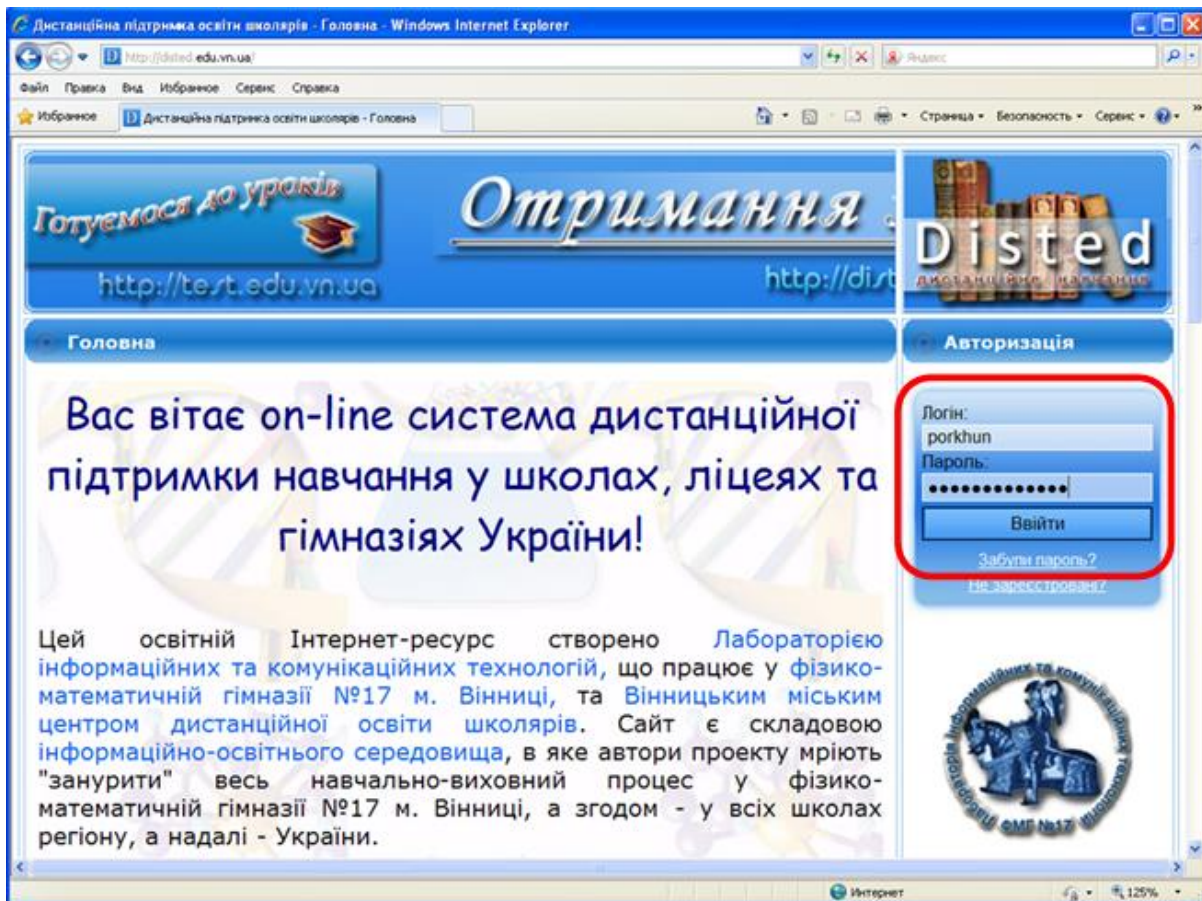


# Розміщення моделей GeoGebra в системі «Готуємося до уроків» <http://disted.edu.vn.ua>

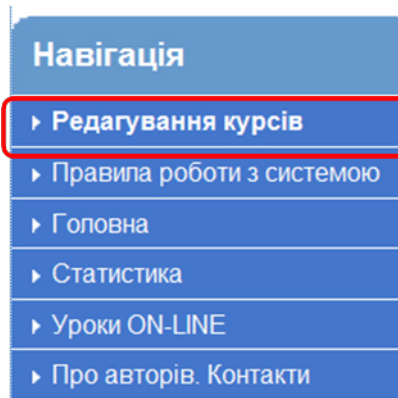
Автор: Порхун Алла Олексіївна

Інтерактивні моделі, створені у середовищі Geogebra, можна використовувати не лише як автономні навчальні додатки. Вони можуть бути складовою частиною електронного уроку у системі **disted.edu.vn.ua**. Моделі (або як їх називають програмісти “аплеті”) можуть бути легко додані до будь-якого уроку системи її стандартними засобами. Розглянемо додавання таких моделей на прикладі файлу **prizma.ggb**. Файл було створено системою GeoGebra і він є фактично архівом аплету.

1. Увійдіть до системи [disted.edu.vn.ua](http://disted.edu.vn.ua), ввівши власний логін і пароль.

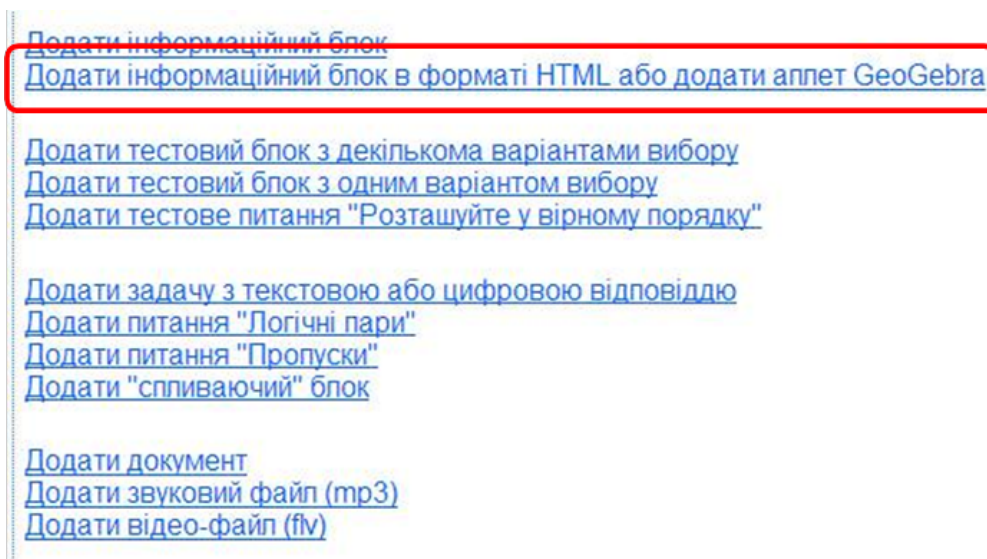


2. Скористайтеся пунктом **Редагування курсів** меню **Навігація**.

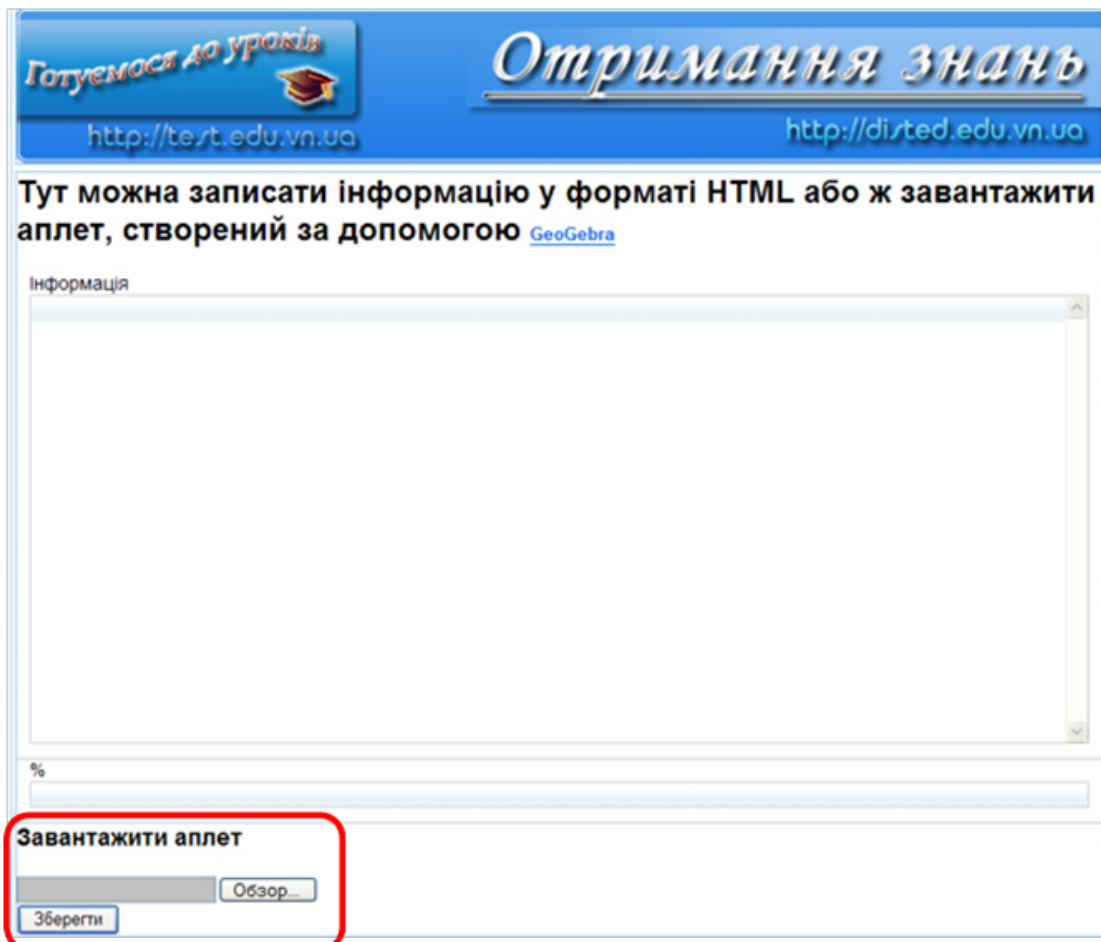


Цей пункт доступний лише для користувачів, що отримали права автора у системі «Готуємося до уроків».

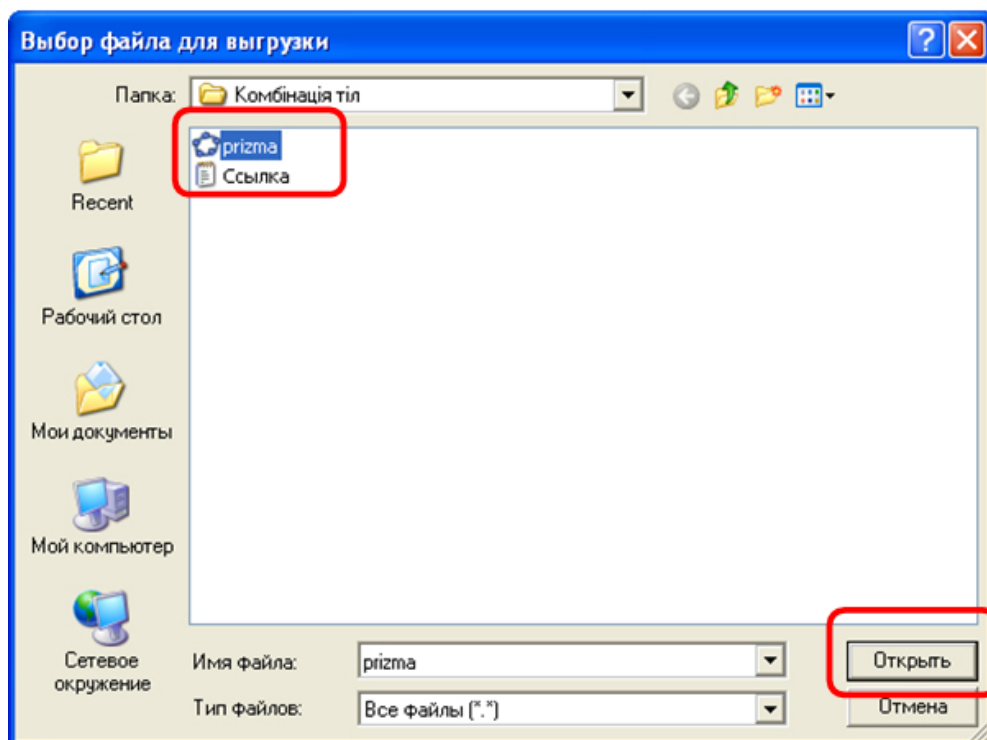
3. Оберіть курс, а потім урок, у якому будемо розміщувати створену модель. Перед Вами з'явиться перелік блоків, з яких може складатися урок.



4. Оберіть «**Додати інформаційний блок у форматі HTML або додати аплет Geogebra**». Відкриється форма, в нижній частині якої є можливість завантажити аплет.



5. Натисніть на кнопку **“Обзор”**, у вікні **“Выбор файла для загрузки”** знайдіть файл `prizma.ggb`, який треба завантажити, оберіть його і натисніть **“Открыть”**.



6. Натисніть на кнопку **“Зберегти”**.

Модель завантажена - всі її елементи керування (прапорці, повзунки, кнопки запуску) працюють.

### Задача.

Правильна трикутна призма вписана у кулю з радіусом  $R$ . При якій висоті призми її об'єм буде найбільшим?

Радіус кулі Нахил

Висота циліндра, призми

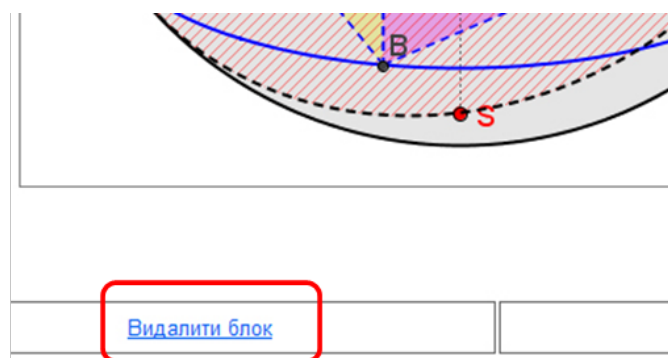
Обертання

- Деякі точки дотику
- Верхня основа циліндра
- Нижня основа циліндра
- Осьовий переріз циліндра
- Призма
- Переріз через  $CC_1$  та  $C_k$
- Площина  $A_1B_1C_1$
- Прямі зв'язку

[Видалити блок](#)      [Редигувати блок](#)           0% від уроку

Слід у черговий раз зауважити, що моделі будуть правильно відображатися і працювати у браузері при перегляді відповідної сторінки лише тоді, коли на вашому ПК завантажено спеціальне програмне забезпечення (т. з. «Java-машина»). Якщо його немає, воно буде автоматично завантажено при першому зверненні браузера до сторінки з аплетом, треба тільки дати на це згоду.

Якщо треба внести зміни до ілюстрації, робимо це на комп'ютері у середовищі Geogebra, зберігаємо файл, який потім завантажуюємо на сайт. Попередню версію треба видалити, для цього після ілюстрації є кнопка “Видалити блок”.



□