











## Scheda di lavoro con GeoGebra sui VETTORI

### 1-il TEOREMA del "CAPPUCCINO"

n	con lo Strumento	traccia	Dai il nome	Note
0	 Assi  Griglia	Clic destro sul piano		Togli assi cartesiani e griglia
1	 Punto (2)	Clic a piacere sul piano	C	C: casa
2	 Punto (2)	Clic a piacere sul piano	B	B: bar
3	 Punto (2)	Clic a piacere sul piano	S	S: scuola
4	 Vettore (3)	Clic su C e poi su S	u	Percorso C → S
5	 Vettore (3)	Clic su C e poi su B	v	Percorso C → B
6	 Vettore (3)	Clic su B e poi su S	w	Percorso B → S
7	 proprietà vettore u, v e w	Nella "LEGENDA" digita rispettivamente: $\vec{u}$ $\vec{v}$ $\vec{w}$ Questo codice serve per mostrare il simbolo di vettore sull'etichetta, puoi anche fare copia-incolla da qui		per digitare le parentesi graffe clicca sul pulsante a forma di α a fine riga oppure digita ALT+123 per "{" e ALT+125 per "}"  poi scegli il colore e aumenta spessore linea dei vettori
8	 Muovi (1)	Trascina i punti C, B e S		Controlla che il teorema del cappuccino funzioni anche spostando tali vettori
9	Nella riga Inserimento: (in genere si trova in basso)	digita: $v+w$		Controlla che questo vettore sia identico al vettore u

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 personalizzato al proprio lavoro