



光と音の世界



学習した日

()分	()分
------	------

1 光の直進と反射

- (1) 光は空気やガラスや水の中をまっすぐに進む。これを光の()という。
- (2) 光が鏡などの物体の表面に当たり、はね返ることを光の()という。
- (3) 鏡に当たる光の角度は、鏡で反射した光の角度と()。

1

(1)	
(2)	
(3)	

2 光の屈折

- (1) 光が空気中から水中やガラス中に入るときや、ガラス中や水中から空気中に出るときなど、光は折れ曲がって進む。これを光の()という。
- (2) 光が物質に入る角度を(①)角といい、境界から物質中に入りこむ角度を(②)角という。
- (3) 光が空気中から水中に入るとき、入射角より屈折角の方が()。
- (4) 光が水中から空気中に出るとき、入射角がある角度以上に大きくなると、光は境界面ですべて反射する。これを光の()という。

2

(1)	
(2)	①
(3)	②
(4)	

3 凸レンズのはたらき

- (1) 凸レンズに平行な光が当たると光は屈折して一点に集まる。この点を凸レンズの()という。
- (2) 光源と反対側のスクリーンに実際に映すことのできる像を(①)といい、スクリーンに映すことはできないが、凸レンズを通して見ることができる像を(②)といい。
- (3) 物体とレンズまでの距離が焦点距離より長いとき、(①)立した実像ができる。また、焦点距離より短いとき、(②)立した虚像ができる。

3

(1)	
(2)	①
(3)	②
(4)	①
(5)	②

4 音の伝わり方

- (1) 音は音源を中心に四方八方に(①), 遠くに伝わるほど弱くなり、やがて聞こえなくなる。音は(②)物体に当たるとはね返る。
- (2) 音がでているとき、同じ(①)の音が出る物体(音さなど)が振動をはじめて、音を出す現象を(②)といい。
- (3) 空気中で音源が振動すると、空気の濃いところとうすいところができ、それが次々と伝わっていく。これを音の()といい。

4

(1)	①
(2)	②
(3)	①
(4)	②
(5)	

5 音の大小と高低

- (1) 物体の振動の幅を(①)といい、物体が1秒間に振動する回数を振動数といい。単位はHzで、(②)と読む。
- (2) 音源の(①)が大きいほど、音は大きい。また、音源の振動数が多いほど音は(②)。
- (3) 人が耳で聞くことができる音よりも多い振動数の音を()といい。

5

(1)	①
(2)	②
(3)	①
(4)	②
(5)	

6 音を伝えるものと速さ

- (1) 空気などの気体だけでなく、水などの(①)や金属などの固体も音を伝える。(②)中では音は伝わらない。
- (2) 空気中を伝わる音の速さは、15°Cのとき約()m毎秒である。

6

(1)	①
(2)	②
(3)	

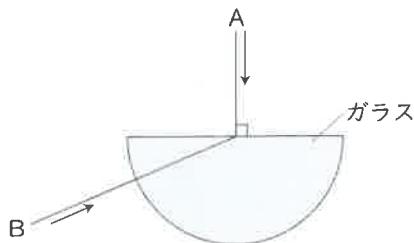


()分 ()分

光と音の世界

1 光の進み方について、次の問いに答えなさい。

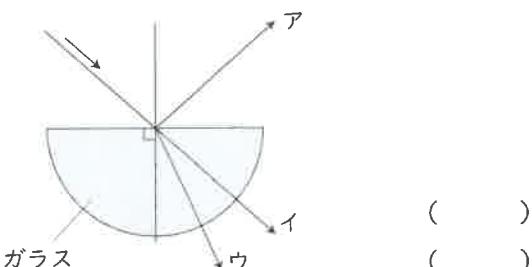
(1) A, Bの光の進み方を図にかき込みなさい。



(2) (1)のBのような光の進み方を何というか。

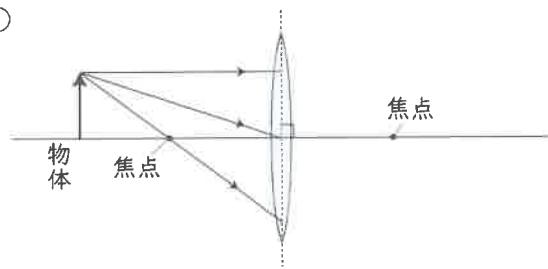
()

(3) 光の進み方について、正しいものを2つ選び、記号で答えなさい。

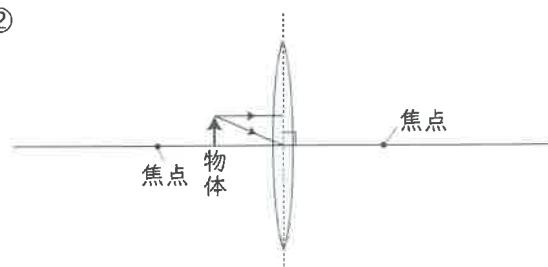


(4) 次の凸レンズを通る光の進み方について、図を完成させなさい。

①



②



(5) (4)の①でできる像の大きさは、物体と比べてどうか。

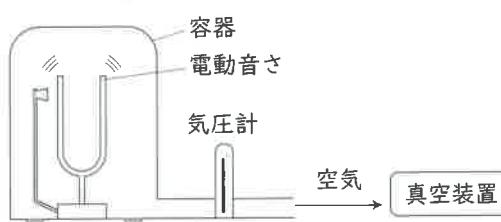
()

(6) (4)の①, ②でできる像是、それぞれ実像か虚像か。

① ()

② ()

2 次の図のようにして、密封した容器の中の空気を抜いていく実験について、あとの問い合わせに答えなさい。



(1) 電動音さを鳴らしながら、真空装置で容器内の空気を抜いていくと、どうなるか。次の中から正しいものを1つ選びなさい。

()

ア 音さの音が、だんだん大きく聞こえるようになる。

イ 音さの音は、だんだん小さくなり、やがて聞こえなくなる。

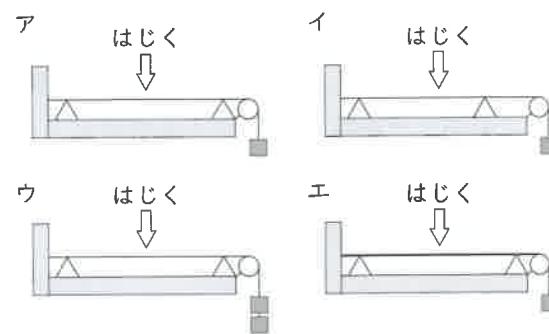
ウ 始めから音さの音は聞こえない。

エ 音の大きさは変化しない。

(2) 上の図の場合、音を伝える物質は何か。

()

3 次の図のようなモノコードを同じ力ではじいた実験について、あとの問い合わせに答えなさい。



ア～ウの金属糸は同じ太さ、エはア～ウより太い金属糸。

(1) アヒイとでは、どちらの音が高いか。

()

(2) アヒウとでは、どちらの振動数が多いか。

()

(3) アヒエとでは、どちらの音が高いか。

()

(4) 音を伝える速さは、物質によって違うが、空気と鉄(金属)とでは、どちらが速く音を伝えるか。

()