

1	音源が1秒間に振動する回数のことを何という？	① 振動数	② 周期	③ 振幅	④ 波長	<input type="text"/>	<input type="text"/>
2	ばねばかりで測定する、地球が物体を引く力を何という？	① 抗力	② 弾性力	③ 摩擦力	④ 重力	<input type="text"/>	<input type="text"/>
3	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 全長さ	② 自然の長さ	③ 収縮距離	④ ばねののび	<input type="text"/>	<input type="text"/>
4	ガラスから空気へ光が進む際、ある一定の角度を超えると、光が外に出ずに境界面ですべて反射してしまう現象を何という？	① 拡散	② 屈折	③ 全反射	④ 干渉	<input type="text"/>	<input type="text"/>
5	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？	① 波長	② 振幅	③ 振動数	④ 周期	<input type="text"/>	<input type="text"/>
6	力が物体に働く際、その力の始点となる場所を何という？	① 力点	② 作用点	③ 重心	④ 支点	<input type="text"/>	<input type="text"/>
7	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？	① 弾性限界	② 最大荷重	③ 比例限界	④ 破壊点	<input type="text"/>	<input type="text"/>
8	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	<input type="text"/>	<input type="text"/>
9	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 作用点	② 支点	③ 力点	④ モーメント	<input type="text"/>	<input type="text"/>
10	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 波長	② 振幅	③ 振動数	④ 周期	<input type="text"/>	<input type="text"/>
11	光が空気中から別の物質へ進むとき、入射角と比べて小さくなる、境界を超えた後の光の角度を何という？	① 入射角	② 屈折角	③ 臨界角	④ 反射角	<input type="text"/>	<input type="text"/>
12	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？	① 磁力	② 弾性力	③ 摩擦力	④ 重力	<input type="text"/>	<input type="text"/>
13	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	<input type="text"/>	<input type="text"/>
14	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？	① 虚像	② 正立像	③ 実像	④ 倒立像	<input type="text"/>	<input type="text"/>
15	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	<input type="text"/>	<input type="text"/>
16	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？	① 反射	② 直進	③ 屈折	④ 散乱	<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	波が1秒間に繰り返される回数を指す数値です。		1 振動数	☐
2	地球が物体を鉛直方向に引く力を <u>重力</u> 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。		4 重力	☐
3	ばねに何のおもりもつるさず、力が加わっていない状態での長さを指します。		2 自然の長さ	☐
4	入射角を大きくしていくと、光が外に出られなくなり、すべて反射する現象が起こります。これを <u>全反射</u> と呼びます。		3 全反射	☐
5	<u>振動数</u> は1秒間に波が繰り返される回数です。		3 振動数	☐
6	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。		2 作用点	☐
7	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。		1 弾性限界	☐
8	光が空気からガラス、あるいは水から空気といった異なる物質へ進むとき、進むスピードの変化が原因となって光が曲がります。この現象を <u>屈折</u> と呼びます。		4 屈折	☐
9	<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。		1 作用点	☐
10	<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。		3 振動数	☐
11	光は進む物質が変わると、その速度も変化するため進行方向が折れ曲がります。この現象を「屈折」と呼び、このときに境界を超えた後の光線が法線となす角度を「 <u>屈折角</u> 」といいます。		2 屈折角	☐
12	<u>重力</u> は地球が物体を引っ張る力のことです。		4 重力	☐
13	1秒間に何回波が振動するかを数値化したものが「 <u>振動数</u> 」です。		1 振動数	☐
14	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 <u>実像</u> です。		3 実像	☐
15	<u>屈折</u> 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。		4 屈折	☐
16	光が一定の方向にまっすぐ進む性質を <u>直進</u> と呼びます。		2 直進	☐

言えなかった用語ノート