

Praktinis darbas

Tema: Geometrinių figūrų konstrukcija praktinėje geometrijoje.

1. **Konstrukcija naudojant programą**: Naudojant "GeoGebra" programą, sukurkite lygų trikampį ir pažymėkite jo kampus bei pusę. Parašykite kampų matmenis.
2. **Dvi-dimensinės figūros**: Sukurkite kvadratą ir apskritimą, kuris būtų įrašytas į kvadratą. Parašykite tiesiąją, kuri eina per kvadrato vidurį.
3. **Poligonų konstravimas**: Naudodamiesi kompiuteriu, sukurkite penkiakampį (pentagoną) ir pavaizduokite jo simetrijas.
4. **Apskritimo segmentas**: Sukurkite apskritimo segmentą, naudodami "GeoGebra", ir apskaičiuokite jo Plotą bei Perimetrą.
5. **Dangos aplink figūras**: Sukurkite trikampį, kvadratą ir apskritimą, tada pridėkite tose figūrose esančių kampų matmenis.
6. **Geometrinės figūros rotacija**: Viduje programos sukurkite kvadratą, o tada sukite jį 90° , 180° , 270° kampais. Pavaizduokite rezultatus.
7. **Trejopo formavimo užduotis**: Sukurkite lygiašonį trikampį, pastatykite ant jo aukštinę ir pažymėkite visus matmenis.
8. **Kelių kampų konstrukcija**: Sukurkite ir sujunkite du lygus kampus, pavyzdžiui, 45° ir 90° . Pasirinkite, kaip jie sujungiami (priklausomai nuo situacijos).
9. **Transformacijos**: Pasirinkite kvadratą ir neutrinkit jį per vertikalią ašį. Pavaizduokite priešingą figūrą, naudojant transformacijos komandas.
10. **Kuo toliau**: Sukurkite aštuonkampį ir suraskite visų kampų vidurį, tada sujte kelis spindulius iš šio taško.
11. **Kampų sudėtis**: Konstravus du lygūs kampus, suraskite jų sumą ir pavaizduokite apytikslę figūrą, reprezentuojančią gautą kampą.
12. **Paralelės tiesės**: Sukurkite du lygiagrečius tieses, tada pjeskite juos monomine.

13. ****Perimetrų palyginimas****: Kuriame perimetrą kvadrato ir trikampio, naudojantis skirtingus matmenis ir palyginti, kuris yra didesnis.
14. ****Visi kampai****: Sukurkite aštuonkampį, kuriame būtų visos kampų vertės. Apačioje pateikite jų sumą.
15. ****Figūrų transformacija****: Paimkite bet kurią sukurtą figūrą (pvz. stačiakampį) ir transformuokite ją (pertvarkykite, pereikite, pasukite). Pamatykite, kaip tai keičia figūrų matmenis.