



西大和学園補習校 中学部

国語 1 科

10 月 10 日の連絡

9 年

さんへ

※今日の学習内容

「故郷」まとめ

DVD鑑賞
まとめプリント

※今日の宿題

音読「慣用句・ことわざ・故事成語」

7-7p66~67 extra p68-48-23-13

書き写し課題プリント

※来週の予定

君待りと

10/24 日

※連絡事項

次週 10/17 はお休みです。

氏名)

故郷

1 「故郷」の展開をおさえますよう。

一 「故郷」の展開を次のようにまとめました。()に入る言葉を文章中から探して、下の解答欄に書きなさい。

場面	出来事	「わたし」の心情
帰郷 初め〜87⑤	船から、いささかの(①)もない様子の故郷が見えた。	覚え(②)の感が込み上げたが、故郷がわびしいものに見えるのは、自分の心境が変わったからだと思い直した。
故郷の村 87②〜97⑩	87② 〜 91⑩ 母から(③)の名を聞き、思い出がよみがえった。	ルントウの心は(④)で、ほかの遊び仲間とは大違いだったことを思い出した。
	91⑤ 〜 94⑦ ひがみっぽく、節操のない人になった(⑤)に再会した。	ヤンおばさんのことは(⑥)ており、その態度には閉口した。
	94② 〜 97⑩ すっかり変わり、(⑦)みたいになったルントウに再会した。	ルントウの「だんな様」という言葉に、二人の間を悲しむべき(⑧)が隔てているのを感じた。
旅立ち 97⑪〜終わり	故郷を離れる船の中で、ホンルが(⑨)を慕っていることがわかった。	故郷に対して名残惜しい気はしないが、ただ、若い世代には、自分たちのような生活ではない、(⑩)をもってほしいと願う。

- ① ()
② ()
③ ()
④ ()
⑤ ()
⑥ ()
⑦ ()
⑧ ()
⑨ ()
⑩ ()

2015年度
中学部国語Ⅰ

西大和学園補習校
書き写し課題

10/10

() 年 氏 名 ()

「勉強ができる」ということと、「賢い」ということは、違^{ちが}うことだとわかるだろうか。
君たちが普通^{ふつう}、「あの人は勉強ができる」と言う時、たいていそれは「成績がいい」ということだね。試験でいい点をとつて、いい成績をとつていると。

だけど、「賢い」というのは、そういうことじゃない。サ行下二段活用を言えなくても、ローマ帝国崩壊^{ろまていこくくわい}の年号を正確に知らなくても、そんなことは全然問題^{ぜんぜんもんだい}じゃない。「賢い」ということは、そういうこととは全然違^{ちが}うことなんだ。

たとえば、この場合なら、なぜ言葉というものはそんなふうに活用するものなのか、なぜ活用することで言葉の意味は変わるのか、そういう問いをもっていることだ。問いをもつて、自分で考えていることだ。あるいは、なぜローマ帝国は滅んだのか、滅ぶということは人々にとつてどういうことだったのか、そういう問いをもつて、それを自分で考えていることだ。教わつたことについて、自分で考えていることだ。君は、授業で教わつたことについて、自分で考えたことがありますか。

文法や年号を覚えて、試験でいい点をとることなんか、その意味では簡単^{かんたん}だ。自分で考える必要がないからだ。だから、自分で考えずに覚えただけのことなんか、試験が終われば忘れちやうんだ。それで賢くなっているわけがないじゃないか、だつて忘れちやうんだから。

自分で考えたこと、自分の頭を使って自分でしっかり考えたことというのは、決して忘れることがない。その人の血となり肉となり、本当の知識となつて、その人のものになるんだ。人間が賢くなるということは、こういうことだ。言葉はなぜ活用するのかを考えるということは、自分がふだん使っているこの言葉について考えることだし、ローマ帝国の崩壊と人々について考えるということは、同じ人間としての自分の心や行^い為について考えることだ。考えるということは、必ず、自分のこととして考えるということだ。すべて自分に関係のあることとして考えるということなんだ。

君が勉強が面白くないのは、それがなぜ自分に関係があるのかわからないからだつたね。だけど、この世界で自分に関係のないことなんか一つもない。すべて自分に関係のあることなんだと思つて、世界を見て、勉強するようにしてごらん。勉強するということの意味と面白さが、わかるようになるはずだ。

国語、数学、理科、社会、英語、どれも勉強することにはそれなりの意味がある。それぞれが、それぞれの仕方、この世界のことを知ろうとして探求しているものだからだ。そして、世界に自分に関係のないことはないのだから、「世界を知る」ということは、「自分を知る」ということだ。「自分を知る」ことでこそ、人間は賢くなること^{こと}ができる。暗記するだけの勉強がつまらないのは、それで自分が賢くなつたと実感^{じつかん}することができないからだ。

この部分を書き写そう！

「14歳の君へ〜どう考えよう生きるか」より

池田晶子 毎日新聞社



西大和学園補習校 中学部

<教科名>国語2

10月10日の連絡

9年

きょう がくしゅうないよう
※今日の学習内容

教科書 p124～p160

●配付したプリントの熟語の学習

きょう しゅくだい
※今日の宿題

ワーク p14 と 15, 1～13

よてい
※10月24日の予定

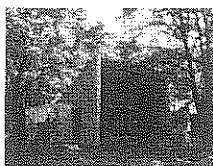
教科書 p124～p136 から 8つの漢字を学びます

れんらくじこう
※連絡事項

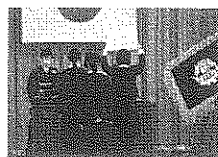
第十八週目
今週の漢字クイズ

西大和学園補習校 中学部 国語2

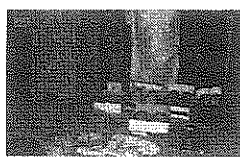
年 名前



Blank rectangular box for writing.



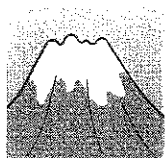
Blank rectangular box for writing.



Blank rectangular box for writing.



Blank rectangular box for writing.



Blank rectangular box for writing.



Blank rectangular box for writing.



Blank rectangular box for writing.



Blank rectangular box for writing.

授業中に学んだ熟語

宿題

16 ちるも木から落ちる。

18 りふくんで着物を買う

20 だづじヨウに立って話す。

17 ベツツウに移り住む。

22 日本文学のケツサク。

23 王のキユウテイに住える。

24 ヨウキヨクを習う。

26 みねに雲がかかる。

書いて覚える 今週の漢字

宿題

氏名

- 26 峰トビに雲クモがかかる。()
- 24 謡曲ウタを習ナう。()
- 23 王ミコの宮廷ミヤテイに仕シえる。()
- 22 日本文学ニッポンガクの傑作キョクサク。()
- 17 別荘ベツシヤウに移ユり住スむ。()
- 20 壇上ダンジョウに立タって話ワす。()
- 18 呉服店キヤクテンで着物キヤクモノを買カう。()
- 16 猿イナリも木キから落オちる。()

確かめテスト 第十七週の漢字

氏名

26 需要が高まる。()

27 江戸時代の儒学者。()

1 会長を補佐する。()

2 名画を模倣する。()

3 仙人の言い伝え。()

4 塑像を展示する。()

5 政治が墮落する。()

6 信用が失墜する。()

26 ジゴロウが高まる。
商品を買いたがる求むるなり。

27 江戸時代のジゴロウがシヤ。

1 会長をホサする。
そのひとの仕事を助けるなり。

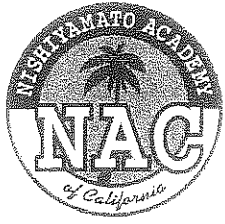
2 名画をホサする。
既にあるものをホサるなり。

3 ゼンニの言い伝え。
不思議な力をもつ想像じよつものなり。

4 ジゴウを展示する。
ねんじやせひつてつてつてなり。

5 政治がタラクする。
不健全になるなり。

6 信用がシツキトする。



西大和学園補習校 中学部

9年数学

10月10日の連絡

9年

さん

※^{きょう}今日の^{がくしゅうないよう}学習内容

教科書 p 100～102 関数の利用

※^{きょう}今日の^{しゅくだい}宿題

ワーク p 70、プリント1枚

※^{じしゅう}次週の^{よてい}予定

教科書 p 100～102 関数の利用

※^{れんらくじこう}連絡事項

特になし

1 次の(1), (2)のとき, あとの問に答えなさい。(各4点)

(1) y は x の2乗に比例し, $x=2$ のとき $y=16$ である。

① y を x の式で表しなさい。

② $x=-\frac{1}{4}$ のときの y の値を求めなさい。

(2) 関数 $y=ax^2$ のグラフが点 $A\left(3, \frac{9}{2}\right)$ を通る。

① a の値を求めなさい。

② このグラフ上で, y 軸について点 A と対称な点の座標を求めなさい。

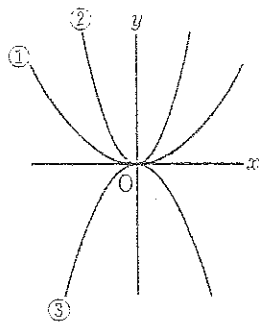
2 下の図の①~③は, ア~ウの関数のグラフを表したものである。①~③はそれぞれどの関数のグラフですか。記号で答えなさい。

(各4点)

ア $y=x^2$

イ $y=-\frac{1}{2}x^2$

ウ $y=\frac{1}{3}x^2$



①

②

③

3 次の関数について, x の変域が $-3 \leq x \leq 2$ のときの y の変域を求めなさい。(各5点)

(1) $y = \frac{1}{3}x^2$

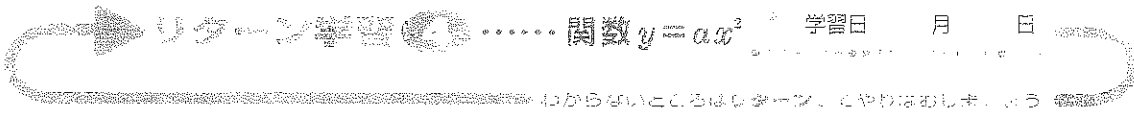
(2) $y = -2x^2$

4 関数 $y=ax^2$ について, x の変域が $-2 \leq x \leq 3$ のとき, y の変域は $-27 \leq y \leq 0$ である。 a の値を求めなさい。(5点)

5 ある斜面を球が転がり始めてから x 秒間に転がる距離を y m としたとき, $y=2x^2$ の関係があった。次の問に答えなさい。(各5点)

(1) 3秒後から5秒後までの間に転がった距離を求めなさい。

(2) 3秒後から5秒後までの間の平均の速さを求めなさい。

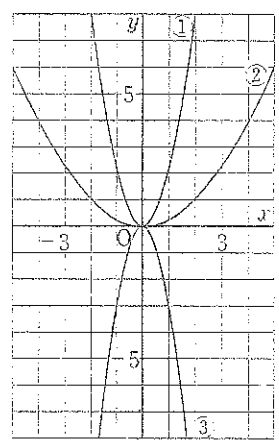


関数 $y = ax^2$ 学習日 月 日

わからないところはマークし、くりやねおしなさい。

1 関数 $y = ax^2$ p.56
 y は x の2乗に比例し、 $x=4$ のとき $y=8$ である。 y を x の式で表しなさい。

2 関数 $y = ax^2$ のグラフ p.58, 60
 下のグラフは、関数 $y = ax^2$ のグラフを表している。①~③の式を求めなさい。



- ① _____
- ② _____
- ③ _____

3 x の変域と y の変域 p.60
 関数 $y = -2x^2$ について、 x の変域が次のときの y の変域を求めなさい。

- (1) $2 \leq x \leq 4$

- (2) $-1 \leq x \leq 2$

4 変化の割合 p.62
 関数 $y = 4x^2$ について、 x が次のように増加するときの変化の割合を求めなさい。
 (1) 1から3まで

(2) -4から2まで

5 放物線のかさ p.64
 関数 $y = 2x^2$ のグラフの特徴をまとめた。
 _____ にあてはまることばや数を書きなさい。
 (1) _____ について対称である。

(2) x が増加するとき、 y の値の変化のようすは、 $x = \text{⑦}$ を境として⑧から増加に変わる。

⑦ _____ ⑧ _____
6 落下距離と時間 p.66
 物を落とすとき、落ち始めてから x 秒間に落ちる距離を y m とすると、 $y = 4.9x^2$ という関係がある。
 (1) 落ち始めてから2秒間では、およそ何 m 落ちますか。

(2) 78.4 m の高さから物を落とすとき、地面につくまでにおよそ何秒かかりますか。



西大和学園補習校 中学部	
理科	10月10日の連絡
年	さん

きょう がくしゅうないよう
※今日の学習内容

教科書 p 27～29 感覚器官のつくりとはたらき
教科書 p 34～35 運動のしくみ
教科書 p 36～47 動物のなかま分け

きょう しゅくだい
※今日の宿題

ワーク p 13, 16, 18～21

じしゅう よてい
※次週の予定

教科書サイエンス2 p 48～53 生物の進化
教科書サイエンス3 p 4～8 生物の成長

れんらくじこう
※連絡事項

10月24日の授業からサイエンス3の教科書を使います。
9年生：サイエンス3の教科書を持ってきてください。
7, 8年生：サイエンス3の教科書を貸出します。
ワーク（理科の学習3）はコピーを配布します。



西大和学園補習校 中学部	
<教科名> 社会	10月10日の連絡
7~9年	

※今日の学習内容

教科書 p.126-131

※今日の宿題

教科書の音読 p.132-139 語句ノート作成

※10月21日の予定

教科書 p.132-139

※連絡事項