

1 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？

- ① 入射角 ② 臨界角 ③ 屈折角 ④ 反射角

2 音が出ているとき、音源となる物体が細かく震えていることを何という？

- ① 干渉 ② 振動 ③ 反射 ④ 屈折

3 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 支点 ② モーメント ③ 力点 ④ 作用点

4 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

5 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

6 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 振動数 ② 波長 ③ 振幅 ④ 周期

7 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 正立 ③ 倒立 ④ 縮小

8 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？

- ① 入射角 ② 反射角 ③ 法線 ④ 屈折角

9 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？

- ① 力点 ② 重力 ③ 支点 ④ 作用点

10 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？

- ① 虚像 ② 実像 ③ 正像 ④ 倒像

11 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

12 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？

- ① 等速直線運動 ② 円運動 ③ 放物運動 ④ 自由落下運動

13 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？

- ① 屈折 ② 直進 ③ 反射 ④ 回折

14 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 実像 ② 屈折像 ③ 虚像 ④ 正立像

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？

- ① 摩擦力 ② 重力 ③ 垂直抗力 ④ 浮力



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	空気からガラスのような密度の高い物質へ光が進む際、境界面に対して垂直に引いた「法線」側に光が寄ります。このとき、法線と屈折した光の道筋がなす角を <u>屈折角</u> と呼びます。		3 <u>屈折角</u>	☐
2	音は空気や水などの物体の中を伝わる波の性質を持っています。その発生源となるのが、物体が小刻みに動く「 <u>振動</u> 」です。		2 <u>振動</u>	☐
3	<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。		4 <u>作用点</u>	☐
4	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 <u>自然の長さ</u>	☐
5	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>	☐
6	<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。		1 <u>振動数</u>	☐
7	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。		2 <u>正立</u>	☐
8	光が空気中からガラスや水といった別の物質へ入射する際、その境界で光が曲がります。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。		3 <u>法線</u>	☐
9	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>	☐
10	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 <u>実像</u> と呼びます。		2 <u>実像</u>	☐
11	<u>弾性限界</u> 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。		3 <u>弾性限界</u>	☐
12	物体が止まっている場合はそのまま止まり続けますが、すでに動いている物体に力がつり合った状態で加わると、速さと向きを変えことなくまっすぐ動き続けます。これを「 <u>等速直線運動</u> 」と呼びます。		1 <u>等速直線運動</u>	☐
13	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。		1 <u>屈折</u>	☐
14	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。		3 <u>虚像</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。		4 <u>浮力</u>	☐

言えなかった用語ノート