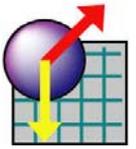
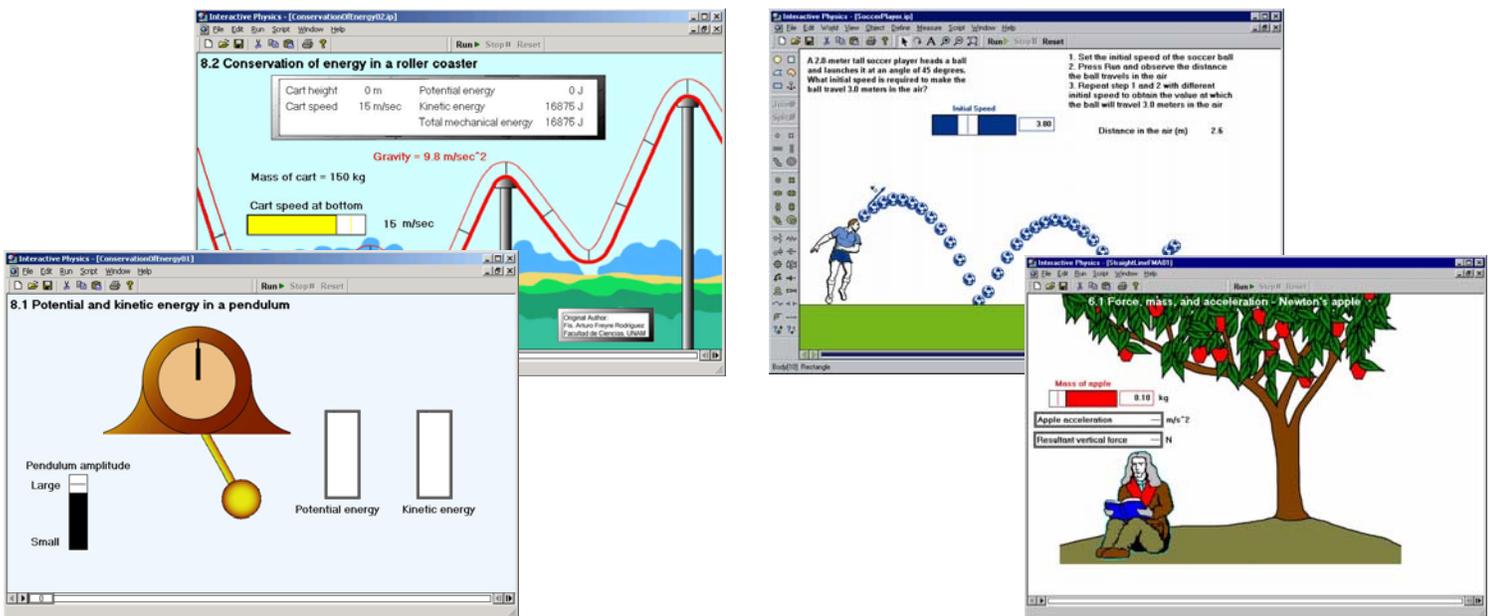


# Interactive Physics



## LO STANDARD MONDIALE PER LA SIMULAZIONE IN FISICA



### POTENZIA IL TUO CURRICULUM DI FISICA CON LA TECNOLOGIA DELLA SIMULAZIONE

Alla base delle scoperte scientifiche ci sono immaginazione e curiosità. Interactive Physics rende attivo l'apprendimento degli student offrendo loro la possibilità di:

- Esplorare il loro mondo fisico mediante veloci passi di simulazioni
- Visualizzare concetti scientifici astratti appresi in aula
- Testare le ipotesi e simulare diverse situazioni
- Apprendere competenze di lavoro mediante strumenti di analisi del moto usati nel mondo reale

Adottato da più di 18.000 scuole nel mondo. Provando ad usare Interactive Physics si capirà perché la rivista MacUser lo ha definito il "miglior prodotto educational" da molti anni.

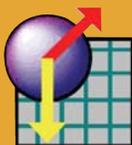
### FACILE DA USARE! OSSERVA LA FISICA IN AZIONE!

Creare nuovi esperimenti o interagire con esercizi di fisica già preparati per:

- Misurare velocità, accelerazione, forza, momento, energia, ecc., con diversi sistemi di misura
- Creare corde, molle, ammortizzatori, pulegge, giunti con scanalature, attuatori lineari e motori per moti rotatori
- Sentire e misurare volumi e frequenze audio ed effetto doppler
- Variare la resistenza dell'aria, la gravità o le proprietà dei materiali
- Creare presentazioni accattivanti unendo immagini agli oggetti
- Vedere i risultati in forma numerica, grafica o come vettori animati

Incoraggia le attitudini di manualità e la riflessione in classe.





### FACILE INTEGRAZIONE CON I CURRICULUM

Interactive Physics consente agli studenti di impadronirsi dei concetti in un ambiente sicuro, annullando i costi di materiale ed utilizzo di un laboratorio reale. Le lezioni e le attività di fisica otterranno benefici immediati con Interactive Physics!

- Selezionare esercizi già pronti da un'ampia raccolta per i vari curriculum
- Modificare rapidamente modelli esistenti per realizzare i propri
- Creare e condividere modelli con insegnanti e studenti
- Confrontare i risultati della simulazione con i risultati teorici
- Dimostrare concetti difficili da spiegare come l'accelerazione di Coriolis
- Mostrare proprietà di oggetti che non si possono vedere in laboratorio, come ad esempio i vettori o la traiettoria di un corpo

### SUPPORTO COMPLETO PER I CURRICULUM

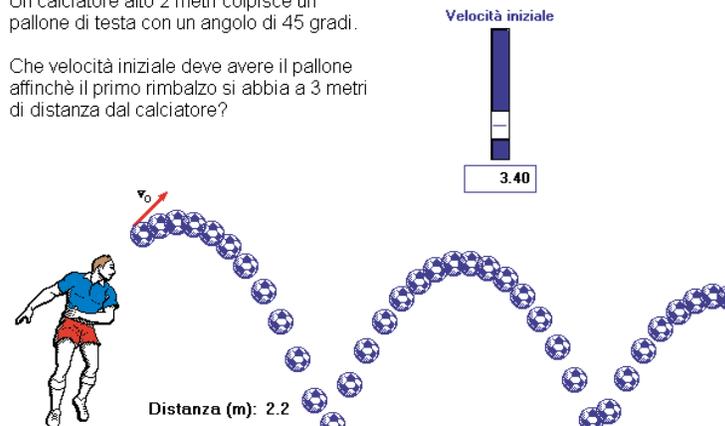
- Offre un livello di supporto ancillare sia per le scuole superiori sia per le università, con esercizi supplementari ed attività per una semplice progettazione delle lezioni e delle esercitazioni
- Ampiamente adottato dai più famosi libri di testo
- Esercizi complementari al libro di testo
- Eccellenti dimostrazioni in aula
- La versione Homework Edition di Interactive Physics consente agli studenti di lavorare a casa e scambiare elettronicamente i compiti con insegnanti ed altri studenti

### APPLICAZIONI DELLA VITA REALE

Design Simulation Technologies propone anche un altro programma per scienziati ed ingegneri: Working Model. Controllare il sito [www.workingmodel.com](http://www.workingmodel.com) e notare come venga utilizzata la stessa tecnologia di simulazione di movimento appresa dagli studenti con Interactive Physics!

Un calciatore alto 2 metri colpisce un pallone di testa con un angolo di 45 gradi.

Che velocità iniziale deve avere il pallone affinché il primo rimbalzo si abbia a 3 metri di distanza dal calciatore?



### IN LINEA CON IL PROGRAMMA DEI CORSI DI FISICA

Le simulazioni che si possono creare includono:

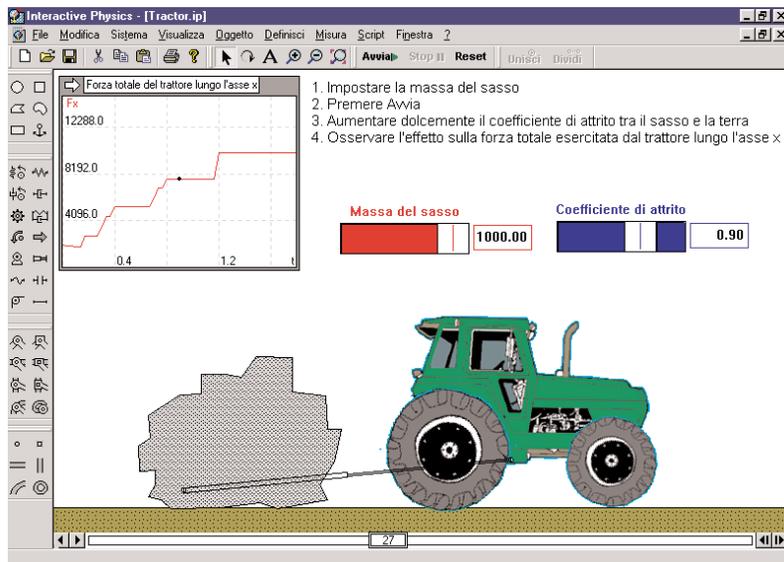
- |                         |                          |
|-------------------------|--------------------------|
| Moto monodimensionale   | Magnetismo               |
| Moto bidimensionale     | Momento                  |
| Urti                    | Leggi di Newton          |
| Leggi di conservazione  | Oscillazioni             |
| Effetto Doppler         | Dinamica del punto       |
| Elettrostatica          | Moto planare             |
| Equilibrio              | Proiettili               |
| Evaporazione            | Sistemi a puleggia       |
| Frequenza               | Razzi                    |
| Attrito                 | Dinamica moto rotatorio  |
| Ruote dentate           | Intensità del suono      |
| Gravitazione            | Statica                  |
| Cinematica              | Onde                     |
| Teoria cinetica dei gas | Funzioni trigonometriche |
| Macchine                | Lavoro ed energia        |

### REQUISITI DI SISTEMA

Sistemi Windows:

- Ordinateur avec processeur Pentium
- Microsoft Windows 95/98/ME/2000/XP/Vista/Windows 7
- 1 GB di RAM (minimo)
- 60 MB di spazio su disco fisso
- Lettore CD
- Scheda audio per esperimenti con il suono

Design Simulation Technologies  
 43311 Joy Road, #237  
 Canton, MI 48187  
 USA  
[www.design-simulation.com](http://www.design-simulation.com)  
[sales@design-simulation.com](mailto:sales@design-simulation.com)



# Aiuta gli studenti a fare i passi giusti verso il loro FUTURO!







