



第4回

実施日 年 月 日

氏名

1 物体の表面で光がはね返ることを何というか。

2 透明な物質にななめに入射した光が、境界面で曲がることを何というか。

3 凸レンズの中心から焦点までの距離を何というか。

4 凸レンズを通った光が1点に集まり、スクリーン上にできる上下左右が逆向きの像を何というか。

5 振幅が変化すると、音の何が変化するか。

6 振動数が変化すると、音の何が変化するか。

7 地球が物体を引く力を何というか。

8 物体に力がはたらく点を何というか。

9 物体が凸レンズと焦点の間にあり、凸レンズ越しに見える同じ向きの物体よりも大きな像を何というか。

10 ばねののびが、ばねに加わる力の大きさに比例することを何の法則というか。