Lösungswege 2 – Online	GeoGebra	
Thema: GeoGebra - Einleitung	Handlungskompetenz: H1	

Name:

## **GeoGebra - Einleitung**

Geogebra ist eine Geometrie - App mit der man über eine App oder im Browser Figuren und Körper

## konstruieren kann

1. Gehe auf die Webseite www.geogebra.org

(Empfehlung: Erstelle dir einen GeoGebra - Account und melde dich an, bevor du weiter machst.

Mit einem Account kannst du eigene Materialien erstellen und dein Fortschritt bei

## GeoGebra Q Unterrichtsmaterialien suchen = A Startseite Hier kannst du dich anmelden und einen Account erstellen. Newsfeed GeoGebra zum Unterrichten und Lernen von Mathematik Materialien Kostenlose, digitale Unterrichtsmaterialien und Werkzeuge für Funktionen, Geometrie, kollaborative Whiteboards und mehr Profil Personen UNTERRICHTSMATERIALIEN Classroom Hier kannst du die Browserversion Apps herunterladen von Geogebra starten. Hier kannst du dir die Geogebra - App herunterladen. Leistungsstarke Mathe Apps Bereit für Prüfungen Weitere tolle Apps Rechner Suite Grafikrechner Notizen 3D Rechner Taschenrechner App Store CAS Rechner GeoGebra Classic Google Play Geometrie Prüfunasmodus Apps herunterladen Über GeoGebra Kontakt: office@geogebra.org Nutzungsbedingungen – Pi 2. Klicke auf "Starte Rechner". Anschließend ¢ kommst du zum Geometrierechner.

Wir verwenden die GeoGebra - Classic - Version. Um diese zu starten, klicke rechts oben auf die 9 Punkte und wähle GeoGebra Classic aus.

	5	ANMELDE
0	Rechner Suite	
N	Grafikrechner	
	Geometrie	
•	3D Rechner	
X=	CAS Rechner	
+ = =	Taschenrechner	
	Notizen	
	GeoGebra Class	sic

Klasse:

3. Nun bist du in der GeoGebra Classic - App. Wähle zuerst den "Grafikrechner" aus. Klicke  $= \Delta$ anschließend noch auf den "Gestaltung" - Button:

	==2 ↔		5 d Q ≡
+ <u>I</u>	Hier siehst du das Werkzeugfeld. Mit diesen Werkzeugen kannst du Punkte, Strecken Geraden, Winkel und vieles mehr zeichnen.	8 7 6	2. Gestaltungsbutton
	Wenn du auf einen Button klickst, dann öffnet sich darunter ein Feld mit viele Auswahlmöglichkeiten.	₅ 1. Grafikrechne ₄ auswählen.	GeoGebra Classic (?)
	Das ist das "Algebra - Eingabefeld". Hier findest du alle gezeichnenten Strecken, Koordinaten von Punkten und vieles mehr.	3	Geometrie 3D Grafik x= CAS



Lösungswege US SB 2 | ISBN 978-3-209-1116-5 | Österreichischer Bundesverlag Schulbuch GmbH & Co. KG, Wien 2022 | www.oebv.at | Alle Rechte vorbehalten. Die Vervielfältigung für den eigenen Unterrichtsgebrauch ist gestattet. Die Kopiergebühren sind abgegolten. Für Veränderungen durch Dritte übernimmt der Verlag keine Verantwortung.

## Unterrichtsmaterial wird automatisch gespeichert).