

アルゴクラブは、時代が求める「算数脳」開発プログラムです。

「算数脳」は知育習慣です

「算数脳」は“特別な能力”ではなく、数学的思考をくり返す中で、育まれていく能力です。

発見力、試行錯誤力、空間認識力、図形センスという「見える力」。さらに、要約力、論理性、意志の力、精読力という「詰める力」。この二つを合わせたものが「算数脳」で、周囲の「かわり方」で導くことができる知育習慣です。ここで、注目していただきたいのは、算数脳を獲得するには年齢の壁があるということ。小学3年生までの知育習慣がカギとなることは、脳科学の研究成果からも裏づけられています。

「算数脳」が重視される理由

- 今求められているのは、考え抜く癖や見通す力、論理的に考える力です。
- 算数脳は、中学受験や社会に出てからも通用する大切な力です。

アルゴクラブの「育み」のアルゴリズム

アルゴクラブは、勝敗を競うだけのものではありません。常に「究極の一手（正解）は何だろう」と考え抜くこと、そして「なぜなら…だから」と説明すること（証明）を心から楽しむ習慣が身に付きます。さらに、ゲームのもう一つの特性である「相手の立場で考えたり想像したりすること」を生かした指導をしており、算数・数学はもとより、すべての学問や仕事に生きる能力を磨きます。

- ゲームを競いながら学ぶことで、早く、正しく、筋道を立てて考える数学的な思考法が身に付きます。
- 教室内外での対戦やタイトル挑戦を通じて集中力、忍耐力が養われ、達成感による向上心が身に付きます。
- 昇級昇段制度によって自信と向上心が持てます。
- 知的刺激を与え合い、共に高め合うクラスメイトが得られます。
- 教室ルール（礼儀、マナー）を守り、礼儀正しく互いの健闘を称え合うスポーツマンシップが養われます。

「見える力」と「詰める力」

「見える力」とは、図形問題を見て、手がかりとなる補助線が引ける、問題文を読みながら頭の中で立体的な考え方ができる、情報を図や表に整理して法則を見つけるといった、ひらめきやセンスのことです。

「詰める力」とは、出題者の聞きたいことをひと言でつかむ要約力や論理性、問題文を一字一句読み落とさない集中力、最後まで解こうとする意志を意味します。

これらの思考力は計算練習や空間ドリルをたくさん解いただけでは身に付きません。パズルは、思考力を鍛えるために、最適なツールです。

「考える力」を問うことは中学入試の一つの流れとなっており、またこのような力が備わっている子は学力の伸びが大きいと考えられます。「やらされる」のではなく「自分の意志で取り組む」、そして数学を楽しむということが、子どもの数学力を育てる近道になります。

見える力とは

- 図形センス＝補助線が見える力
- 空間認識力＝頭の中で三次元イメージができる力
- 試行錯誤力＝図や表を書いて試してみる力
- 発見力＝アイデアや新発想を思いつく力

詰める力とは

- 論理性＝一箇所の破綻も無く、論理を積み重ねられる力
- 要約力＝相手（出題者）の言いたいことを、一言でつかむ力
- 精読力＝一字一句読み落とさない集中力
- 意思の力・執念