

算数

名前

丸つけ・直しまでやった場合は日付を記入。やれなかったものには×をつけよう。

基本メニュー (☆☆☆) 全員が必ずやるべきもの	日付
① 第17回 復習用 「①速さ(2)」「②数列(2)」のスタンダード例題まで	
② 第17回 復習用 「①速さ(2)」「②数列(2)」の基礎演習	
③ 第17回 復習用 「①速さ(2)」「②数列(2)」の家庭学習Aプリント	
④ ケイチくん6月号(計算一行問題集)指定のページ	

応用メニュー (☆☆) 余裕があればやるもの(Gクラス以上は必須)	日付
① 第17回 復習用 「①速さ(2)」「②数列(2)」のハイレベル例題 (授業でハイレベル例題を扱った場合、その問題は☆☆☆)	
② 第17回 復習用 「①速さ(2)」「②数列(2)」の家庭学習Bプリント (授業でハイレベル例題をすべて扱った場合、☆☆☆)	
③ Gラボ算数(入試問題に挑戦)下記記載のQRコード記載の入試問題	

応用③は概ね今回の単元に対応しています。できれば問題を見たら再生を中断し、紙やノートに解いてから視聴してください。

動画QRコード



担当からの連絡

今回は「旅人算」「割り算のあまりに関する問題」を扱いました。
 旅人算はまずは基本の4タイプ(お別れ・お見合い・競走・追いかけ)のどのタイプに当てはまるか考えながら解いていきましょう。その際、必ず図を描くようにしましょう。慣れるまでは、授業用の4~6ページの図を見よう見まねで描くのもよいトレーニングになります。
 旅人算は速さの中でも最頻出の分野であり、なおかつ、いくらでも条件を複雑にすることが可能です。中上位の学校を志望する生徒は、1つ1つ整理して解くために、図を描くときには同じ時間は同じ記号を用いて描くことを徹底しておきましょう。
 ダイヤグラムを用いて解く問題について、一部クラスでは、相似(主にリボン型)を用いても解くことができることも示しました。通常の旅人算のやり方とともに、図形的アプローチもできることを理解しておく、見直しの際にも有用なツールの1つとなるでしょう。
 割り算のあまりに関する問題は、3タイプ(①「あまり」がそろうもの、②「不足」がそろうもの、③「あまり」も「不足」もそろわないもの)の説明がありますが、全ては③の方法をベースとしたものです。まずは③のように、一番小さい共通の数を見つけたうえで、そこから最小公倍数ずつ増える数列になることを意識して問題を解くようにしましょう。そのうえで、「実際の問題を解く際に①や②のパターンであることに気づけば、問題を解く時間を短縮できるな」、というイメージでとらえてもらえればと思います。