

Inhalt

1	Vorwort	7
2	Beispiele und grundlegende Betrachtungen	9
2.1	Bestandsaufnahme	9
2.2	Info- und Materialpool	9
2.3	Abgeschlossene Projekte mit Anregungscharakter	12
2.4	Laufende Projekte mit Beteiligungscharakter	17
2.5	Website als Online-Lern-Arrangement	19
3	Das Lernen aus konstruktivistischer Sicht	23
3.1	Grundannahmen der konstruktivistischen Auffassung vom Lernen	23
3.2	Hypermedia und Konstruktivismus	24
4	Fazit: Hypermedia – eine Chance für das Lernen?	27
5	Website-Gestaltung	29
5.1	Erstellen von HTML-Seiten	29
5.2	Grafische Gestaltung und Bildbearbeitung	30
5.3	Erstellen von animierten Grafiken	32
5.4	Anleitungen und Tools zu Java	33
5.5	Gestaltung von Audio-Dateien	34
6	Literatur	37