

- | | |
|--|---|
| <p>1 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？</p> <p>① 虚像 ② 屈折像 ③ 実像 ④ 正立像</p> | <input type="text"/> <input type="text"/> |
| <p>2 空気中を伝わる音の速度が、より速くなる原因となる要素は何か？</p> <p>① 風速 ② 湿度 ③ 気温 ④ 気圧</p> | <input type="text"/> <input type="text"/> |
| <p>3 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？</p> <p>① 波長 ② 振動数 ③ 振幅 ④ 周期</p> | <input type="text"/> <input type="text"/> |
| <p>4 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？</p> <p>① 破壊点 ② 最大荷重 ③ 比例限界 ④ 弾性限界</p> | <input type="text"/> <input type="text"/> |
| <p>5 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？</p> <p>① ワット ② ニュートン ③ パスカル ④ ジュール</p> | <input type="text"/> <input type="text"/> |
| <p>6 凸レンズに対して平行に入ってきた光が通過した後に集まる場所を何という？</p> <p>① 焦点 ② レンズの中心 ③ 光軸 ④ 焦点距離</p> | <input type="text"/> <input type="text"/> |
| <p>7 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？</p> <p>① 望遠鏡 ② プロジェクター ③ 針穴写真機 ④ 顕微鏡</p> | <input type="text"/> <input type="text"/> |
| <p>8 1秒間に1回震える回数を表す単位を何という？</p> <p>① パスカル ② ニュートン ③ ジュール ④ ヘルツ</p> | <input type="text"/> <input type="text"/> |
| <p>9 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？</p> <p>① 波長 ② 振動数 ③ 振幅 ④ 周期</p> | <input type="text"/> <input type="text"/> |
| <p>10 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？</p> <p>① 正反射 ② 全反射 ③ 乱反射 ④ 屈折</p> | <input type="text"/> <input type="text"/> |
| <p>11 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？</p> <p>① 法線 ② 反射角 ③ 屈折角 ④ 入射角</p> | <input type="text"/> <input type="text"/> |
| <p>12 物体に対して実際に力が加わっている位置を何という？</p> <p>① 支点 ② モーメント ③ 力点 ④ 作用点</p> | <input type="text"/> <input type="text"/> |
| <p>13 力が物体に働く際、その力の始点となる場所を何という？</p> <p>① 作用点 ② 力点 ③ 重心 ④ 支点</p> | <input type="text"/> <input type="text"/> |
| <p>14 ばねにおもりをつるしたとき、おもりの重さとばねののびが比例する法則を何という？</p> <p>① エネルギー保存の法則 ② 慣性の法則 ③ フックの法則 ④ 作用反作用の法則</p> | <input type="text"/> <input type="text"/> |
| <p>15 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？</p> <p>① ワット ② パスカル ③ ジュール ④ ニュートン</p> | <input type="text"/> <input type="text"/> |
| <p>16 音源が1秒間に振動する回数のことを何という？</p> <p>① 周期 ② 波長 ③ 振幅 ④ 振動数</p> | <input type="text"/> <input type="text"/> |



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	スクリーンに直接映し出すことはできないため「 <u>虚像</u> 」とも呼ばれます。	1 <u>虚像</u>	☐
2	<u>気温</u> が高くなると、空気の分子同士の衝突が活発になるため、音の振動が隣の分子へとより素早く受け渡されるようになります。	3 <u>気温</u>	☐
3	<u>振動数</u> は1秒間に波が繰り返される回数です。	2 <u>振動数</u>	☐
4	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 <u>弾性限界</u> といいます。	4 <u>弾性限界</u>	☐
5	力の大きさを示す単位として、物理学者アイザック・ <u>ニュートン</u> にちなんで命名されました。	2 <u>ニュートン</u>	☐
6	光軸に平行な光を凸レンズに当てると、光はレンズを通った後に一点で交わります。この集まった場所を <u>焦点</u> と呼びます。	1 <u>焦点</u>	☐
7	<u>針穴写真機</u> （カメラ・オブスキュラ）は、暗い箱の小さな穴から光を取り込み、反対側の壁に外の景色の像を映し出す装置です。	3 <u>針穴写真機</u>	☐
8	1秒間に1回振動する現象は「1 <u>ヘルツ</u> 」と表されます。	4 <u>ヘルツ</u>	☐
9	<u>振動数</u> とは、1秒間に物体が何回振動したかを示す値です。	2 <u>振動数</u>	☐
10	これを「 <u>乱反射</u> 」といい、この現象のおかげで、私たちはどの角度からでも物体の表面を見ることができています。	3 <u>乱反射</u>	☐
11	光が空気中からガラスや水といった別の物質へ入射する際、その境界で光が曲がります。この曲がる現象を正しく理解するために用いられるのが「 <u>法線</u> 」です。	1 <u>法線</u>	☐
12	<u>作用点</u> 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 <u>作用点</u>	☐
13	力を矢印で表すとき、矢印の始点は「 <u>作用点</u> 」、矢印の向きは「力の向き」、矢印の長さは「力の大きさ」を表します。	1 <u>作用点</u>	☐
14	ばねに加える力が小さい範囲であれば、その力に比例してばねは伸び縮みするという内容です。	3 <u>フックの法則</u>	☐
15	<u>パスカル</u> は「1ニュートンの力が1平方メートルの面積に垂直に働くときの圧力」と定義されます。	2 <u>パスカル</u>	☐
16	波が1秒間に繰り返される回数を指す数値です。	4 <u>振動数</u>	☐

言えなかった用語ノート