

Inhalte der 3. Klasse – Angewandte Informatik und Geometrie

1) Normschrift

2) Dreieck

Konstruktion händisch und mit Hilfe von Geogebra (Dynamische Geometrie), Einzeichnen von besonderen Punkten im Dreieck (U, S, I, H), Euler'sche Gerade, Feuerbachkreis, Besondere Dreiecke

3) Viereck

Konstruktion mit Hilfe von Geogebra, Besondere Punkte in Vierecken, Besondere Vierecke

4) Einführung Micro Station

Beschriftung, Einstellen der Ebenen, Richtiges Speichern und Verwenden von Arbeitsmaterialien, Konstruktion von Polygonzügen (Erweiterung des Koordinatensystems mit negativen Koordinaten)

5) Kongruenzabbildungen

Spiegelung (auch händisch), Schiebung, Drehung, Anwendung bei Fadengrafiken

6) Export und Färben in Corel Draw und Corel Photo Paint

Unterschiedliche Dateiformate, Linien verdicken, Flächen färben

7) Kreise, Kreisbögen, Winkel, Parallelen in Micro Station

Konstruieren von unterschiedlichen Fenstern und dem Euro-Symbol, Erkennen und Interpretieren geometrischer Strukturen und Zusammenhänge an Hand von Konstruktionsvorlagen