

- | | | | |
|----|---|----------------------|----------------------|
| 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 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	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。	3 <u>反射角</u>	☐
2	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 <u>全反射</u> と呼びます。	1 <u>全反射</u>	☐
3	力を矢印で表すとき、矢印の始点は「 <u>作用点</u> 」、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。	4 <u>作用点</u>	☐
4	<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。	2 <u>ヘルツ</u>	☐
5	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。	1 <u>振動数</u>	☐
6	波が1秒間に繰り返される回数を指す数値です。	2 <u>振動数</u>	☐
7	<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れるかという境界値です。	3 <u>弾性限界</u>	☐
8	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>	☐
9	反射面に対して垂直に引いた線を「法線」と呼びます。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「 <u>反射角</u> 」といいます。	2 <u>反射角</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。	4 <u>実像</u>	☐
11	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。	1 <u>正立</u>	☐
12	<u>乱反射</u> は、光が不規則な面に当たった際に様々な角度へ反射する現象です。	3 <u>乱反射</u>	☐
13	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、速さと向きを変える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。	2 <u>等速直線運動</u>	☐
14	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。	4 <u>焦点</u>	☐
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 <u>弾性限界</u> といいます。	3 <u>弾性限界</u>	☐

言えなかった用語ノート

- | | | | |
|----|--|--------------------------|--------------------------|
| 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 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	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>	☐
2	<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>	☐
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「 <u>全反射</u> 」です。	4 <u>全反射</u>	☐
4	<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>	☐
5	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「 <u>実像</u> 」と呼びます。	1 <u>実像</u>	☐
6	<u>振動数</u> は1秒間に波が繰り返される回数です。	3 <u>振動数</u>	☐
7	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 <u>短く</u> なり、焦点距離が短いレンズとなります。	2 <u>短く</u>	☐
8	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>	☐
9	「 <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。	1 <u>振幅</u>	☐
10	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。	3 <u>振動数</u>	☐
11	<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。	2 <u>振動数</u>	☐
12	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。	4 <u>振動の中心</u>	☐
13	2つの力がつり合うには、力の大きさが等しく、向きが逆であることに加え、力が同じ線の上に重なっている必要があります。これを「 <u>一直線上</u> 」にあると言います。	3 <u>一直線上</u>	☐
14	オシロスコープなどで波形を視覚化すると、波の山から谷までの中心からの距離として現れます。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。	1 <u>振幅</u>	☐
15	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。	2 <u>虚像</u>	☐

言えなかった用語ノート

- | | | | |
|----|---|----------------------|----------------------|
| 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 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	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「 法線 」です。		4 法線	☐
2	圧力の単位である「 パスカル 」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 パスカル と定義しています。		1 パスカル	☐
3	てこには「支点」「力点」「 作用点 」の3つの場所があります。		3 作用点	☐
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。		2 ニュートン	☐
5	重力 は地球が物体を引っ張る力のことです。		3 重力	☐
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「 面積 」で割ることで算出されます。		1 面積	☐
7	「 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。		4 振幅	☐
8	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。		2 針穴写真機	☐
9	1秒間に1回振動する現象は「1 ヘルツ 」と表されます。		3 ヘルツ	☐
10	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、速さと向きを変えることなくまっすぐ動き続けます。これを「 等速直線運動 」と呼びます。		1 等速直線運動	☐
11	振動数 は1秒間に波が繰り返される回数です。		4 振動数	☐
12	ヘルツ 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。		2 ヘルツ	☐
13	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 屈折角 と呼びます。		4 屈折角	☐
14	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。		3 実像	☐
15	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 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で、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

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"/>



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	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	☐
2	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。		4 重力	☐
3	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。		2 自然の長さ	☐
4	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 <u>全反射</u> と呼びます。		3 全反射	☐
5	<u>振動数</u> は1秒間に波が繰り返される回数です。		3 振動数	☐
6	力を矢印で表すとき、矢印の始点は「 <u>作用点</u> 」、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。		2 作用点	☐
7	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 <u>弾性限界</u> といいます。		1 弾性限界	☐
8	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 屈折	☐
9	<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。		1 作用点	☐
10	<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。		3 振動数	☐
11	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「 <u>屈折角</u> 」といいます。		2 屈折角	☐
12	<u>重力</u> は地球が物体を引っ張る力のことです。		4 重力	☐
13	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 振動数	☐
14	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。		3 実像	☐
15	<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 屈折	☐
16	光が一定の方向にまっすぐ進む性質を <u>直進</u> と呼びます。		2 直進	☐

言えなかった用語ノート