

- | | | |
|----|---|---|
| 1 | 凸レンズに光軸と平行な光を当てたとき、屈折した光が一点に集まる場所のことを何という？ | <input type="text"/> <input type="text"/> |
| | ① 焦点 ② 物体 ③ 像 ④ 光軸 | |
| 2 | 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 | |
| 3 | 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？ | <input type="text"/> <input type="text"/> |
| | ① 風速 ② 湿度 ③ 気温 ④ 気圧 | |
| 4 | 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 ジュール ② ワット ③ パスカル ④ ニュートン | |
| 5 | 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 正立 ② 縮小 ③ 倒立 ④ 等大 | |
| 6 | 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？ | <input type="text"/> <input type="text"/> |
| | ① 屈折角 ② 臨界角 ③ 反射角 ④ 入射角 | |
| 7 | 力がはたらく範囲の広さで、同じ力でもこれが小さいほど圧力が大きくなるものを何という？ | <input type="text"/> <input type="text"/> |
| | ① 体積 ② 質量 ③ 密度 ④ 面積 | |
| 8 | 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 抗力 ② 合力 ③ 分力 ④ 摩擦力 | |
| 9 | 物体に働く全ての力が釣り合っているとき、その物体は止まったままか、あるいはどのような運動状態を維持するか？ | <input type="text"/> <input type="text"/> |
| | ① 等速直線運動 ② 円運動 ③ 放物運動 ④ 自由落下運動 | |
| 10 | 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 | |
| 11 | 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？ | <input type="text"/> <input type="text"/> |
| | ① 全長さ ② 自然の長さ ③ 収縮距離 ④ ばねののび | |
| 12 | 音源が1秒間に振動する回数のことを何という？ | <input type="text"/> <input type="text"/> |
| | ① 周期 ② 波長 ③ 振幅 ④ 振動数 | |
| 13 | 音源が大きく振動することで大きくなる、波の高さを示す値を何という？ | <input type="text"/> <input type="text"/> |
| | ① 振動数 ② 周期 ③ 音速 ④ 振幅 | |
| 14 | 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？ | <input type="text"/> <input type="text"/> |
| | ① 正像 ② 倒像 ③ 虚像 ④ 実像 | |
| 15 | 凸レンズを通した光がスクリーン上に集まってできる、逆さまの像を何という？ | <input type="text"/> <input type="text"/> |
| | ① 虚像 ② 実像 ③ 正像 ④ 倒像 | |
| 16 | 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？ | <input type="text"/> <input type="text"/> |
| | ① 振動数 ② 波長 ③ 振幅 ④ 周期 | |

