

理論訓示 第11回

パズル道場検定の目的とは

今回の理論訓示は、パズル道場検定の目的についてです。

1 番目です。受講生の指標となる、ということです。指標という言葉がちょっと分かりづらいかもしれませんので、もう少し分かりやすく言うと、目標をつくるための材料ということです。さらに言うと、ゲーム感覚で取り組むということです。ゲーム感覚というと、なんか遊んでいるような、そんな気がしてしまいますけども、もし一生懸命やっているのであれば、それがゲームのようにやっても全く問題ないどころか素晴らしいことです。お勉強をゲームとして、ゲーム感覚で取り組む場合は、真剣に何としても受かろう、合格しよう、こういう気持ちで取り組むんです。これは、遊びのゲームのときでも真剣に取り組むときも、皆さんありますね。その気持ちでお勉強も取り組めばいいのです。

ですから、真剣に取り組むのであればゲームのように考えていいんです。そうすれば楽しく取り組むことができるということです。そして、さらには楽しく取り組めれば長く続けることができます。

それでは次の目的です。二つ目は、合格できない時間をつくるということなのです。

え、検定は合格することが一番大事なんじゃないかな、このように思った人いると思いますけれども、パズル道場の理論が分かっている人は、もうこんなの当たり前ですね。合格できない時間、つまりなかなかできない時間をつくるということは素晴らしいことなんです。

それをもう少し具体的にいうと、一つ目、レベルアップする。これは、ただやみくもに取り組むよりも、できない時間、できないときにどうすればできるだろう、どうすれば合格するだろう、こういう気持ちでやったときのほうがレベルアップするわけです。

そしてもう一つは、自分の作戦を考える機会となるわけです。どうすれば合格できるか、いろんな方向から考えます。ああやればいいかな、こうやればいいかな。さまざま考えます。これがもし、簡単に合格してばかりいたら、このような頭の使い方をしませんね。だから、あまり賢くならないのです。できない時間があればあるほど、なかなか合格できないなという時間があればあるほど賢くなるんです。

はい、頑張ってください。