Kahe erimärgilise täisarvu liitmine GeoGebra tööjuhend

GeoGebra fail on koostatud 6. klassi matemaatika tunni ilmestamiseks (teema: kahe erimärgilise täisarvu liitmine). Tööjuhend koosneb 23 põhisammust ja 3 lisavõimalusest. Juhendi vahele on lisatud GeoGebra failist vaheetappide pildid (4 tk), mille tulemusel saad kontrollida, kas oled õigel teel.

- 1. Töötamiseks on vajalik "algebravaade" ja "graafikavaade".
- 2. Vajutage "*graafikavaatel*" paremat hiire nuppu, valige "*omadused*" "*eelistused-graafikavaade*" "*ytelg*". Eemaldage linnukene "*näita y-telge*" eest. Alles peaks jääma vaid x-telg graafikavaatesse.
- 3. Kasuta tööriista *"liugur"* ja valmista liugur, mille tähis on "a", vahemik -10 kuni 10, kasv 1. See on esimese liidetava väärtus liuguri kujul.
- 4. Vali *"algebravaatest"* tekkinud liuguri *"a"* tähis. Vajuta paremat hiire klahvi ja vali *"omadused"*, värvi liugur meelepärast värvi. Näiteks sinine.
- 5. Kasuta tööriista *"liugur"* ja valmista liugur, mille tähis on "b", vahemik -10 kuni 10, kasv 1. See on teise liidetava väärtus liuguri kujul.
- 6. Vali *"algebravaatest"* tekkinud liuguri *"b"* tähis. Vajuta paremat hiire klahvi ja vali *"omadused"*, värvi liugur meelepärast värvi. Näiteks punane.
- 7. Valmista vektor u. Sisesta *"sisend"* reale ((0,-2), (a,-2)). Tekkinud vektor kujutab arvu *"*a" liikumise suunda arvkiirel.
- 8. Vali *"algebravaatest"* tekkinud vektori *"*u" tähis. Vajuta paremat hiire klahvi ja vali *"omadused"*, värvi vektor sama värvi nagu on varem tehtud liugur *"*a".
- 9. Valmista vektor v. Sisesta *"sisend"* reale ((a, -4), (a+b, -4)). Tekkinud vektor kujutab arvu "b" liikumise suunda arvkiirel.
- 10. Vali *"algebravaatest"* tekkinud vektori *"v"* tähis. Vajuta paremat hiire klahvi ja vali *"omadused"*, värvi vektor sama värvi nagu on varem tehtud liugur *"b"*.



- 11. Valmista punkt A. Sisesta *"sisend"* reale (a+b, 0). Klikka parema klahviga punktil A, eemalda korraldus *"näita objekti"*.
- 12. Valmista lõik c. Sisesta "sisend" reale "Lõik(A, (a+b, -4))".
- 13. Valmista lõik d. Sisesta "*sisend*" reale "*Lõik ((a,-2), (a,-4))*".
- 14. Valmista punkt B. Sisesta *"sisend"* reale *"(a/2, -2)"*. Klikka parema klahviga punktil B, eemalda korraldus *"näita objekti"*.
- 15. Valmista punkt C. Sisesta "*sisend*" reale "(*a*+*b*/2, -4)". Klikka parema klahviga punktil C, eemalda korraldus "*näita objekti*".
- 16. Valmista punkt A₁.Sisesta *"sisend"* reale *"(a+b, 0)"*. Klikka parema klahviga punktil A₁. Vali *"omadused" – "värv"* (vali punane) – *"lisavõimalused" – "tingimus, millal näidata objekti"* (sisesta: $x(A) \le 0$).
- 17. Valmista punkt A₂.Sisesta "*sisend*" reale (a+b, 0). Klikka parema klahviga punktil A₂. Vali "*omadused*" "*värv*" (vali roheline) "*lisavõimalused*" "*tingimus, millal näidata objekti*" (sisesta: x(A) ≥ 1).
- 18. Valmista kahe (erimärgilise) täisarvu liitmiseks näidistehe, mis muutub vastavalt "a" ja "b" väärtusele. Selleks sisesta *"sisend"* reale järgnevad tekstid:
 - a. a+ "", mille tulemusel tekib "a" väärtus
 - b. "+", mille tulemusel tekib +
 - c. (,,+b+), mille tulemusel tekib ,,b" väärtus sulgudes
 - d. "=", mille tulemusel tekib =
 - e. a+b+ "", mille tulemusel tekib "a" ja "b" liitmisel saadud vastus.



- 19. Valmista lõik e. Sisesta "*sisend*" reale "*Lõik((0,0), (0,2))*". Klikka parema klahviga lõigul, eemalda korraldus "*näita objekti*".
- 20. Kasuta tööriista *"liugur"* ja valmista liugur, mille tähis on "f", vahemik 0 kuni 2, kasv 0,1. Selle abil tekib liugur, mille abil saab pilti liigutada kahe vektori vahelisel alal.
- 21. Pealkirjasta liugur "f" sobiva pealkirjaga. Selleks klikka parema klahviga liugur "f" peal, vali *"omadused", "pealdis"* lahtrisse kirjuta sobiv pealkiri (näiteks: liiguta hunti).
- 22. Valmista punkt D. Sisesta "sisend" reale (Kui(f < 1, (f a, 0), (a, 0) + (f 1) (b, 0))).
 Klikka punktil D parema klahviga, vali "omadused" "värv" (vali meelepärane värv) "stiil" (vali sobiv punkti stiil ja tee punkti suurus vähemalt 8 palli suuruseks). Antud punkt liigub koos järgnevalt lisatava pildiga.
- 23. Lisa pilt. "*Redigeeri" "lisa pilt" –* vali arvutist meelepärane pilt. Lohista pilt punkti D juurde. Klikka parema klahviga pildil, vali *"omadused" "asukoht"*:
 - a. pildi nurk 1: *D*+(-1, 0.3)
 - b. pildi nurk 2: *D* + (2, 0.3).



LISAKS

- 24. Lisa failile sobiv pealkiri. Selleks vali tööriist *"tekst"* sisesta pealkiri "Kahe erimärgilise täisarvu liitmine"
- 25. Loo tekstitööriistaga sobivad faktid. Näiteks: "Kahe vastandarvu summa on võrdne nulliga." ja "Negatiivse arvu liitmise asemel lahutame vastandarvu (st positiivsearvu)."
- 26. Lisa sobivad näidistehted.

KAHE ERIMÄRGILISE TÄISARVU LIITMINE							a = 5				
5 -	⊦ (-8)	= -3		A		b	= -8		Liiguta	hunti	
10 -9 -8	-7 -6 -5	-4 -3 -2	-1 0	1 2	3 4	5 6	7	8	9	10	11
KONTROL	LIME JÄRGNE	VAID VÄITEID):	10 + (10) - 2	2+2-2					
Negatiivse a	uurvu liitmise asem	el lahutame vastar	3 - (-3) - ? ndarvu (st posi	tiivse arvu).) - ? 3 + (-: 8 + (-:	2) = 3 - 2 = 10) = 8 - 10	1) = - (1	10-8) =	-2		