

INHALTSVERZEICHNIS

1. Dynamische Figuren als Software.....	17
1.1 Dynamisches Parallelogramm: Parallelogramm ohne festen Ort, ohne feste Lage und Seitenlage, ohne feste Größe, aber mit fester Form	20
1.2 Dynamische Figuren und ihr Schwerpunkt.....	31
1.3 Bewegen, Umformen und Verformen: Dynamisches Abbilden von Figuren.....	43
2. Digitale Schulgeometrie mit Dynamischen Figuren	65
2.1 Analytische anstatt Synthetische Formenkunde	65
2.2 Geometrisches Zeichnen und Konstruieren von Figuren.....	67
2.3 Von der Abbildungsgeometrie zur Bewegungsgeometrie	72
2.4 Messen und Berechnen von Figuren	76
3. Dynamische Körper als Software.....	113
3.1 Dynamischer Würfel und Dynamische Kugel: Körper ohne festen Ort, ohne feste Lage, ohne feste Größe, aber mit fester Form	114
3.2 Andere Dynamische Körper: Quader, Prismen und Zylinder, Pyramiden und Kegel..	119
3.3 Abbilden von Körpern in Parallel- und Zentralprojektion.....	128
3.4 Schrägbilder von Körpern in Parallelprojektion	133
3.5 Abbilden als Dynamisches Zuordnen von Körpern zu Figuren.....	138
4. Digitale Schulgeometrie mit Dynamischen Körpern	141
4.1 Analytische anstatt Synthetische Formenkunde.....	141
4.2 Abbilden von Körpern durch Projizieren auf eine Bildfläche	143
4.3 Geometrisches Zeichnen der Schrägbilder von Körpern	146
4.4 Messen und Berechnen von Körpern	149