

- | | | | |
|----|--|----------------------|----------------------|
| 1 | 波が一度振動するのにかかる時間は何と呼ばれるか？ | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| | ① 振幅 ② 周期 ③ 振動数 ④ 波長 | | |
| 2 | 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？ | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| | ① 直進 ② 屈折 ③ 反射 ④ 散乱 | | |
| 3 | 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？ | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| | ① 分力 ② 抗力 ③ 合力 ④ 摩擦力 | | |
| 4 | 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？ | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| | ① 等大 ② 縮小 ③ 倒立 ④ 正立 | | |
| 5 | 音の高さが同じであっても、楽器ごとに異なるため音色の違いを聞き分けられる原因となる波の形を何という？ | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| | ① 波形 ② 振動数 ③ 周期 ④ 振幅 | | |
| 6 | 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？ | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| | ① 慣性 ② 弾性 ③ 摩擦 ④ 塑性 | | |
| 7 | 力の矢印を描く際、その始点となる位置を何という？ | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| | ① モーメント ② 支点 ③ 作用点 ④ 力点 | | |
| 8 | 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？ | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| | ① 水平 ② 斜め ③ 平行 ④ 垂直 | | |
| 9 | 凸レンズを通った光が実際に集まってスクリーン上に映し出される像を何という？ | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| | ① 実像 ② 虚像 ③ 正立像 ④ 反射像 | | |
| 10 | 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？ | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| | ① 力点 ② 作用点 ③ モーメント ④ 支点 | | |
| 11 | 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？ | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| | ① 摩擦力 ② 磁気力 ③ 重力 ④ 弾性力 | | |
| 12 | 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？ | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| | ① 周期 ② 波長 ③ 振動数 ④ 振幅 | | |
| 13 | ばねばかりなどで測定された際に使われる、力の大きさを表す標準的な国際単位を何という？ | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| | ① ニュートン ② ワット ③ パスカル ④ ジュール | | |
| 14 | 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？ | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| | ① パスカル ② ヘルツ ③ ニュートン ④ ジュール | | |
| 15 | 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？ | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| | ① 磁力 ② 摩擦力 ③ 重力 ④ 弾性力 | | |
| 16 | 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？ | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| | ① 破壊点 ② 最大荷重 ③ 比例限界 ④ 弾性限界 | | |

