

- | | | | |
|----|---|----------------------|----------------------|
| 1 | 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 | | |
| 2 | 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 | | |
| 3 | 力が物体に働く際、その力の始点となる場所を何という？ | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| | ① 力点 ② 支点 ③ 重心 ④ 作用点 | | |
| 4 | 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 パスカル ② ヘルツ ③ ニュートン ④ ジュール | | |
| 5 | 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？ | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| | ① 振動数 ② 波長 ③ 振幅 ④ 周期 | | |
| 6 | 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 振動数 ③ 振幅 ④ 波長 | | |
| 7 | 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 降伏点 ② 破壊点 ③ 弾性限界 ④ 比例限界 | | |
| 8 | 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 正立 ④ 倒立 | | |
| 9 | 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？ | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| | ① 入射角 ② 反射角 ③ 臨界角 ④ 屈折角 | | |
| 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？ | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| | ① 倒像 ② 虚像 ③ 正像 ④ 実像 | | |
| 11 | 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 | | |
| 12 | 凸凹した面で光が様々な方向に散らばって反射する現象を何という？ | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| | ① 屈折 ② 全反射 ③ 乱反射 ④ 正反射 | | |
| 13 | 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 円運動 ② 等速直線運動 ③ 放物運動 ④ 自由落下運動 | | |
| 14 | 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 虚像 ② 実像 ③ 光軸 ④ 焦点 | | |
| 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？ | <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 | | |



- | | | | |
|----|--|--------------------------|--------------------------|
| 1 | 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 | | |
| 2 | 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 浮力 ② 重力 ③ 垂直抗力 ④ 摩擦力 | | |
| 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？ | ☐ | ☐ |
| | ① 屈折角 ② 入射角 ③ 臨界角 ④ 全反射 | | |
| 4 | 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 | | |
| 5 | 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 実像 ② 倒像 ③ 虚像 ④ 正像 | | |
| 6 | 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？ | ☐ | ☐ |
| | ① 波長 ② 振幅 ③ 振動数 ④ 周期 | | |
| 7 | 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 短く ③ 長く ④ 変化しない | | |
| 8 | 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 | | |
| 9 | 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 振幅 ② 振動数 ③ 波長 ④ 周期 | | |
| 10 | 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 周期 ② 波長 ③ 振動数 ④ 振幅 | | |
| 11 | 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 波長 ② 振動数 ③ 振幅 ④ 周期 | | |
| 12 | 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 振幅 ② 周期 ③ 振動数 ④ 振動の中心 | | |
| 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？ | ☐ | ☐ |
| | ① 作用点 ② 力の向き ③ 一直線上 ④ 力の大きさ | | |
| 14 | 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？ | ☐ | ☐ |
| | ① 振幅 ② 周期 ③ 音速 ④ 振動数 | | |
| 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？ | ☐ | ☐ |
| | ① 正像 ② 虚像 ③ 実像 ④ 倒像 | | |



- | | | | |
|----|---|----------------------|----------------------|
| 1 | 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？ | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| | ① 入射角 ② 反射角 ③ 屈折角 ④ 法線 | | |
| 2 | 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？ | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| | ① パスカル ② ジュール ③ ニュートン ④ ワット | | |
| 3 | 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？ | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| | ① 力点 ② モーメント ③ 作用点 ④ 支点 | | |
| 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 ワット ② ニュートン ③ パスカル ④ ジュール | | |
| 5 | 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 | | |
| 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？ | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| | ① 面積 ② 質量 ③ 密度 ④ 体積 | | |
| 7 | 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？ | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| | ① 波長 ② 振動数 ③ 周期 ④ 振幅 | | |
| 8 | 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 | | |
| 9 | 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 ニュートン ③ ヘルツ ④ ジュール | | |
| 10 | 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 | | |
| 11 | 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 波長 ② 振幅 ③ 周期 ④ 振動数 | | |
| 12 | 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 パスカル ② ヘルツ ③ ニュートン ④ ジュール | | |
| 13 | 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？ | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| | ① 入射角 ② 臨界角 ③ 反射角 ④ 屈折角 | | |
| 14 | 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？ | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| | ① 反射像 ② 虚像 ③ 実像 ④ 正立像 | | |
| 15 | 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 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	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	<input type="text"/>	<input type="text"/>
2	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 抗力	② 弾性力	③ 摩擦力	④ 重力	<input type="text"/>	<input type="text"/>
3	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 全長さ	② 自然の長さ	③ 収縮距離	④ ばねののび	<input type="text"/>	<input type="text"/>
4	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？	① 拡散	② 屈折	③ 全反射	④ 干渉	<input type="text"/>	<input type="text"/>
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？	① 波長	② 振幅	③ 振動数	④ 周期	<input type="text"/>	<input type="text"/>
6	力が物体に働く際、その力の始点となる場所を何という？	① 力点	② 作用点	③ 重心	④ 支点	<input type="text"/>	<input type="text"/>
7	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 弾性限界	② 最大荷重	③ 比例限界	④ 破壊点	<input type="text"/>	<input type="text"/>
8	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？	① 反射	② 回折	③ 直進	④ 屈折	<input type="text"/>	<input type="text"/>
9	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 作用点	② 支点	③ 力点	④ モーメント	<input type="text"/>	<input type="text"/>
10	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 波長	② 振幅	③ 振動数	④ 周期	<input type="text"/>	<input type="text"/>
11	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？	① 入射角	② 屈折角	③ 臨界角	④ 反射角	<input type="text"/>	<input type="text"/>
12	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 弾性力	③ 摩擦力	④ 重力	<input type="text"/>	<input type="text"/>
13	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"/>
14	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 虚像	② 正立像	③ 実像	④ 倒立像	<input type="text"/>	<input type="text"/>
15	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	<input type="text"/>	<input type="text"/>
16	光が障害物のない空間において、常に一定の方向に進む性質を何という？	① 反射	② 直進	③ 屈折	④ 散乱	<input type="text"/>	<input type="text"/>

