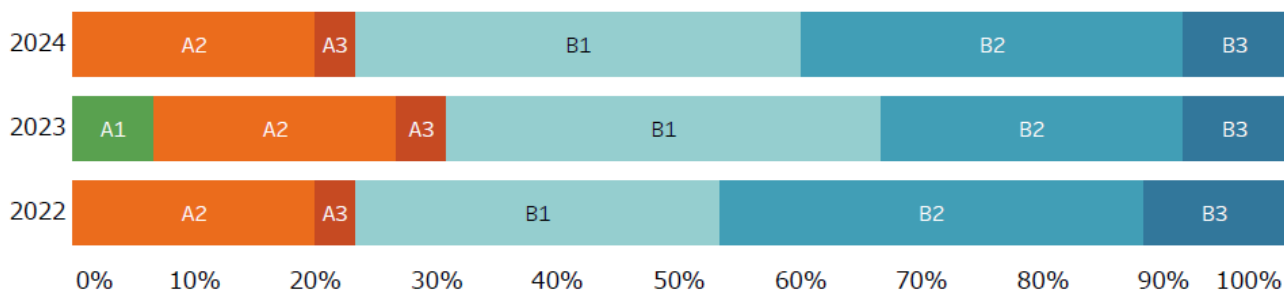


## 2024年 浅野 算数

各年の思考コード別出題割合は次のようになります。昨年と同じく大問5題構成、記述の問題が1題、難度に大きな変化はないように感じました。学校公表の受験者平均は、2024年：61.6%（合格者76.2%）、2023年：61.0%（合格者73.4%）となっています。幅広い分野から出題され、論理的思考力・応用力が求められる思考コードBの問題を中心として、知識・技術の再現力が求められる思考コードAの問題も出題されます。大問では、ていねいな誘導がかけられているため、取り組みやすい構成となっています。



大問1は、例年通り、計算、一行題でした。(2)、(3)で少しとまどってしまったかもしれません。(2)20分後、30分後、90分後それぞれの単位時間あたりの人数を求めて、平均の面積図を利用するとよいでしょう。(3)こちらも面積を利用して情報を整理するとわかりやすいでしょう。不定方程式を利用して、定価で売れた個数、300円で売れた個数を求めます。(4)は、3:4:5の相似な三角形を利用します。得点しやすい問題と思います。(5)は、浅野で例年出題される説明を書く問題でした。チェスの「ナイト」を題材とした問題はよく見かけますが、ここでは説明を書く必要があります。問題文にはていねいな誘導が示されています。最初に置いたマスによって、「白のマス → 黒のマス」または、「黒のマス → 白のマス」とマスの位置が規則的に変化していきます。コンパクトに説明をまとめることを心がけましょう。

大問2は、分数列の規則性でした。今年の慶應中等部でも同じ素材が出題されていました（慶應中等部の方は分子のならば1、3、5、…と小さい順）。分子に並ぶ奇数に着目すると、分数を1、2、4、8、…個の組に分けることができます（2、 $2 \times 2 = 4$ 、 $2 \times 2 \times 2 = 8$ 、…のように2の累乗を利用することができます）。2の10乗=1024までは頭に入れておきたいです。(4)各組の中央2つの値が2分の1に最も近くなるのがポイントです。大問3は線上の点移動でした。点P、Qが動く様子をていねいに追っていくと、2点が出会う場所がBに近づいていることがわかります。(3)までは得点しておきたいです。大問4は水そうグラフの問題でしたが、パズル的な要素も含まれる見慣れない問題でした。(2)までは得点しておきたいです。(3)は、「壁」の設置を決めるのが難しかったと思います。大問5は、四角すいと三角すいの重なりをとらえる問題でした。今年の栄光学園でも似た問題がありました（栄光学園の方は三角柱）。最初から(4)を求めるのはとてもハードルが高いですが、(1)、(2)、(3)と誘導がかけられているため、ホップ、ステップと少しずつ進めることができる親切設計でした。

例年通りの問題構成でした。大設問には誘導がかけられているため、手がかりをつかみながら解き進めることができます。あくまでも予想ですが、大問2(4)、大問3(4)、大問4(3)(4)、大問5(4)を落としても7割以上には到達できると思われます。