

SCHEMA DI LAVORO

(SEQUENZA DELLE ATTIVITA' SVOLTE)

GeoGebra.

E' un software educativo, interattivo, dedicato all'apprendimento e all'insegnamento per ogni ordine e grado di scuola, ideale per disegnare forme geometriche di vario tipo: angoli, poligoni, etc. È possibile svolgere esercizi di algebra e geometria, inserire formule anche in modo semplice.

Contenuti:

1. Scaricare e installare il software e/o apprendere le modalità per utilizzarlo online.
2. Registrarsi sulla piattaforma di Geogebra
3. Creare /Entrare in un gruppo di lavoro
4. Caricare e scaricare materiali
5. Registrare e salvare il proprio lavoro Geogebrafile .ggb
6. Stampare file Geogebra.ggb
7. Progettazione del lavoro da sviluppare.
8. Area di lavoro.
9. Strumenti disponibili.
10. Disegnare gli enti fondamentali della geometria:
 - a) Funzione testo /funzione muovi
 - b) Il punto
 - c) Tasto cancella/annulla
 - d) Disegnare e misurare un angolo (con 3 punti/ con 2 segmenti che partono da uno stesso punto/ con 2 segmenti che si incontrano in un punto)
 - e) Poligoni concavi e convessi (funzione poligono/poligono regolare/poligono rigido)
 - f) Trasformare e modificare poligoni (modificare i vertici e gli angoli)
 - g) Differenza tra quadrato e rombo
 - h) Tangram
 - i) Perimetro e area di poligoni (Distanza/Lunghezza/Formule dirette ed inverse/Isoperimetria/Equiestensione)

Schema delle lezioni:

1^ lezione: Primo approccio al software e all'ambiente di apprendimento. Disegnare gli enti fondamentali della geometria.

2^ Lezione: Somma e differenza tra segmenti e angoli.

3^ Lezione: Esercizi sulle divisioni in parti uguali di segmenti, angoli, poligoni.

Costruzioni dinamiche.

Interazioni sul Web.