

- 問1 物体に対して実際に力が加わっている位置を何という？
- 問2 凸レンズに対して平行に入ってきた光が通過した後に集まる場所を何という？
- 問3 バネなどを引きすぎて、力を取り除いても元の形に戻らなくなる限界の点を何という？
- 問4 力の矢印を描く際、その始点となる位置を何という？
- 問5 周期と互いに逆数の関係にあり、単位にヘルツを使う値を何という？
- 問6 光が空気中から水やガラスなどの異なる物質へ斜めに進むとき、その境界面で進む向きが変わる現象を何という？
- 問7 圧力を考えるとき、面に対してどの向きに加わる力を用いるか？
- 問8 てこのしくみにおいて、おもりなどを動かすために力を受ける場所を何という？
- 問9 凸レンズの厚みが大きくなると、焦点距離はどうなる？
- 問10 暗箱の小さな穴を通した光が、スクリーン上で上下左右に反転して映し出される道具を何という？
- 問11 光が鏡などで跳ね返るとき、反射面に垂直な線と跳ね返った光との間にある角を何という？
- 問12 鏡面などの表面で光が反射するとき、入射光と鏡の面に垂直に立てた線とのなす角を何という？
- 問13 波の数によって決まる、音の高さの指標となるものを何という？
- 問14 力が物体に働く際、その力の始点となる場所を何という？
- 問15 凸レンズの向こう側に映る像のうち、上下左右が逆向きになっているものを何という？
- 問16 屈折角が大きくなって限界を超え、光が物質の境界面を通らずにすべて反射してしまう現象を何という？
- 問17 レンズの境界を通る際に、光の進む向きが変わる現象を何という？
- 問18 光の反射や屈折を考える際に用いる、鏡などの面に対して垂直に引いた線のことを何という？
- 問19 物体が変形したとき、元の形に戻ろうとする性質を何という？
- 問20 凸レンズの焦点距離の内側に置いた物体によってできる、スクリーンに映し出すことができない像を何という？
- 問21 バネにおもりをつるしたとき、おもりの重さとばねののびが比例する法則を何という？
- 問22 物体が1秒間に振れる回数を表す数値で、単位にヘルツが用いられるものを何という？