

- 1 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？
- 2 バネ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？
- 3 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？
- 4 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？
- 5 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？
- 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？
- 7 1つの物体に働く2つの力がつり合っているとき、力の大きさや向き以外に、それらの力が配置される条件は何という位置関係を指すか？
- 8 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？
- 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？
- 10 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？
- 11 レンズを通った平行な光が集まる点を何という？
- 12 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？
- 13 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？
- 14 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？
- 15 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？
- 16 力の矢印を描く際、その始点となる位置を何という？
- 17 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？
- 18 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？
- 19 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？
- 20 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？
- 21 1秒間に1回震える回数を表す単位を何という？
- 22 バネ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 書く
鉛筆で答えを書く

② 隠して言う
赤シートで赤字を隠す。白黒なら右の列を折る

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>虚像</u> 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。		<u>虚像</u>	☐
2	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。		<u>フックの法則</u>	☐
3	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。		<u>屈折角</u>	☐
4	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。		<u>振動の中心</u>	☐
5	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。		<u>反射角</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。		<u>面積</u>	☐
7	これを「 <u>一直線上</u> 」にあると言います。		<u>一直線上</u>	☐
8	<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。		<u>振動数</u>	☐
9	これを「 <u>実像</u> 」と呼びます。		<u>実像</u>	☐
10	<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。		<u>ヘルツ</u>	☐
11	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。		<u>焦点</u>	☐
12	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。		<u>実像</u>	☐
13	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。		<u>虚像</u>	☐
14	<u>重力</u> は地球が物体を引っ張る力のことです。		<u>重力</u>	☐
15	<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。		<u>浮力</u>	☐
16	作図において、力の始点となる位置が <u>作用点</u> です。		<u>作用点</u>	☐
17	圧力の単位である「 <u>パスカル</u> 」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 <u>パスカル</u> と定義しています。		<u>パスカル</u>	☐
18	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。		<u>媒質</u>	☐
19	<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。		<u>入射角</u>	☐
20	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。		<u>法線</u>	☐
21	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。		<u>ヘルツ</u>	☐
22	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。		<u>弾性限界</u>	☐

言えなかった用語ノート

- 1 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？
- 2 バネ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？
- 3 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？
- 4 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？
- 5 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？
- 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？
- 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？
- 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？
- 9 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？
- 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？
- 11 物体が1秒間に何回振動するかを示す値を何という？
- 12 バネ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？
- 13 1つの物体に働く2つの力がつり合っているとき、力の大きさや向き以外に、それらの力が配置される条件は何という位置関係を指すか？
- 14 圧力を考えるとき、面に対してどの向きに加わる力を用いるか？
- 15 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？
- 16 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？
- 17 光が空気中からガラスに入るとき、進む速さが遅くなることで法線側へ光が曲がる現象において、その際に生じる角を何という？
- 18 私たちが生活する地表において、大気の重さによって生じる圧力のことを何という？
- 19 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？
- 20 力の矢印を描く際、その始点となる位置を何という？
- 21 バネなどを引きすぎて、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 書く

鉛筆で答えを書く

② 隠して言う

赤シートで赤字を隠す。白黒なら右の列を折る

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	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。		弾性力	☐
2	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。		フックの法則	☐
3	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「 面積 」で割ることで算出されます。		面積	☐
4	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。		実像	☐
5	針穴写真機 （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。		針穴写真機	☐
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。		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。		焦点	☐
8	力を矢印で書くとき、その矢印の始まりの部分「 作用点 」と呼びます。		作用点	☐
9	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。		実像	☐
10	浮力 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。		浮力	☐
11	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。		振動数	☐
12	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。		弾性限界	☐
13	これを「 一直線上 」にあると言います。		一直線上	☐
14	特に、面に対して「 垂直 」に加わる力は、その面を押し込む作用が最大となります。		垂直	☐
15	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「 法線 」です。		法線	☐
16	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。		虚像	☐
17	このとき、法線と屈折した光の道筋がなす角を 屈折角 と呼びます。		屈折角	☐
18	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。		大気圧	☐
19	重力 は地球が物体を引っ張る力のことです。		重力	☐
20	作図において、力の始点となる位置が 作用点 です。		作用点	☐
21	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るかという境界値です。		弾性限界	☐

言えなかった用語ノート

- 1 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？
- 2 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？
- 3 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？
- 4 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？
- 5 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？
- 6 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？
- 7 てこのしくみにおいて、おもりなどを動かすために力を受ける場所を何という？
- 8 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？
- 9 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？
- 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？
- 11 バネ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？
- 12 バネばかりで測定する、地球が物体を引く力を何という？
- 13 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？
- 14 1つの物体に働く2つの力が釣り合っているとき、力の大きさや向き以外に、それらの力が配置される条件は何という位置関係を指すか？
- 15 圧力を考えるとき、面に対してどの向きに加わる力を用いるか？
- 16 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？
- 17 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？
- 18 光の反射や屈折を考える際に用いる、鏡などの面に対して垂直に引いた線のことを何という？
- 19 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？
- 20 力の矢印を描く際、その始点となる位置を何という？
- 21 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？
- 22 バネ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？



① 書く

鉛筆で答えを書く

② 隠して言う

赤シートで赤字を隠す。白黒なら右の列を折る

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	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。		<u>媒質</u>	☐
2	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。		<u>焦点</u>	☐
3	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。		<u>虚像</u>	☐
4	<u>重力</u> は地球が物体を引っ張る力のことです。		<u>重力</u>	☐
5	このときスクリーンに映る逆さまの像を <u>実像</u> と呼びます。		<u>実像</u>	☐
6	<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。		<u>ヘルツ</u>	☐
7	てこには「支点」「力点」「 <u>作用点</u> 」の3つの場所があります。		<u>作用点</u>	☐
8	<u>弾性</u> 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。		<u>弾性</u>	☐
9	この現象を <u>屈折</u> と呼びます。		<u>屈折</u>	☐
10	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。		<u>虚像</u>	☐
11	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。		<u>弾性限界</u>	☐
12	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。		<u>重力</u>	☐
13	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。		<u>実像</u>	☐
14	これを「 <u>一直線上</u> 」にあると言います。		<u>一直線上</u>	☐
15	特に、面に対して「 <u>垂直</u> 」に加わる力は、その面を押し込む作用が最大となります。		<u>垂直</u>	☐
16	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 <u>拡大鏡</u> （ルーペ）です。		<u>拡大鏡</u>	☐
17	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。		<u>屈折角</u>	☐
18	鏡や透明な物質の境界面に、直角に交わるように引いた補助線を <u>法線</u> と呼びます。		<u>法線</u>	☐
19	圧力の単位である「 <u>パスカル</u> 」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 <u>パスカル</u> と定義しています。		<u>パスカル</u>	☐
20	作図において、力の始点となる位置が <u>作用点</u> です。		<u>作用点</u>	☐
21	これを「 <u>実像</u> 」と呼びます。		<u>実像</u>	☐
22	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。		<u>フックの法則</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？
- 2 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？
- 3 バネなどを引きすぎて、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？
- 4 力の矢印を描く際、その始点となる位置を何という？
- 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？
- 6 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？
- 7 圧力を考えるとき、面に対してどの向きに加わる力を用いるか？
- 8 てこのしくみにおいて、おもりなどを動かすために力を受ける場所を何という？
- 9 凸レンズの厚みが大きくなると、焦点距離はどうなる？
- 10 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？
- 11 光が鏡などで跳ね返るとき、反射面に垂直な線と跳ね返った光との間にある角を何という？
- 12 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？
- 13 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？
- 14 力が物体に働く際、その力の始点となる場所を何という？
- 15 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？
- 16 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？
- 17 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？
- 18 光の反射や屈折を考える際に用いる、鏡などの面に対して垂直に引いた線のことを何という？
- 19 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？
- 20 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？
- 21 バネにおもりをつるしたとき、おもりの重さとバネののびが比例する法則を何という？
- 22 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 書く
鉛筆で答えを書く

② 隠して言う
赤シートで赤字を隠す。白黒なら右の列を折る

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。		作用点	☐
2	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。		焦点	☐
3	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。		弾性限界	☐
4	作図において、力の始点となる位置が 作用点 です。		作用点	☐
5	振動数 は1秒間に波が繰り返される回数です。		振動数	☐
6	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。		屈折	☐
7	特に、面に対して「 垂直 」に加わる力は、その面を押し込む作用が最大となります。		垂直	☐
8	てこには「支点」「力点」「 作用点 」の3つの場所があります。		作用点	☐
9	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。		短く	☐
10	針穴写真機 （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。		針穴写真機	☐
11	この法線と入射する光の間の角を「入射角」、法線と反射した光の間の角を「 反射角 」といいます。		反射角	☐
12	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。		入射角	☐
13	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。		振動数	☐
14	力を矢印で表すとき、矢印の始点は「 作用点 」、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。		作用点	☐
15	これを「 倒立 」と呼びます。		倒立	☐
16	これが「 全反射 」です。		全反射	☐
17	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 屈折 と呼びます。		屈折	☐
18	鏡や透明な物質の境界面に、直角に交わるように引いた補助線を 法線 と呼びます。		法線	☐
19	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。		弾性	☐
20	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。		虚像	☐
21	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。		フックの法則	☐
22	振動数 とは、1秒間に物体が何回振動したかを示す値です。		振動数	☐

言えなかった用語ノート

- 1 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？
- 2 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？
- 3 1つの物体に働く2つの力がつり合っているとき、力の大きさや向き以外に、それらの力が配置される条件は何という位置関係を指すか？
- 4 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？
- 5 物体に働く全ての力がつり合っているとき、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？
- 6 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？
- 7 光の反射や屈折を考える際に用いる、鏡などの面に対して垂直に引いた線のことを何という？
- 8 圧力を考えるとき、面に対してどの向きに加わる力を用いるか？
- 9 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？
- 10 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？
- 11 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？
- 12 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？
- 13 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？
- 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？
- 15 音源が1秒間に振動する回数のことを何という？
- 16 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？
- 17 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？
- 18 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？
- 19 1秒間に1回震える回数を表す単位を何という？
- 20 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？
- 21 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 書く
鉛筆で答えを書く

② 隠して言う
赤シートで赤字を隠す。白黒なら右の列を折る

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>虚像</u> 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。		<u>虚像</u>	☐
2	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。		<u>焦点</u>	☐
3	これを「 <u>一直線上</u> 」にあると言います。		<u>一直線上</u>	☐
4	<u>弾性</u> 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。		<u>弾性</u>	☐
5	これを「 <u>等速直線運動</u> 」と呼びます。		<u>等速直線運動</u>	☐
6	この値はエネルギーの大きさと深く関係しており、音を遠くまで届けるためには大きな <u>振幅</u> が必要です。		<u>振幅</u>	☐
7	鏡や透明な物質の境界面に、直角に交わるように引いた補助線を <u>法線</u> と呼びます。		<u>法線</u>	☐
8	特に、面に対して「 <u>垂直</u> 」に加わる力は、その面を押し込む作用が最大となります。		<u>垂直</u>	☐
9	<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。		<u>パスカル</u>	☐
10	これを「 <u>実像</u> 」と呼びます。		<u>実像</u>	☐
11	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。		<u>屈折</u>	☐
12	高い音ほど1秒間に空気が振るえる回数（ <u>振動数</u> ）が多く、低い音ほどこの回数は少なくなります。		<u>振動数</u>	☐
13	このときスクリーンに映る逆さまの像を <u>実像</u> と呼びます。		<u>実像</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。		<u>フックの法則</u>	☐
15	波が1秒間に繰り返される回数を指す数値です。		<u>振動数</u>	☐
16	<u>波形</u> とは、音の波が描く独自の形状のことです。		<u>波形</u>	☐
17	「 <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。		<u>振幅</u>	☐
18	<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。		<u>屈折</u>	☐
19	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。		<u>ヘルツ</u>	☐
20	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。		<u>面積</u>	☐
21	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。		<u>実像</u>	☐

言えなかった用語ノート