

- | | | | | | | | |
|----|---|--------|--------|---------|---------|----------------------|----------------------|
| 1 | レンズを通った平行な光が集まる点を何という？ | ① 虚像 | ② 実像 | ③ 光軸 | ④ 焦点 | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 2 | 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？ | ① 振動数 | ② 波長 | ③ 振幅 | ④ 周期 | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 3 | 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 重力 | ③ 摩擦力 | ④ 弾性力 | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 4 | 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？ | ① 反射像 | ② 虚像 | ③ 実像 | ④ 正立像 | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 5 | 音の速さが伝わる際、その伝達に関与する物質の種類を科学的に何という？ | ① 電磁波 | ② 媒質 | ③ 真空 | ④ 音源 | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 6 | 音源が1秒間に振動する回数のことを何という？ | ① 周期 | ② 振幅 | ③ 振動数 | ④ 波長 | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 7 | 単位面積あたりに面を押す力の大きさを表す単位として、国際単位系で用いられている名称は何？ | ① パスカル | ② ジュール | ③ ニュートン | ④ ワット | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 8 | 光が鏡で反射するとき、反射面に立てた垂直な線と反射光とのなす角を何という？ | ① 屈折角 | ② 入射角 | ③ 臨界角 | ④ 反射角 | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 9 | 凸レンズの焦点距離の内側に置いた物体によってできる、スクリーンに映し出すことができない像を何という？ | ① 正像 | ② 虚像 | ③ 実像 | ④ 倒像 | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 10 | 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 | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 11 | 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？ | ① 振動数 | ② 振幅 | ③ 周期 | ④ 波形 | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 12 | 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"/> |
| 13 | 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 破壊点 | ② 弾性限界 | ③ 比例限界 | ④ 最大荷重 | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 14 | 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 屈折 | ② 直進 | ③ 反射 | ④ 回折 | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 15 | 凸レンズの厚みが大きくなると、焦点距離はどうなる？ | ① 同じ | ② 長く | ③ 短く | ④ 変化しない | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 16 | 1秒間に震える回数のことを専門用語で何という？ | ① 振幅 | ② 周期 | ③ 波長 | ④ 振動数 | <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	凸レンズに平行な光を入ると、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。	4 焦点	☐
2	高い音ほど1秒間に空気が振るえる回数（ 振動数 ）が多く、低い音ほどこの回数は少なくなります。	1 振動数	☐
3	重力 は地球が物体を引っ張る力のことです。	2 重力	☐
4	物体を凸レンズの焦点の外側に置いたとき、光が実際に集まってスクリーンに映る像を指します。	3 実像	☐
5	音というエネルギーを伝えていく際に、その通り道となる物質を「 媒質 」と呼びます。	2 媒質	☐
6	波が1秒間に繰り返される回数を指す数値です。	3 振動数	☐
7	圧力の単位である「 パスカル 」は、1平方メートルの面積に1ニュートンの力が均一に加わっている状態を1 パスカル と定義しています。	1 パスカル	☐
8	反射角 とは、鏡などの面に立てた垂直な線（法線）から、跳ね返った光（反射光）がどのくらい傾いているかを示す角度です。	4 反射角	☐
9	焦点より内側に物体がある場合、光はレンズを通過しても一点には集まらず、光の進む向きを逆方向にたどった先に像ができるように見えます。この、スクリーンに映すことのできない像を 虚像 と呼びます。	2 虚像	☐
10	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。	3 弾性限界	☐
11	波形 とは、音の波が描く独自の形状のことです。	4 波形	☐
12	1秒間に何回波が振動するかを数値化したものが「 振動数 」です。	1 振動数	☐
13	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。	2 弾性限界	☐
14	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。	1 屈折	☐
15	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	☐
16	1秒間に1回震えるとき、その 振動数 は1ヘルツと定義されます。	4 振動数	☐

言えなかった用語ノート