

Využití počítačů ve výuce matematiky

Zpracujte vlastní interaktivní materiál na dvě z následujících témat (z každé skupiny jedno téma).

- Interaktivní materiál musí být zpracován samostatně.
- Software, který budete používat je zcela na vás (Geogebra, Cabri, Kahoot,...).
- Použití materiálu musí pokrýt cca 10-20 min. Ve cvičení předvedete jeho použití.

1. Konstrukce trojúhelníků – Pytelová
2. Vlastnosti čtyřúhelníků
3. Posunutí – Petrová
4. Otočení – Trnka
5. Stejnolehlost – Naimanová
6. Mocnost bodu ke kružnici
7. Řezy na krychli, hranolu – Brtníčková
8. Řezy na jehlanu – Netrdová
9. Průsečík přímky s tělesem a rovinou
10. Kolmost přímek a rovin

1. Analytická geometrie lineárních útvarů v rovině (v prostoru)
2. Obecné vlastnosti funkcí – Naimanová
3. Kvadratická funkce – Netrdová
4. Lineární a lineární lomená funkce
5. Exponenciální a logaritmická funkce – Brtníčková
6. Goniometrické a cyklometrické funkce – Pytelová
7. Vysvětlení pojmu limita
8. Diferenciální počet, tečna ke grafu funkce
9. Určitý integrál a jeho aplikace – Trnka
10. Kuželosečky – Petrová