワードは変更可能です。
（注2）住所や電話番号などの個人情報が入力されません。
お名前については、偽名可、イニシャル表記のご選択も可能です。また、後から簡単に変更できます。

はじめに

- ログインについて**
生徒登録をすると、教室の先生が内容確認の後、ご登録いただいたメールアドレスに、各自のマイページ『生徒DX』のログイン情報が送られてきます。メールが届きましたら生徒DXにログインして下記を参考に ご使用ください。スマホ・タブレット・PCから利用できます。

生徒DXとは

『やる気の継続』と『能力アップ』を実現できる**至れり尽くせりのコンテンツ**が集結。保護者が子どもの状況把握もできる！



- まずはコチラを！** [👉 はじめてマニュアル](#)
生徒DXの活用方法を詳しく説明。
- パズル道場の3本柱**
 - 検** **パズル道場検定**
パズル道場のメインプログラムです。55段階＋幼児用10段階あり、毎月約4万人が挑戦中。『図形＆思考力』と『数（量感）』の2種類あり。1回あたり約5分～10分の検定なので、復習→定着→進化のためのドリルのような役割も果たします。しかし、合格すると認定書や賞品交換できるポイントが付与されるので、単なるドリルとは大きく異なる、パズル道場ならではの検定です。
 - オリ** **パズルオリンピック**
全国のパズル道場受講生と毎月1回Web上で競い合いながら、スピードと正確性を強化できる補強プログラムです。5段階のレベルに分かれており、自由に選択できます。
 - 挑** **挑戦問題**
月に1回、パズルのように試行錯誤できる入試問題等に、じっくり時間をかけて挑戦。（4段階のレベルに分かれています）
- 検定・オリンピック対策ができます！**
対策トレ **検定対策・オリンピック対策**
検定になかなか合格できない人、オリンピックの結果をもっと向上させたい人は、こちらでトレーニングできます。
- 賞品交換や成績・獲得ポイント把握はコチラ。**
- 映像教材**
幼児～小学生低学年におすすめ。パズル道場のプログラムを映像で学習できます。

生徒DX ホーム画面へのアイコン表示方法

以下の手順で スマホ・タブレットのホーム画面にアイコンを表示していつでもすぐに『生徒DX』をご使用いただけます！

■ iPhone/iPad

1. 生徒DXをブラウザ『Safari』で開いてください。
2. をタップして、ホーム画面に追加をタップしてください。

■ Androidの場合

1. 生徒DXをブラウザ『chrome』で開いてください。
2. 右上の タップして、ホーム画面に追加をタップしてください。



通塾生保護者の手引き（体験時用）

注) 以下のQRコードより、お子様が**在籍されている教室**のQRコードを読み取って下さい。
別の教室へご登録された場合、**ポイント商品交換できない場合**がございます。



ピグマリオン大阪本部
江坂教室

初回登録用QRコード



ピグマリオン大阪本部
千里中央教室

初回登録用QRコード



ピグマリオン大阪本部
上本町教室

初回登録用QRコード



ピグマリオン大阪本部
苦楽園教室

初回登録用QRコード



ピグマリオン大阪本部
岡本教室

初回登録用QRコード



通信生保護者の手引き（体験時用）



注) 以下のQRコードより、お子様が**在籍されている教室**のQRコードを読み取って下さい。
別の教室へご登録された場合、**ポイント賞品交換ができない場合**がございます。

Precious教室・伊藤先生と一緒に学ぶスーパーピグマリオンWEB講座受講者
幼児家庭学習受講者の方のポイント交換賞品は**Amazonクーポンでの交換**となります。
7月末まで無料体験時のポイントは貯まりますが、**ポイント交換は出来かねます**。
8月以降有料会員で継続される場合、**ポイント賞品交換は10月から交換が可能**となります
のでご了承ください。

ピグマリオン Precious教室

初回登録用QRコード



ピグマリオン 伊藤先生と一緒に学ぶ スーパーピグマリオンWEB講座

初回登録用QRコード



ピグマリオン幼児家庭学習

初回登録用QRコード



【基本ロジックの概要】



1 受験で増加する『思考力の問題』

思考力は、すべてにおいて必要な能力です。とりわけ受験においては『思考力の問題』と言われる設問の出題が中学受験はもちろん、高校・大学受験においても増加しており、今後さらにその傾向が高まると考えられます。

2 ズバリ！『思考力の問題』とは？

『思考力の問題』とはどんな問題でしょうか？わかりやすく2つに分類すると、1つ目は『初めて見る問題』です。習得した知識は使うのですが、初めて見るパターンの問題なので、習った事を思い出して解くのではなく、その場で考えた方法で解きます。2つ目は、初めて見るパターンではないが、習ってない解き方で解く問題です。

3 『思考力の問題』に必要な能力とは？

パズル道場で育成する**3つの思考力**です。とりわけ、仮説と検証を繰り返す試行錯誤により自分の作戦を考える仮説思考力は、初めて見る問題などに対応する最良の方法であり能力です。そして空間思考力と瞬間思考力は、仮説思考力をレベルアップさせる為に不可欠な能力です。

思考力の問題とは

- ・初めて見る問題
- ・習ってない解き方で解く問題

↓ 必要な能力とは

3つの思考力

仮説思考力

仮説と検証を繰り返す試行錯誤により自分の作戦を考える能力。

空間思考力 ※仮説思考力を強化
空間認識能力ともいいます。目の前に無い物をイメージする能力です。

瞬間思考力 ※仮説思考力を強化
瞬間判断力ともいいます。この能力を身に付けるには、必ず注意力育成とセットでなければなりません。

+

算数のセンス育成

量感トレーニング

数を量としてイメージして
分解・合成トレーニング

4 算数のセンス育成『量感トレーニング』

3つの思考力を生かす為には、算数のセンスの中の大切な1つである量感のレベルアップが必要です。その為に行うのが『量感トレーニング』です。数を順番としてではなく、量としてイメージして、分解と合成を自在にできるようにするトレーニングです。

秘伝伝承とは

パズル道場の秘伝を公開する映像

パズル道場のロジックとトレーニング内容のポイントを受験生の保護者に公開する映像です。その一部を右記のQRコードよりご覧いただけます。

平面感覚三姉妹



秘伝伝承サンプル ▶
<http://www.p-doj.com/dx/>



【プログラムの概要】



ANALOG
道場という名の
授業

DIGITAL
55段階の
思考力検定

ANALOG&DIGITAL
テキスト・教具・映像
各種教材

DIGITAL
ゲーム感覚で楽しい
Webコンテンツ
※家庭用

1 道場という名の授業 集団型～個別型まで（塾により異なります。）

パズル道場の授業は思考力と集中力を高める為に、**将棋や囲碁の対局のような空気感をつくり『場の力』**を活用します。さらには、思考力育成に不可欠な『やる気』と『ねばり強さ』を**他に類のない方法で**確実に向上させます。また、一人ひとりの能力に合わせた進捗で進める個人対応型プログラムです。

2 思考力検定（パズル道場検定）

『図形・思考力』と『数（量感）』の2つの種類の検定があります。それぞれ55段階に分かれております。（別途、幼児用の10段階の検定『ラビットクラブ』もあります。）
合格者には認定証が配布され、ポイントを獲得し賞品交換ができます。

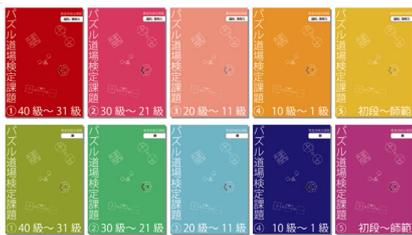
検定カリキュラム ➡

<http://www.p-dojo.com/dx/Curriculum.pdf>



3 各種教材

テキスト・教具・映像の3種類の長所を生かした教材による様々なアプローチで、基本ロジックを実践し子供たちの思考力を確実に大きく向上させます。



4 Web コンテンツ / ゲーム感覚で楽しく ※家庭で取り組みます。

スマホ・タブレット・PC、どの端末からでも簡単に取り組む事ができます。デジタル教材の他に、パズル道場の基本ロジック公開映像や検定の合格状況などをリアルタイムで確認できます。なお、デジタル教材はすべて『ポイント制』となっており、ポイントをためて様々な賞品と交換できますので、ゲーム感覚で楽しく取り組む事ができます。

※以下は、すべてスマホの場合の画面の一部です。タブレットやPCの場合はレイアウトが異なります。





藤明寺 翔筆

パズル道場 DX —アナログとデジタルの融合—

DX（ディーエックス）とは、デジタルトランスフォーメーションの略語です。

デジタルを活用して人々の生活を豊かにするという概念です。

パズル道場が『**思考力**』という見えにくい能力を飛躍的に向上させる事ができるのは、『**独自のロジック**』とそれを実践する源となる『**道場という名の授業**』があるからです。そして、このアナログ授業の効果を高める為に、早くからパズル道場はデジタルを活用してきましたが、2021年度より、さらに授業以外のインフラを徹底的にデジタル化して効果と満足度を高めます。

これが **パズル道場 DX** です。