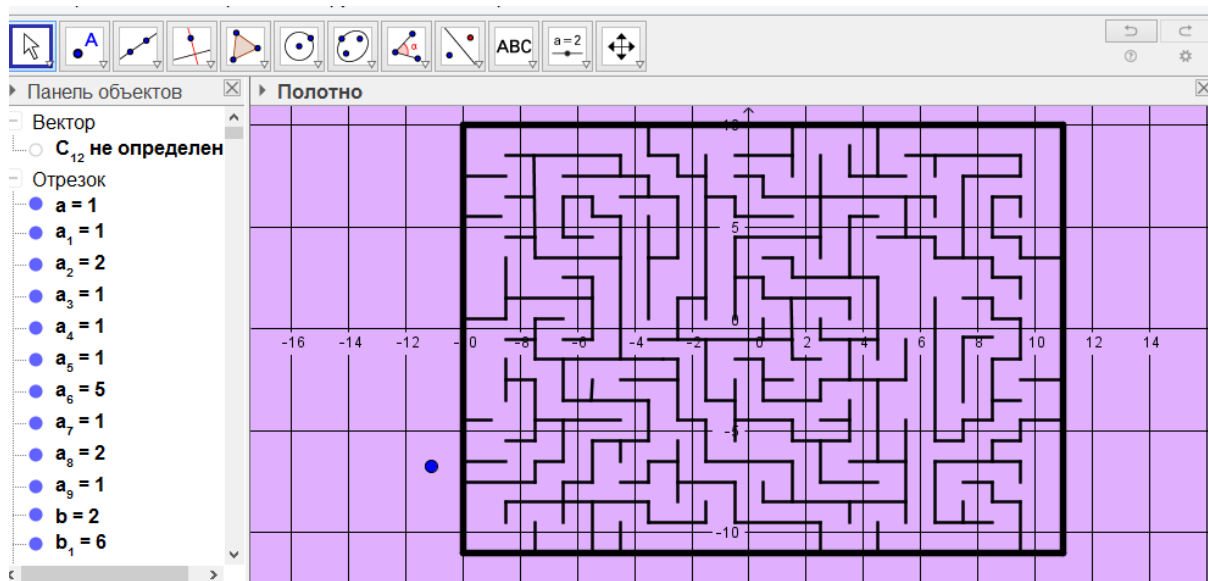
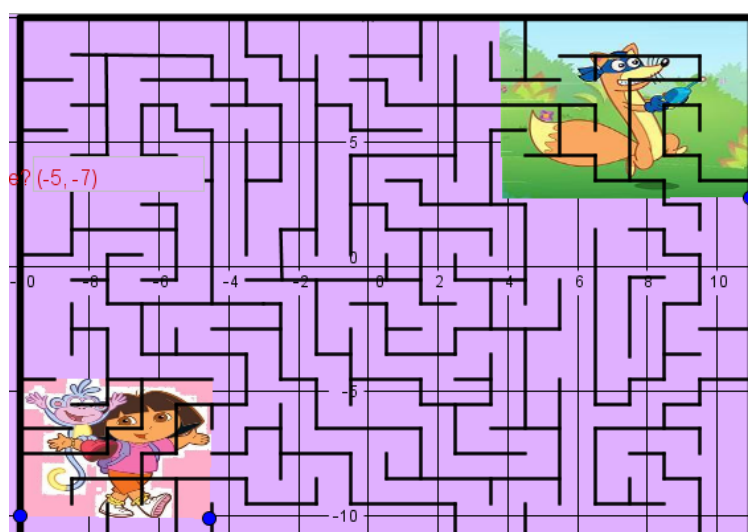


## Тренажер-лабіринт «Даша мандрівниця»

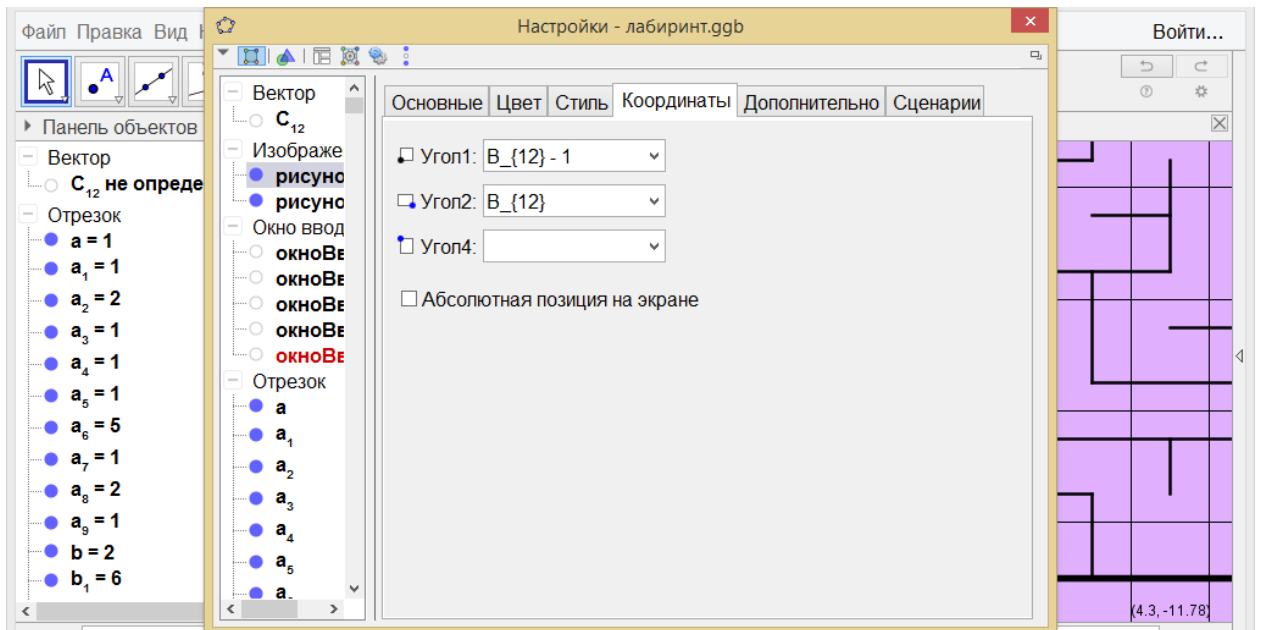
Навчально-тренувальна програма для відпрацювання робочих навиків, метою якого є закріплення набутих знань з теми: «Декартові координати». Для того, щоб створити цей тренажер ми використаємо програму «GeoGebra». Ми розробили на координатній прямій лабіринт.



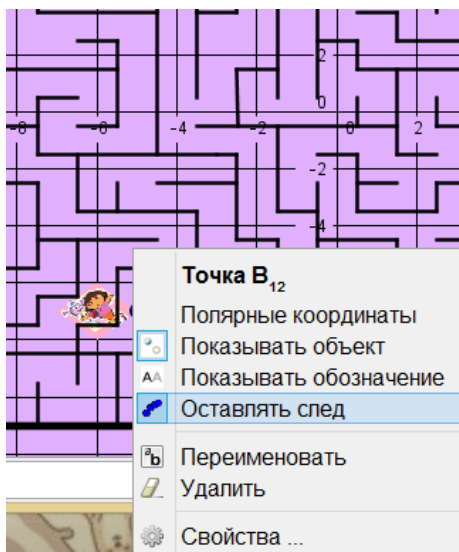
Для того, щоб зацікавити дітей ми використаємо в нашому лабіринті героїв пошукової гри «Даша-мандрівниця»



Щоб Даша змогла мандрувати путями лабіринту, ми зробили такі дії у викликали контекстне меню на рисунку Даші та в полі «Угол1» ми вводим координати  $V_{12}-1$  та в полі «Угол2» вводим координати  $V_{12}$



Щоб бачити пройдений шлях ми залишаємо слід за точкою  $V_{12}$



Щоб Даша могла продвигатися по лабіринту, дитина повинна ввести в поле вводу «Куда дальше?» координати наступного кроку.

Так як діти вивчили розміщення точок в декартовій системі координат, то вони з легкістю можуть подивившись на декартову систему та визначити координати наступного кроку Даші.

**Допоможіть Даші спіймати хитрого лиса розбійника!!!**