

Inhalt

Vorwort	5
1. Didaktisches Konzept	6
2. Aufbau der Software	10
Atlasseite	12
Bibliotheksseite	14
Werkstattseite	16
Medienfenster	18
Arbeitsfenster	20
3. Werkstatt	22
Gliederung: Kapitel – Thema – Arbeitsauftrag	23
Auswahlkriterium für die Themen: Kartenarbeit	23
Schülerwerkzeuge für die Arbeit am Bildschirm	24
Ergebnissicherung, Weiterverwendung in anderen Programmen	25
Unterrichtsszenarien und Lizenzformen	25
Alle Kapitel der Werkstatt	26
Beispielsequenz für den Geschichtsunterricht (Sek II)	53
Vorbemerkung	53
Olympische Spiele und Politik	54
Die Olympischen Spiele in der Antike	55
Die Olympischen Spiele in der Moderne	57
4. Übersicht Animationen	60
Animierte Karten	61
Animationen zur Geschichte	64
Geographie	65
5. Register	66
Kartenregister	67
Medien- und Lexikonregister	73