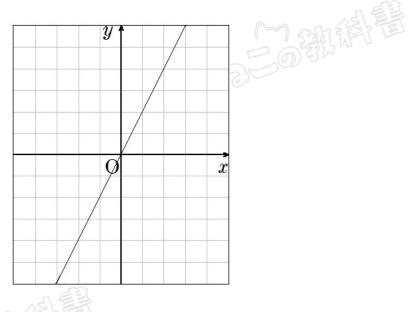
放物線とは?「yはxの二乗に比例する」 グラフの書き方を解説

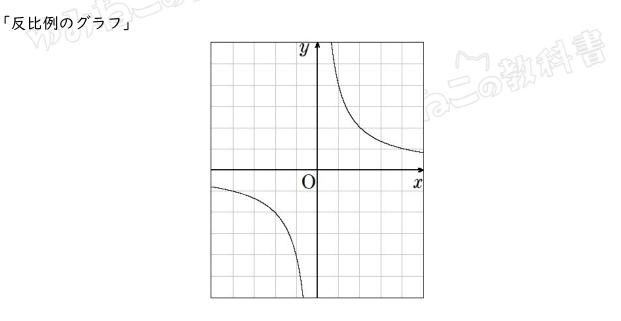
y=x²のグラフはどんな特徴があるのか?

中学数学で学習してきた関数のグラフを復習しよう。

まずは|年生の数学で学習した「比例のグラフ」



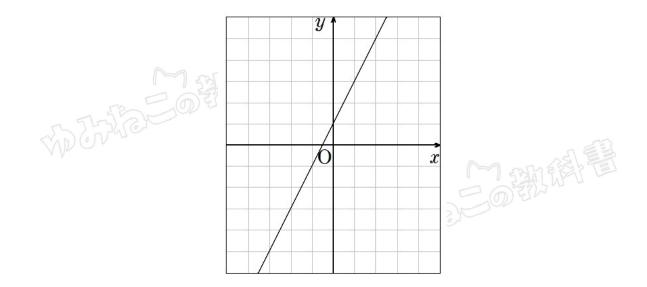
比例のグラフは、直線で、原点を必ず通るなどの特徴があったね。





反比例のグラフは、原点を通らなくて、×軸と×軸をまたがなかったね。「双曲線」と呼ばれる2つの曲がった線がかならずできるんだったね。

2年生の数学で学習した「一次関数のグラフ」



ー次関数(y=ax+b)のグラフは、比例のグラフと同じで直線だけれど、「切片」でy軸 と交わり、原点を通らない特徴があったね。

さて、いよいよ本題。

3年生の数学で学習するのは「yはxの二乗に比例する関数のグラフ」だよ。

名前だけだとピンとこないね。 実際に、どんなグラフになるのかを考えていこう。

「yはxの二乗に比例する関数」は「y=ax²」と表すことができるんだったよね。

今回は比例定数「a=I」だと仮定してグラフを書いてみよう。

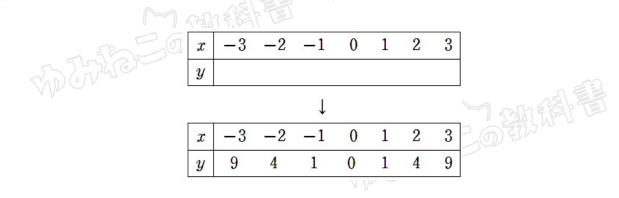


y=x²のグラフを書いてみよう

①から③の手順でy=x²のグラフを書こう。

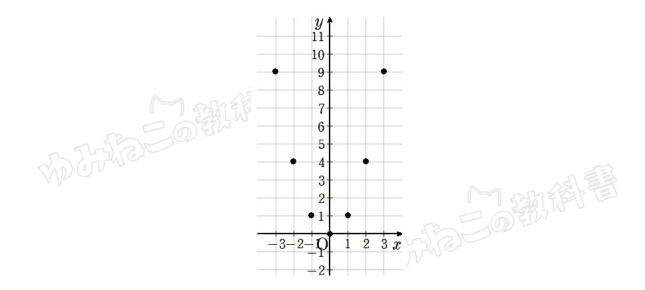
①表をうめる

y=x²の「x」に-3から3までの値を代入して「y」の値を求めよう。



②座標をとる

表を縦にみて、xとyの座標をグラフにとろう



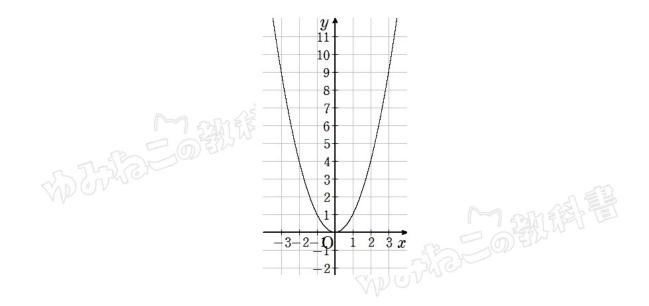
③線で結ぶ

座標を線で結ぼう。

ここで「yはxの二乗に比例する関数」のポイント。 「yはxの二乗に比例する関数」は直線ではなく、曲線(曲がった線)になるんだ。



だから**定規を使って書いちゃいけない**んだ。 こんな感じになるよ。



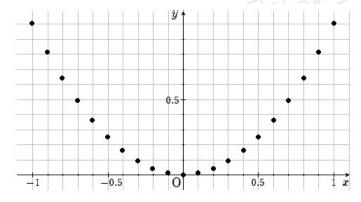
y=x²のグラフが曲線になる理由

じゃあ、なんで曲線になるかを考えていこう。 さっきの表をもっと細かくとってみたよ。

x	-1	-0.9	-0.8	-0.7 0.49	<u>-0.6</u>	-0.5	-0.4	-0.3	-02	-0.1	0
y	1	0.81	0.64	0.49	0.36	0.25	0.16	0.09	0.04	0.01	0

x	0	0.1	0.2 0.04	0.3	0.4	0.5	0.6	0.7	0.8	0.9	1
y	0	0.01	0.04	0.09	0.16	0.25	0.36	0.49	0.64	0.81	1

「x」と「y」の座標をとると、なんと「なめらかな曲線」っぽくなることがわかるかな。





たとえば、「y=ax²」の式になる例として、「坂道を転げ落ちるボール」をイメージしてみよう。

ボールの転げ落ちるスピードは、どんどん加速していくよね。 でも、この加速って、「なめらかに、だんだんと加速していく」よね。 けっして、スピードが速くなるたびに「ガクン、ガクン」とスピードの早さが変わったりしないよね。 だから、グラフの線もカクカクしない、なめらかな曲線になるんだよ。

反比例のグラフと同じで、「yはxの二乗に比例する関数のグラフ」は曲線になること、定規を使って 書いてはいけないということを覚えておこう。

y=x²のグラフの特徴

y=x²のグラフを見て特徴を考えてみよう。

この曲線は、y軸で折り曲げたらぴったり重なるよね。このことを「y軸対称」っていうよ。

あと原点(0,0)を通っているよね。

y=x²のグラフの特徴は次の通りだよ。

y=x²のグラフの特徴 必ず原点を通る なめらかな曲線になる y軸対称になる。

y=ax²のグラフの特徴

「yはxの二乗に比例する関数(y=ax²)」の比例定数「a」にはいろいろな数字が入るんだけれど、 「a」の値が変わるとグラフがどのように変化していくかを考えていこう。

 $y=2x^2 の / ラフ$

まずはa=2のときのy=2x²を書いていこう。



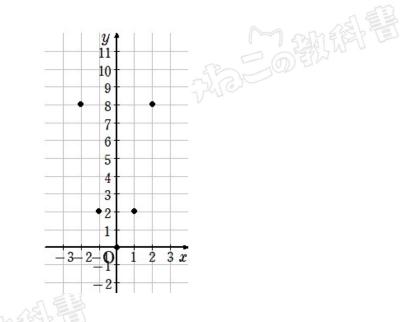
①表をうめる

y=2x²の「x」に-3から3までの値を代入して「y」の値を求めよう。

x	-3	- 2	-1	0	1	2	3
y	18	8	2	0	2	8	18

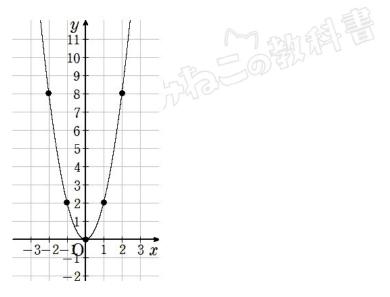
②座標をとる

表を縦にみて、xとyの座標をグラフにとろう



③曲線で結ぶ

座標をなめらかな曲線で結ぼう。





y=3x²のグラフ

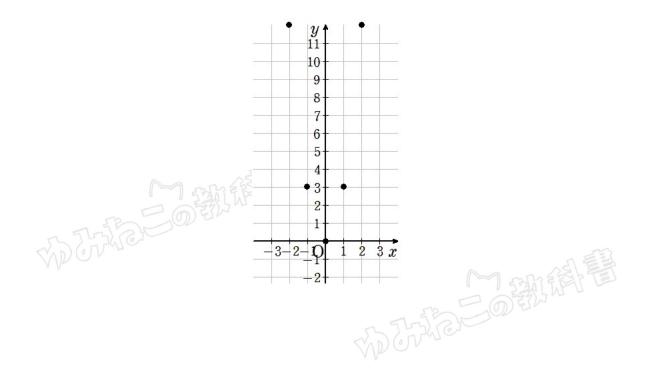
次にはa=3のときのy=3x²を書いていこう。

①表をうめる

y=3x²の「x」に-3から3までの値を代入して「y」の値を求めよう。



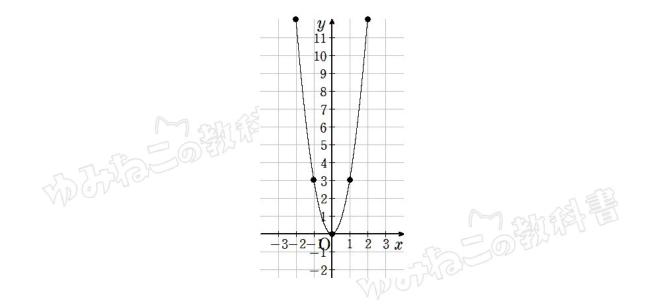
表を縦にみて、xとyの座標をグラフにとろう





③曲線で結ぶ

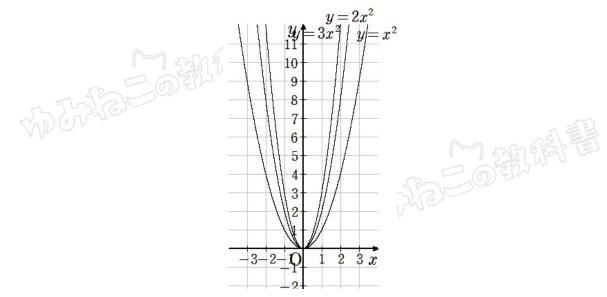
座標をなめらかな曲線で結ぼう。



aの値によってグラフがどのように変化しているか

3つのグラフy=x²、y=2x²、y=3x²を今まで書いてきたね。

3つのグラフを比べると次のようになっているよ。





グラフを見てわかることは次の通りだね。

- aの値が1→2→3と増えると、グラフの開き方は小さくなる
- グラフは上に開いている

どうしてaの値が増えると、グラフの開き方は小さくなるのかというと、 「グラフの開き方が小さい」=より急な増え方なんだよね。

aの値が大きくなればなるほど、xが増えたときのyの増え方は急になるよね。

y=-ax2のグラフの特徴

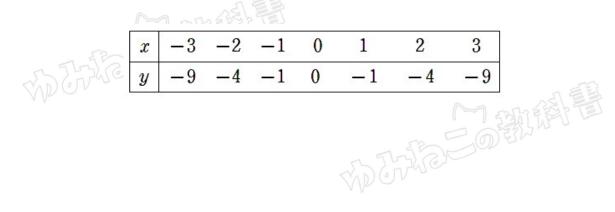
じゃあ次に比例定数「a」がマイナス(負の数)になる場合のグラフについて考えていこう。

y=-x²のグラフ

まずはa=-1のときのy=-x²を書いていこう。

①表をうめる

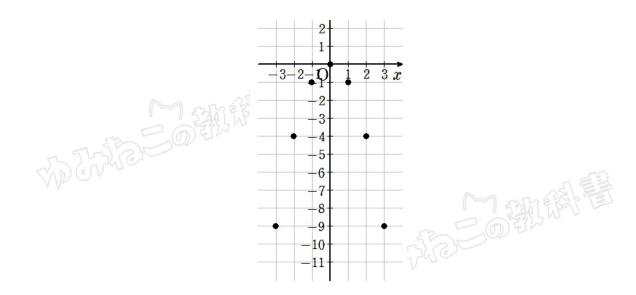
y=-x²の「x」に-3から3までの値を代入して「y」の値を求めよう。





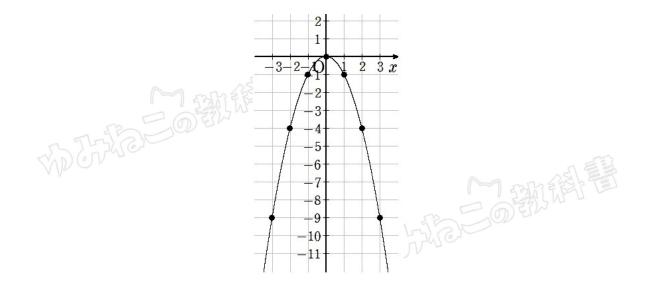
②座標をとる

表を縦にみて、xとyの座標をグラフにとろう



③曲線で結ぶ

座標をなめらかな曲線で結ぼう。





y=-2x²のグラフ

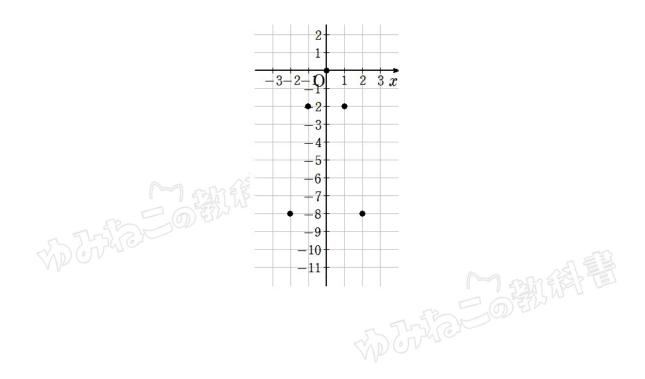
次にa=-2のときのy=-2x²を書いていこう。

①表をうめる

y=-2x²の「x」に-3から3までの値を代入して「y」の値を求めよう。

	(
	x	-3	-2	-1	0	1	2	3		
AD CAR	y	-18	-8	-2	0	-2	-8	- 18		
							U			
②座標をとる										

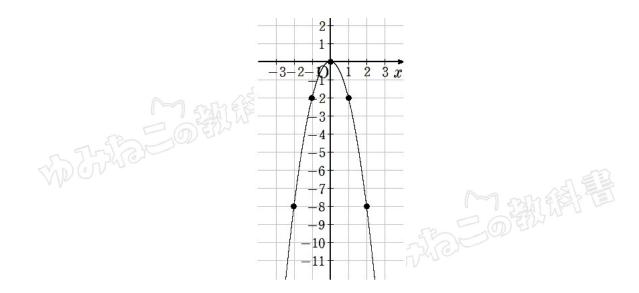
表を縦にみて、xとyの座標をグラフにとろう





③曲線で結ぶ

座標をなめらかな曲線で結ぼう。

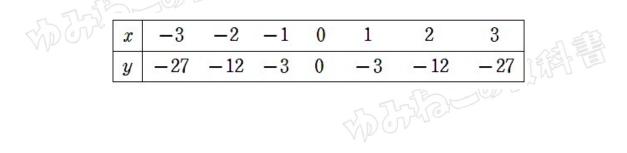


y=-3x²のグラフ

最後にa=-3のときのy=-3x²を書いていこう。

①表をうめる

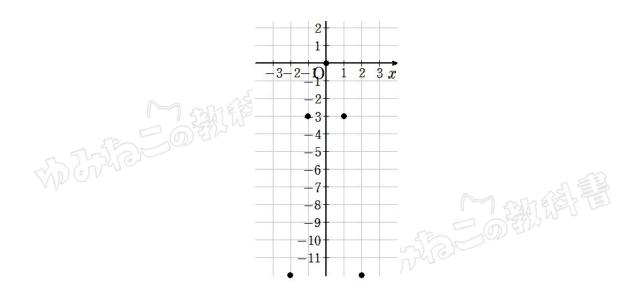
y=-3x²の「x」に-3から3までの値を代入して「y」の値を求めよう。





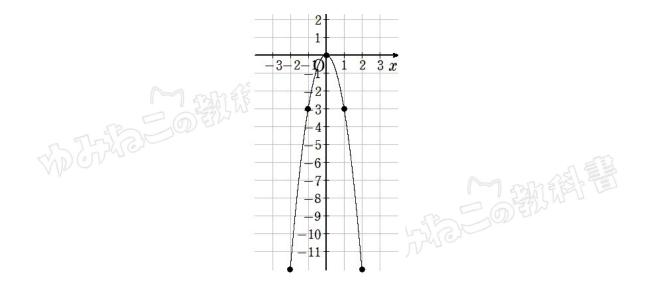
②座標をとる

表を縦にみて、xとyの座標をグラフにとろう



③曲線で結ぶ

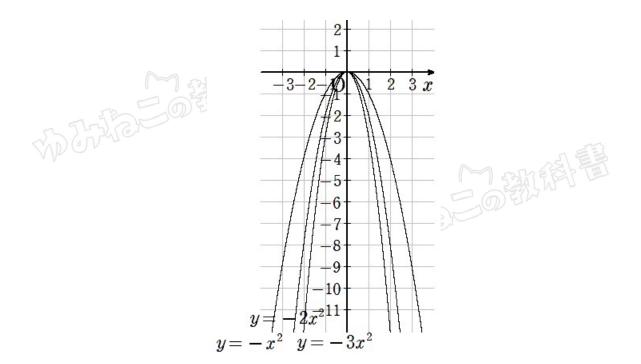
座標をなめらかな曲線で結ぼう。





aの値によってグラフがどのように変化しているか

3つのグラフy=-x²、y=-2x²、y=-3x²を書いてきたね。 3つのグラフを比べると次のようになっているよ。



- aの値が-1→-2→-3と減ると、グラフの開き方は小さくなる
- グラフは下に開いている

今度は、aの値が減ると、グラフの開き方が小さくなるんだね。 比例定数がプラス(正の数)の時とは反対だね。

どうしてかというと、負の数の場合、数自体は減って「- I →-2→-3」と小さくなっていっていても、 「a」の絶対値だけに注目すると、数字自体は「 I →2→3」と大きくなっているよね。

つまり、やっぱり「急」になっているんだ。

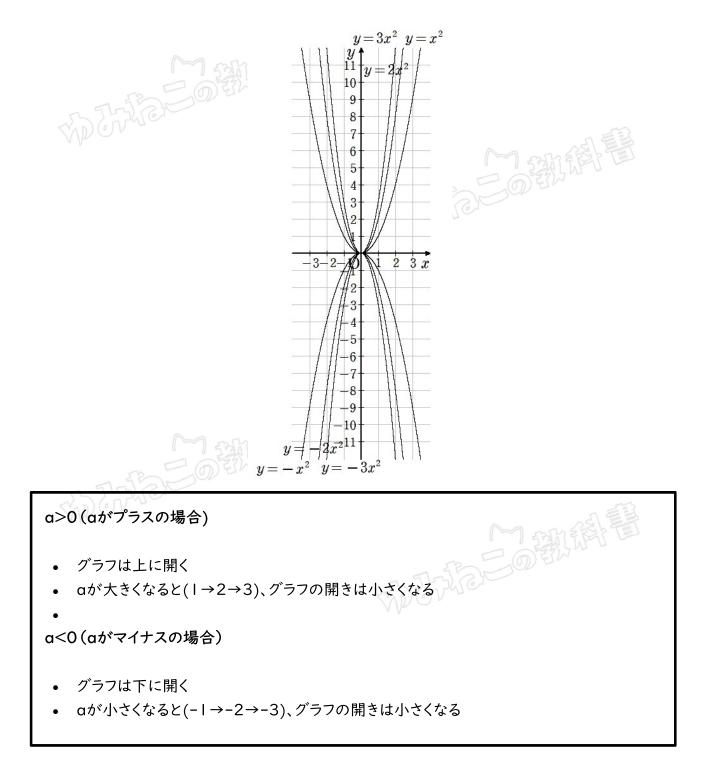
xが減ったときの、yの減り方がより「急」になるので、グラフの開き方が小さくなるというわけだね。



y=ax²とy=-ax²のグラフの比較

比例定数「a」が正の場合と負の場合ではグラフはどのように変わってくるかをまとめてみよう。

今まで書いたグラフは次の通り。





放物線とは

「yはxの二乗に比例する関数(y=ax²)」のグラフの形は、y軸を対称にしたなめらかな曲線だったね。

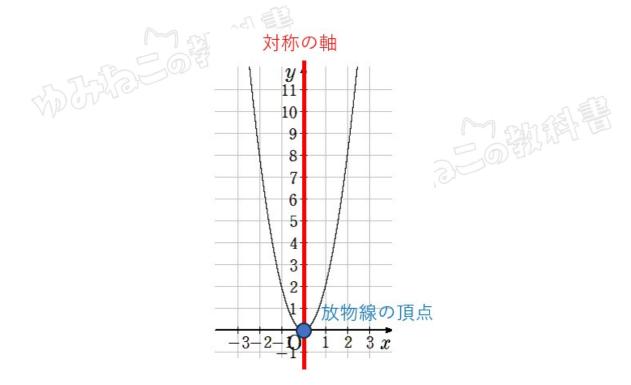
この曲線のことを、「放物線」と呼ぶよ。

「放物線」とは、「物を放ったときの線」という意味なんだ。

もう少しわかりやすく言うと、斜めに投げた物が落ちるまでに通る経路と同じ形の曲線ののことだ よ。

よく野球とかで「美しい放物線を描いたホームラン」とか言ったりするよね。

あまりテストでは出ることはないんだけれど、放物線の「頂点」や「対称の軸」という言葉も教科書 に書いてあるので、覚えておこうね。





「yはxの二乗に比例する(y=ax²)」まとめ

y=x²のグラフの特徴 必ず原点を通る なめらかな曲線になる v軸対称になる。 a>0(aがプラスの場合) グラフは上に開く αが大きくなると(1→2→3)、グラフの開きは小さくなる a<0(aがマイナスの場合) グラフは下に開く aが小さくなると(-1→-2→-3)、グラフの開きは小さくなる 放物線とは 「yはxの二乗に比例する関数(y=ax²)」のグラフの曲線のことを、「放物線」と呼ぶ。 「yはxの二乗に比例する関数(y=ax²)」のグラフが対称になっている軸(y軸)のことを、 • 「対称の軸」と呼ぶ 「yはxの二乗に比例する関数(y=ax²)」のグラフの頂点となっている点(原点)のことを、 「放物線の頂点」と呼ぶ



W JARE OF