

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,...). Nejlepší bude využít dva různé programy.
- Použití materiálu musí pokrýt cca 10-20 min. Ve cvičení předvedete jeho použití, začlenění do hodiny (tematického celku).

1. Konstrukce trojúhelníků
2. Vlastnosti čtyřúhelníků - Skřivánek
3. Obvodové a středové úhly v kružnici - Chrapanová
4. Posunutí
5. Osová souměrnost - Moravec
6. Stejnolehlost - Guňková
7. Mocnost bodu ke kružnici - Škaryd
8. Řezy na krychli, hranolu – Vopalecká
9. Řezy na jehlanu - Urban
10. Průsečík přímky s tělesem a rovinou - Tuček
11. Kolmost přímek a rovin
12. Obvody a obsahy rovinných útvarů (odvození) - Bašová
13. Konstrukce kuželoseček - Skácelová

1. Analytická geometrie lineárních útvarů v rovině (v prostoru)
2. Obecné vlastnosti funkcí - Chrapanová
3. Kvadratická funkce - Bašová
4. Lineární a lineární lomená funkce - Moravec
5. Exponenciální a logaritmická funkce - Vopalecká
6. Goniometrické a cyklometrické funkce - Urban
7. Vysvětlení pojmu limita - Skřivánek
8. Diferenciální počet, tečna ke grafu funkce - Škaryd
9. Určitý integrál a jeho aplikace
10. Kuželosečky v analytické geometrii
11. Tečny kuželoseček - Guňková
12. Pravděpodobnost a statistika - Skácelová
13. Rovnice a nerovnice
14. Komplexní čísla - Tuček