

PRÍKLAD MODINY: IKOLOGRAFICKÉ MODELUVANIE
+ INTERAKTÍVNA TABUĽA

AKO PADA' PARAJUTISTA

ALEBO PREČO

AK SPADNE MAČKA Z 10. POSCHODIA

TAK SA JEJ NIČ NESTANE, ALE PRI

PÁDE Z 1. POSCHODIA MÔŽE ĽAHKO

ZAMŤAŤ D

PROJEKT MVT, JOSEF HANČ

MOTIVAČNÝ

PROBLÉM

S MAČKOU:

PŘEVÁTĚNÍ

KNIHY

HALLIDAY, RESNICK

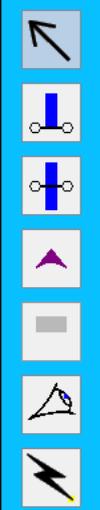
WALKER, FYZIKA,

MITCHELL, DRWS, 2000



Kočky se rády vyhřívají na sluníčku. Když ale odpočívají na římse výškové budovy, riskují nebezpečný pád. Kupodivu se však zjistilo, že kočka může docela dobře přežít, je-li výška pádu dostatečně velká, alespoň sedm či osm poschodí. V takovém případě rozsah jejího poranění, např. počet zlomenin nebo smrtelných zranění, s výškou pádu dokonce klesá! (Rekord drží kočka, která vypadla z dvaatřicátého patra a jen mírně si poranila hrudník a přišla o zub.) Je to vůbec možné?

Zostaviť
Spustiť



Situácia 1: Padajúci parašutista - vyhoví z lietadla

1) Čo je dôležité pre parašutistu?

→ výška nad zemou (KEDY OTVORIŤ TADÁK)

→ rýchlosť dopadu (AKO TUĽDO PRISTAŤ)

→ kde dopadne (NA AKÝ PODKLAD PRISTAŤ)

Odpoveď na 1. otázku: (pre učiteľa)

Čo je dôležitejšie?

A) výška

B) rýchlosť dopadu

C) miesto na rovnako dôležité!

EXPERIMENTA:

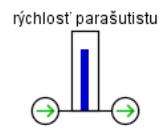
→ výška vo vzduchu

→ výška vo vzduchu

padajúci s tým istým výškou, ale výška je rovná

PRÍKLAD JE RÝCHLOŤ

VELIČINA
→
KTORÁ NÁS
ZAUJÍMA



2) AKO NASTAVÍME VÝŠKU STĺPCA?
PRE RÝCHLOŤ V ZVISLOM SMERE

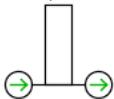
NA ZAČIATOK $v=0$ i rozviť video parašutistu
↓
VÝŠKA STĺPCA = 0

Zostaviť

Spustiť

MODEL 1

rýchlosť parašutistu



3) Praktická: Čo sa deje s rýchlosťou parašutistu?

stručný popis: rýchlosť narastá.

po otvorení padáka sa ustáli.

EXPERIMENT 2:

→ vlníť sa guľička
vzduch + laniče

OTÁZKA NA EHCASOVANIE: (pre učkov)

a) stále narastá

b) narastá, ale potom sa ustáli

c) narastá, a ustáli sa až po otvorení padáka

d) narastá, ustáli sa i po otvorení padáka so zmenou a potom ustáli

4) SPUSTÍME MODEL 1

Čo sa deje s rýchlosťou?

stručný popis: nič. Otvoríme graf.

zvoliť
až 4
premenne

rýchlosť parašutistu

žiaden graf

žiaden graf

žiaden graf

pozrieť

 stlačiť automaticky nastaviť mierku

rýchlosť parašutistu

5) POPIS GRAFU

hodnote rýchlosti je malou
a mení sa.

čas

5) ZÁVER : zodpovedá model realite?

→ NIE. Rýchlosť musí rásť.

→ skúš porovnať s iným modelom EXPERIMENT 2

6) Prečo musíme? čo je pulzom našu rýchlosť?

→ gravitácia

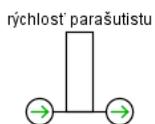
7) EXISTUJE SITUÁCIA ZODPOVEDAJÚCA MODELU 1?

→ stanica ISS

AHOJ! TAM KDE "NIE JE" GRAVITÁCIA?

práve nad stanicou ISS EXPERIMENT

späť

Zostaviť
 Spustiť


7) SITUÁCIA 2: CHCEME ZAHŔNUŤ GRAVITÁCIU
 PRI ČOM GRAVITÁCIA BUDE OVPLYVKOVAŤ
 RÝCHLOSŤ.

OTÁZKA NA E-KLASOVANIE PRE ŽIAKOV:
 Čo sa deje s gravitáciou:

MISKOVCEPCIA
 O ZASTŮCEJ
 GRAVITÁCII



- spriechylní sa k zemi, keď už nič nespriechylní (plyvnosť vody)
- je menšia a má väčšie hodnoty v blízkosti zeme
- narastá, ak zmení sa metrími metricko

ÚPLNE SPRÁVNÁ ODPOVEĎ c)

Spriechylní sa aj odpoveď b)

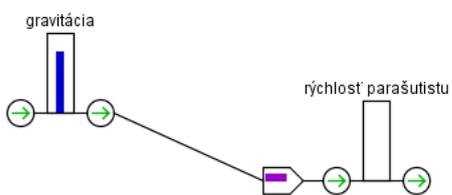
→ ak sme „státni“ v morskotanku, na 11. poschode¹²

NIE SÚ! GRAVITÁCIU MOŽNO POVAŽOVAŤ ZA
 ZADATEĽNÉ NEMENNÚ!

EXPERIMENT 3: (ako dohora)

- let v lietadle;
- sú sme vo vyššie omnoho „letíme“?
- napr. pohyb vody, kofy, hufu

Zostaviť
 Spustiť



MODEL 2

8) MODEL 2: prepíšeme gravitáciu s rýchlosťou.
 Čo sa týka, čo?

prepíšeme 

gravitácia horou rýchlosťou
 akú hodnotu má nadobudnúť.

9) SPUSTENIE MODELU 2:

Čo sa deje?

Skryj popis: rýchlosť parašutistu RYCHLO zmenila
 a potom sa už nemení.

zvoliť
až 4
premenne

- rýchlosť parašutistu
- gravitácia
- žiaden graf
- žiaden graf

pozrieť

- stlačiť
- automaticky nastaviť mierku

rýchlosť parašutistu
gravitácia

10) Opis grafu

↑
 rýchlosť - rýchlosť rýchlo
 na dvoch hodnotách a potom
 sa už ustábil.

↗
 gravitácia sa nemení s časom

11) ZÁVER: zodpovedá realite?
 NIE!

~~MODEL 2~~

EXPERIMENT (AK BY ÁNO)

PRI SKOKU Z LIETADLA, LAVICE, OKNA, 2. posch. alebo 11. posch.

MAL BY SOM DOSIAHNUŤ ROVNAKO VEĽKÚ USTAĽENÚ

RÝCHLOSŤ, ČO NIE JE PRAVDA

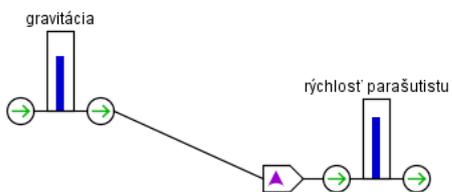
čas

VYSVETLENIE:

12) Gravitácia roztiahne viac rýchlosti, nie jej hodnota!

Zostaviť

Spustiť



MODEL 3

13) MODEL 3: Gravitáciamáji veľkú rýchlosť 

ustavíme hodnotu rýchlosti na nulu

14) SPUSTIŤE MODEL:

Hlavný popis: rýchlosť parašutistu rovnomerne klesá!

EXPERIMENT (OVERVIEW)

→ vidieť katapultujú lety

→ Graph experiment

zvoliť
až 4
premenne

gravitácia

rýchlosť parašutistu

žiaden graf

žiaden graf

pozrieť

 stlačiť automaticky nastaviť mierkugravitácia
rýchlosť parašutistu

15) POPIS GRAFU

gravitácia sa nemení!

→ rýchlosť - rovnomerne
narastá!

16) ZODPOVEDÁ MODEL REALITE?

→ určite nie pre celý rozsah padákov. Hlavné
zo skvelej padáka sa spomaľuje a rýchlosť sa ustáli
na konštantnej hodnote. Toho mi je zabránené v modeli:

17) ČO SPŮSOBUJE ZMÄNENIE RÝCHLOSTI?

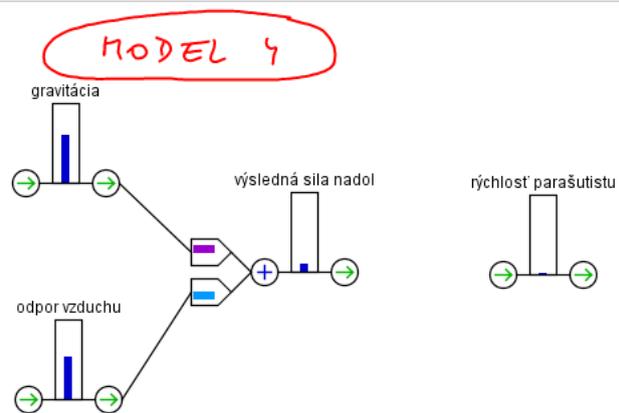
→ ODPOR VZDUCHU

čas

späť

Zostaviť

Spustiť



18) MODEL 4: GRAVITÁCIA

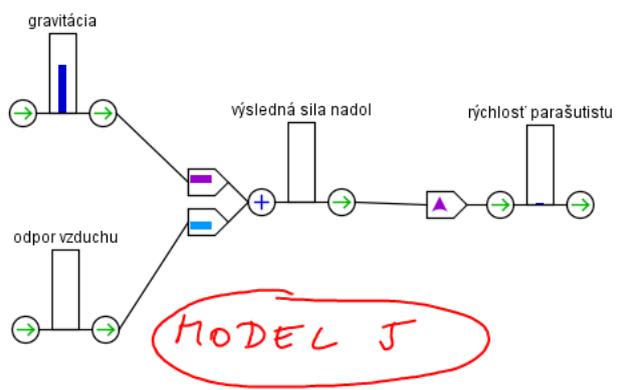
A odpor vzduchu vytrhajú výslednú silu, ktorá mení (spôsobuje) rast rýchlosti

19) SPUSTENIE MODELU 4:

sloný popis: ak odpor vzduchu narastá, tak výsledná sila sa zmenšuje.

→ ak je odpor vzduchu = gravitácii, potom výsledná sila je nulová a menšie by sa menilo rýchlosti

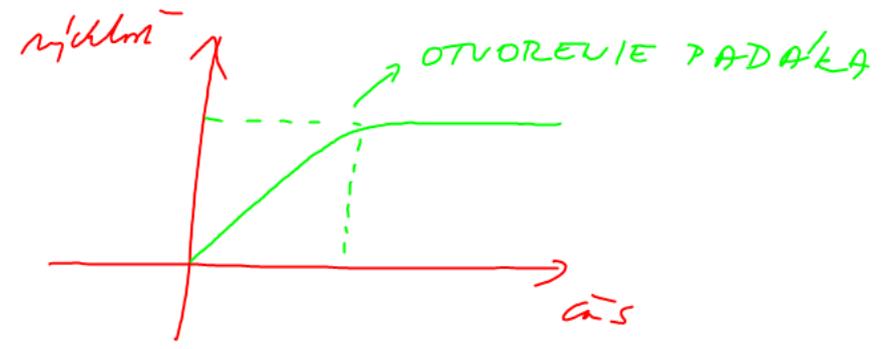
Zostaviť
Spustiť



20) MODEL 5: VÝSLEDNÁ SILA URČUJE
RÝCHLOSŤ 

21) PREDIKCIA: ČÍM MENŠIA VÝSL. SILA, TÝM MENEJ
SA MENÍ RÝCHLOSŤ; NULOVÁ SILA
ZUJEDNÁVA NULOVÚ RÝCHLOSŤ

22) ZO ZAČIATKU JE ODPOR VZDUCHU NULOVÝ
PO OTVORENÍ PADÁKA SA VÝSLEDNÁ SILA VYUOLUJE
RÝCHLOSŤ JE KONŠTANTNÁ



23) SPUSTENIE MODELU: slovný popis: rýchlosť rovnomerne
rastie, po určitom čase odpor sa rovná na veľkosť gravitácie
a je nulová.

zvoliť až 4 premenné

gravitácia

rýchlosť parašutistu

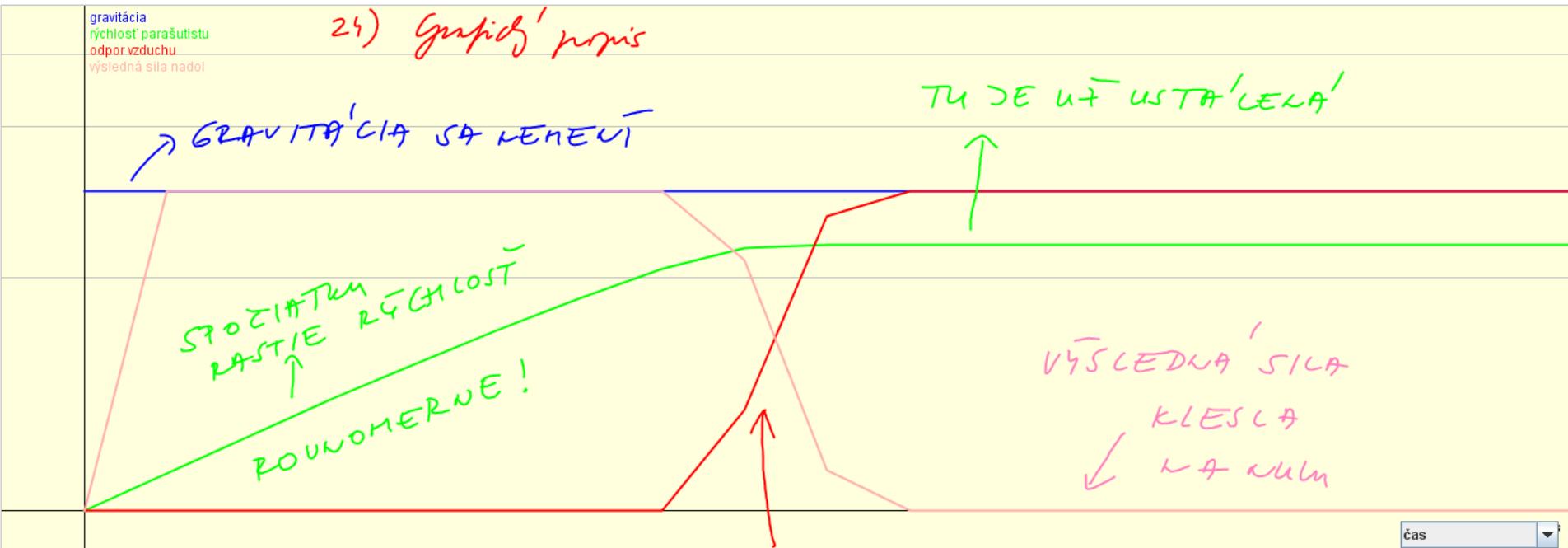
odpor vzduchu

výsledná sila nadol

pozrieť

stlačiť

automaticky nastaviť mierku



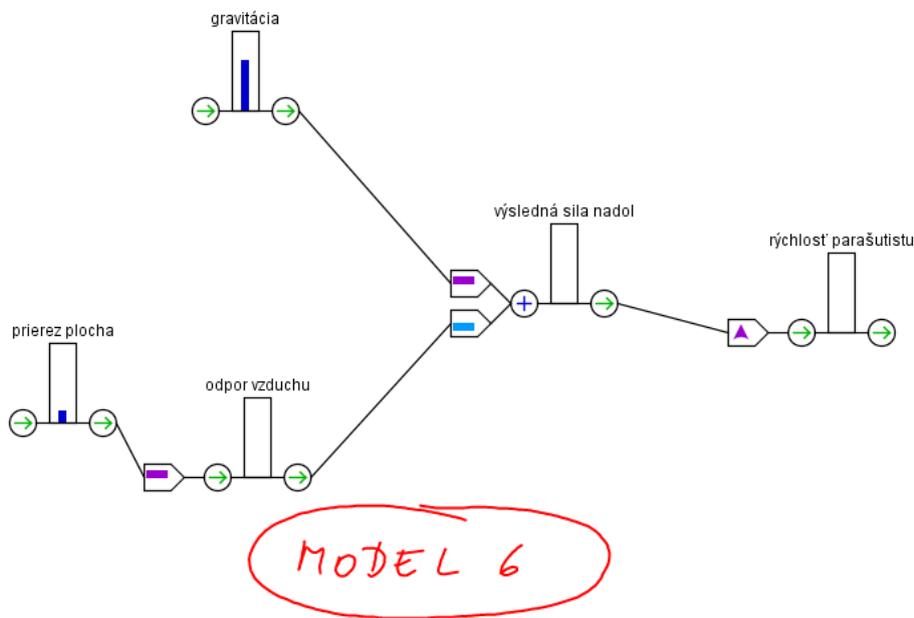
25) MODEL ZODPOVEDA' KVALITATIVNE REALITE CELKOM DOJRE.

ALE, CO SPŔSOBUJE ODPOR VĚDUCHU → SAŤ PARAŠUTISTA OTVORENĤM PADÁKA

26) CO TĤM ZMENĤ:

→ plocha (povrch) parašutistu, resp. padáka

Zostaviť
 Spustiť



27) MODEL 6 :

→ plocha, prierez parašutistu
 spôsobujú odpruženie

→ JEJ ZVÄČŠENIA (POROUCOU PÁDAČKA)
 SA ZVÄČŠÍ ODPRUŽENIE

28) Predikcia \equiv predikcia v bode 22

29) NASTAVENIE priemeru na malú
 hodnotu (Prečo?)

a potom po spustení a po určitom
 čase sa veľkosť hodnoty (Prečo?)

30) SPUSTENIE MODELU

stojí popis: najskôr rovnováha nastane!
 a po obrovskom páde, ktoré najskôr sila
 na malú a najskôr sa ustáli.

zvoliť až 4 premenné

gravitácia

rýchlosť parašutistu

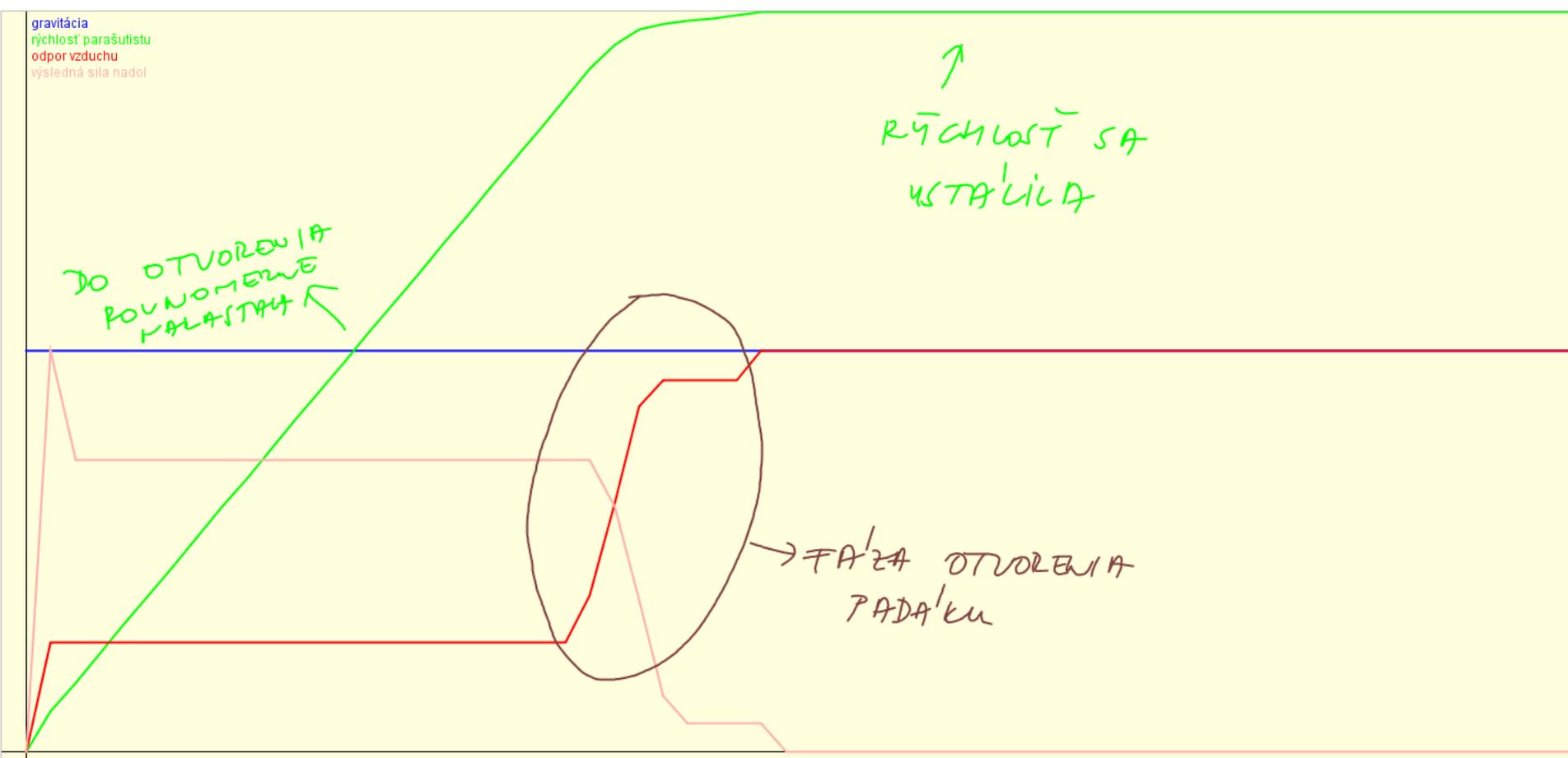
odpor vzduchu

výsledná sila nadol

pozrieť

stlačiť

automaticky nastaviť mierku



čas

závažím kvalitatívum

31) MODEL GMA' JEDNA' CHYBA:

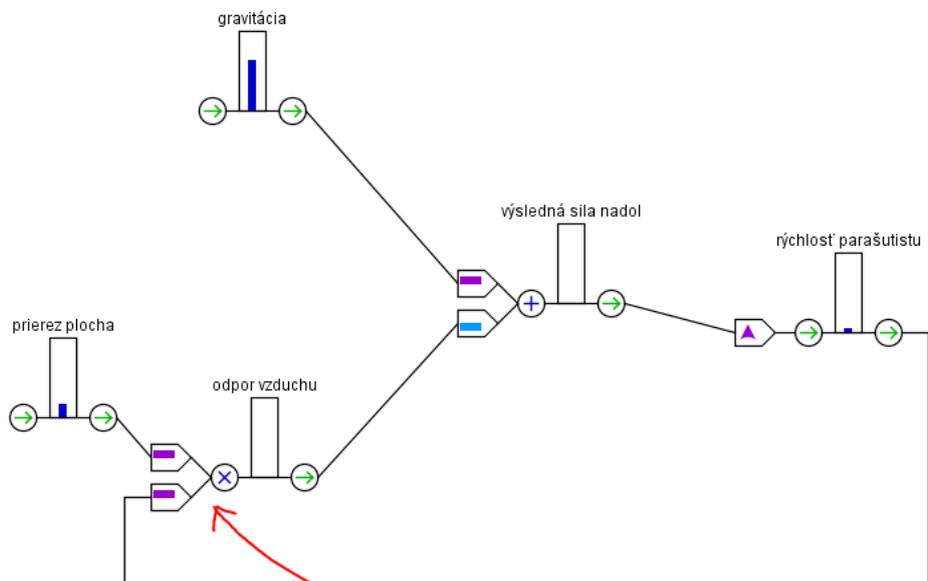
ODPOR VEDUCHU ZÁVISÍ AJ OD

RÝCHLOSTI

EXPERIMENT

→ ja ako učiteľ; ak ide o pomery
vychádzajúce z
reálnych podmienok; pri veľkej rýchlosti veľké
miera

Zostaviť*
 Spustiť*



32) MODEL 7:

ODPOR VZDUCHU RAVINÁ AJ
OK RÝCHLOSI

→ ak je rýchlosť nulová, odpor
by mal byť nulový bez ohľadu
na plochu (toto model 6 neplní)

→ ak je plocha vetvi mála ~ nulová,
aj rýchlosť by mal byť odpor nulový!

33) PRETO VPLYV RÝCHLOSTI A PLOCHY
MUSÍ BYŤ KOMBINOVANÝ ČEZ NÁSOBENIE
(SÚČET VLASTNOSTI 32 NEMÁ!)

34) SPUSTENIE MODELU:

strana 10

zvoliť
až 4
premenne

prierez plocha

rýchlosť parašutistu

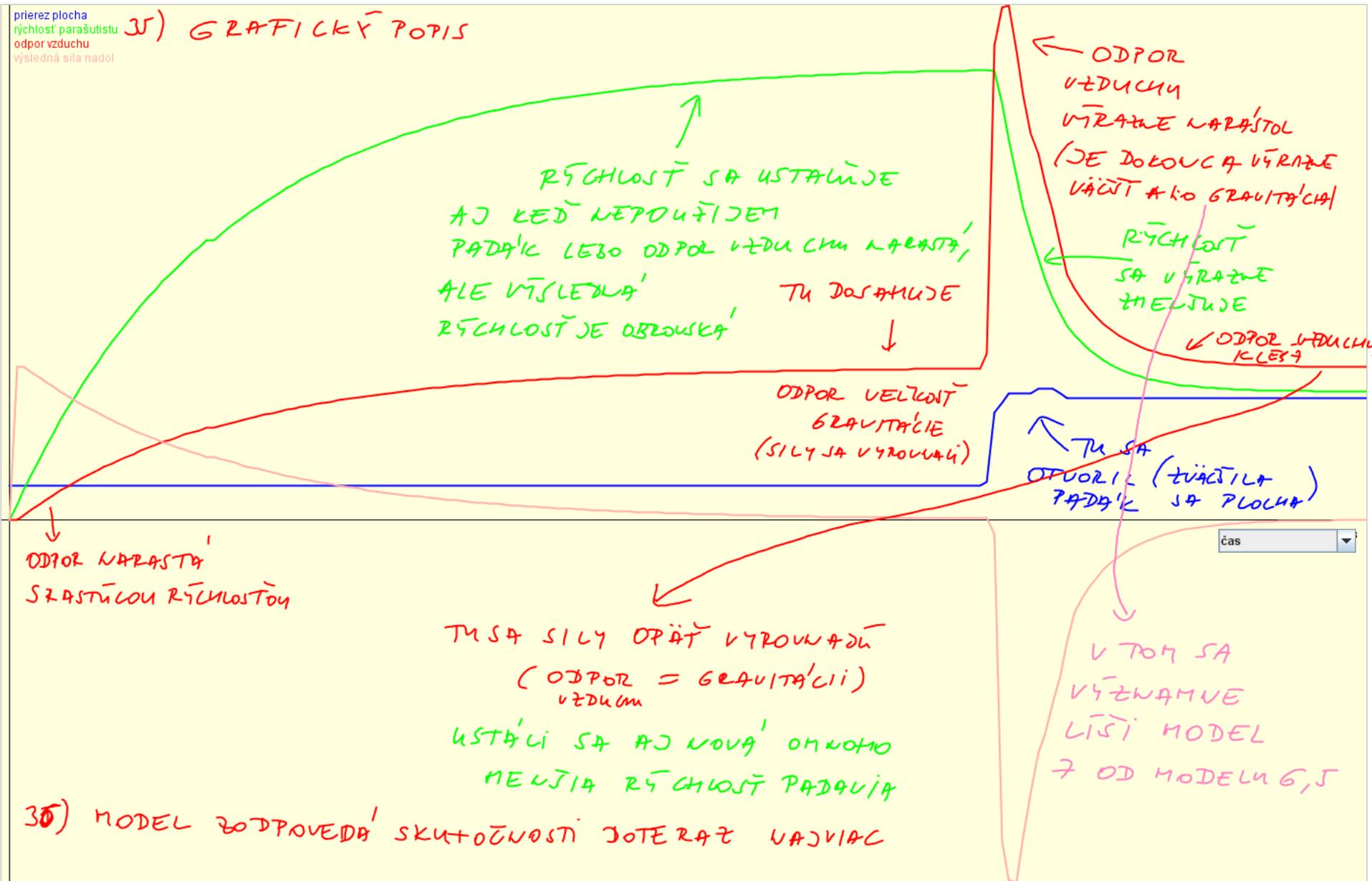
odpor vzduchu

výsledná sila nadol

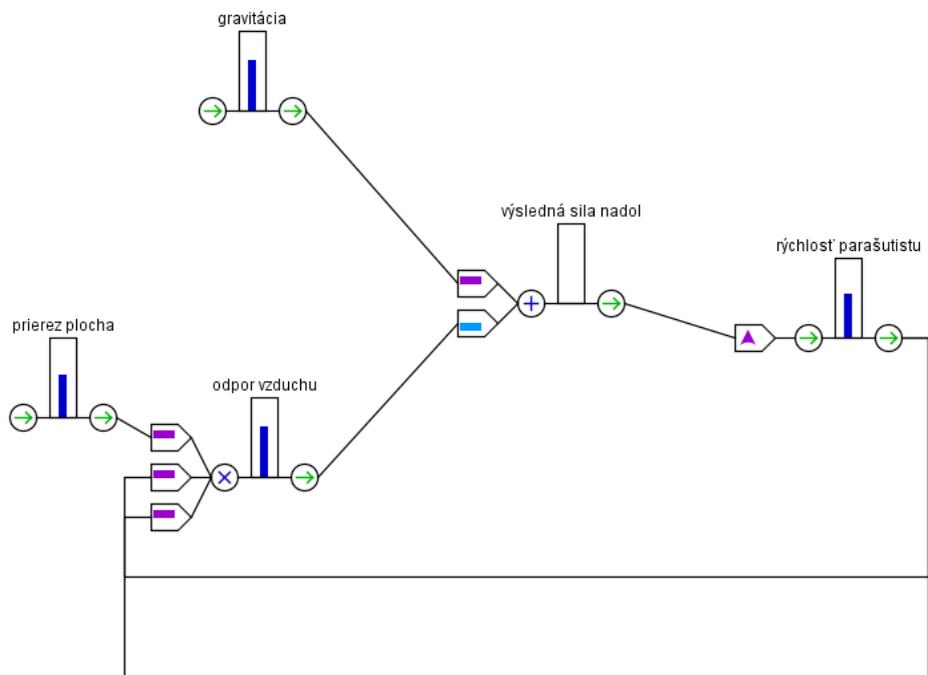
pozrieť

stlačiť

automaticky nastaviť mierku



Zostaviť
 Spustiť



37) MODEL 8: (DOPLŇUJÚCI)
 VĽADUS PRE SĽ
 → Z MERANĽ SA ZISTILO, ŽE
 V PRĽPADE PADU VO VEDUCAM
 ODPOR ZÁVISĽ KVADRATICKY
 → PRETO JME TAM PRĽDALI EĽTE
 JEDNU LINEU  MEDZI
 RÝCHLOSŤOU A ODPOROM

38) SPUSTENIE MODELU 8:

SlonĽ popis: rýchllosť parašutistu narosla!
 aĽ na urĽiti na vysoký hodnosť.
 Po obrnenĽ parašutem odpor rĽkne sa
 zroĽni rýchllosť, rýĽm rĽĽosť rýchllosť
 klesĽ rýchllosť. Odpor rĽkne vĽĽ
 klesne na hodnosť gravitácii, rýchllosť
 sa urĽiti na nuly hodnosť.

zvoliť
až 4
premenne

prierez plocha

rýchlosť parašutistu

odpor vzduchu

výsledná sila nadol

pozrieť

stlačiť

automaticky nastaviť mierku

prierez plocha
rýchlosť parašutistu
odpor vzduchu
výsledná sila nadol

39) GRAFICKÝ POPIS:

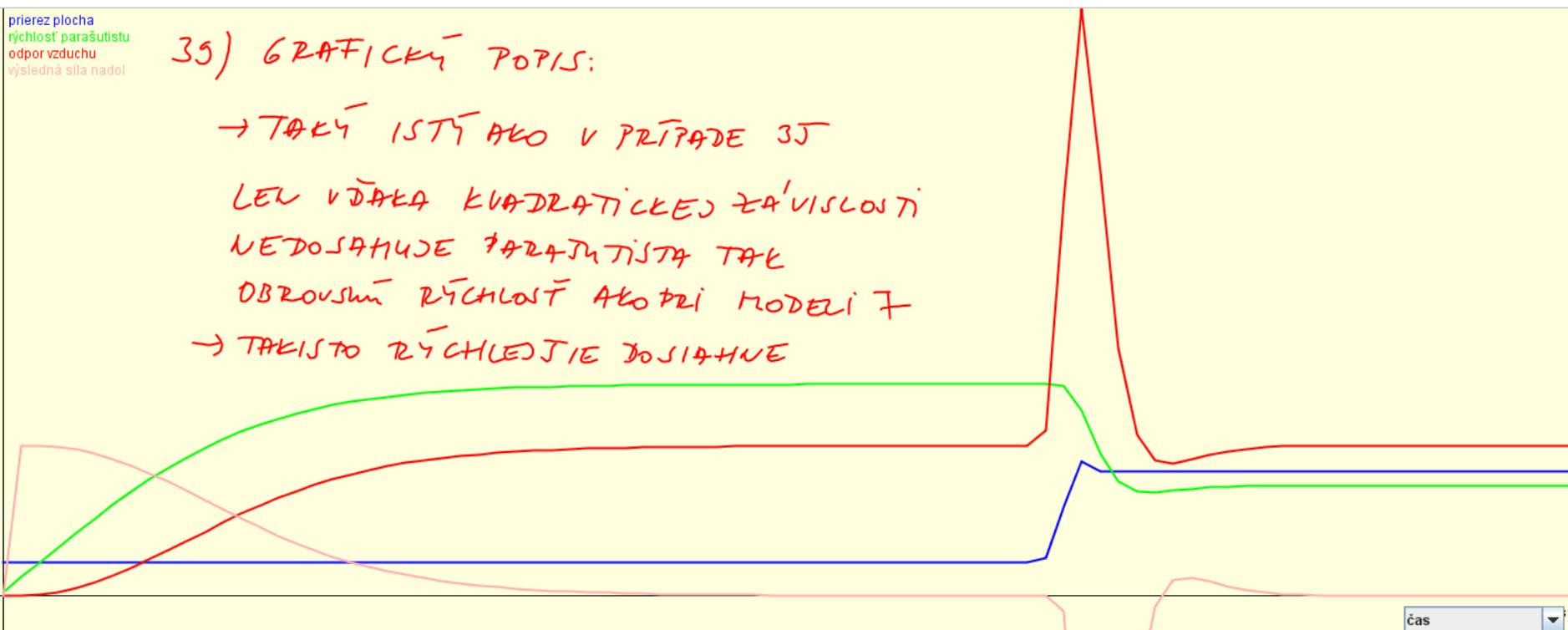
→ TAKÝ ISTÝ AKO V PRÍPADE 3J

LEB VĎAKA KVADRATICKÉJ ZÁVISLOSTI

NE DOSAHLIŠE PARAŠUTISTA TAK

OBROUSNĚ RÝCHLOSŤ AKO PRI MODELI 7

→ TAKIŠTO RÝCHLEŠTIE DOSIAHNE



→ USTÁLEŇS STAV PO OTVORENÍ PADÁKA.
(MEDZNÁ RÝCHLOSŤ)

40) TENTO MODEL JE NAJVIAC REALISTICKÝ
AŽ KEĎ KVALITATÍVNE MODEL 8 A 7
SÚ VO VÝSLEDKOH PRAKTICKY TO ISTÉ!
(KVALITATÍVNE)

Vysvětlení problému s mačkou.

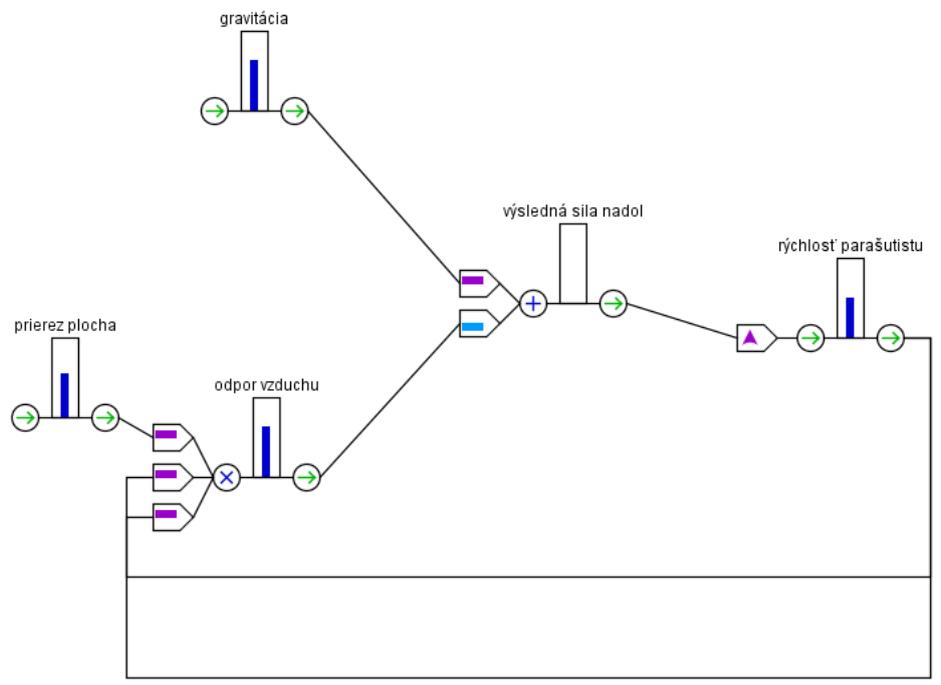
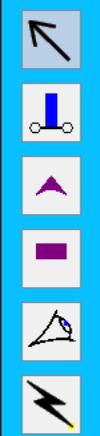
Vysvětlení motivačního problému podle Halliday Resnick Walker::

Smysly živých bytostí reagují na zrychlení, nikoli na rychlost.

Take padající kočka pocítí zrychlení. Lekne se, skrčí nohy pod tělo, zvedne hlavu a ohne pateř vzhůru. Tím se sníží její účinný průřez (plocha) S a zvýší velikost dosažitelné mezní rychlosti v_m . Za této situace by ovšem při přistání muselo dojít k většímu poranění.

V okamžiku, kdy kočka dosáhne mezní rychlosti, její zrychlení klesne na nulu a kočka se uklidní. Napne nohy a krk vodorovně a napřímí pateř (podobá se při tom letící veverce při skoku ze stromu na strom). Tím se zvýší průřez S a s ním i síla odporu F . Kočka se začne zpomalovat, neboť nyní je $F > G$ a výsledná síla míří vzhůru, až do okamžiku, kdy dosáhne nové, nižší mezní rychlosti. Pokles v_m snižuje nebezpečí vážného poranění při dopadu. Těsně před koncem padu, když kočka spatří blízký se povrch země, stáhne nohy zpět pod tělo a připraví se na přistání.

Zostaviť
Spustiť



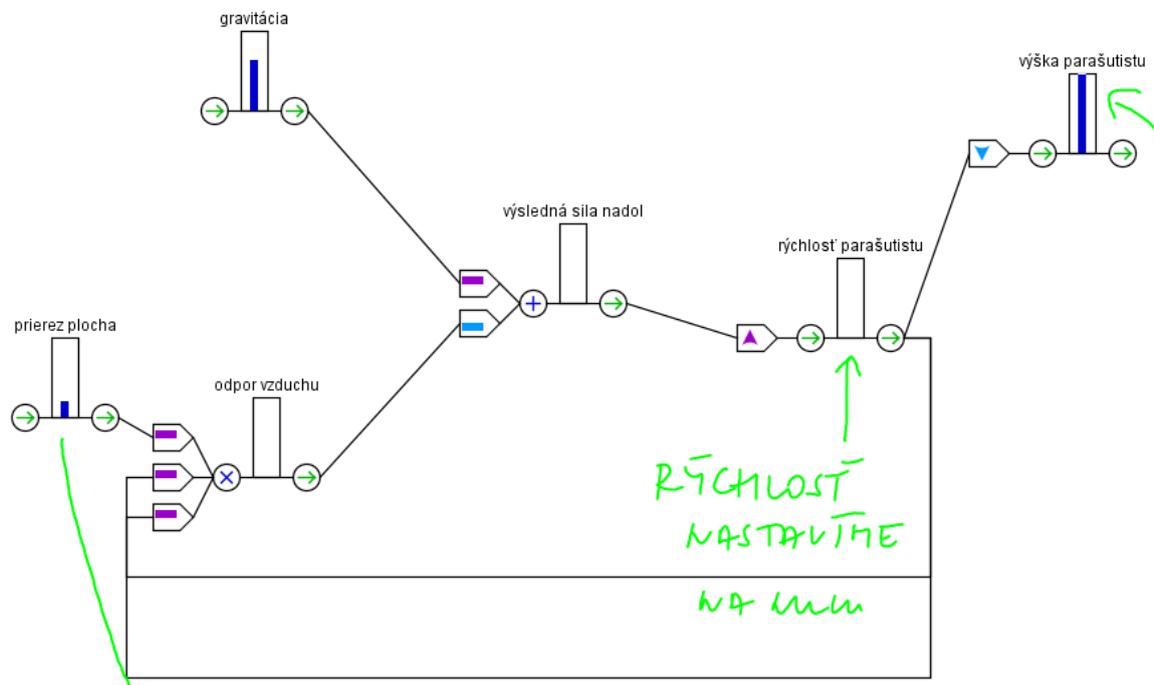
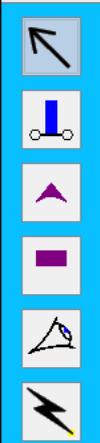
41) MODEL 3:

Zaujímame nás ešte
výška parašutistu na k
zemou.

42) rýchlosť parašutistu
spôsobuje pokles (záporný rast)
výšty, preto prepisujeme
rýchlosť a výštku vyjadríme



- Zostaviť
- Spustiť



RÝCHLOSŤ
NASTAVÍME
NA 1000

PLOCHU
NA 1000

MODEL 9

43) AKO NASTAVÍME
VÝŠKU NA ZAČIATKU?

PARAŠUTISTA
PADÁ + VEĽKÝ RÝCHLOSŤ
PRETO NASTAVÍME NA
MAXIMUM

44) SPUSTÍME MODEL

- A) BEZ PADAČKA
- B) S PADAČKOM

A) BEZ PADÁKA (MODEL 3)

zvoliť až 4 premenné

prierez plocha

rýchlosť parašutistu

odpor vzduchu

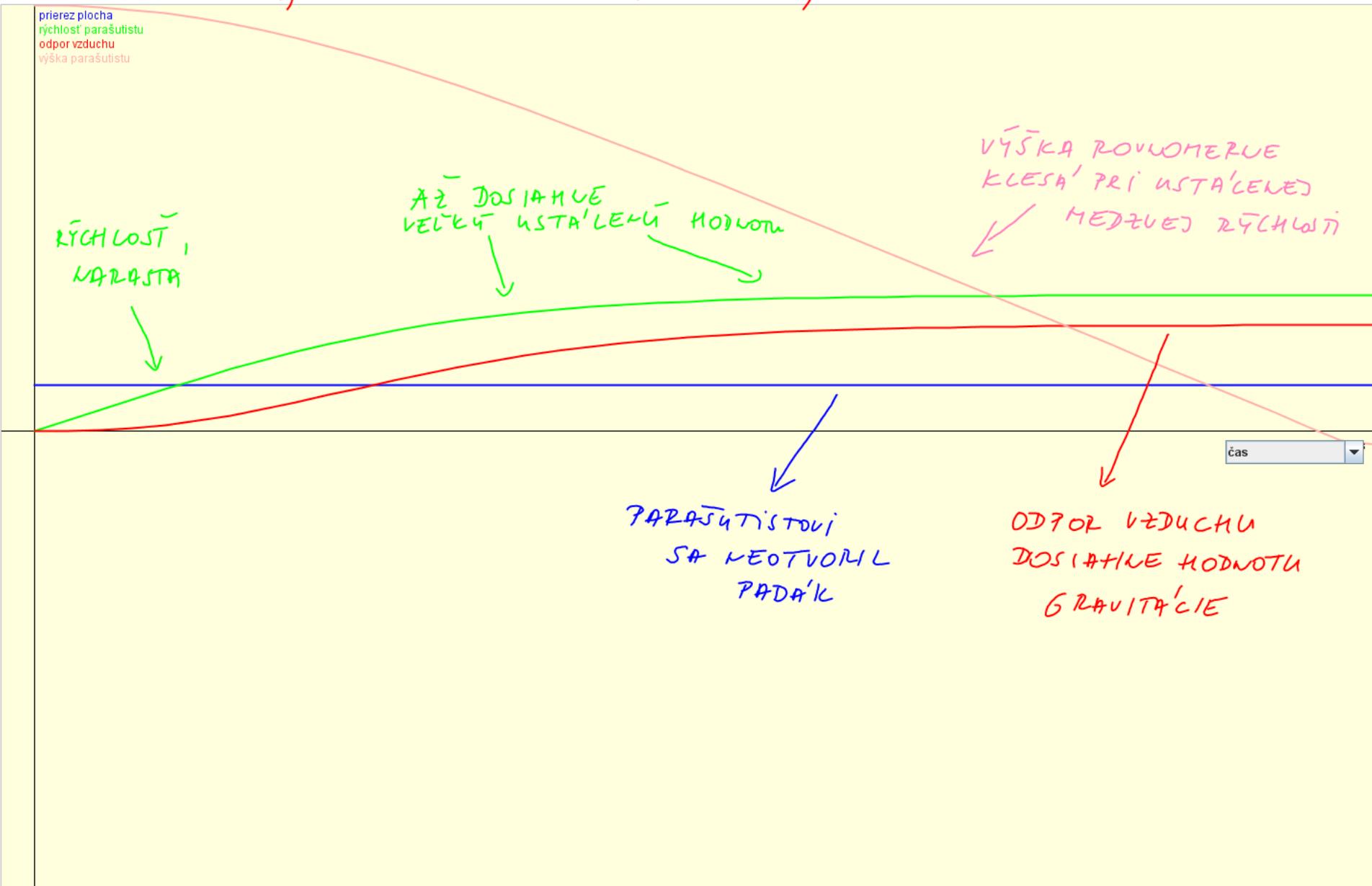
výška parašutistu

pozrieť

stlačiť

automaticky nastaviť mierku

späť



3) S PADAĀKOM (MODEL 3)

zvoliť až 4 premenné

- prierez plocha
- rýchlosť parašutistu
- odpor vzduchu
- výška parašutistu

pozrieť

- stlačiť
- automaticky nastaviť mierku

