

Scheda di lavoro con GeoGebra sul MOTO CIRCOLARE UNIFORME

n	con lo Strumento	traccia	nome	Proprietà
1	Circonferenza – centro e raggio (6)	Un punto nell'origine e poi digita a piacere il raggio		
2	Punto su oggetto (2)	Sulla circonferenza	P	Dimensione del punto massima
3	Slider (10)		v	Min: 0 Max:20
4	Nelle proprietà del punto P			Scheda " Algebra " → velocità → v serve per poter cambiare con lo Slider la velocità del punto P
5	Tangenti (4)	Clic sul punto P e poi su un altro qualsiasi punto della circonferenza		Serve per tracciare la tangente in P alla circonferenza tracciata (poi tale retta sarà nascosta)
6	Punto su oggetto (2)	Sulla retta tangente	B	Attenzione a posizionare B in modo che il punto P giri in verso antiorario
7	Vettore (3)	Clic su P poi su B	u	È il vettore velocità non importa il nome, nella Legenda : \vec{v} Serve per aggiungere il simbolo di vettore all'etichetta, se non si riuscisse scrivi nella legenda solo "v"
8	Non mostrare la retta f Non mostrare il punto B			
9	Nelle proprietà del punto P			Animazione attiva

N.B.: Il numero tra parentesi ai comandi rappresenta il numero dello strumento di GeoGebra 5 contato a partire da sinistra.

N.B.: I passi qui riportati sono quelli essenziali, con il comando proprietà degli oggetti inseriti è possibile dare una aspetto migliore e personalizzato al proprio lavoro