

1° percorso

Costruzione di oggetti sul piano euclideo e costruzioni con riga e compasso (esempi)

COSA SI PUÒ VEDERE: FUNZIONALITÀ DEL SOFTWARE E “AZIONI”

- Oggetti liberi, oggetti dipendenti
- Etichette
- Trascinamento
- Compasso e trasporto di misura
- Costruzioni statiche e costruzioni dinamiche: cosa si muove e cosa no
- Salvataggio file, esportazione immagine, creazione pagina web

COSA SI PUÒ VEDERE: ENTI GEOMETRICI DEL PIANO

Punti, segmenti, semirette, angoli, rette, poligoni, circonferenze

2° percorso

Dal piano euclideo al piano cartesiano

Dall'oggetto sul piano cartesiano alla costruzione di semplici trasformazioni in modo “informale”: numeri e figure sempre associati, attraverso l'uso contestuale della vista grafica e della vista Algebra.

COSA SI PUÒ VEDERE: FUNZIONALITÀ DEL SOFTWARE E “AZIONI”

Le costruzioni, gli oggetti liberi e dipendenti e i gradi di libertà

La conservazione di proprietà di oggetti della figura, mediante modifiche di alcuni elementi e test del trascinamento

Esempio di semplice macro : la definizione di nuovi oggetti di uso frequente nella costruzione, utili a ridurre la complessità della procedura di costruzione

Le figure fisse, statiche e dinamiche: da un caso particolare alla generalizzazione di proprietà e costruzioni

Slider, campi, caselle di controllo

COSA SI PUÒ VEDERE: ENTI GEOMETRICI DEL PIANO

Angoli, distanze, lunghezze, aree

Numeri: oggetti liberi invariabili o assunti come parametri

Numeri definiti da una formula e loro significato grafico

Luoghi geometrici: