お問い合わせ・お申し込みは

全教研各教室へお気軽にどうぞ

全教研コールセンター

フリーダイヤル **0120-883-882**

学びの楽しさをともに 新しい未来をキミに

全教研

http://welcome.zenkyoken.com/

全教研 検索

遊び感覚で学べる

“センス”を培う学力プログラム

才能開発講座

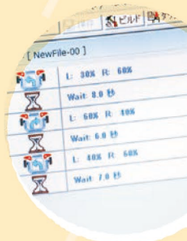
2021

学びの楽しさをともに 新しい未来をキミに

全教研

全教研の才能開発講座は、遊び感覚で学べる“センス”を培う学力プログラム！

「学力」は、幼い頃からの知的生活体験と深く結びついています。遊びながら自然に身についたものが、将来、国語・算数・理科などの各教科の力と結合しています。各教科の力のもととなるいわゆる“センス”は、一朝一夕に身につくものではなく、長い知的生活体験の積み重ねによって養われていきます。全教研の「才能開発講座」は、そのようなセンスを無理なく楽しく培うためのプログラムです。遊び感覚で取り組みながら、知らず知らずのうちに教科の本質を身につけることができます。



サイエンス FiVE

科学実験を通して
論理的思考力を育てます

p.07

プログラミング道場

検定形式で
C言語の基礎を学びます

p.09

オレコ OLECO

受験で使える英語力が身につく
オンライン英会話

p.03

脳力道場

脳科学の研究に基づく
ワーキングメモリトレーニング

p.04

パズル道場

自分でできた喜びと、
考えることの楽しさを体感します

p.11

玉井式 国語的算数教室

キーワードは
「10歳までにイメージング力」

p.13

読む蔵

実力テストや入試に対応した
読解力育成プログラム

p.05

読む蔵古文

1回30分で
単語力・文法力・古文常識を
トレーニングします

p.06

KIWAMI AAA+ 図形の極

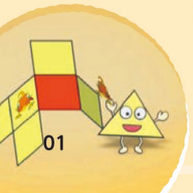
「図形」がわかれば
算数が楽しくなります

p.15

玉井式 Eeそろばん

計算力・イメージング力・集中力を
育てます

p.17



HPはこちら

小１生〜高校生

OLECO
オレコ

英語4技能はもちろん
受験で使える英語力が身につくオンライン英会話。

小学生にはOLECOジュニアコース、中学生にはOLECOコースをラインナップ。自分のレベルに合わせた完全マンツーマンのオンライン英会話です。それぞれの英語力に合わせて、学年相当よりも高いレベルから挑戦することももちろん可能です。テキストはカラフルでわかりやすく、学習指導要領に沿った内容で編集されており、入試に有効な英検の取得にも最適です。小学生でも一人で簡単に操作できるシステムなので、無駄なストレスなくレッスンを開始することができます。授業後は講師による評価とコメントが英語で届き、実力確認と同時に、自分宛に届く英語でのメッセージに興味も芽生え、モチベーションも上がります。1対1のオンライン授業では自分の英語力だけが頼り。他の生徒の反応からヒントを得ることはできません。Listening&Speakingを強化した、よりバランスのよい英語4技能獲得はOLECOにお任せください。

Point

外国人講師と完全マンツーマン授業

レッスンは近年、語学留学先として人気が高いフィリピンのセブ島在住の講師が担当しています。フィリピンは第二言語が英語です。小学生から英語の学習をし日常生活でも使用している講師陣が、質の高い会話指導を提供します。小中学生へレッスンを提供する際に重要な、「出来たことを最大限評価する」「出来ない所にとことん付き合ってくれる」というポイントを押さえた講座です。

「読む」「聞く」「書く」「話す」の4技能をバランスよく学習

レッスン前に日本人講師による単元ポイントを解説した予習動画があります。(ジュニアコースは除きます。)
また、レッスン後はテキストで出てきた「文法や単語の復習」「学習した文法やフレーズ」を用いた英作文の練習ができます。必要に応じてテストの実施、音声素材で発音の確認などもでき、オンラインレッスンだけではなく、その効果を最大限に引き出す仕掛けがたくさん用意されています。

学習指導要領対応、英検2次対策もばっちり!

レッスンの流れ

1 動画＆テキストで予習

予習動画とテキストで、授業のテーマを確認します。
大きなテーマを把握することで、取り組んだことを覚えやすくなります。
発音の確認ができるため、スムーズに授業に入ることができます。

2 オンラインレッスン

時間になったら授業開始のボタンを押し、オンラインレッスンスタート。
大きな声で、恥ずかしがらずに。「1対1」だから授業に集中できます。
テキストに沿って授業は進みます。早く終われば先生とのフリートーク。

3 英単語英作文練習

テキストで英作文を、小テストで英単語を練習&確認できます。
レッスン後すぐに英作文と単語の練習をすることで、
より効率良く英語4技能を習得できます。

4 リスニング復習

音声機能でレッスンで学んだリスニングを復習できます。
ネイティブな発音に慣れる為には繰り返しのリスニングが必要です。
OLECOには音声機能があるのでいつでもリスニングを復習できます。

HPはこちら

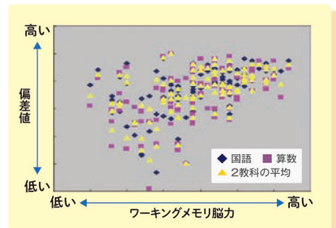
年長児〜小３生

脳力道場

脳科学の研究に基づき、ワーキングメモリ・速読力を育成します。

一文字一文字を音読して読む「左脳」に頼る読み方ではなく、はるかに大量の処理能力を持つ「右脳」を活用して、文字＝言語を理解し、国語に興味を持たせる、読書速度を高めるトレーニングです。さらには脳機能のひとつである「ワーキングメモリ」の容量を増やすトレーニングも行いますので、読書速度が高まることはもちろんのこと、「落ち着きがない」「なかなか暗記ができない」などの教科学習以前の基礎的な「能力」を育成します。

学力とワーキングメモリの相関関係も確認されました!



Point

ワーキングメモリを鍛える

「脳力道場」では学習の基礎能力である「ワーキングメモリ」を鍛えると共に、速読トレーニングで文章を読む力を育てます。

速読トレーニング

スピード・眼筋トレーニングで、文章を読む速度を上げる訓練を行います。

ワーキングメモリトレーニング

文章の読解における情報の処理はすべてワーキングメモリで行われています。ワーキングメモリの容量や処理能力を高めるトレーニングにより読解の基礎力を高めます。

脳力道場プログラムの特徴

1. PC・タブレットで学習。全7種類のトレーニングで能力アップ。
2. 速読トレーニングで文章を読むことに慣れる。
3. 応用トレーニングで楽しくワーキングメモリを鍛えられる。

学習システムの内容

やる気をかきたてるシステムで脳力アップをさらに促進します!

- 7種類の脳力トレーニングと結果分析
- 定期的に脳力アップを確認する脳力コンテスト
- 成績はオンラインで全国ランキングを確認

HPはこちら

小４生～高校生

読む蔵

速読力・語彙力・読解力を育成します。

「読む蔵」は入試問題で実際に使用された文章を中心に「深く読み取る力」の育成を図り、実力テストや入試に対応した読解力を育成する実践的トレーニングシステムです。「ごいトレ」というワークブックの併用で語彙力を高めます。読んでいく文章は受験に良く使われる作家の文章を使い「語彙力」「読解力」を鍛え、さらに速読トレーニングで読書速度もアップできます。

読む蔵 よみこみトレ

Point

速読力・語彙力・読解力を高めるトレーニング

「読む蔵」では受験に良く使われる作家の文章を使い「語彙力」「読解力」を鍛え、さらに速読トレーニングで読書速度もアップできます。

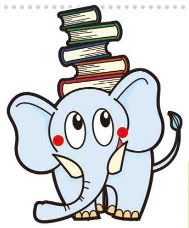
速読トレーニング
スピード・眼筋トレーニングで、文章を読む速度を上げる訓練を行います。

語彙トレーニング
読解に必要な基礎知識・語彙を身に付けます。

読解力トレーニング
毎回異なる文章を読む（多読する）ことにより“速く”“正確に”読み取る訓練を行います。

読む蔵プログラムの特徴

1. 受験で使われる有名作家の作品を収録。
2. 語彙力・読解力を効率的に鍛え、チェックテストを実施。
3. 速読トレーニングで読むスピードも速くなる。
4. ブレインゲームでワーキングメモリもアップ。



【ごいトレ】学習のながれ

語彙の強化が読解力育成への第一歩

作品紹介 → **語彙チェック** → **語彙活用** → **短文作成** → **意味調べ**

- 作品紹介：作品紹介を読んで作品に興味をもつ。
- 語彙チェック：本文中の新しい語彙の意味を四択形式で覚える。
- 語彙活用：文章を完成させて《語彙チェック》で覚えた語彙の意味を確認する。
- 短文作成：覚えた語句を使って自由に短文をつくる。
- 意味調べ：もっとたくさんの語彙の意味を知る。

この繰り返しで少しずつ語彙力がUPします!!

HPはこちら

中３生～高校生

読む蔵古文

1回30分で、単語力・文法力・古文常識をトレーニングします。

「読む蔵古文」とは、「古文」の力をつけるICTコンテンツです。授業の前後や自習室での自学の合間などに受講することができます。1回30分程度で、「文法力」「単語力」「古文常識」を訓練していきます。

Point

正しく読むための単語力をトレーニング

いまだ明けざるに、おはしつきたり。主の院、おどろき給ふ事なのめならず。「いかなればかく、しののめもまだしかるべきほどに」とのたまへば、はるかに久しき御対面をよろこび給ふ事限りなし。いたうやせ細り給ひて、昔の影のやうに見え給へば、あはれと見奉り給ひて、うちしほたれ給ひて、とばかりありて、「何たる御心にて、すがすがとおぼしめし立ち給ふか」と申し給へば、源氏、「夢の世に幻の身の生まれ来てうつつ顔にて過ぐし果てめやかく思ひ立ちしよりは、過ぐる月日もいと長き心地ぞせし」など聞こえ給ふ。

古文の攻略における最初の壁は言うまでもなく、「古文単語」と「古典文法」!上の文章は、センター試験で出題された古文の冒頭部分です。この文章から、重要な単語と文法的ポイントを塗りつぶしてみると…

→

毎回、頻出単語問題でウォーミングアップ!文中での意味を答える実戦形式!

いまだ明け●●に、●●●●つきたり。主の院、●●●●●●事●●●●●●。「●●●●●●●●、●●●●●もまだ●●●●●●●●に」と●●●ば、はるかに久しき御対面をよろこび●●事限りなし。●●やせ細り●●て、昔の影のやうに●●●●●、●●と見●●●●て、●●●●●●●●て、●●●●●ありて、「何たる御心にて、●●●●と●●●●●●立ち●●か」と申し給へば、源氏、「夢●世に幻●身の生まれ来てうつつ顔にて過ぐし果●●●●思ひ立ちしよりは、過ぐる月日も●●長き心地ぞ●●」など●●●●●●。

ほとんど真っ黒に…。ですが、単語力と文法力が身についていない人の読む古文はこのような感じなのです。これでは正しく読めなくて当たり前。読む蔵古文の「重要単語チェック」では、毎回入試必出の単語の確認ができます。単語力が身につけば、同じ文章から得られる情報量は圧倒的になります!

入試頻出の文法力をトレーニング

読む蔵古文では、入試頻出の文法問題も収録。基礎的なものから、入試レベルにいたるまで幅広く網羅しているので、学習を進めるうちに文法の全体像が見えてくる! 問題に答えたあとには、わかりやすいワンポイント解説つき!

問題 「恐ろしかんなる」の**「なる」**の文法的説明として正しいものはどれ?

① 形容助詞の一部　② 伝聞推定の助動詞
③ 断定の助動詞　④ 四段活用の動詞

学習画面イメージ

【解説】「なり」の識別

(A) 断定の助動詞「なり」…体言や連体形に接続する。「～だ」「～である」と訳す。
(B) 伝聞推定の助動詞「なり」…終止形に接続する。「～のようだ」と訳す。
(C) 四段活用の動詞…「～になる」と訳す。
(D) 形容動詞の一部…「なり」だけが独立せず、「あはれなり」のように「○○ なり」で一単語。さらにここでは「なる」の直前が、撥音便「恐ろしかん」になっていることに注目。撥音便の下に来る「なり」は必ず伝聞推定の助動詞なので、即答で②が選べる!

背景知識を知る古文常識力をトレーニング

問題 「行き通ふ所いできにけり」とあるが、男がほかの女のところに通うようになったのはなぜ?

① 女への愛情が薄れたから　② 女の親が亡くなったから
③ 女の浮気が発覚したから　④ ほかの女の方が美人だったから

【解説】
男が急に心変わりをした原因は、女の親が亡くなったから。当時は結婚生活の面倒をみるのは女側の親だったので、女に経済力のある親がいることが女の魅力の1つだったのです。出題箇所は、男が「一緒に貧乏暮らしなんかするものか」と他の女に心が移ってしまう場面です。

このように当時の習慣（古文常識）を知っておかないと、正しく本文を理解できないことが古文には多く見られる。読む蔵古文では「皇族・貴族・仏教・恋愛」といった、頻出古文常識を問う問題も多数収録。

HPはこちら

年長児～小６生

サイエンス FiVE

素材は **本物** を使用

科学実験講座 サイエンス FiVE

レポート 作成指導

プレゼン 指導

本格的な理科実験を通して、レポート作成（記述）力、プレゼンテーション能力を高めます。

仮説から検証までのステップを実体験を通して学ぶことで、自然科学を学ぶアプローチを身につけます。学校の教科としては小学3年生からはじまる“理科”。
ペーパーでの学習はもちろん大切ですが、自然科学を学ぶうえでもっとも大切なのは”体験”から学ぶことだと考えます。サイエンスFiVEでは理科の教科書に掲載されいてる内容+αを先取りし、ひとりひとりが実験器具などを扱いながら深く学びます。正しい順序で身につけた知識は、【自ら学び未来を創造するための原動力】となり、時代が求める“能動的に学ぶ力”を自然に身につけていくことになります。

Point

サイエンスFiVEで身につく5つのチカラ

サイエンスFiVEでは、講座を通して創造力・論理的思考力・表現力・協調力・プレゼン力を身につけることを目的としています。体験を通して仕組みを知り、先人の知恵を学び、自ら応用して考えることができるようになるには時間がかかります。本講座を低学年の早い時期から取り組むことで、時間をかけてじっくり力をつけていきます。

変わる入試にも対応

2020年の大学入試改革に伴い、首都圏の私立中学入試においては既に”プレゼン入試”が実施されるなど、小学生の学習においても大きな変革がもたらされています。私たちは、入学試験が変わるから、という理由ではなく、自然科学の学び方を正しく教え、その環境を用意することが時代の要請にも合致していくものだと考えています。
子どもたちの興味関心を引き出し、学びの手法を体得していただくことこそが学びの原点であり、「こんなことをしてみたい!」という発想や想いを子どもたちが抱くことができるよう環境をご用意させていただいています。

私立中学校のプレゼン入試の例

学校名	入試名称
浦和ルーテル学院中学校	自己アピールプレゼンテーション
郁文館中学校	プレゼンテーション（ルーブリック評価） 小学校時代の活動報告プレゼン
昭和学院中学校	自己アピールプレゼンテーション
大妻嵐山中学校	ORみらい力入試
大妻多摩中学校	プレゼンテーション入試
聖和学院中学校	自己アピールプレゼンテーション

※プレゼンテーションを、日本語または英語で実施している中学校も増えてきている。

Point

素材は本物を使用

一人一人が本物の実験器具を使います。

レポート作成指導

実験レポートの作成を指導します。

ワクワク・ドキドキするような体験を通じ、子どもたちに「書く素材」を提供します。「書く素材」があってこそ、はじめて「書く」ことができるからです。そして、次のステップとして適切な指導の下、「書く技術」を学び、それを繰り返し「訓練」することで力をつけることができると考えております。

プレゼン指導

表現伝達力を高めるために、ICTを活用したプレゼン大会を行います。

多様な分野を学ぶことができる実験を他者と協力しながら行い、お互いに意見を交換し合いそれをもとに自分なりに分析したり考えたりしたことをまとめ上げ、発表します。

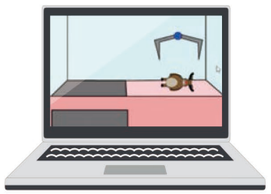
HPはこちら

小１生〜中学生

プログラミング道場

プログラミング言語を用いて、論理的思考力をトレーニング。

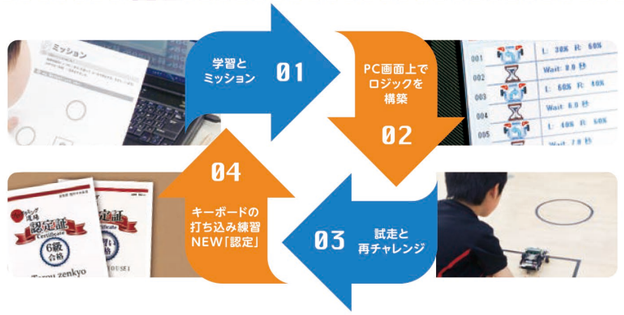
様々なものがインターネットにつながるいわゆるIoTの時代を迎え、またモノが充足している日本においては特に、これまで以上にソフトウェアの重要性が増していくことでしょう。それらを制御するのはいうまでもなくプログラミングによるものです。子どもたちが将来、よりよい社会を築くための必須言語としてのプログラミング教育が必要だとの観点から、私たちは当教育カリキュラムを構築し、日本のみならず海外でもサービスを提供しています。プログラミングは目的を達成するためのひとつの手段です。私たちは、言語としてのプログラミングを学ぶことに力点を置いています。当プログラムでは以下のフローを経て子どもたちがプログラミング言語を学ぶ環境をご用意しています。



Point

プログラミング道場の指導の観点と指導フロー

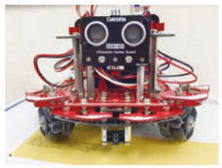
プログラミング道場での指導フローは、一般的なプログラマーが踏む手順をほぼ踏襲して構成しています。プログラミング教室は、考え方の指導はしますが答えは教えません。到達点が不明瞭なものも少なくありません。ものの考え方を論理的に考え整理し結論を見い出す、インプット→アルゴリズムの構築→アウトプットを指導します。



プログラミング道場のカリキュラム

車型ロボットの走行を通して一通り言語の意味を理解した後は、C言語を入力（アイコン操作）して車型ロボットを走らせることにもチャレンジします。講座の間に、C言語の意味を理解する「Cコードリーダー」やタイピングの練習の取り組みも行います。またRoboRAVEの大会に参加したり教室外での活動などのイベントも数多く参加できます。

必要に応じて自動車をカスタマイズすることもできます。



マウスの使い方 アルゴリズムのトレーニングなど

キーボードの練習とアイコンを使ったプログラミング（並行）

対象物に指示を送る仕組みの理解

C言語での入力（アイコン操作）

イベント参加

創造力・論理力・IT 活用力・表現力・協調力・問題解決能力 が身につきます!

Point

プログラミングを学ぶメリット

タブレットやスマートフォンの普及により、企業研修などにおいて、キーボードの打ち方から指導するところもあるようです。
使う側の視点はもちろん大事ですが、できれば創る側の視点もスキルとして子どもたちに身に付けていただきたいと考えます。当プログラムではキーボードの打ち方の練習も行い、パソコンでプログラムを組む練習にも取り組みます。

創る側	使う側
自分でプログラミングできる	タブレットなどでゲームをするor作る
基本的な考え方を理解できるので対応できる（可能性が高い）	新製品や情報に追われる
一般的なプログラミングに応用ができる（可能性が高い）	決まった範囲でのゲーム内でのみプログラムできる

プログラミング道場RoboticsとGamesの位置づけ

現在『プログラミング道場』では、車型ロボットの走行を通してステップアップ方式でプログラミングスキルを身につけるカリキュラム『Robotics』を日本国内のみならず東南アジアにおいても提供しています。
『Games コース』は、従来のカリキュラムの発展版として、プログラミングツール「Scratch」を用いてシューティングゲームやおいかけっこゲーム等を作りながら、より高い論理的思考と問題解決力を向上させることを目的としています。
『Robotics コース』と『Games コース』は、どちらかを受講することも可能です。月替りで変更も可能です。

Robotics コース

①ロボット
②プログラミング力（C 言語）
③読解力・理解力・思考力・創造力
④コミュニケーション力

RoboRAVE国際大会に参加することも可能

Games コース

①画面（ゲーム）
②プログラミング力
③論理的思考力・創造力・トライアンドエラー
④コミュニケーション力

ジュニアプログラミング検定でライセンスを取得することも可能

HPはこちら

年中児～中学生

パズル道場

遊びながら脳を鍛え、才能を伸ばす理想的な算数講座。

パズル道場は、感覚や思考力といった「見えない学力」を向上させ、子ども達に必要な「将来伸びる力」を身につけさせます。
また、中学入試においても『パズル的思考』を必要とする問題やパズルの出題が年々増加傾向にあります。
算数のセンス育成に不可欠な『空間把握能力育成』のためのプログラムを合体させた、他に類のないカリキュラムによる頭脳トレーニングです。

イメージ化能力 ＋ 空間把握能力 ＋ 量感を高める
＝
見えない学力 感覚（センス）や思考力

Point

楽しみながら頭脳を鍛える魔法のプログラム

最近、算数の問題を最後まで解くことができず、途中で投げ出したり、家の人に答えを聞いたりする子どもの割合が増えてきました。パズル道場では、とことん自分で考えることで、自分でできた喜びと考えることの楽しさを子どもたちが体感できるように指導いたします。パズル教材や、教具を使い、楽しく遊びながら興味を引き出し、理解力・記憶力・創造的思考力・推理力・論理的思考力・判断力などを育てます。私立中の入試を踏まえ、実際に入試に出た「パズル的問題」も数多く取り入れています。

ゲーム感覚で取り組めるWebシステム

家庭でタブレット・スマホ・パソコンを使用し、授業の復習をゲーム感覚で楽しみながら行うことができます。復習が終わると、タブレット・スマホ・パソコンで検定試験が受けられます。

覚える人になる前に
考える人になろう!

工夫された
豊富な教材で
楽しく学んで
いきます!

Point

学年に関係なく、実力に応じて検定に挑戦できます!

パズル検定は、全国各地のパズル道場実施会場で、毎月実施されています。40級～1級、初段～師範さらにEX（エグゼクティブ）、永久名人、伝説名人の計55段階の検定試験です。各級の検定項目を会場において事前に練習し、タブレットなどを使ってweb検定に挑戦します。そして、合格すれば次に進みますが、不合格の場合は、再度挑戦することができます。(ただし、不合格項目が合格するまでは『級』、『段』は認定されません。)合格後は、1ヶ月毎に認定証が発行され、ホームページに掲載されます。

STEP1	STEP2	STEP3	STEP4	STEP5	STEP6	STEP7
40級~31級（小1のみ）	30級~21級（小2のみ）	20級~11級	10級~1級	初段~5段	6段~師範	EX1~EX5（永久名人~三冠名人）

全55段階

パズル道場を通して身につく力

算数にとどまらず、人生において必要な
「自分でものごとを解決する力」や「忍耐力」を育みます。

複数条件を同時に満たす条件整理力 → 試行錯誤して考えるねばり強さ → 論理的思考力 着眼・推理分析能力 注意力など → 平面＋立体 図形のセンス → 視野拡大 → イメージ化能力 → 空間把握能力 → 数学のセンス 考える楽しさを体感 問題解決能力 → 主体性と学力向上

HPはこちら

玉井式
国語的算数教室

年長児〜小４生

アニメーションを
使った説明は
わかりやすく
楽しく学習できます。

キーワードは「10歳までにイメージング力」。
算数も長文も具体化して考えられる英才教育プログラム。

「覚える勉強」から「考える勉強」へ。
問題をじっくり読み込んで理解する、解き方を頭の中でしっかりイメージして考える、そんな訓練を繰り返し積み重ねていくことで勉強がわかる力は驚くほど変わります。勉強に楽しく挑む力がどんどん身についていき、子どもたちは誰に言われなくても自ら勉強に向かっていくようになります。小学校高学年になってからはもちろん中学・高校で学力を進化・向上させていく将来に続く成長力が身についていきます。
「玉井式国語的算数教室」は、そのために作られた画期的な学習システムで考える力を育み、国語力・算数力を大いに高めます。子どもたちが大好きなアニメーション展開で、面白くて楽しくていつでもわくわく夢中になれる新しい勉強の進め方が子どもたちをとりこにし、毎日の授業が楽しみになります。

Point

“考えること”を習慣化することで
文章題が得意になる。

玉井式「国語的算数教室」は、急速に全国へと広まっている今話題の英才教育メソッド。長文と算数を組み合わせ、高学年で学力差の元になる「文章で状況をイメージする力」を中学年のうちに養っていきます。学校では決して受けられない授業内容で、「根底の学力である読解力とイメージング力」を10歳までに一気に身につけてしまいます。将来難関校の入試突破を目指すお子様にこそ、受けていただきたいカリキュラムです。

「玉井式国語的算数教室」で身につく2大能力

長文を頭でイメージして考え読み解く力
図形を頭でイメージして考える力
→ 読解力 思考力 表現力

これらはこれからの時代を生きていく子どもたちに必要な力です。

Point

映像教材も充実!「国語的算数教室」の授業内容〈60分〉

きほんのおはなし

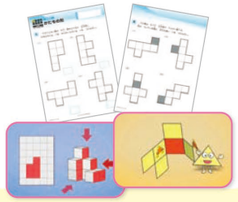
公式を教え込む前に「なぜそうなるのか」を考えさせます。

ものがたり算数

算数の難しさもまぎらわせる楽しくストーリー性のある映像。家族の結びつきの大切さなどもさりげなく織り込まれています。

かたちの形

分かりにくい図形問題も映像を見ることで、脳にしっかりイメージングさせることができます。



えいごもこくご

単語の意味は一切教えることなく、状況そのままを英語で聞き流します。「英語耳」を鍛えます。

教材クリエイター　脚本・演出家　玉井教育グループ 主宰
㈱タマイインベストメントエデュケーションズ 代表取締役　タマイ オネットム㈱ 取締役

1962年、京都市で生まれる。京都市在住。自身も20年にわたって小・中・高校生の学習指導にあたり、難関中学・高校・大学へ多数の合格者を輩出している。そこで得た、長年のノウハウを元に、従来の型にはまった算数教育を見直し、生徒たちがより楽しく効果的に「読み解く力」「図形の実力」をつけることを目的とした教材「玉井式 国語的算数教室」(2010年)、「玉井式 図形の極」(2012年)を開発。現在では幼稚園・保育園、および学校関係者、大手学習塾関係者から高い評価を得ており、全国的に導入が拡大。現在では国内で1000教室を超える。2013年1月発売の「小学一年生　入学準備号」に教育コラムを掲載、2013年春から毎年、同じく小学館発刊の「学習幼稚園」で、教育コラムと学習シートを連載している。
海外にも積極的に展開し、2017年、『玉井式図形の極』『Eeそろばん』はインド国立小中高一貫校Kendriya Vidyalaya Sangathan(KVS)で正式に導入。また、インドの大手私立学校でも続々と授業が始まっている。

HPはこちら

小１生〜小６生

KIWAMI AAA+ 図形の極

公式に頼らない
図形脳を育もう!

アニメーションを
使った説明は
わかりやすく
楽しく学習できます。

立体アニメーションを使って、図形をイメージする力をスモールステップで育みます。

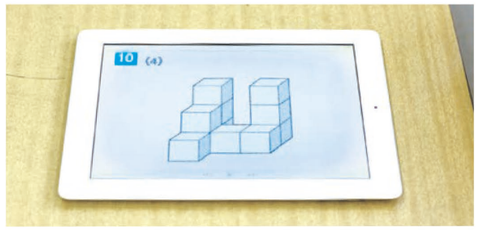
中学入試の学習で多くのお子様の悩みとなるのが「算数」です。なかでも「図形分野」に対する苦手意識を持つ受験生はかなりの人数に上ります。「KIWAMI AAA+図形の極」では、級を基準にスモールステップアップで図形の学習を進めます。特に黒板やテキストでは理解しにくい立体図形・回転体・展開図など、映像による解説で子どもたちの理解を深めます。無理なく「図形」を得意分野に変えていくことができます。

新版 図形の極 プロフェッショナル

Point

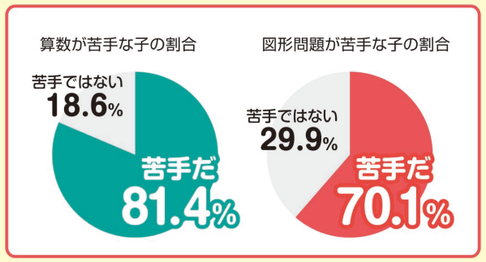
図形を得意にさせる「KIWAMI AAA+図形の極」とは?

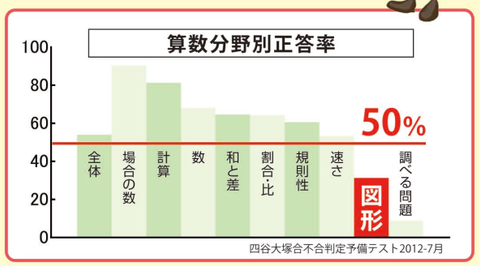
立体アニメーションで図形を「イメージする力」を高め、公式に頼らない【図形脳】を養成します。進級式（10級〜1級）で、一人ひとりの理解度に合わせ無理なく実力を身につけられます。算数（数学）を得意にすることは、将来的に中学・高校受験を制するポイントに必ずつながります。



「算数」「図形」は得意ですか?「合格力」に直結する「図形」

図形の問題を解く上で必要なのは、公式を覚えこむことではありません。脳の柔らかい小学生の間に図形のなりたちをイメージする力、すなわち「イメージング力」をきたえることが必要です。また、中学入試では、多くのお子さまが苦手とする「図形分野」=「正答率の低い問題」を得点することで、合格力を高めることができます。





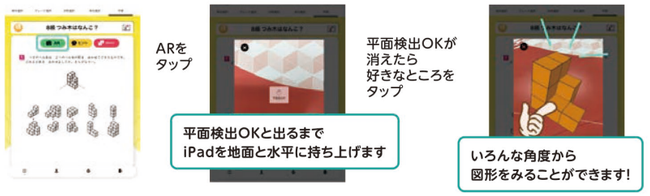
Point

KIWAMI AAA+でパワーアップした機能

ゆび機能

テキスト問題のヒントを見る

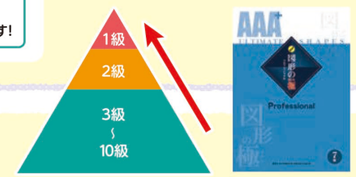
AR機能



図形をアニメーションで見たり、実際に動かすことで直感的に図形を理解する【イメージング力】を育てます。

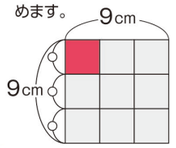
図形を極める7分野

理解度にあわせてステップアップ!
ヤル気次第でどんどん先に進めます。



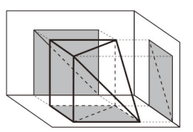
10級〜 Ⓐ 平面図形

単調な反復学習におちいりがちな平面図形の学習も、映像があるのでモチベーション高くのぞめます。



10級〜 Ⓑ 立体図形

思わず「わかった!」と声が上がる映像が数多く収録。形のイメージを組み立てられるようになるまで見てください。

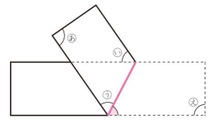


10級〜 Ⓒ 展開図

開いたり、組み立てたり、途中で止めたり…映像ならさまざまな角度から展開図を学習できます。

10級〜 Ⓓ 角度

「折り返し」や「時計の針」など、基礎的な形のイメージづくりを確立させ、段階をふみ、難解な角度の計算へとすすめます。



レベルアップして挑戦!

8級〜 Ⓔ 垂直と平行　3級〜 Ⓕ 比　6級〜 Ⓖ 動く図形

HPはこちら

小１生〜小３生

玉井式 Eeそろばん

一人一台。タブレットの映像を活用した「計算力」「イメージング力」「集中力」を育成するそろばん講座

ICTを活用した今までにないそろばん学習で、「計算力」と「イメージング力」を身につけます。計算が得意になるだけではなく、指先を動かし脳を活性化することで右脳開発にも効果を発揮します。

Point

指先は外に出た脳!?

「指先を動かし、脳を活性化」させるそろばん学習は、右脳開発に最適な学習方法。早くからそろばんを学ぶことで、「イメージ力・問題を思考し解決する能力」を養うことができます。

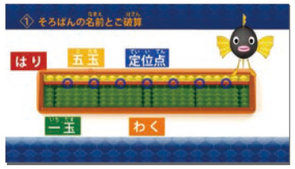
集中力を養います!

そろばんは、出題された問題に対して、情報を読み取り正確な処理を素早く行う訓練の積み重ねです。瞬時に対応する「集中力」「情報処理能力」が養われます。

ここがすごい！玉井式 Ee そろばんの特徴

映像は「美しく」、「温かみ」のある音声での「わかりやすい」説明が流れるICT教材。生徒自身でそろばん学習を進められます。

キャラクターや実際のそろばんを使用する様子を、映像を通して「分かりやすく」、「楽しく」学習できます。わからなくなったら繰り返し見ることで安心して学習できます。



「実際のそろばん」が頭の中に鮮明に浮かぶようになる、「イメージ計算」という独自の暗算による計算方式を学べます。

実際にそろばんが操作される映像を見て「どのように計算したのか」を答えます。玉井式オリジナルの訓練を重ね、「暗算」が得意になります。

ご自宅のパソコンやタブレットをつかって自由に復習できます。

授業では、1人に1台のタブレット端末をつかって生徒自身でそろばん学習を進められます。また、ご自宅のパソコンやタブレットをつかって復習することができます。

Discovery!

キミはどのコースかな?

好きなことや、学びたいことを選んでぴったりの講座を見つけよう！

キミの好きなことや、学びたいことを選んでね！

理数系の力

- A 算数が好き。
- B 科学・理科が好き。

→ A
- A 算数のセンスを身につけたい。
- B 受験に必要な図形の発想力を身につけたい。
- C 計算力をつけながら脳の処理能力をアップしたい。

→ A パズル道場 / B KIWAMI AAA+ 図形の極 / C 玉井式Eeそろばん

→ B
- A 新しい学びに触れたい。プログラミングの考え方を知りたい。
- B 理科の楽しさとともに、記述力・プレゼン力を身につけたい。

→ A プログラミング道場 / B サイエンスFiVE

文系の力

- A 英語のコミュニケーション力や受験で使える英語力を身につけたい。
- B 国語力をつけたい。

→ A OLECO

→ B
- A 入試によく出る文章に接して語彙力・読解力を身につけたい。
- B 古文の単語力や文法力を身につけたい。

→ A 読む蔵 / B 読む蔵古文

基礎の力

- A ワーキングメモリを広げ学習の基礎能力を身につけたい。
- B イメージ力を身につけ、国語力も算数力も伸ばしたい。

→ A 脳力道場 / B 玉井式国語的算数教室

おすすめ学年一覧

	年少児	年中児	年長児	小1	小2	小3	小4	小5	小6	中学生	高校生
01 OLECO				■	■	■	■	■	■	■	■
02 脳力道場			■	■	■	■					
03 読む蔵							■	■	■	■	■
04 読む蔵古文										中3〜	■
05 サイエンスFiVE			■	■	■	■	■	■	■	■	
06 プログラミング道場				■	■	■	■	■	■		
07 パズル道場		■	■	■	■	■	■	■	■	■	
08 玉井式国語的算数教室			■	■	■	■					
09 KIWAMI AAA+ 図形の極				■	■	■	■	■	■		
10 玉井式Eeそろばん				■	■	■					