

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