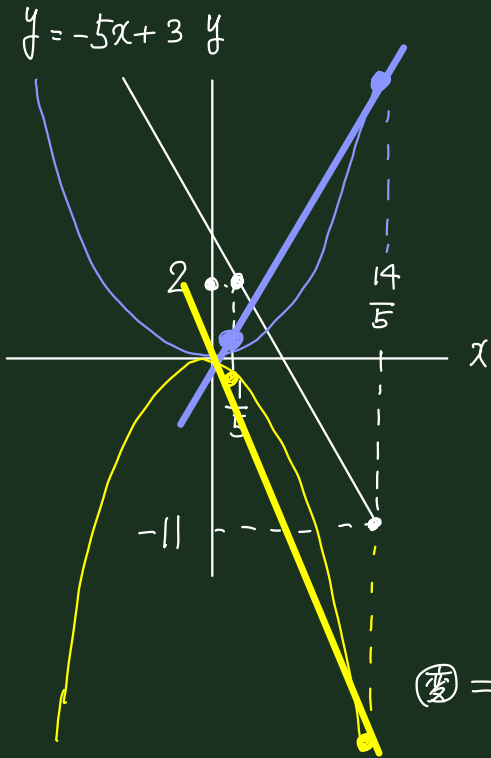


【 二次関数 グラフ無し（文字の値や範囲） 】

- ① 2つの関数 $y = ax^2$ と $y = -5x + 3$ において、 x の値が $\frac{1}{5}$ から $\frac{14}{5}$ まで増加するときの変化の割合が等しくなる。このとき、定数 a の値を求めよ。
- ② 関数 $y = -2x^2$ について、 x の変域を $-2 \leq x \leq a$ とするとき、 y の変域が $-8 \leq y \leq 0$ となるような a のとりうる値の範囲を求めなさい。
- ③ 関数 $y = x^2$ について、 x の変域が $-3 \leq x \leq a$ のとき、 y の変域が $0 \leq y \leq 3a + 4$ となるような定数 a の値をすべて求めなさい。
- ④ 2つの関数 $y = ax - 6$ 、 $y = bx^2$ は x の変域が $-3 \leq x \leq 2$ のとき、 y の変域が一致する。 a 、 b の値の組を求めよ。

① 2つの関数 $y=ax^2$ と $y=-5x+3$ において、 x の値が $\frac{1}{5}$ から $\frac{14}{5}$ まで増加するときの変化の割合が等しくなる。このとき、定数 a の値を求めよ。

(アプローチ1) 図形的理解



(i) $a > 0$

傾きが異なる
ので不適。

(ii) $a < 0$

傾きが同じ
になるのでOK

y	$\frac{1}{25}a \rightarrow \frac{196}{25}a$
x	$\frac{1}{5} \rightarrow \frac{14}{5}$

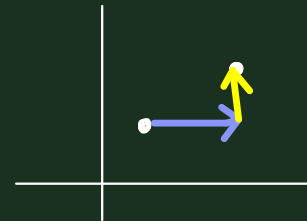
$$\text{変} = \frac{\frac{196}{25}a - \frac{1}{25}a}{\frac{14}{5} - \frac{1}{5}} = 3a = -5$$

$$a = -\frac{5}{3}$$



変化の割合は、2点を結ぶ直線の傾き

$$\frac{y \text{ の増加量}}{x \text{ の増加量}}$$



この先の流れ

2点の傾き = -5
を解いて a を求める

1 2つの関数 $y=ax^2$ と $y=-5x+3$ において、 x の値が $\frac{1}{5}$ から $\frac{14}{5}$ まで増加するときの変化の割合が等しくなる。このとき、定数 a の値を求めよ。

(アプローチ2) 方程式的理解

$$\underbrace{y=ax^2}_{\text{変}} \text{ の (変) } = \underbrace{y=-5x+3}_{\text{変}} \text{ の (変)}$$

y	$\frac{1}{25}a \rightarrow \frac{196}{25}a$
x	$\frac{1}{5} \rightarrow \frac{14}{5}$

$$\text{(変)} = \frac{\frac{196}{25}a - \frac{1}{25}a}{\frac{14}{5} - \frac{1}{5}} = 3a$$

一次関数の変化の割合
は傾きと等しい。

$$\underbrace{-5}$$

$$3a = -5$$

$$a = -\frac{5}{3}$$

_____ #

公式で時短!

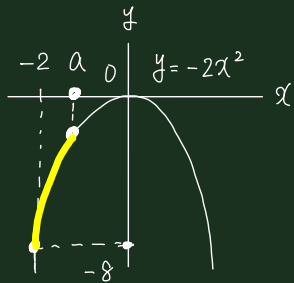
$$a\left(\frac{1}{5} + \frac{14}{5}\right) = -5$$



関数の問題なのに、
図もなく解けずも...。
何せ、2つがわからん...。

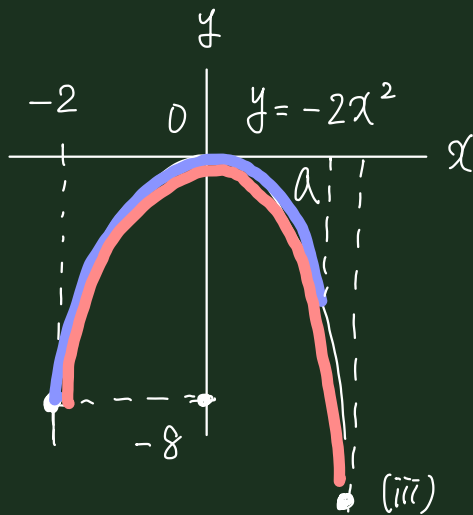
→ グラフで理解しよう!
(アプローチ1)

2 関数 $y = -2x^2$ について、 x の変域を $-2 \leq x \leq a$ とするとき、 y の変域が $-8 \leq y \leq 0$ となるような a のとりうる値の範囲を求めなさい。



(i) $-2 < a < 0$ のとき

$x = a$ のとき y の最大値が 0 にならないので不適。



(ii) $0 \leq a \leq 2$ のとき

$x = 0$ で y は最大値 0 をとるので適する。

(iii) $2 < a$ のとき

$x = a$ で y は最小値をとって -8 より小さくなるので不適。

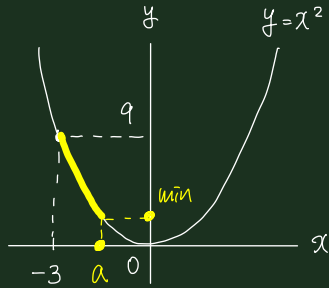


- 具体的な情報で整理!
- x の変域の最大値 a によって y の最大値が変わってくる。
- 場合分けは場面分け。

よって

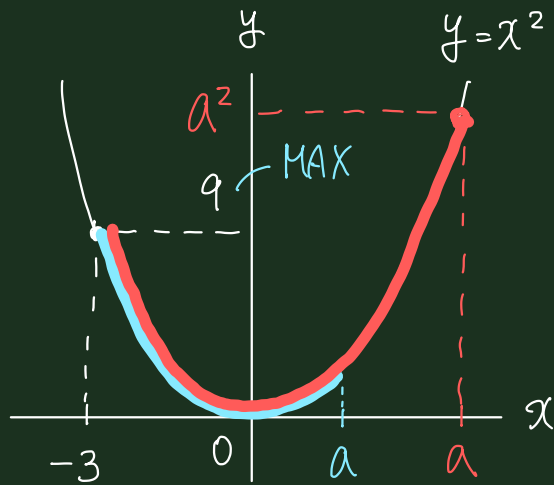
$$\underline{0 \leq a \leq 2} \quad \#$$

3 関数 $y = x^2$ について、 x の変域が $-3 \leq x \leq a$ のとき、 y の変域が $0 \leq y \leq 3a + 4$ となるような定数 a の値をすべて求めなさい。



(i) $-3 < a < 0$ のとき y の最小値が
0 にならないので不適。

(ii) $0 \leq a \leq 3$ のとき
 y の最大値 q は $3a + 4$ に等しい。



$$3a + 4 = q$$

$$a = \frac{5}{3}$$

(iii) $3 < a$ のとき

$$a^2 = 3a + 4$$

$$(a - 4)(a + 1) = 0$$

$$a = 4, -1$$

$3 < a$ より $a = 4$



- y の値 = y の変域の最大値での式。
- 方程式の解 a が正しいかどうか check!

以上より

$$a = \frac{5}{3}, 4$$

#

4 2つの関数 $y=ax-6$, $y=bx^2$ は x の変域が $-3 \leq x \leq 2$ のとき, y の変域が一致する。
 a, b の値の組を求めよ。

① $a < 0$ (右下がり) のとき

$$x = -3 \text{ のとき } y \text{ は 最大値 } -3a - 6$$

$$x = 2 \text{ のとき } y \text{ は 最小値 } 2a - 6$$

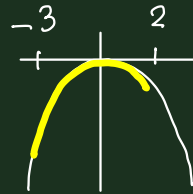
$$2a - 6 \leq y \leq -3a - 6$$

② $a > 0$ (右上がり) のとき

$$-3a - 6 \leq y \leq 2a - 6$$

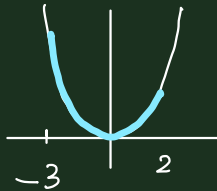
③ $b < 0$ (上に凸) のとき

$$(x = -3) ab \leq y \leq 0 (x = 0)$$



④ $b > 0$ (下に凸) のとき

$$(x = 0) 0 \leq y \leq ab (x = -3)$$



方針

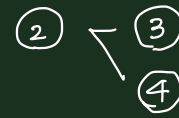
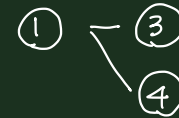
解の流れの組み合わせ

① $a < 0$

③ $b < 0$

② $a > 0$

④ $b > 0$



の4通りを考える。

4 2つの関数 $y=ax-6$, $y=bx^2$ は x の変域が $-3 \leq x \leq 2$ のとき, y の変域が一致する。
 a, b の値の組を求めよ。

$$\textcircled{1} \quad 2a-6 \leq y \leq -3a-6 \quad \textcircled{3} \quad ab \leq y \leq 0$$

$$\textcircled{2} \quad -3a-6 \leq y \leq 2a-6 \quad \textcircled{4} \quad 0 \leq y \leq ab$$

$$\textcircled{1} = \textcircled{3} \quad \begin{cases} 2a-6 = ab \\ -3a-6 = 0 \end{cases} \rightarrow (a,b) = \left(-2, -\frac{10}{9}\right)$$

$$\textcircled{1} = \textcircled{4} \quad \begin{cases} 2a-6 = 0 \\ -3a-6 = ab \end{cases} \rightarrow (a,b) = \left(3, -\frac{5}{3}\right)$$

$$\textcircled{2} = \textcircled{3} \quad \begin{cases} -3a-6 = ab \\ 2a-6 = 0 \end{cases} \rightarrow (a,b) = \left(3, -\frac{5}{3}\right)$$

$$\textcircled{2} = \textcircled{4} \quad \begin{cases} -3a-6 = 0 \\ 2a-6 = ab \end{cases} \rightarrow (a,b) = \left(-2, -\frac{10}{9}\right)$$

方針 解く流れの組を立て

① $a < 0$	③ $b < 0$
② $a > 0$	④ $b > 0$
① = ③	② = ③
\Rightarrow ④	\Rightarrow ④

の4通りを考える。

以上より $(a,b) = \left(-2, -\frac{10}{9}\right) \left(3, -\frac{5}{3}\right)$ //