

# Skatepark - energi

\*Obligatorisk

**Skriv ditt namn \***

**Klass \***

- 8A  
 8B  
 8C

**Utför följande instruktioner: \***

Öppna animering "energi-skate-park.jar". Sakta ner hastigheten på SIM så att den är mitt emellan långsam och snabb (längst ner). Klicka i rutan "referens för potentiell energi" och dra den blå streckade linjen så att den hamnar vid botten av skateboardbanan.

Klar

**Vilket ord använder läroboken i stället för "potentiell energi"? \***

**Vad är det vi har ändrat på när vi flyttade denna linje? \***

**Klicka i "visa bana". Vad tror du att prickarna som dyker upp innebär? Vad kan du få ut för information från dessa? \***

**Utför följande instruktioner:**

Klicka på "rensa" under banan och sedan "stoppa" så att prickarna försvinner. Klicka i "cirkeldiagram"

Klar

**Vad använder läroboken för term i stället för "kinetisk energi"? \*****Vad tror du begreppet "termisk energi" betyder? \*****Beskriv med ord vad som händer med de olika energiformerna när skateboardåkaren far fram och tillbaka. \*****Utför följande instruktioner:**

Ta bort boken för "termisk energi". Klicka på stapeldiagram (kommer upp i en separat ruta). Klicka på "energi kontra position" och bocka av "termisk".

Klar

**Vilket samband hittar du mellan den kinetiska energin och den potentiella energin? \***

Gör också en koppling till var skateboardåkaren befinner sig på banan.

**Förklara resultatet (slutsats). \***

**Vad kan du säga om den totala energin? \***

**Byt ut åkaren med "välj en åkare". Välj hunden i stället. Ser du någon skillnad mellan din första åkare och hunden när du tittar på dem i skateboardbanan? \***

- Ja  
 Nej

**Titta i grafen "energi kontra position". Se du någon skillnad där mellan åkarna? \***

- Ja  
 Nej

**Vilken skillnad ser du och vad tror du den beror på? \***

### **Egna undersökningar**

Gör egna undersökningar. Ändra endast EN parameter åt gången och se vad som händer. Använd energigrafen "energi kontra position" som stöd när du tolkar informationen och även det du ser händer. Exempel på ändringar som kan göras är att ändra banans utseende ("drag för att lägga till bana"), platsen, banans friktion, byta ut åkaren eller redigera din åkare.

- Klar

**Parameter nummer 1 som jag ändrar:**

**Skriv resultat och slutsats för parameter 1.**

**Parameter nummer 2 som jag ändrar:**


**Skriv resultat och slutsats för parameter 2.**

**Parameter nummer 3 som jag ändrar:**

**Skriv resultat och slutsats för parameter 3.**

Skicka

*Skicka aldrig lösenord med Google Formulär*

Tillhandahålls av  
 Google Forms

Det här innehållet har varken skapats eller godkänts av Google.

[Anmäl otillåten användning](#) - [Användarvillkor](#) - [Ytterligare villkor](#)