

- | | | |
|----|---|---|
| 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？ | <input type="text"/> <input type="text"/> |
| | ① 支点 ② モーメント ③ 力点 ④ 作用点 | |
| 2 | 場所によって変化する重力とは異なり、物質そのものの固有の量として、月へ行っても変わらないものを何という？ | <input type="text"/> <input type="text"/> |
| | ① 質量 ② 密度 ③ 体積 ④ 重さ | |
| 3 | 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 | |
| 4 | 凸レンズの厚みが大きくなると、焦点距離はどうなる？ | <input type="text"/> <input type="text"/> |
| | ① 同じ ② 長く ③ 短く ④ 変化しない | |
| 5 | ばねばかりで測定する、地球が物体を引く力を何という？ | <input type="text"/> <input type="text"/> |
| | ① 弾性力 ② 重力 ③ 摩擦力 ④ 抗力 | |
| 6 | 物体を焦点よりも内側に置くことで、対象物を大きく見せる器具を何という？ | <input type="text"/> <input type="text"/> |
| | ① 望遠鏡 ② 顕微鏡 ③ 写真機 ④ 拡大鏡 | |
| 7 | 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？ | <input type="text"/> <input type="text"/> |
| | ① 全反射 ② 屈折角 ③ 臨界角 ④ 入射角 | |
| 8 | 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？ | <input type="text"/> <input type="text"/> |
| | ① 虚像 ② 正立像 ③ 実像 ④ 倒立像 | |
| 9 | 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？ | <input type="text"/> <input type="text"/> |
| | ① 振動数 ② 振幅 ③ 波長 ④ 周期 | |
| 10 | 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？ | <input type="text"/> <input type="text"/> |
| | ① 反射 ② 屈折 ③ 直進 ④ 回折 | |
| 11 | 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 摩擦力 ② 抗力 ③ 分力 ④ 合力 | |
| 12 | 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 弾性限界 ④ 比例限界 | |
| 13 | 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？ | <input type="text"/> <input type="text"/> |
| | ① 弾性限界 ② 破壊点 ③ 降伏点 ④ 比例限界 | |
| 14 | 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 振動数 ② 振幅 ③ 周期 ④ 波形 | |
| 15 | レンズを通った平行な光が集まる点を何という？ | <input type="text"/> <input type="text"/> |
| | ① 実像 ② 焦点 ③ 光軸 ④ 虚像 | |
| 16 | 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？ | <input type="text"/> <input type="text"/> |
| | ① 等大 ② 縮小 ③ 倒立 ④ 正立 | |



① 隠す

赤シートで赤字を隠す。白黒なら右の列を折る

② 言う

解説を読んで、用語を口に出す

③ 印を付ける

言えたら□にチェック

問	解説	▼ここで折る	答え	言えた
1	作用点 は、物体に対して力が具体的に加わっている点のことを指します。		4 作用点	☐
2	質量 とは、物体そのものが持っている「物質の量」のことです。		1 質量	☐
3	弾性 は、変形させられた物体が自らの力で元に戻る性質を指します。		2 弾性	☐
4	レンズが厚いほど、またレンズの表面のカーブがきついほど、光を曲げる力は強くなります。そのため、光が強く曲げられることでレンズから集光する点までの距離が 短く なり、焦点距離が短いレンズとなります。		3 短く	☐
5	地球が物体を鉛直方向に引く力を 重力 と呼び、その大きさを測るためにばねばかりが使用されます。		2 重力	☐
6	物体を凸レンズの焦点の内側に置くと、像が大きく見える特性があります。これを利用して作られた器具が 拡大鏡 （ルーペ）です。		4 拡大鏡	☐
7	ある一定の角度（臨界角）を超えると、光は境界を通り抜けることができなくなり、すべて内側へ反射されます。これが「 全反射 」です。		1 全反射	☐
8	物体を焦点の外側に置いたとき、凸レンズで屈折した光が集まる位置にスクリーンを置くと像が浮かび上がります。これが 実像 です。		3 実像	☐
9	振動数 は1秒間に波が繰り返される回数です。		1 振動数	☐
10	屈折 は、光が空気から水やガラスなどへ入る際に、その境界面で進行方向が曲がる現象です。		2 屈折	☐
11	同じ方向に働く力は合計することで 合力 を求め、逆方向に働く力は引き算をすることで求められます。		4 合力	☐
12	ばねなどの弾性体に力を加えると、フックの法則に従って伸びますが、ある一定の力を超えると形が変化したまま戻らなくなります。この戻らなくなる限界の力のことを 弾性限界 といいます。		3 弾性限界	☐
13	弾性限界 とは、その物体に与える荷重や伸びがどの程度であれば元の形に戻れるかという境界値です。		1 弾性限界	☐
14	波形 とは、音の波が描く独自の形状のことです。		4 波形	☐
15	凸レンズに平行な光を入れると、レンズを通り抜けた光は一点に集まります。この集まる点を「 焦点 」と呼び、レンズの中心からこの点までの距離が「 焦点距離 」です。		2 焦点	☐
16	物体を焦点の外側に置いたとき、光は凸レンズを通過して反対側に集まり、上下左右が逆向きになった像がスクリーンに映し出されます。これを「 倒立 」と呼びます。		3 倒立	☐

言えなかった用語ノート