

これまでの数学研究です。

- 2005年 パズル研究で学研科学大賞奨励賞 受賞
- 2005年 文庫本で「漢字パズル般若心経」 出版（新風舎）
- 2007年 文庫本「脳を鍛える数字パズルMS 5 5 + X, MS 6 6 X, MS 7 7 X z」  
出版（新風舎）
- 2008年 論文パズルの論理的思考力を鍛える効果を実証する目的で挑んだ数学未  
解決問題エルデス・シュトラウスの予想を証明した論文が受理され  
日本数学 協会 別冊数学文化 日本数学協会論文集 第4号に掲載  
タイトル  
数学未解決問題研究  
エルデス・シュトラウスの予想を証明する。  
「ニコニコしながら和分の積」 & 自動作問研究で考案したプログラミ  
ング理論「万が一理論」からのアプローチ
- 2009年 論文 数研出版社の論文誌 数研通信 No 65 に論文掲載  
『パズルで脳トレ日本の数学力をUPしよう！ボードゲーム「ビーダ  
魔方陣」の提案&数字パズルMS 4 4 Xの作問法と数学脳トレメソ  
ッドとしての効果を検証する。』
- 2010年 論文 数学教育とパズル  
『パズルで脳トレ日本の数学力をUPしよう！論理的思考能力を鍛える  
数学脳トレメソッド 数字パズルMSシリーズの提案 & 温故知新  
ビー玉で遊ぶ 脳トレボードゲーム カラープレイス「ビーダ魔方陣」  
への発想と展開』日本数学 協会 別冊数学文化 日本数学協会論文集  
第5号に掲載
- 2010年 論理的思考力評価テスト 日本数学協会年次大会で講演  
テーマは『パズルで脳トレ日本の数学力をUPしよう！新しい数学脳トレ  
メソッド 数字パズルMS 5 5 + Xの紹介および論理的思考力評価テス  
トの提案』
- 2011年 論文 『数学教育とパズル』  
パズルで脳トレ日本の数学力をUPしよう！  
提案 数字パズル MS 4 4 X、MS 5 5 + Xを『数学活用』の素材に！  
日本数学 協会 別冊数学文化 日本数学協会論文集 第6号に掲載
- 9月 日本数学協会第9回年次大会で一般講演  
論理的思考力評価テスト  
題名 パズルで脳トレ日本の数学力をUPしよう！  
「えッ！ 『ねこパズル』って何？！  
小学生から使える。論理的思考能力を鍛える『ねこパズル』の提案」  
題名 パズルで脳トレ日本の数学力をUPしよう！  
「えッ！これが数学？！ 論理的思考能力を鍛える携帯 i アプリで脳ト  
レしよう！携帯 i アプリの提案」
- 2012年3月 論文 『数学教育とパズル』日本数学協会論文集第7号に掲載