

問1 光が空気中からガラスに入るとき、進む速さが遅くなることで法線側へ光が曲がる現象において、その際に生じる角を何という？

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

問2 音が出ているとき、音源となる物体が細かく震えていることを何という？

1. 干渉                      2. 振動                      3. 反射                      4. 屈折

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

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

問5 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？

1. 等大                      2. 縮小                      3. 正立                      4. 倒立

問6 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. 振動数                      2. 波長                      3. 振幅                      4. 周期

問7 凸レンズの焦点距離よりも内側に物体を置いたとき、像が実物と同じ向きに映ることを何という？

1. 等大                      2. 正立                      3. 倒立                      4. 縮小

問8 光が異なる物質の境界に進むとき、境界面に対して垂直に引いた基準線を何という？

1. 入射角                      2. 反射角                      3. 法線                      4. 屈折角

問9 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10 凸レンズを通した光がスクリーン上に集まってできる、逆さまの像を何という？

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

問11 ばねなどを引きすぎて、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？

1. 降伏点                      2. 破壊点                      3. 弾性限界                      4. 比例限界

問12 物体に働く全ての力が釣り合っているとき、その物体は止まったままか、あるいはどのような運動状態を維持するか？

1. 等速直線運動                      2. 円運動                      3. 放物運動                      4. 自由落下運動

問13 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. 屈折                      2. 直進                      3. 反射                      4. 回折

問14 平面鏡の向こう側に存在するように見える、実体ではない像のことを何という？

1. 実像                      2. 屈折像                      3. 虚像                      4. 正立像

問15 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. 摩擦力                      2. 重力                      3. 垂直抗力                      4. 浮力