

問1 音源が1秒間に振動する回数のことを何という？

1. 振動数                      2. 周期                      3. 振幅                      4. 波長

問2 ばねばかりで測定する、地球が物体を引く力を何という？

1. 抗力                      2. 弾性力                      3. 摩擦力                      4. 重力

問3 ばねに何もつるしていないときの、ばねの本来の長さを何という？

1. 全長さ                      2. 自然の長さ                      3. 収縮距離                      4. ばねののび

問4 ガラスから空気へ光が進む際、ある一定の角度を超えると、光が外に出ずに境界面ですべて反射してしまう現象を何という？

1. 拡散                      2. 屈折                      3. 全反射                      4. 干渉

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？

1. 波長                      2. 振幅                      3. 振動数                      4. 周期

問6 力が物体に働く際、その力の始点となる場所を何という？

1. 力点                      2. 作用点                      3. 重心                      4. 支点

問7 ばねを引く力が強すぎて元に戻らなくなる限界の力を何という？

1. 弾性限界                      2. 最大荷重                      3. 比例限界                      4. 破壊点

問8 空気中からガラスなどの異なる物質へ光が進むときに光の進む方向が曲がる現象を何という？

1. 反射                      2. 回折                      3. 直進                      4. 屈折

問9 物体に対して実際に力が加わっている位置を何という？

1. 作用点                      2. 支点                      3. 力点                      4. モーメント

問10 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？

1. 波長                      2. 振幅                      3. 振動数                      4. 周期

問11 光が空気中から別の物質へ進むとき、入射角と比べて小さくなる、境界を超えた後の光の角度を何という？

1. 入射角                      2. 屈折角                      3. 臨界角                      4. 反射角

問12 物体が地球から引きつけられる力を表す言葉で、力の大きさをニュートンという単位で測るものを何という？

1. 磁力                      2. 弾性力                      3. 摩擦力                      4. 重力

問13 物体が1秒間に何回振動するかを示す値を何という？

1. 振動数                      2. 波長                      3. 振幅                      4. 周期

問14 凸レンズを通った光が一点に集まり、光の点として捉えることができる像のことを何という？

1. 虚像                      2. 正立像                      3. 実像                      4. 倒立像

問15 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？

1. 反射                      2. 直進                      3. 回折                      4. 屈折

問16 光が障害物のない空間において、常に一定の方向に進む性質を何という？

1. 反射                      2. 直進                      3. 屈折                      4. 散乱