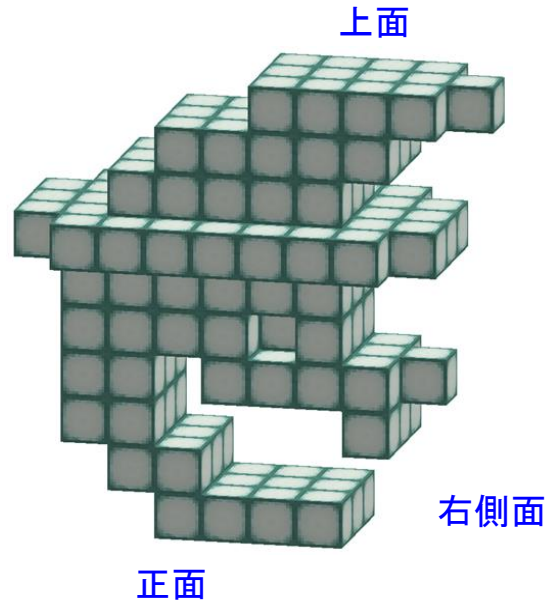
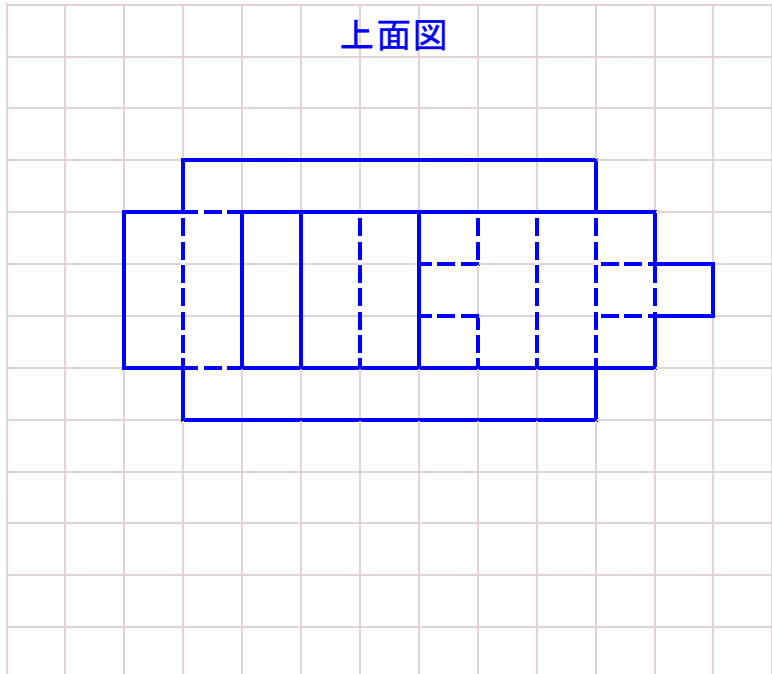
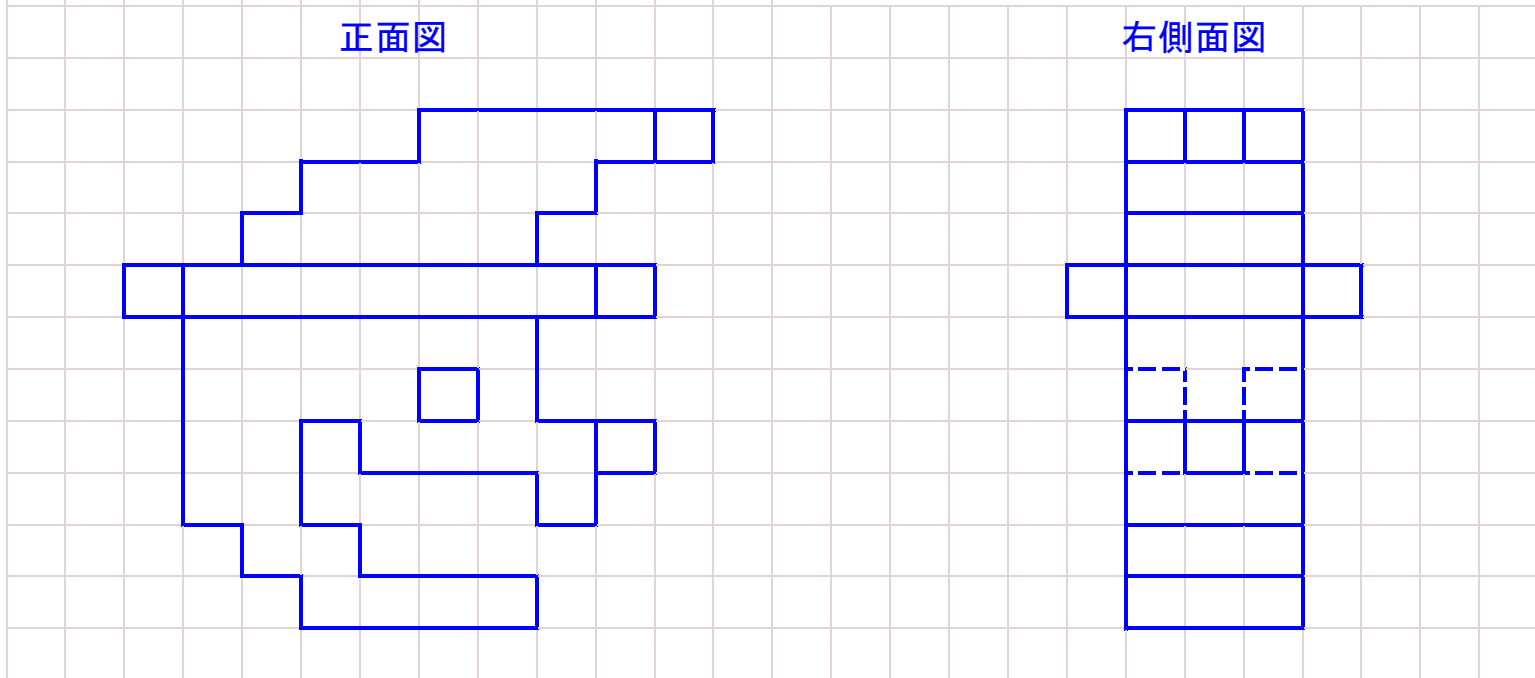
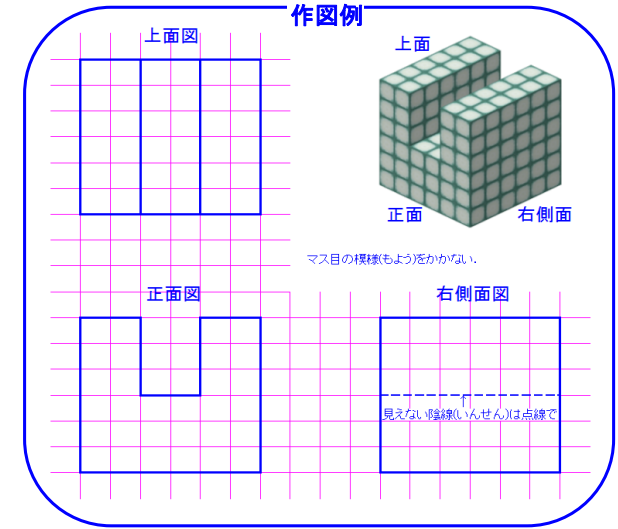


なまえ	
-----	--



見えないところは  
想像して描くこと。



加点	□ 位置	□ 外形	□ 実線	□ 隠線	□ 精度
評点	/ 5 点				
日付	/		/		
採点者			済印	記録 発行	

No.	問題	学年	解答	採点	先生コメント		
1	<p>ピッチングマシンで玉を遠くに投げる工夫として、誤っているものを1つ選び、記号で答えよ。</p> <p>A. なるべく玉を軽く作る</p> <p>B. なるべく玉を小さく固める</p> <p>C. 輪ゴムを強くかけて、玉を速く飛ばす</p> <p>D. アームが止まって玉を放り投げる角度をななめ45° に調整する</p>	小3～ めやす	<p>A. (ティッシュのように軽すぎても、鉄球のように重すぎても遠くに飛ばせないのが、重さだけの問題ではない。)</p> <p>B. により、同じ重さでも小さい方が空気抵抗が小さくなる。</p> <p>C. は、当然。</p> <p>D. は、同じ速さでは一番遠くに届く角度(に近い)。</p>	/1			
2	<p>ピッチングマシンで玉を常に同じ方向に投げる工夫として、誤っているものを1つ選び、記号で答えよ。</p> <p>A. なるべく玉を丸い形に作る</p> <p>B. なるべくアームを長くして、玉を速く飛ばす</p> <p>C. 投げる反動でぐらつかないように、土台を固定する</p> <p>D. 玉がバスケット(投げる手)の中でぐらつかないように作る</p>	小3～ めやす	<p>B. (スピードとコントロール性は直接関係しない。)</p> <p>A. により、玉が回転しても空気抵抗の受け方が変わらず、軌道が変化しにくい。</p> <p>C. により、放り投げる方向が安定する。</p> <p>D. により、放り投げる方向が安定する。</p>	/1			
3	<p>問2で玉を正確に投げられるようになったとして、バッティングを成功させるために、どのような設計がなされているか。</p> <p>「自動化」という言葉を使って説明せよ。</p>	小3～ めやす	<p>ピッチャーが投げ終わった瞬間に、それをタッチセンサー黒(または音センサーを使ったプログラム)で検知し、バッターのモーターへ通電することにより、ピッチングとバッティングの連携(れんけい)を自動化し、両者のタイミングの再現性を高めている。</p>	/3			
				採点者	計	済印	日付
					/5	記録	/ /
						発行	