

1 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

2 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 実像 ② 虚像 ③ 正立像 ④ 反射像

3 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 反射角 ③ 臨界角 ④ 入射角

4 鏡面などの表面で光が反射するとき、入射光と鏡の面に垂直に立てた線とのなす角を何という？

- ① 屈折角 ② 臨界角 ③ 入射角 ④ 反射角

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？

- ① 重力 ② 弾性力 ③ 摩擦力 ④ 抗力

6 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？

- ① 質量 ② 面積 ③ 密度 ④ 体積

7 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？

- ① 焦点距離 ② レンズの中心 ③ 光軸 ④ 焦点

8 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？

- ① 等大 ② 縮小 ③ 正立 ④ 倒立

9 波のグラフにおいて、振動がない状態の基線となる位置を何という？

- ① 振動の中心 ② 振幅 ③ 振動数 ④ 周期

10 鏡などの表面で光が反射するとき、入射角と常に等しい大きさになる角を何という？

- ① 屈折角 ② 臨界角 ③ 入射角 ④ 反射角

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 波形 ③ 周期 ④ 振幅

12 波のグラフを見たとき、中心線から山や谷までの高さを何という？

- ① 波長 ② 振動数 ③ 振幅 ④ 周期

13 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

14 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？

- ① 等大 ② 縮小 ③ 正立 ④ 倒立

15 レンズを通った平行な光が集まる点を何という？

- ① 焦点 ② 実像 ③ 光軸 ④ 虚像

16 物体が1秒間に何回振動するかを示す値を何という？

- ① 周期 ② 波長 ③ 振動数 ④ 振幅



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	<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 <u>屈折</u>	☐
2	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。		1 <u>実像</u>	☐
3	<u>反射角</u> 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。		2 <u>反射角</u>	☐
4	<u>入射角</u> とは、反射面に垂直に立てた基準線（法線）と、入ってきた光（入射光）との間にできる角度を指します。		3 <u>入射角</u>	☐
5	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。		1 <u>重力</u>	☐
6	圧力の大きさは、物体に加わる力（ニュートン）を、力がかかっている「 <u>面積</u> 」で割ることで算出されます。		2 <u>面積</u>	☐
7	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。		4 <u>焦点</u>	☐
8	物体を凸レンズの焦点の内側に置くと、光は集まらず、レンズを通して実物と同じ上下左右の向きで大きく見えます。これを <u>正立</u> と呼び、スクリーンには映せない虚像として観察されます。		3 <u>正立</u>	☐
9	振幅を計測する際、波の山や谷がどれだけ広がっているかを示す基準が必要です。		1 <u>振動の中心</u>	☐
10	反射において、鏡面に垂直な線である法線から入射光までの角を入射角と呼びます。これに対して、同じく法線から反射して出ていく光までの角を <u>反射角</u> と呼びます。		4 <u>反射角</u>	☐
11	<u>波形</u> とは、音の波が描く独自の形状のことです。		2 <u>波形</u>	☐
12	「 <u>振幅</u> 」は、波の中心線から山（または谷）までの最大の高さです。		3 <u>振幅</u>	☐
13	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「 <u>媒質</u> 」と呼びます。		2 <u>媒質</u>	☐
14	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「 <u>倒立</u> 」と呼びます。		4 <u>倒立</u>	☐
15	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「 <u>焦点</u> 」と呼び、レンズの中心からこの点までの距離が「 <u>焦点距離</u> 」です。		1 <u>焦点</u>	☐
16	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。		3 <u>振動数</u>	☐

言えなかった用語ノート

- | | | | |
|----|---|----------------------|----------------------|
| 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

- | | | | |
|----|--|----------------------|----------------------|
| 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 光軸 ② 物体 ③ 像 ④ 焦点 | | |
| 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？ | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| | ① 湿度 ② 気温 ③ 風速 ④ 気圧 | | |
| 3 | 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 屈折角 ② 臨界角 ③ 全反射 ④ 入射角 | | |
| 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 ニュートン ② ワット ③ パスカル ④ ジュール | | |
| 5 | 鏡やレンズを通して見たとき、実際には光が集まっていないにもかかわらず、そこにあるかのように見える像を何という？ | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| | ① 倒立像 ② 鏡像 ③ 実像 ④ 虚像 | | |
| 6 | 1秒間に1回震える回数を表す単位を何という？ | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| | ① パスカル ② ヘルツ ③ ジュール ④ ニュートン | | |
| 7 | 鏡などの表面で光が反射するとき、入射角と常に等しい大きさになる角を何という？ | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| | ① 入射角 ② 臨界角 ③ 反射角 ④ 屈折角 | | |
| 8 | 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 実像 ② 虚像 ③ 正像 ④ 倒像 | | |
| 9 | 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 | | |
| 10 | 物体に働く力を図で表す際、力が物体に加わっている場所のことを何という？ | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| | ① 力点 ② 支点 ③ 作用点 ④ 重力 | | |
| 11 | 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？ | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| | ① 反射 ② 屈折 ③ 直進 ④ 回折 | | |
| 12 | 1秒間に震える回数のことを専門用語で何という？ | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| | ① 振動数 ② 周期 ③ 波長 ④ 振幅 | | |
| 13 | 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？ | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| | ① 入射角 ② 反射角 ③ 臨界角 ④ 屈折角 | | |
| 14 | 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 | | |
| 15 | 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 虚像 ③ 実像 ④ 倒像 | | |
| 16 | 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？ | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| | ① 全反射 ② 屈折 ③ 拡散 ④ 干渉 | | |



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	この交わる点は「 焦点 」と呼ばれ、レンズの光学的特性を考える上で非常に重要な指標となります。		4 焦点	☐
2	気温 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。		2 気温	☐
3	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。		3 全反射	☐
4	力の大きさを示す単位として、物理学者アイザック・ ニュートン にちなんで命名されました。		1 ニュートン	☐
5	虚像 とは、光の進む向きを逆方向にたどって延長した線が交わる点にできる像を指します。		4 虚像	☐
6	1秒間に1回振動する現象は「1 ヘルツ 」と表されます。		2 ヘルツ	☐
7	反射において、鏡面に垂直な線である法線から入射光までの角を入射角と呼びます。これに対して、同じく法線から反射して出ていく光までの角を 反射角 と呼びます。		3 反射角	☐
8	物体を焦点距離の2倍より遠い位置などに置くと、レンズを通った光がスクリーン上の特定の場所で一点に集まります。このときスクリーンに映る逆さまの像を 実像 と呼びます。		1 実像	☐
9	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	☐
10	力を矢印で書くとき、その矢印の始まりの部分を「 作用点 」と呼びます。		3 作用点	☐
11	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 屈折 と呼びます。		2 屈折	☐
12	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。		1 振動数	☐
13	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「 屈折角 」といいます。		4 屈折角	☐
14	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	☐
15	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	☐
16	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 全反射 と呼びます。		1 全反射	☐

言えなかった用語ノート

- | | | | |
|----|--|----------------------|----------------------|
| 1 | 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 | | |
| 2 | 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？ | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| | ① ワット ② パスカル ③ ジュール ④ ニュートン | | |
| 3 | 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？ | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| | ① 反射 ② 回折 ③ 直進 ④ 屈折 | | |
| 4 | 物体が1秒間に何回振動するかを示す値を何という？ | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| | ① 振動数 ② 波長 ③ 振幅 ④ 周期 | | |
| 5 | 力の矢印を描く際、その始点となる位置を何という？ | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| | ① モーメント ② 支点 ③ 作用点 ④ 力点 | | |
| 6 | 物体が形を変えたときに、元の状態に戻ろうとして発生する力を何という？ | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| | ① 弾性力 ② 磁気力 ③ 重力 ④ 摩擦力 | | |
| 7 | 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？ | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| | ① 正反射 ② 乱反射 ③ 屈折 ④ 全反射 | | |
| 8 | 物体に働く力を図で表す際、力が物体に加わっている場所のことを何という？ | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| | ① 力点 ② 重力 ③ 支点 ④ 作用点 | | |
| 9 | レンズの境界を通る際に、光の進む向きが変わる現象を何という？ | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| | ① 直進 ② 反射 ③ 屈折 ④ 回折 | | |
| 10 | 液体中の物体において、上下にかかる圧力の差によって上向きに押し上げる力を何という？ | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| | ① 浮力 ② 重力 ③ 垂直抗力 ④ 摩擦力 | | |
| 11 | 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 直進 ③ 回折 ④ 屈折 | | |
| 12 | 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？ | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| | ① プロジェクター ② 針穴写真機 ③ 望遠鏡 ④ 顕微鏡 | | |
| 13 | 音の高さを示す単位として、1秒間あたりの振動数に用いられるものを何という？ | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| | ① ニュートン ② パスカル ③ ヘルツ ④ ジュール | | |
| 14 | 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 | | |
| 15 | 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 | | |
| 16 | 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 焦点 ② 実像 ③ 光軸 ④ 虚像 | | |



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	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 <u>虚像</u> と呼びます。		3 <u>虚像</u>	☐
2	<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>	☐
3	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 <u>屈折</u>	☐
4	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 <u>振動数</u>	☐
5	作図において、力の始点となる位置が <u>作用点</u> です。		3 <u>作用点</u>	☐
6	<u>弾性力</u> とは、ばねやゴムなどが外からの力で伸びたり縮んだりした際、その変形に抵抗して元の形に戻ろうとして働く力の総称です。		1 <u>弾性力</u>	☐
7	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。		2 <u>乱反射</u>	☐
8	力を矢印で書くとき、その矢印の始まりの部分を「 <u>作用点</u> 」と呼びます。		4 <u>作用点</u>	☐
9	空気中からガラスなどのレンズへ光が入る際、境界面で光が曲がる現象を <u>屈折</u> と呼びます。		3 <u>屈折</u>	☐
10	<u>浮力</u> は、水などの液体に浸かった物体に対して働く上向きの力です。		1 <u>浮力</u>	☐
11	<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 <u>屈折</u>	☐
12	<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。		2 <u>針穴写真機</u>	☐
13	<u>ヘルツ</u> は周波数の単位であり、1秒間に繰り返される振動の回数を示します。		3 <u>ヘルツ</u>	☐
14	同じ方向に働く力は合計することで <u>合力</u> 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。		2 <u>合力</u>	☐
15	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>	☐
16	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「 <u>焦点</u> 」と呼び、レンズの中心からこの点までの距離が「 <u>焦点距離</u> 」です。		1 <u>焦点</u>	☐

言えなかった用語ノート

- | | | |
|---|--------------------------|--------------------------|
| 1 私たちが生活する地表において、大気の高さによって生じる圧力のことを何という？ | ☐ | ☐ |
| ① 浮力 ② 重力 ③ 大気圧 ④ 水圧 | | |
| 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？ | ☐ | ☐ |
| ① 慣性 ② 摩擦 ③ 塑性 ④ 弾性 | | |
| 3 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 | | |
| 4 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？ | ☐ | ☐ |
| ① ワット ② パスカル ③ ジュール ④ ニュートン | | |
| 5 波のグラフを見たとき、中心線から山や谷までの高さを何という？ | ☐ | ☐ |
| ① 波長 ② 振動数 ③ 振幅 ④ 周期 | | |
| 6 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？ | ☐ | ☐ |
| ① 屈折角 ② 入射角 ③ 臨界角 ④ 全反射 | | |
| 7 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？ | ☐ | ☐ |
| ① 焦点距離 ② 焦点 ③ 光軸 ④ レンズの中心 | | |
| 8 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 重力 ② 弾性力 ③ 摩擦力 ④ 抗力 | | |
| 9 凸レンズの焦点の外側に物体を置いたとき、スクリーン上に投影される像のことを何という？ | ☐ | ☐ |
| ① 倒像 ② 虚像 ③ 実像 ④ 正像 | | |
| 10 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？ | ☐ | ☐ |
| ① 屈折像 ② 虚像 ③ 実像 ④ 正立像 | | |
| 11 1秒間に1回震える回数を表す単位を何という？ | ☐ | ☐ |
| ① パスカル ② ニュートン ③ ジュール ④ ヘルツ | | |
| 12 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 自然の長さ ② 全長さ ③ 収縮距離 ④ ばねののび | | |
| 13 物体が形を変えたときに、元の状態に戻ろうとして発生する力を何という？ | ☐ | ☐ |
| ① 摩擦力 ② 磁気力 ③ 弾性力 ④ 重力 | | |
| 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？ | ☐ | ☐ |
| ① 振動数 ② 波形 ③ 周期 ④ 振幅 | | |
| 15 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 最大荷重 ③ 比例限界 ④ 弾性限界 | | |
| 16 鏡面などの表面で光が反射するとき、入射光と鏡の面に垂直に立てた線とのなす角を何という？ | ☐ | ☐ |
| ① 入射角 ② 臨界角 ③ 屈折角 ④ 反射角 | | |



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	大気圧 は気圧とも呼ばれ、標高が高いほど空気の層が薄くなるため低くなり、海面付近では約1013ヘクトパスカルという標準的な値をとります。		3 大気圧	☐
2	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。		4 弾性	☐
3	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	☐
4	パスカル 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 パスカル	☐
5	「 振幅 」は、波の中心線から山（または谷）までの最大の高さです。		3 振幅	☐
6	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。		4 全反射	☐
7	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 焦点 と呼びます。		2 焦点	☐
8	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。		1 重力	☐
9	凸レンズの特性を利用して像を映し出すとき、光線がレンズを通った後に実際に一点で交わると、スクリーン上に像がはっきりと結ばれます。これを「 実像 」と呼びます。		3 実像	☐
10	スクリーンに直接映し出すことはできないため「 虚像 」とも呼ばれます。		2 虚像	☐
11	1秒間に1回振動する現象は「1 ヘルツ 」と表されます。		4 ヘルツ	☐
12	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。		1 自然の長さ	☐
13	弾性力 とは、ばねやゴムなどが外からの力で伸びたり縮んだりした際、その変形に抵抗して元の形に戻ろうとして働く力の総称です。		3 弾性力	☐
14	波形 とは、音の波が描く独自の形状のことです。		2 波形	☐
15	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。		4 弾性限界	☐
16	入射角 とは、反射面に垂直に立てた基準線（法線）と、入ってきた光（入射光）との間にできる角度を指します。		1 入射角	☐

言えなかった用語ノート