

問1 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？

1. 正像                      2. 倒像                      3. 虚像                      4. 実像

問2 1平方メートルあたりの面に1ニュートンの力が働くときの圧力の単位を何という？

1. ワット                      2. パスカル                      3. ジュール                      4. ニュートン

問3 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4 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5 力の矢印を描く際、その始点となる位置を何という？

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

問6 物体が形を変えたときに、元の状態に戻ろうとして発生する力を何という？

1. 弾性力                      2. 磁気力                      3. 重力                      4. 摩擦力

問7 光が表面のざらざらした物体に当たった際、さまざまな方向に散らばる現象を何という？

1. 正反射                      2. 乱反射                      3. 屈折                      4. 全反射

問8 物体に働く力を図で表す際、力が物体に加わっている場所のことを何という？

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

問9 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？

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

問10 液体中の物体において、上下にかかる圧力の差によって上向きに押し上げる力を何という？

1. 浮力                      2. 重力                      3. 垂直抗力                      4. 摩擦力

問11 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12 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？

1. プロジェクター                      2. 針穴写真機                      3. 望遠鏡                      4. 顕微鏡

問13 音の高さを示す単位として、1秒間あたりの振動数に用いられるものを何という？

1. ニュートン                      2. パスカル                      3. ヘルツ                      4. ジュール

問14 複数の力が働いているとき、それらの力を合わせたものと等しい働きをする一つの力を何という？

1. 抗力                      2. 合力                      3. 分力                      4. 摩擦力

問15 音源が1秒間に振動する回数のことを何という？

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

問16 レンズを通った平行な光が集まる点を何という？

1. 焦点                      2. 実像                      3. 光軸                      4. 虚像