

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 Figuren65

- 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