



Version 6.0.6

Handbuch

VERLAGSGESELLSCHAFT MBH:

Medienwerkstatt Mühlacker
Pappelweg 3
75417 Mühlacker
Telefon: 07041/83343
<http://www.medienwerkstatt-online.de>

PROGRAMMENTWICKLUNG:

Ralf zur Linde

INHALTSVERZEICHNIS

INHALTSVERZEICHNIS	2
ALLGEMEINES.....	4
SYSTEMVORAUSSETZUNGEN.....	4
WICHTIG FÜR UPGRADES VON VERSION 5	4
INSTALLATION AUF EINEM EINZELPLATZ-PC	5
INSTALLATION IN EINEM NETZWERK.....	6
PROGRAMMSTART	8
DEMO- UND VOLLVERSION	8
DIE LERNWERKSTATT IM INTERNET.....	9
DIE STARTSEITE	10
Die Fußleiste	10
Das Klassenmenü.....	11
Das Namensmenü	11
Das Bereichsmenü.....	11
Die Übungsmenüs der fünf Bereiche	11
Der Mathematik-Bereich.....	12
Der Deutsch-Bereich.....	13
Der Wissens-Bereich.....	14
Der Englisch-Bereich	15
Der Logik-Bereich.....	16
Der Konto-Bereich.....	17
DIE ÜBUNGSSEITEN	18
Der Arbeitsbereich.....	18
Die Kopfleiste	19

Die Fußleiste	20
DER LEHRKRAFT-MODUS	22
Menüpunkt „Klassen“	23
Menüpunkt „Hauptmenü“	24
Konten der Kinder	25
Allgemeine Einstellungen	26
Übungen downloaden	27
Mathematik-Aufgaben-Karten	28
Mathematik-Zuordnungskarten	30
Zahlenraum	32
Kopfrechnen 1-3	33
Größen umwandeln	34
Schriftliche Subtraktion	35
Deutsch-Aufgaben-Karten	36
Deutsch-Zuordnungskarten	38
Wörterbuch / Lernwörter	40
Textübungen 1-5	42
Wissens-Aufgaben-Karten	43
Wissens-Zuordnungskarten	45
Internet-Linklisten	47
Englisch-Aufgaben-Karten	49
Englisch-Zuordnungskarten	51
Vokabeln	53
Pushy	54
Menüpunkt „Lehrkraft-Code“	55
Menüpunkt „Daten importieren“	56
Menüpunkt „Datenablage“	57
ZUSÄTZLICHE HINWEISE.....	58
Lernwerkstatt Arbeitsvertrag	58
Arbeit im Wochenplan.....	60
Internetzugang	61

ALLGEMEINES

Das vorliegende Programm verfügt über mehr als 100 verschiedene Übungen. Sie beziehen sich auf die Bereiche Mathematik, Deutsch, Wissen, Englisch und Logik für die Klassen 1 bis 4. Jede Übung besteht aus einer Aufgabe oder einer Aufgabenfolge.

Das Kind bearbeitet eine solche Aufgabe oder Aufgabenfolge und lässt die Lösung vom Computer überprüfen. Bei richtiger Lösung dreht sich ein Stern. Bei falscher Lösung erscheint ein zwinkerndes Auge („Schau genau!“). Zugleich wird die Fehlerquelle gelb markiert. Das Kind kann die Lösung der Aufgabe überdenken und sich dazu ggf. Hilfestellungen wie Rechenrahmen, Zahlenstrahl, Wörterbuch, Anlauttabelle u. a. heranziehen.

Zur Differenzierung können die meisten Übungen in unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden bearbeitet werden. Die Schwierigkeitsgrade werden durch bis zu vier verschiedene Stern-Typen gekennzeichnet.

Die Sterne, die das übende Kind erhält, werden auf einem individuellen Konto gespeichert. Es können beliebig viele Konten angelegt werden. Diese Kinderkonten befinden sich in Klassen, die ebenfalls frei benannt werden können (z. B. „1a“, „1b“, „4e“, „Schulze-Klasse“, „Förder 1“, „Förder 2“, „Deutschtraining“ usw.).

Manche Übungen speichern keine Sterne, sondern andere Speicherinhalte. Dies können beispielsweise Bestzeiten („Kopfrechnen“), selbst verfasste Texte und Bilder („Schreiben – Malen – Drucken“) oder Levelnummern („Pushy“) sein.

Viele Übungen können durch die Lehrkraft speziell für die Kinder der eigenen Klasse inhaltlich erstellt und bearbeitet werden. Zu diesem Zweck ist in das Programm ein entsprechender Lehrkraft-Modus integriert. Hier kann die Lehrkraft zahlreiche Einstellungen bezüglich der Übungsinhalte vornehmen. Die Übungen können dadurch an den Unterricht individuell angepasst werden. Dabei handelt es sich z. B. um Lernwörter für den Grund- oder Klassenwortschatz, um Lern-Texte, um Aufgaben-Karten, um die Mal-Reihen für das kleine 1x1 uvm.

Das Programm „Lernwerkstatt“ ist wochenplanfähig. Die Lehrkraft kann die Konten der Kinder jederzeit einsehen und den Leistungsfortschritt innerhalb einer Woche (oder eines anderen planmäßig abgesteckten Zeitraums) ablesen.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Betriebssystem: Windows 98, ME, 2000, XP

Arbeitsspeicher: mindestens 64 MB RAM

Soundkarte, CD-Laufwerk

Grafikeinstellungen: mind. 16-Bit-Farben bei einer Mindest-Auflösung von 800x600 (optimal: 1024x768 Pixel). Eine einwandfreie Anzeige haben Sie nur dann, wenn Sie Schriftgrad „Normal“ bzw. DPI-Einstellung „Normalgröße 96 DPI“ unter Windows XP bzw. „Kleine Schriftarten“ unter Windows 98 aktiviert haben (siehe Systemsteuerung: Anzeige bzw. Desktop-Einstellungen).

WICHTIG FÜR UPGRADES VON VERSION 5

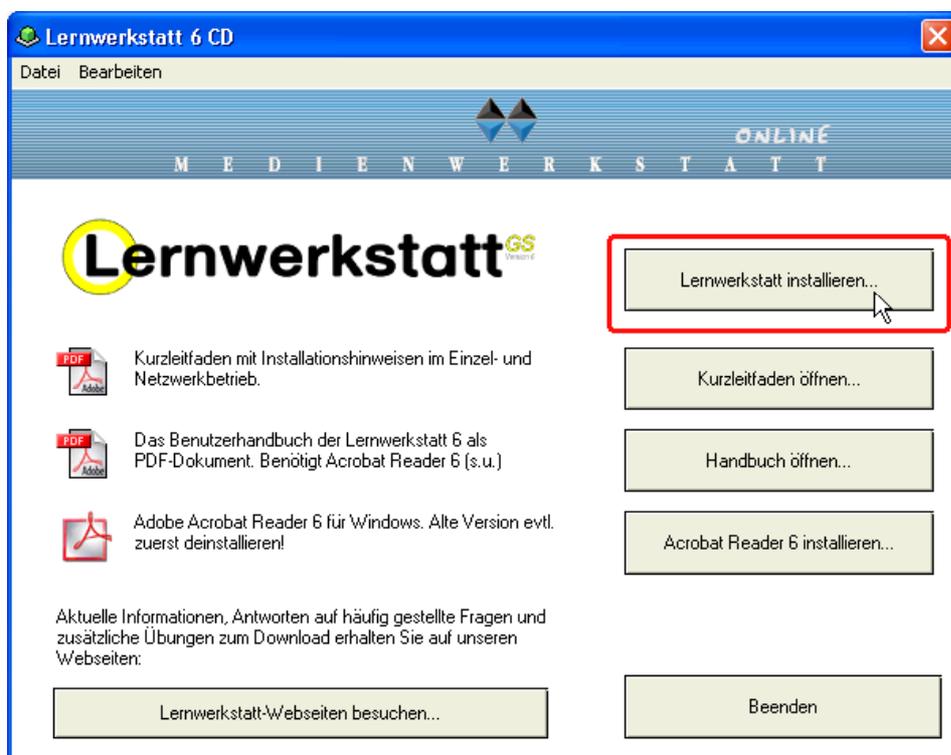
Die Version 6 der Lernwerkstatt kann Daten aus der Version 5 importieren, und zwar das angelegte Übungsmaterial (des DATA-Ordners) sowie die Konten der Kinder (des KLASSEN-Ordners). Zu diesem Zweck **muss** zunächst die neue Version 6 der Lernwerkstatt installiert werden, **ohne** dass vorher die Version 5 deinstalliert wird. Nach dem ersten Start der neuen Version 6 wechseln Sie in den Lehrkraft-Modus und dort in den Menüpunkt "Daten importieren". Folgen Sie hier den Anweisungen der Lernwerkstatt, so dass

der Datenimport erfolgen kann. Wenn dieser erfolgreich war, können Sie die Lernwerkstatt 5 von Ihrem Computer entfernen.

INSTALLATION AUF EINEM EINZELPLATZ-PC

Zur Installation der „Lernwerkstatt“ auf einem Einzelplatz-PC (also einem PC, der sich nicht in einem Schulungsnetzwerk befindet) legen Sie die Lernwerkstatt-CD in das CD-Laufwerk. Wenige Sekunden später öffnet sich ein Fenster mit den Lizenzbestimmungen. Bitte bestätigen Sie diese durch Anklicken von „Akzeptieren“.

Über das sodann erscheinende Auswahlfenster können Sie den Kurzleitfaden oder das Handbuch öffnen, den Adobe Acrobat Reader installieren oder die Medienwerkstatt-Webseiten zur Lernwerkstatt besuchen.



Hinweis:

Falls die Lizenzbestimmungen und das Auswahlfenster nicht erscheinen, ist die Autostart-Funktion für das CD-Laufwerk deaktiviert. In diesem Fall starten Sie das Programm „Start.exe“ von der CD. Über das Programm „Setup.exe“ kann die Installation ohne Auswahlfenster angestoßen werden.

Klicken Sie nun auf den Button „Lernwerkstatt installieren...“ um die Programm-Installation zu starten und folgen Sie im Weiteren den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Hinweis zur Installation einer Download-Version:

Die Download-Fassung wird ohne das oben beschriebene Auswahlfenster ausgeliefert. Hier starten Sie die Programm-Installation durch Öffnen der Download-Datei „Lernwerkstatt.exe“. Folgen Sie im Weiteren den Anweisungen auf dem Bildschirm. Die nachfolgenden Schritte gelten für Download UND CD-Versionen der Lernwerkstatt:

Der Computer schlägt während der Installation vor, das Programm in das Verzeichnis „C:\Programme\Lernwerkstatt 6“ zu installieren. Sie können dies bestätigen, oder aber ein anderes Zielverzeichnis angeben. (Hinweis: Wir empfehlen, den voreingestellten Installationspfad zu verwenden, da in mehreren Kapiteln dieses Handbuchs darauf Bezug genommen wird. Wenn Sie ihn dennoch verändern, merken Sie ihn sich bitte gut.)

Nach der Installation nimmt das Programm ca. 220 MB auf Ihrer Festplatte ein. Hinzu kommt der Speicherplatz für die einzelnen Kinderkonten, die Sie später anlegen werden. Abhängig von der Anzahl und dem Umfang der Bilder und Texte, die ein Kind mit der Lernwerkstatt, erstellt, belegt jedes Kinderkonto weitere 1-2 MB.

INSTALLATION IN EINEM NETZWERK

Setzen Sie sich zuerst an den Server und legen Sie die Lernwerkstatt-CD in das CD-Laufwerk. Wenige Sekunden später öffnet sich ein Fenster mit den Lizenzbestimmungen. Bitte bestätigen Sie diese durch Anklicken von „Akzeptieren“.

Über das sodann erscheinende Auswahlfenster können Sie den Kurzleitfaden oder das Handbuch öffnen, den Adobe Acrobat Reader installieren oder die Medienwerkstatt-Webseiten zur Lernwerkstatt besuchen.



Hinweis:

Falls die Lizenzbestimmungen und das Auswahlfenster nicht erscheinen, ist die Autostart-Funktion für das CD-Laufwerk deaktiviert. In diesem Fall starten Sie das Programm „Start.exe“ von der CD. Über das Programm „Setup.exe“ kann die Installation ohne Auswahlfenster angestoßen werden.

Klicken Sie nun auf den Button „Lernwerkstatt installieren...“ um die Programm-Installation zu starten und folgen Sie im Weiteren den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Hinweis zur Installation einer Download-Version:

Die Download-Fassung wird ohne das oben beschriebene Auswahlfenster ausgeliefert. Hier starten Sie die Programm-Installation durch Öffnen der Download-Datei „Lernwerkstatt.exe“. Folgen Sie im Weiteren den Anweisungen auf dem Bildschirm. Die nachfolgenden Schritte gelten für Download UND CD-Versionen der Lernwerkstatt:

Der Computer schlägt während der Installation vor, das Programm in das Verzeichnis „C:\Programme\Lernwerkstatt 6“ zu installieren. Sie können dies bestätigen, oder aber ein anderes Zielverzeichnis angeben.

Nach der Installation nimmt das Programm ca. 220 MB auf Ihrer Festplatte ein. Hinzu kommt der Speicherplatz für die einzelnen Kinderkonten, die Sie später anlegen werden.

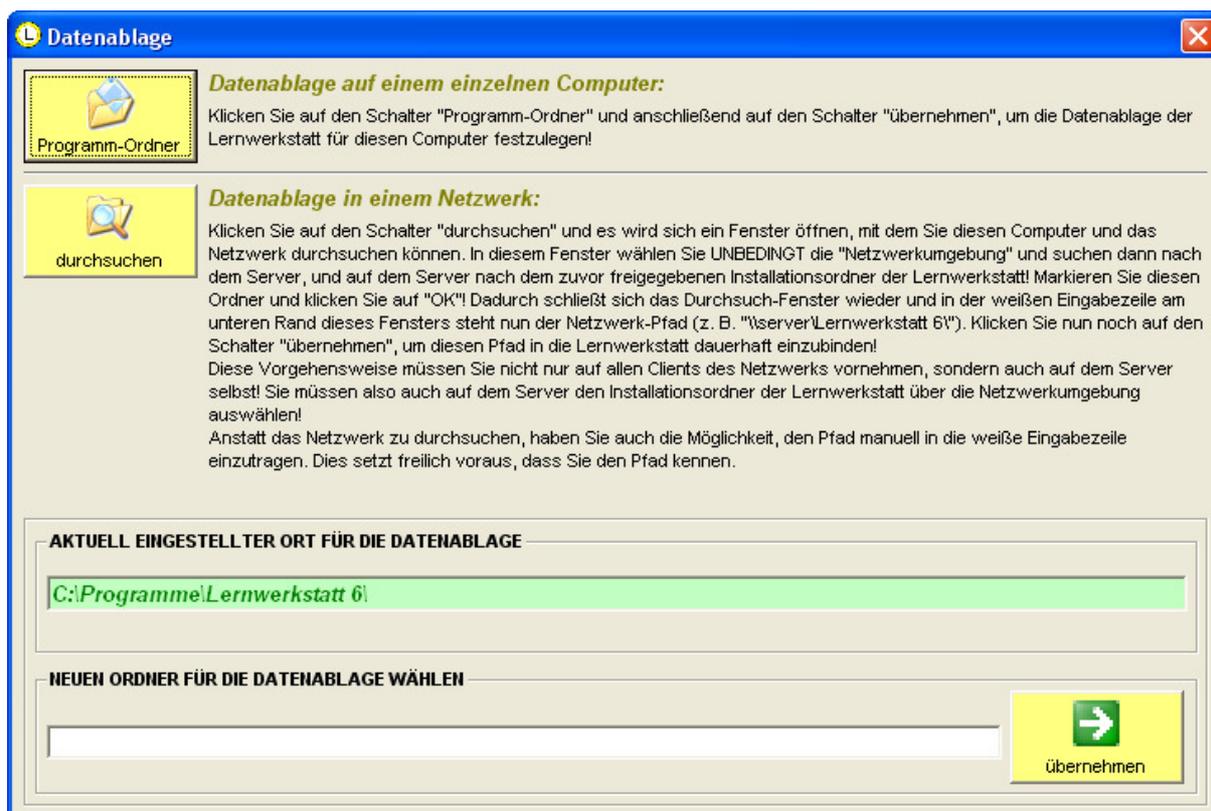
Abhängig von der Anzahl und dem Umfang der Bilder und Texte, die ein Kind mit der Lernwerkstatt, erstellt, belegt jedes Kinderkonto weitere 1-2 MB.

Nach dieser Installation der Lernwerkstatt auf dem Server müssen Sie unbedingt das Verzeichnis, in das Sie die Lernwerkstatt installiert haben, mit **vollen Lese- und Schreibrechten für alle Benutzer des Computers (also auch für eventuelle eingeschränkte Benutzer)** freigeben.

Starten Sie nun auf dem Server die Lernwerkstatt und wechseln Sie dort in den Lehrkraft-Modus und dann in den Menüpunkt „Datenablage“.



Dort angekommen werden Sie feststellen, dass der aktuelle Ordner für die Datenablage der Installationsordner (z. B.: „C:\Programme\Lernwerkstatt 6“) oder noch gar nicht eingestellt ist.



Diese lokale Datenablage-Einstellung (hier beispielhaft „C:\Programme\Lernwerkstatt 6“) ist im Prinzip auch richtig. Da Sie aber in einem Netzwerk arbeiten möchten, ist es **unbedingt erforderlich**, dass diese Pfadangabe in eine **Netzwerks-Pfadangabe** umgewandelt wird. Klicken Sie dazu auf „durchsuchen“, wählen Sie dann „Netzwerkumgebung“ und suchen Sie nun den Installationspfad der Lernwerkstatt **über die Netzwerkumgebung. Der Server greift dadurch über das Netzwerk quasi auf sich selbst**

zu. Als Resultat müsste anschließend im grünen Textfeld z. B. „\\server\Lernwerkstatt 6\“ stehen.

Nun setzen Sie sich nacheinander an die einzelnen Client-PCs und installieren dort ebenso die Lernwerkstatt, und zwar genauso, wie Sie es eben bereits auf dem Server getan haben. Auch hier können Sie während der Installation entweder das voreingestellte Verzeichnis „C:\Programme\Lernwerkstatt 6“ verwenden, oder aber ein neues anlegen.

Starten Sie nun nacheinander die Lernwerkstatt 6 auf jedem Client und wechseln Sie jeweils in den Lehrkraft-Modus und dort in den Menüpunkt „Datenablage“. Klicken Sie wieder auf „durchsuchen“ und wählen Sie (wieder über die Netzwerkumgebung) den Lernwerkstatt-Installationspfad **auf dem Server** (UNC-Pfad) und stellen Sie diesen ein! Fortan greift die Lernwerkstatt, die auf einem Client gestartet wird, nicht mehr auf die eigenen Daten zu, sondern auf die des Servers.

Damit haben Sie alle Einstellungen für einen Netzbetrieb der Lernwerkstatt in der Standard-Variante vorgenommen. In einem Netzwerk aus beispielsweise 10 Clients und 1 Server z. B. laufen auf diese Weise in der Tat bis zu 11 verschiedene „Lernwerkstatt.exe“-Dateien auf 11 verschiedenen Rechnern separat voneinander; sie alle teilen sich aber den Klassen- und Data-Ordner und einige andere Dateien des Servers.

PROGRAMMSTART

Starten Sie das Programm, durch Aufruf der Programmdatei „Lernwerkstatt 6“ aus dem Windows Startmenü (Start -> Alle Programme -> Lernwerkstatt 6) oder durch Doppelklick auf das Lernwerkstatt 6-Symbol auf dem Windows Desktop.

DEMO- UND VOLLVERSION

Beim dem ersten Programmstart werden Sie gebeten Ihre Lizenzdaten einzugeben. Für die Vollversion der Lernwerkstatt ist es erforderlich, den Name des Lizenznehmers und die Lizenznummer exakt so einzugeben, wie Sie sie vom Verlag erhalten haben. In den Eintragsfeldern müssen die Namen, Schulbezeichnungen und Nummern identisch sein mit den diesbezüglichen Angaben auf dem Lizenzblatt. Geben Sie eine falsche oder keine Lizenznummer ein, so können Sie lediglich die Demoversion

des Programms starten. Klicken Sie hierzu auf den Schalter „Demo“. Die Demoversion ist gegenüber der Vollversion eingeschränkt, indem sich das Programm nach einer gewissen Zeit automatisch abschaltet. Sie können es dann jedoch neu starten. Alle Daten (wie z.B. Konten der Kinder) sind dann allerdings verloren. Außerdem hat die Demoversion nur eine 30-tägige Laufzeit. Die Lernwerkstatt unterscheidet zwischen drei verschiedenen Lizenzierungsarten:

1. Die Einzellizenz ermöglicht das Anlegen von maximal 3 Gruppen mit jeweils maximal 2 Kinderkonten (6 Konten insgesamt).
2. Die Einklassenlizenz ermöglicht das Anlegen von maximal 3 Gruppen mit jeweils maximal 35 Kinderkonten (105 Konten insgesamt).
3. Die Schullizenz ermöglicht das Anlegen beliebig vieler Gruppen mit jeweils beliebig vielen Kinderkonten (unbegrenzte Anzahl an Konten).

DIE LERNWERKSTATT IM INTERNET

Auf der Internetpräsenz der Medienwerkstatt Mühlacker (www.medienwerkstatt.de) finden Sie den Programmbereich der Lernwerkstatt. Dort finden Sie regelmäßig:

- aktuelle Infos zum Programm
- im Support-Bereich Antworten auf Fragen und Probleme
- im Downloadbereich stehen in regelmäßigen Abständen neue Übungen für die Lernbereiche zur Verfügung, die Sie in Ihre Lernwerkstatt integrieren können.

Wenn Sie selbst Übungen mit der Lernwerkstatt für Ihre Kinder erstellt haben, dürfen Sie diese Übungsdateien per E-Mail (oder auf CD) an die Medienwerkstatt schicken. Mit Ihrem Einverständnis stellen wir diese Übungen dann allen anderen Nutzerinnen und Nutzern der Lernwerkstatt kostenlos übers Internet zur Verfügung.

Bei Fragen und Problemen wenden Sie sich an:

Medienwerkstatt Mühlacker Verlagsgesellschaft mbH

Pappelweg 3 • 75417 Mühlacker • Tel.: 07041-83343 • Fax: 07041-860768

Internet: www.medienwerkstatt-online.de

E-Mail: support@medienwerkstatt-online.de

DIE STARTSEITE

Nachdem das Programm gestartet wurde, erscheint die Startseite. Sie setzt sich aus einer Fußleiste und einem Menü in der Bildschirmmitte zusammen. Dieses Menü teilt sich wiederum in vier Untermenüs. Es gibt das Klassenmenü, das Namensmenü, das Bereichsmenü und das Übungsmenü. Zuerst wird das Klassenmenü angezeigt. Die Fußleiste am unteren Bildschirmrand ist jederzeit aktiv.



Die Fußleiste

Die Fußleiste befindet sich am unteren Bildschirmrand. Sie verfügt über drei Schalter. Es gibt den Tür-Schalter, den Über-Schalter und den Lehrkraft-Schalter.



Mit dem **Tür-Schalter** kann das Programm beendet werden.



Mit dem **Über-Schalter** werden Programm-Informationen angezeigt. Von hier aus können Sie dann auch direkt auf die Internetseite des Verlags zugreifen. Hier befinden sich viele Antworten häufig gestellte Fragen, die Ihnen bei evtl. Problemen weiterhelfen können.



Über den **Lehrkraft-Schalter** öffnet sich ein kleines Zusatz-Fenster, in dem der Code für den Lehrkraft-Modus eingegeben werden muss. Durch die richtige Eingabe des Codes wird der Lehrkraft-Modus angezeigt. Hier kann die Lehrkraft alle wichtigen Einstellungen für die Übungen vornehmen (siehe Kapitel „Lehrkraft-Modus“). Dazu zählt auch das Anlegen von Kinderkonten. Im Auslieferungszustand ist der Code: 1111.

Das Klassenmenü

Bei jedem Aufrufen der Titelseite erscheint als erstes das Klassenmenü. Es zeigt die zuvor im Lehrkraft-Modus angelegten Klassen Musterklasse, 1a, 2b, Schulze-Klasse usw. an. Das Kind klickt einmal auf seine Klasse und gelangt so zum Namensmenü. Achtung: Hier erscheinen keine Klassen, wenn nicht vorher im Lehrkraft-Modus diese Klassen angelegt worden sind.

Das Namensmenü

Das Namensmenü ist eine Liste der Namen, die sich in der zuvor ausgewählten Klasse befinden. Das Kind klickt einmal auf seinen Namen und gelangt so zum Bereichsmenü. Achtung: Hier erscheinen keine Namen, wenn nicht vorher im Lehrkraft-Modus diese Namen als Konten angelegt worden sind.



Im Zuge des Namensmenüs erscheint auch der **Pfeil-Schalter**. Durch einmaliges Anklicken dieses Schalters gelangt das Kind zurück zum Klassenmenü. Dies ist beispielsweise dann sinnvoll, wenn das Kind versehentlich eine falsche Klasse angewählt hat.

Das Bereichsmenü

Innerhalb des Bereichsmenüs stehen dem Kind sechs verschiedene Bereiche zur Auswahl: Mathematik (blau), Deutsch (rot), Wissen (lila), Englisch (türkis), Logik (grün) und Konto (gelb). Während die ersten fünf Bereiche wirkliche Lernbereiche sind, bietet der Bereich „Konto“ die Möglichkeit zur Einsichtnahme in den Lernfortschritt in Bezug auf diese Lernbereiche.



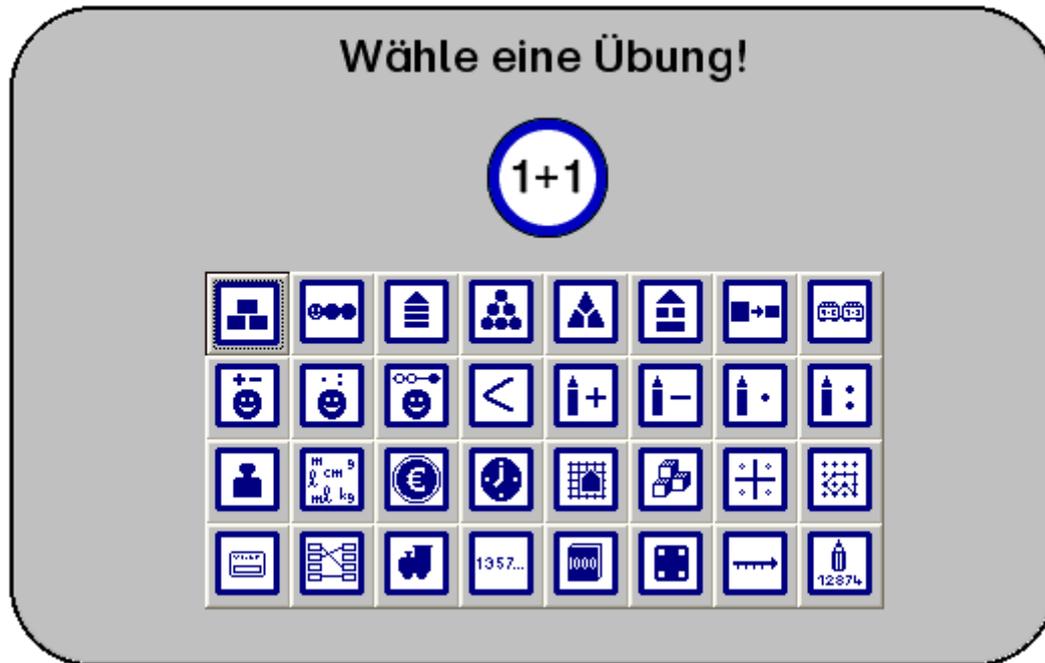
In der Regel wählt das Kind also einen der ersten fünf Bereiche und gelangt durch Klicken auf den entsprechenden Schalter zum Übungsmenü des gewünschten Bereichs.

Die Übungsmenüs der fünf Bereiche

Das Übungsmenü zeigt alle verfügbaren Übungen des zuvor angeklickten Bereiches an. Das Kind klickt nun einmal auf eine Übung und gelangt so zur eigentlichen Übung. Hinweis: Die Lehrkraft hat durch eine entsprechende Einstellung im Lehrkraft-Modus die Möglichkeit, die Auswahl der verfügbaren Übungen zu bestimmen. So besteht die Möglichkeit, Kindern nur bestimmte Übungen zugänglich zu machen.

Der Mathematik-Bereich

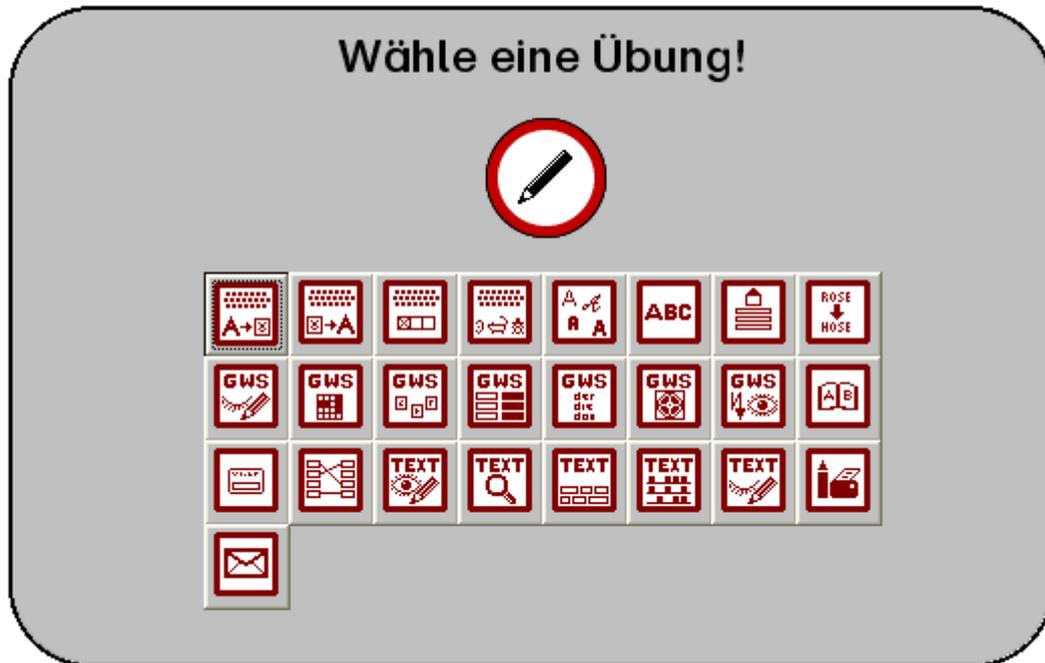
Die folgende Abbildung ist eine Übersicht über die Übungen aus dem Bereich Mathematik.



1. Reihe: Zahlenmauern, Zahlenschlagen, Zahlenhäuser, Zauberdreiecke, Rechendreiecke, Abräumen, Einmaleins-Züge
2. Reihe: Kopfrechnen (Plus/Minus), Kopfrechnen (Mal/Geteilt), Kopfrechnen (Abakus), Größer – Kleiner – Gleich, Schriftliche Addition, Schriftliche Subtraktion, Schriftliche Multiplikation, Schriftliche Division
3. Reihe: Gewichte, Größen umwandeln, Geld, Uhr, Gitternetz, Würfelgebäude, Spiegeln, Geobrett
4. Reihe: Mathematik-Aufgaben-Karten, Mathematik-Zuordnungskarten, Zwanzigerzug, Folgen, Tausenderbuch, Würfelrechnen, Zahlenstrahl, Zahlendiktat

Der Deutsch-Bereich

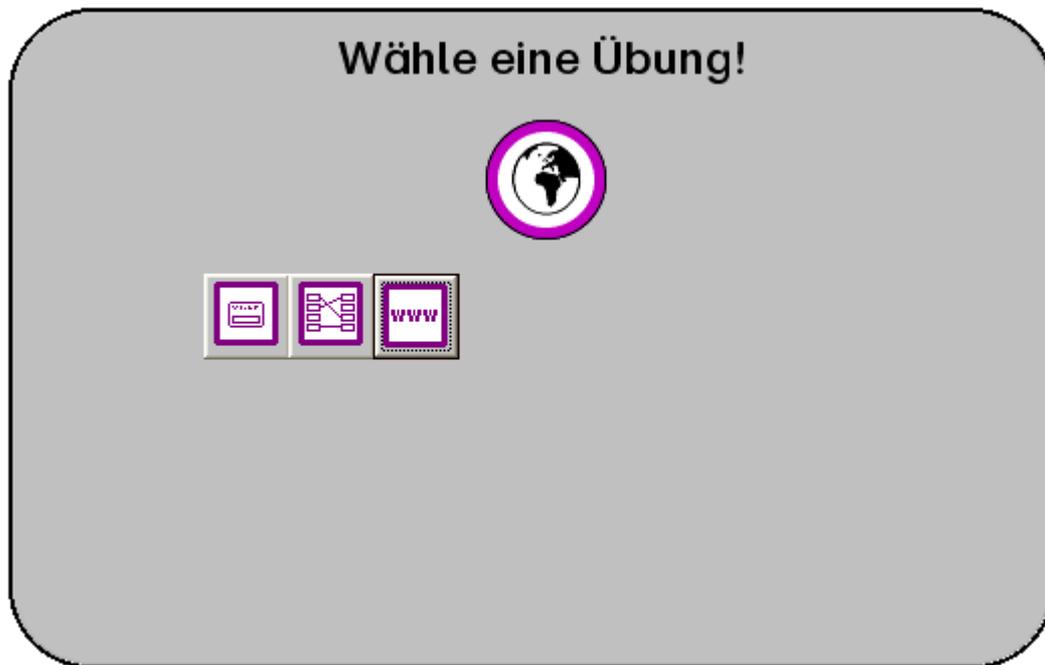
Die folgende Abbildung ist eine Übersicht über die Übungen aus dem Bereich Deutsch.



1. Reihe: Anlauttabelle 1, Anlauttabelle 2, Anlaute hören, Anlautwörter, Buchstaben unterscheiden, Alphabet, Zuordnen, Wörter verwandeln
2. Reihe: Lernwörter (GWS), Suchsel (GWS), Buchstabensalat (GWS), Wörter sortieren (GWS), Artikel (GWS), Geheimschrift (GWS), Blitzlesen (GWS), Wörterbuch
3. Reihe: Deutsch-Aufgaben-Karten, Deutsch-Zuordnungskarten, Textübung 1 (Text abschreiben), Textübung 2 (Wörter suchen), Textübung 3 (Wörter einsetzen), Textübung 4 (Einzel-Lücken), Textübung 5 (Text-Diktat), Schreiben – Malen – Drucken
4. Reihe: E-Mail

Der Wissens-Bereich

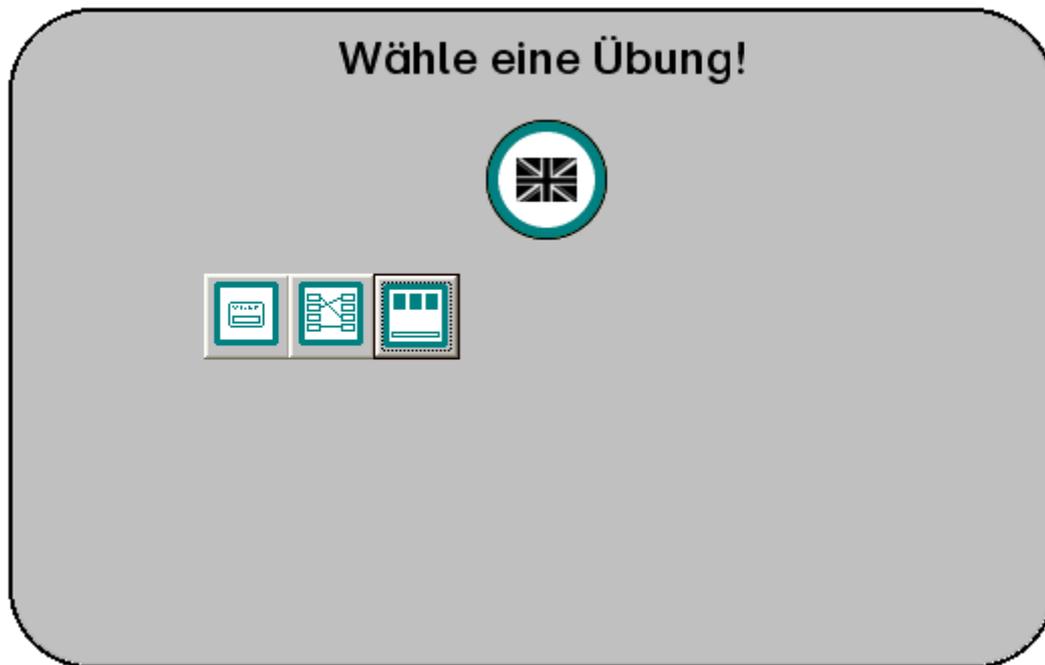
Die folgende Abbildung ist eine Übersicht über die Übungen aus dem Bereich Wissen.



1. Reihe: Wissens-Aufgaben-Karten, Wissens-Zuordnungskarten, Internet

Der Englisch-Bereich

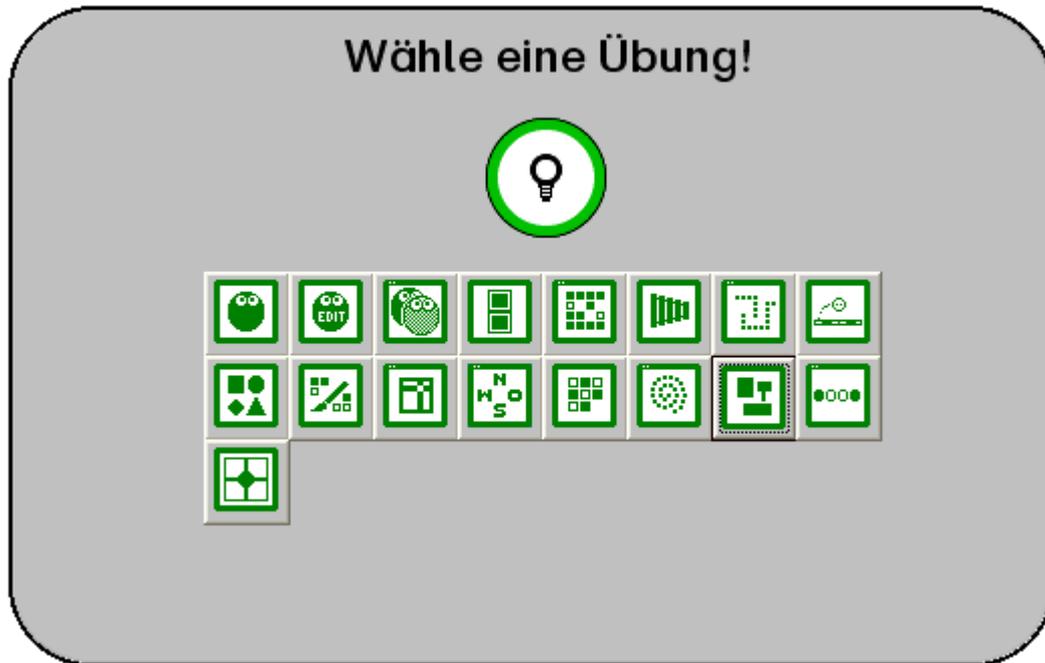
Die folgende Abbildung ist eine Übersicht über die Übungen aus dem Bereich Englisch.



1. Reihe: Englisch-Aufgaben-Karten, Englisch-Zuordnungskarten, Vokabeln

Der Logik-Bereich

Die folgende Abbildung ist eine Übersicht über die Übungen aus dem Bereich Logik.



1. Reihe: Pushy, Pushy-Level-Editor, Pushy Bros., Duo, Paare suchen, Glockenspiel, Trax, Gummiball

2. Reihe: Nachbarn, Muster, Nimmo, Genesis, Skip, Spirala, Abstrakta, Einzeln

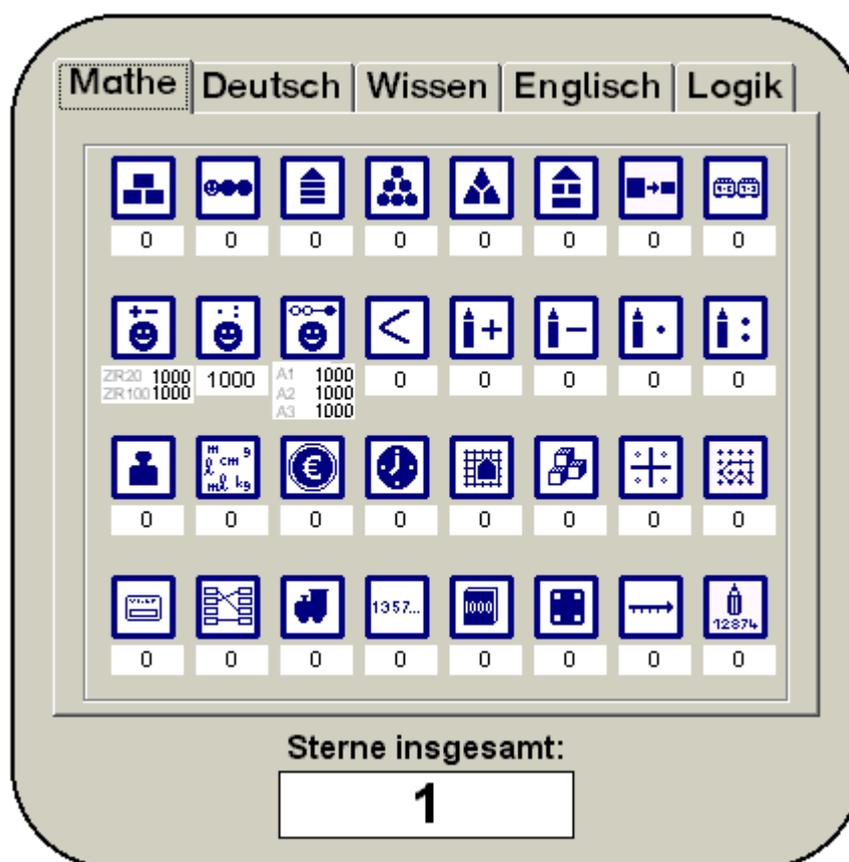
3. Reihe: Viererdreh

Der Konto-Bereich



Jede richtige Lösung, die ein Kind vollbracht hat, wird als Stern auf dem Konto des Kindes gespeichert. Innerhalb der Übungsseiten ist die Einsichtnahme nur auszugsweise möglich. Hier werden die Sterne lediglich für die ausgewählte Übung angezeigt (Kontoauszug). Das Kind hat jedoch auch die Möglichkeit, eine Kompletteinsicht seines Kontos vorzunehmen. Dies kann es durch den Konto-Schalter (gelb) im Bereichsmenü. Das Bereichsmenü befindet sich auf der Startseite.

Auf der Kontoseite kann das Kind seinen sternbezogenen Fortschritt innerhalb aller Übungen einsehen. Hier werden auch alle Bestzeiten (z. B. beim „Kopfrechnen“), Levelnummern (Pushy) u. ä. angezeigt. Das Kind kann die Kontoseite verlassen, indem es den Pfeil-Schalter anklickt.



Durch Klicken auf eine der Übungen erhält das Kind eine differenziertere Einsicht in das Geleistete, da dadurch auch die Schwierigkeitsstufen, in denen das Kind eine Übung bearbeitet hat, angezeigt werden.

DIE ÜBUNGSSEITEN

Alle Übungsseiten verfügen im wesentlichen über den gleichen Aufbau. Sie bestehen jeweils aus einem Arbeitsbereich in der Mitte des Bildschirms, einer Kopfleiste und einer Fußleiste. Die folgende Abbildung der Übungsseite zu den Würfelgebäuden soll das verdeutlichen.

Der Arbeitsbereich

Auf dem Arbeitsbereich erscheint die eigentliche Aufgabe. Hier nimmt das Kind die erforderlichen Schritte zur Lösung vor. Dies bedeutet zumeist das Eintragen von Zahlen, Buchstaben, Wörtern oder Sätzen in dafür vorgesehene Textfelder. Um die Eintragungen vorzunehmen, klickt das Kind zunächst auf das entsprechende Textfeld, so dass es den Fokus, also eine besondere Markierung oder einen blinkenden Cursor besitzt. Die Eintragungen werden entweder über die Tastatur oder (z. T. durch das Anklicken von Schaltern) mit der Maus vorgenommen. Bei manchen Übungen ist auch beides möglich.

Einige Übungen verfügen nicht über derartige Textfelder. Hier muss das Kind beispielsweise Eisenbahnwagen bei gedrückter Maustaste bewegen, eine Uhr mit der Maus einstellen usw. Die näheren Erläuterungen befinden sich weiter unten im Kapitel „Die Übungen im Einzelnen“.

Zunächst jedoch einige Ausführungen zu den Übungsseiten auf einer allgemeineren Ebene.

Die Kopfleiste

Die Kopfleiste besteht aus dem Kontoauszug und dem Brillen-Schalter (Kontrolle). Ggf. erscheinen hier (je nach Übung) auch noch weitere Schalter. So gibt es bei manchen Übungen den Typ-Schalter, mit dem unterschiedliche Aufgabentypen innerhalb einer Übung aktiviert werden können.



Wenn das Kind mit der Bearbeitung einer Aufgabe im Arbeitsbereich fertig ist, muss es bei den meisten Übungen seine Lösung vom Computer kontrollieren lassen. Dazu klickt das Kind auf den **Kontroll-Schalter**. Der Computer überprüft nun die Lösung des Kindes.



Ist die Lösung des Kindes richtig, so dreht sich der aktuell eingestellte Stern innerhalb des **Kontoauszugs**. Er stellt einen von maximal vier Schwierigkeitsgraden dar, zwischen denen das Kind bei den meisten Übungen wählen kann. Denn die meisten Übungen können in bis zu vier verschiedenen Schwierigkeitsgraden bearbeitet werden. Das Kind kann die Aufgaben an den von ihm gewünschten Schwierigkeitsgrad anpassen, indem es innerhalb des Kontoauszugs einfach auf den entsprechenden Stern klickt. Jeder Stern stellt einen anderen Schwierigkeitsgrad dar. Grundsätzlich gilt: Je mehr Zacken ein Stern hat, desto höher ist der Schwierigkeitsgrad.

Hat das Kind die Lösung falsch bearbeitet, so erfolgt die Stern-drehung nicht. Hingegen erscheint ein zwinkerndes Auge, welches das Kind auffordert, seine Lösung noch einmal zu überdenken („Schau genau!“). Zugleich markiert der Computer die Fehlerquelle im Arbeitsbereich, und das Kind kann die Lösung erneut vornehmen.

Nachdem sich der Stern gedreht hat, wird diese Leistung auf dem Konto des Kindes gespeichert. Dies zeigt sich nun auch innerhalb des links in der Kopfleiste angezeigten Kontoauszugs, indem es sich - dem aktuell eingestellten Stern entsprechend - zahlenmäßig um 1 erhöht. Der Kontoauszug zeigt also lediglich den Fortschritt für die gerade bearbeitete Übung an. Das Gesamtkonto kann das Kind von der Titelseite aus anwählen (siehe Kapitel „Die Konten der Kinder“). Hinweis: Durch den Klick auf einen Stern erscheint im Arbeitsbereich eine neue Aufgabe.



Manche Übungen bieten verschiedene Typen von Aufgaben an. Dies ist z. B. auch bei der Übung „Würfelgebäude“ der Fall. Hier kann das Kind entweder Würfelgebäude bauen, die Würfel von Würfelgebäuden zählen, oder aber Baupläne von Würfelgebäuden erstellen. Das Kind kann mit dem **Typ-Schalter** zwischen den verschiedenen Aufgabentypen wählen.



Durch Anklicken des **Zahlenraum-Schalters** kann das Kind den Zahlenraum bestimmen, innerhalb dessen die Aufgaben gestellt werden sollen. Hinweis: Die Lehrkraft hat durch eine entsprechende Einstellung im Lehrkraft-Modus die Möglichkeit, diese Option der Kinder zu unterbinden (siehe Kapitel „Lehrkraft-Modus“).

Die Fußleiste

Die Fußleiste verfügt über eine Anzeige für den Namen des übennden Kindes, für seine Klasse und für die ausgewählte Übung. Außerdem befinden sich hier der Zurück-Schalter, der Fragezeichen-Schalter, der AB-Schalter, der Hilfe-Schalter und ggf. der Neu-Schalter.



Durch Anklicken des **Zurück-Schalters** gelangt das Kind zurück zur Titelseite des Programms. Hier kann das Kind erneut zwischen den verfügbaren Übungen eine neue auswählen. Hinweis: Die aktuelle Übung wird dadurch beendet und kann zu einem späteren Zeitpunkt nicht fortgesetzt werden.



Wenn die Lehrkraft über die Bearbeitungsweise einzelner Übungen Informationen bekommen möchte, muss sie auf den **Fragezeichen-Schalter** klicken. Diese Infotexte sind ausschließlich für die Lehrkraft gedacht und können zumeist von den Kindern nicht selbstständig erschlossen werden.



Um den Inhalt einer vom Computer vorgegebenen Aufgabe zu verändern, muss der **Neu-Schalter** angeklickt werden. Das ist beispielsweise dann sinnvoll, wenn ein Kind eine Aufgabe zu schwierig findet und lieber eine andere bearbeiten möchte.



Der **AB-Schalter** (Arbeitsblatt-Schalter) ist mit einem großen „AB“ gekennzeichnet. Nachdem Sie auf diesen Schalter klicken, gelangen Sie in den Arbeitsblatt-Modus.

Dort angekommen, können Sie auf das Fragezeichen klicken, und Sie erhalten alle Informationen, die Sie benötigen, um schnell und effizient hochwertiges Arbeitsblattmaterial aus ALLEN Übungen der Lernwerkstatt erstellen können. Der Schalter „Snap“ rechts oben ist der wichtigste Schalter, da Sie mit diesem den

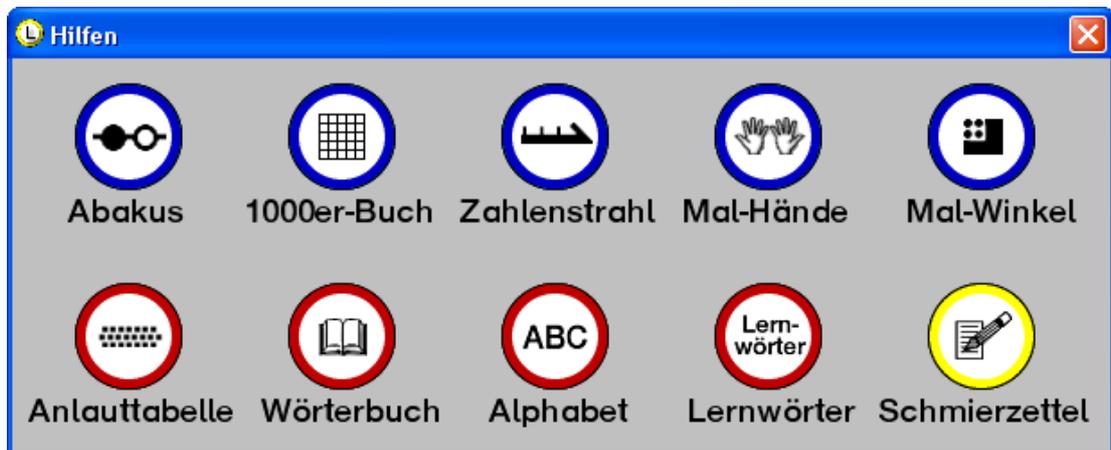
soeben noch angezeigten Übungsinhalt (z. B. ein Würfelgebäude oder eine Zahlenmauer) „snappen“ (=fotografieren) können. Nachdem Sie einen solchen Snap-Vorgang gestartet haben, müssen Sie den gewünschten Übungsinhalt mit gedrückter Maustaste rechteckig umranden und anschließend auf Ihrer Tastatur auf „ENTER“ drücken. Einen Snap-Vorgang können Sie mit der „ESC“-taste auf Ihrer Tastatur wieder abbrechen.

Mit den Schaltern „öffnen“, „speichern“, „löschen“ können Sie Ihre Arbeitsblätter verwalten! Der Schalter „Seitenvorschau“ ermöglicht Ihnen einen Blick auf Ihr Gesamtblatt, wie es der Drucker ausdrucken wird. Den Druckvorgang starten Sie mit dem Schalter „drucken“.

Hinweis: In einem Netzwerk kann ZEITGLEICH immer nur ein Arbeitsblatt pro Klasse bearbeitet und erstellt werden!



Der **Hilfe-Schalter** ist mit einem großen „H“ gekennzeichnet. Wenn er angeklickt wird, öffnet sich ein Zusatzfenster innerhalb des Arbeitsbereichs, das eine Auswahl an verschiedenen Hilfestellungen bzw. Anschauungsmöglichkeiten anzeigt. Das Kind wählt eine Hilfe aus, indem es diese anklickt. Folgende Hilfen stehen zur Verfügung:



DER LEHRKRAFT-MODUS



Im Lehrkraft-Modus haben Sie die Möglichkeit, zahlreiche Einstellungen vorzunehmen, um auf diese Weise die Übungsinhalte an Ihren eigenen Unterricht anzupassen. Um in den Lehrkraft-Modus zu gelangen klicken Sie auf der Startseite der Lernwerkstatt auf den Lehrkraft-Schalter und geben Sie in das sich sodann öffnende Fenster (s. u.) den vierstelligen Zahlencode ein, mit dem der Zugriff auf den Lehrkraft-Modus geschützt ist. Im Auslieferungszustand des Programms lautet dieser Zahlencode „1111“. Er kann später im Lehrkraft-Modus verändert werden.

Lehrkraftmodus

Geben Sie den Code für den Lehrkraft-Modus ein und bestätigen Sie anschließend Ihre Eingabe mit der Eingabe- bzw. Entertaste auf Ihrer Tastatur!
(Im Auslieferungszustand lautet der Code "1111".)

* * * *		
7	8	9
4	5	6
1	2	3
Entf	0	OK

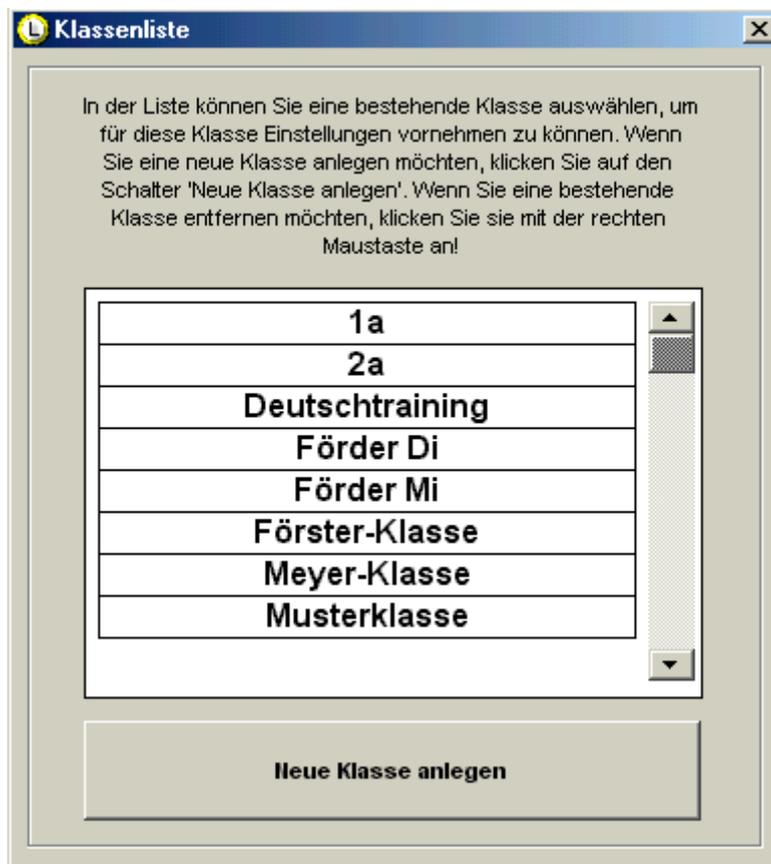
Nach der Eingabe des richtigen Zahlencodes und der Bestätigung mit dem OK-Schalter gelangen Sie in den Lehrkraft-Modus. Am oberen Rand des Bildschirms befindet sich eine kleine Menüleiste.



Die Menüpunkte **Klassen** und **Hauptmenü** besitzen keine weiteren Untermenüs und sind zugleich die wichtigsten Optionen des Lehrkraft-Modus'. Der Menüpunkt „Daten“ besitzt drei weitere Unterpunkte, nämlich **Lehrkraft-Code**, **Daten importieren** und **Datenablage**. Im Folgenden werden diese Menüpunkte detailliert erklärt.

Menüpunkt „Klassen“

Durch einen Klick auf den Menüpunkt Klassen erscheint ein Fenster, in dem die Liste aller angelegten Klassen angezeigt wird. Dieses Klassenfenster erscheint auch automatisch, wenn Sie im Lehrkraft-Modus angekommen sind.

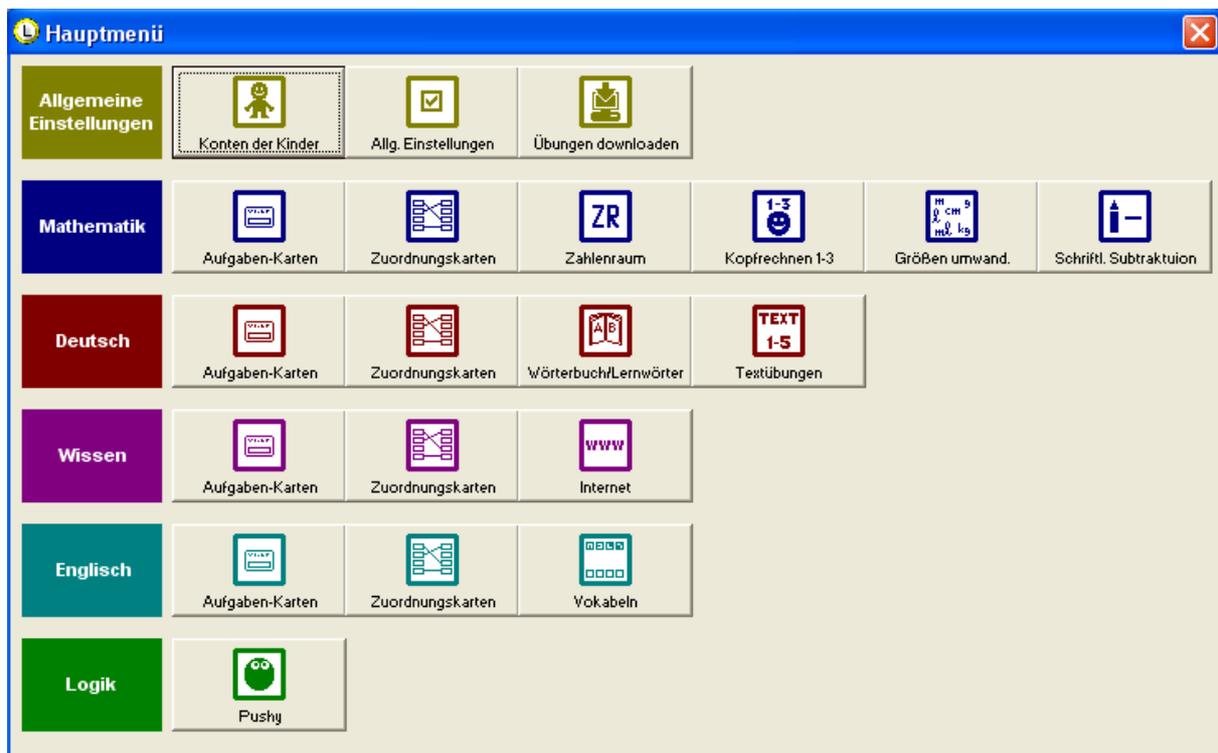


Sie haben in diesem Fenster drei Optionen:

- 1.) Sie können eine Klasse auswählen, um für diese Klasse mit Hilfe des sodann folgenden Hauptmenüs **Einstellungen** vorzunehmen. Dies muss mit der LINKEN MAUSTASTE geschehen. (Hinweis: Alle Einstellungen, die Sie später im Rahmen des Hauptmenüs vornehmen, wirken sich AUSSCHLIEßLICH auf die hier gewählte Klasse aus.)
- 2.) Sie können eine **neue Klasse anlegen**, indem Sie auf den Schalter „Neue Klasse anlegen“ klicken.
- 3.) Sie können eine bereits angelegte **Klasse entfernen**, indem Sie die zu entfernende Klasse mit der rechten Maustaste anklicken. Hinweis: Dazu müssen alle Kinderkonten aus dieser Klasse gelöscht worden sein, denn nur „leere“ Klassen können entfernt werden.

Menüpunkt „Hauptmenü“

Durch einen Klick auf den Menüpunkt Hauptmenü erscheint ein Fenster mit allen Einstellungsmöglichkeiten, die eine weitestgehende inhaltlich-didaktische Anpassung an Ihren eigenen Unterricht ermöglichen. Die Einstellungsmöglichkeiten beziehen sich auch hier auf die einzelnen Bereiche (Mathematik, Deutsch, Wissen, Englisch, Logik sowie Allgemeine Einstellungen). Eine entsprechende Übersicht gibt die folgende Abbildung:



Im Folgenden werden die einzelnen Einstellungsmöglichkeiten im Einzelnen detailliert erklärt.

Konten der Kinder



Konten der Kinder

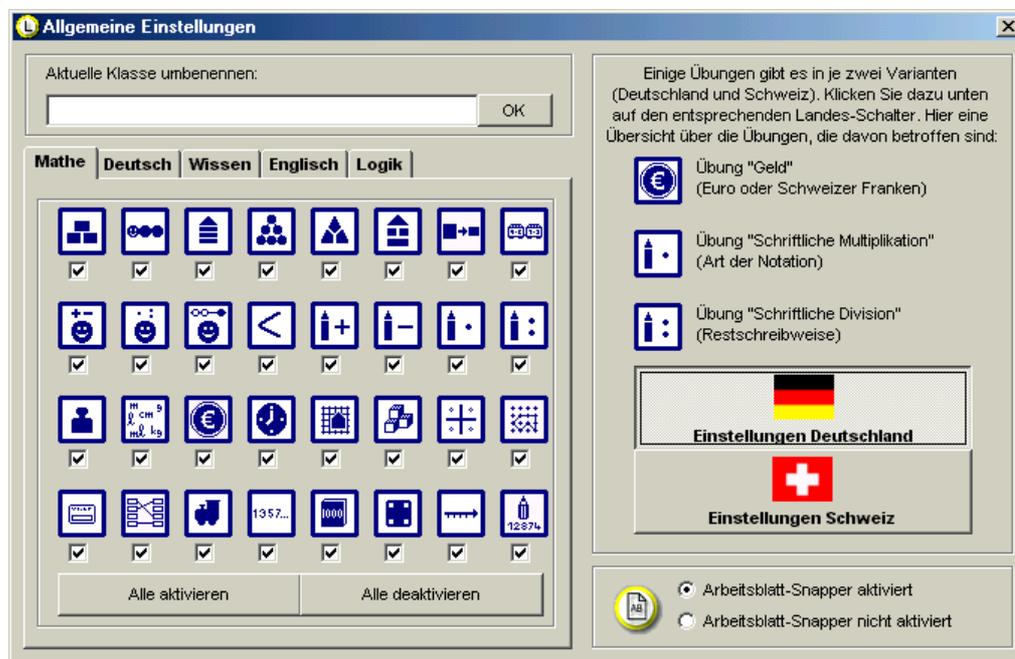
Durch Anklicken des „**Konten der Kinder**“-Schalters öffnet sich ein Fenster, innerhalb dessen Sie die Lernkonten der Kinder Ihrer Klasse verwalten können.

Mit dem Schalter „Neues Kind“ können Sie neue Kinderkonten anlegen. Ein markiertes Kinderkonto können Sie wieder löschen, indem Sie auf den Schalter „Kinder löschen“ klicken. Bestehende Kinderkonten können Sie (z. B. im Rahmen des Wochenplans) auf Null setzen. Klicken Sie dazu einfach auf den entsprechenden Schalter. Bei dieser Nullung werden nur die Sterne genullt, nicht jedoch die hart erkämpften Pushy-Level. Um eine genauere Einsicht in das Geleistete zu erhalten, klicken Sie einfach auf eine der angezeigten Übungen. Ihnen wird dann angezeigt, welche Sternarten ein Kind bei einer bestimmten Übung erreicht hat.

Allgemeine Einstellungen



Durch Anklicken des „**Allgemeine Einstellungen**“-Schalters öffnet sich ein Fenster, innerhalb dessen Sie verschiedene allgemeine Einstellungen vornehmen können.



1.) Aktivieren von Übungen

Sie haben die Möglichkeit jede einzelne Lernwerkstatt-Übung für den späteren Zugriff der Kinder Ihrer Klasse zuzulassen oder zu sperren. Ein gesetzter Haken bedeutet, dass der Zugriff für die Kinder gestattet ist. Kein Haken bedeutet, dass die Übung gesperrt ist.

2.) Deutschland/Schweiz

Einige Übungen wie z. B. die Übung „Geld“ haben in der Schweiz ein anderes Format (hier: Schweizer Franken statt Euro). Durch einen Klick auf die entsprechende Landesflagge können Sie das gewünschte Landesformat festlegen.

3.) Klasse umbenennen

Sie können Ihre Klasse umbenennen, indem Sie einen neuen Namen für Ihre Klasse eingeben und dies mit dem OK-Schalter bestätigen.

4.) Arbeitsblatt-Snapper

In der vorliegenden Version 6 der Lernwerkstatt haben Sie die Möglichkeit, Arbeitsblätter zu erstellen. Dies ist aus dem Kindermodus heraus möglich. Wenn Sie sich also später als Kind in irgendeine Lernwerkstatt-Übung einloggen, können Sie den Übungsinhalt in der Mitte des Bildschirms „snappen“ (=fotografieren) und in ein Arbeitsblatt einfügen. Stellen Sie hier im Lehrkraft-Modus ein, ob diese Option aktiviert sein soll oder nicht.

Übungen downloaden



Durch Anklicken des „**Übungen downloaden**“-Schalters öffnet sich ein Internet-Fenster, das Sie direkt auf die Download-Seite des Verlags Medienwerkstatt Mühlacker leitet. Wir empfehlen Ihnen, diese Seite immer mal wieder zu besuchen, um zu prüfen, ob neues Übungsmaterial angeboten wird.

The screenshot shows a web browser window titled 'Lehrkraft-Modus - [Internet-Linklisten]'. The address bar contains the URL: http://www.medienwerkstatt-online.de/products/lerwerkstatt_gs/support_lws_download.php. The page content is titled 'Musterklasse' and features a section 'Zusätzliche Übungen' with a sub-header 'Zusätzliche Übungen für Version 5.0 zum Download:'. Below this, there is a list of nine exercise packages, each with a 'download' button and a small icon. The packages are:

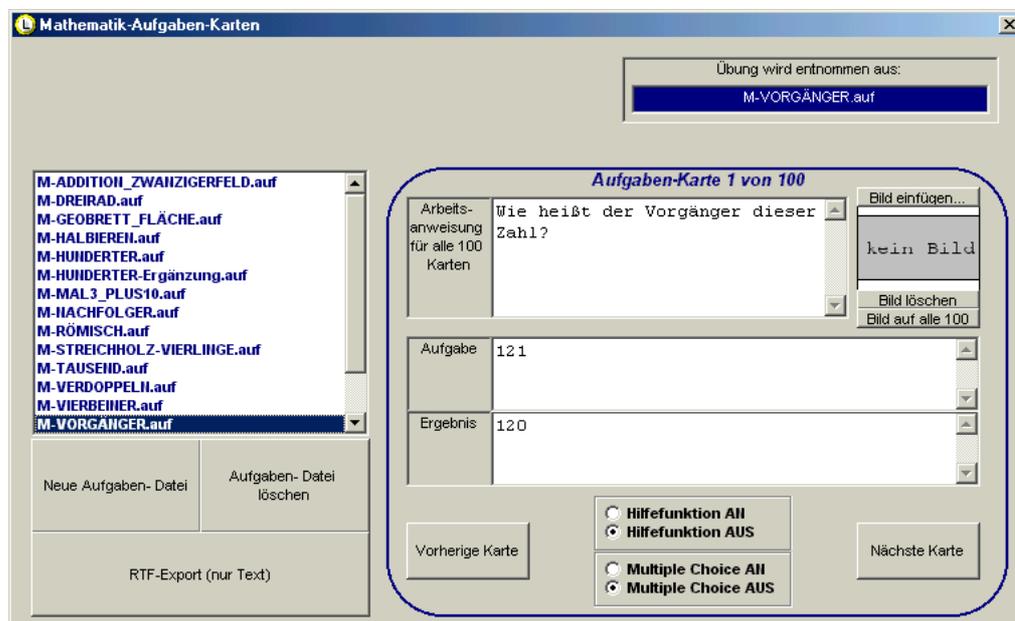
- Paket 01**: 6 Übungsdateien für die Lernwerkstatt Version 5.0 zu ausgewählten rechtschriftlichen Phänomenen, zur Förderung grundlegender Lesekompetenzen sowie Aufgabenstellungen zum Alphabet.
- Paket 02**: 6 Übungsdateien für die Lernwerkstatt Version 5.0 insbesondere zum nachhaltigen Üben von Lernwort-Material für alle Grundschul-Klassen (1-4).
- Paket 03**: 6 Übungsdateien für die Lernwerkstatt Version 5.0 in Form von Zuordnungskarten zur Förderung des sinnentnehmenden Lesens und des Textverständnisses.
- Paket 04**: 6 Fabeltexte für die Lernwerkstatt Version 5.0 in Form von Abschreib-Übungen und Text-Rekonstruktionen zur Festigung des Prinzips der Konsonantenverdopplung.
- Paket 05**: 5 Übungsdateien für die Lernwerkstatt Version 5.0 zum Rahmenthema "Mücken" zur Festigung von ausgewähltem Wort- und Textmaterial für die Klassen 2 und 3.
- Paket 06**: 5 Übungsdateien für die Lernwerkstatt Version 5.0 zum Rahmenthema "Schmetterlinge" zur Festigung von ausgewähltem Wort- und Textmaterial für die Klassen 2 und 3.
- Paket 07**: 6 Lernörterdateien für die Lernwerkstatt Version 5.0 zu ausgewählten rechtschriftlichen Phänomenen wie der Auslautverhärtung, der Doppelkonsonantenbildung, dem "ie"-Laut und dem "tz"-Laut.
- Paket 08**: 20 Übungsdateien in Form von Lückentexten, Suchseln, GWS-Listen und Textübungen für die Lernwerkstatt Version 5.0 zu ausgewählten Diktattexten aus dem Sprache-Lehrwerk "Mobile 4".
- Paket 09**: 6 Übungsdateien in Form von Mitternachts-Aufgaben, Karten und Texten des Schachbretts "Mobile 4".

Genauere Hinweise, wie die Übungen heruntergeladen und korrekt in die Lernwerkstatt eingebunden werden, finden Sie ebenfalls auf dieser Internetseite.

Mathematik-Aufgaben-Karten



Durch Anklicken des „**Mathematik-Aufgaben-Karten**“-Schalters öffnet sich ein Fenster, innerhalb dessen Sie die Aufgaben-Karten für den Bereich Mathematik bearbeiten und verwalten können.



Die Aufgaben-Karten sind ein extrem flexibles Übungsangebot, da ein Aufgaben-Set immer aus bis zu 100 Karten zu einem bestimmten Thema besteht. Jedes Set steht somit unter einer festgelegten Fragestellung (z. B. „Welche Zahl ist größer?“), die für alle 100 Karten gilt. Jede Karte besitzt dann eine andere Aufgabe zu dieser Fragestellung (z. B. „672 oder 713“) und freilich auch ein anderes Ergebnis (hier „713“). Im Lieferumfang der Lernwerkstatt ist eine Vielzahl solcher vorgefertigten Aufgaben-Sets enthalten, so dass Sie eine entsprechende Auswahl für Ihre Kinder aus diesem Bestand treffen können.

Sie haben jedoch auch die Möglichkeit, eigene Aufgaben-Karten zu erstellen. Legen Sie zu diesem Zweck zunächst eine neue Aufgaben-Karten-Datei an. Klicken Sie dazu auf den Schalter „Neue Aufgaben-Datei“, geben Sie einen Namen für diese Datei ein und bestätigen Sie Ihre Eingabe mit dem OK-Schalter. Im Folgenden können Sie die bis zu 100 (zunächst leeren) Aufgaben-Karten mit Aufgaben versehen, indem Sie diese in die entsprechenden Felder eingeben. Auf jede Karte können Sie zudem ein Bild platzieren, indem Sie auf den „Bild einfügen“-Schalter klicken und ein Bild (im GIF-Format!) von Ihrer Festplatte zur Einbindung auf der Karte auswählen. Mit dem „Bild löschen“-Schalter können Sie ein Bild wieder löschen. Mit dem „Auf alle 100“-Schalter bewirken Sie, dass das Bild der ausgewählten Karte auf alle 100 Karten verteilt wird. (Hinweis: Dies gilt auch für die Anzeige „Kein Bild“, was in der Konsequenz bedeutet, dass die Bilder aller 100 Karten gelöscht werden.

Genauso können Sie mit Tönen verfahren. Diese müssen im WAV-Format vorliegen.

Sie haben zudem die Möglichkeit, einzustellen, ob die Übung später für die Kinder über eine Hilfe-Funktion (kurzes Einblenden der richtigen Lösung) verfügen soll und des weiteren, ob die Kinder die Lösung selbst eintippen sollen, oder ob dies durch die Generierung eines Multiple-Choice-Systems ersetzt werden soll. Sollten Sie sich für ein Multiple-Choice-System entscheiden, haben Sie zudem die Möglichkeit, jeweils drei falsche Antworten

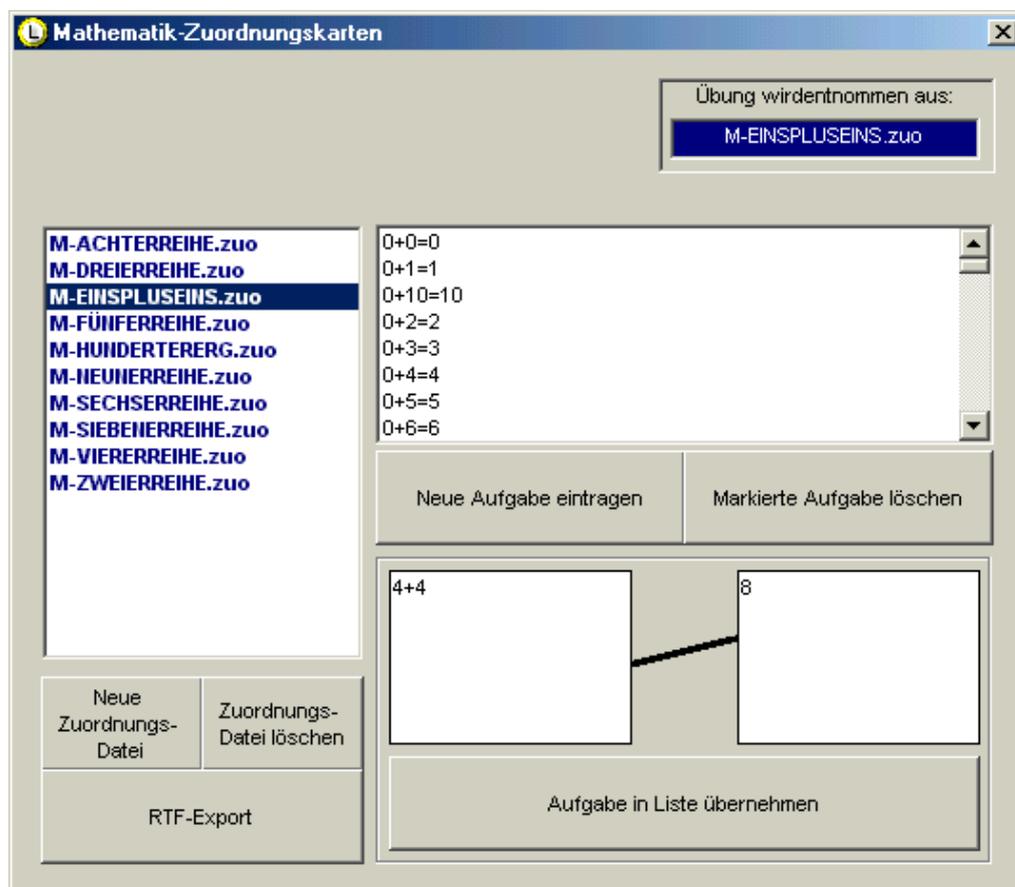
durch das Anklicken des entsprechenden Buttons einzugeben. Geben Sie hier keine falschen Antworten ein, wird der Computer später in der Kinderübung zufällige falsche Antworten generieren.

Wenn Sie eine Aufgaben-Karten-Datei in ein Textverarbeitungsprogramm wie z. B. Word exportieren möchten, klicken Sie einfach auf den Schalter „RTF-Export“.

Mathematik-Zuordnungskarten



Durch Anklicken des „**Mathematik-Zuordnungskarten**“-Schalters öffnet sich ein Fenster, innerhalb dessen Sie die Zuordnungskarten für den Bereich Mathematik bearbeiten und verwalten können.



Wie die Aufgaben-Karten sind die Zuordnungskarten ein extrem flexibles Übungsangebot, da hier einzelne Text-Bausteine erstellt werden können, die jeweils ein eindeutiges Paar bilden. Hier einige Beispiele für solch eindeutige Paare:

„3 Hunde haben“ – „12 Beine.“

„5 Vögel haben“ – „10 Beine.“

„6 Elefanten haben“ – „24 Beine.“ usw.

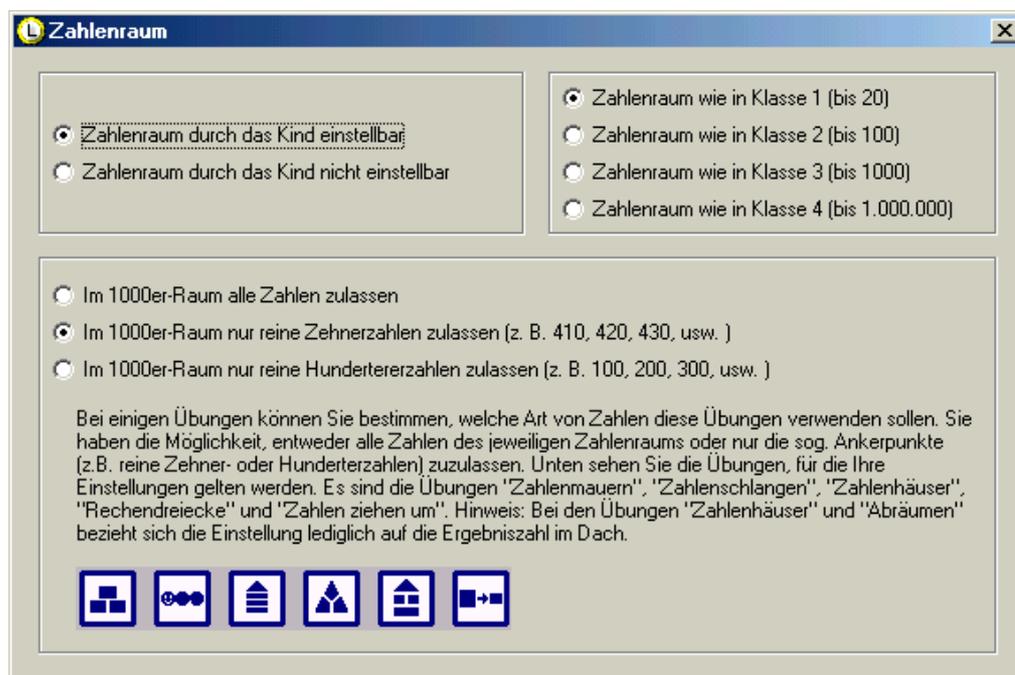
Sie können entweder auf das zum Lieferumfang der Lernwerkstatt gehörige Material zurückgreifen, oder aber eigene erstellen. Ihrer Fantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt. Solange Sie solch eindeutige Paar-Beziehungen festlegen, wird die Übung später im Kindermodus einwandfrei funktionieren. Um eine neue Zuordnungsdatei anzulegen, klicken Sie auf den Schalter „Neue Zuordnungsdatei“, geben Ihr einen Namen und bestätigen diese Namenseingabe mit dem OK-Schalter. Nun klicken Sie auf „Neue Aufgabe eintragen“ und geben im linken Fenster den Textbaustein 1, im rechten den Textbaustein 2 ein. Zur Erinnerung: Beide Textbausteine müssen ein Paar ergeben. Das so eingegebene Paar wird in die Liste der Aufgaben-Paare mit der Enter-Taste der Tastatur übernommen. Sie können beliebig viele Paare in eine Zuordnungsdatei packen. Zur schnelleren Eingabe empfehlen wir die Verwendung der TAB-Taste, mit deren Hilfe Sie deutlich schneller zwischen dem linken und rechten Textbaustein-Fenster wechseln können. . Wenn Sie eine Zuordnungs-Datei in ein Textverarbei-

tungsprogramm wie z. B. Word exportieren möchten, klicken Sie einfach auf den Schalter „RTF-Export“.

Zahlenraum



Durch Anklicken des „**Zahlenraum**“-Schalters öffnet sich ein Fenster, innerhalb dessen Sie Einstellungen hinsichtlich des Zahlenraums für die Kinder Ihrer Klasse vornehmen können



1.) Aktivieren des Zahlenraum-Schalters für die Hände der Kinder

Sie können einstellen, ob die Kinder später beim Bearbeiten von Mathematik-Übungen den Zahlenraums selbst einstellen können, oder ob dies nicht möglich sein soll.

2.) Zahlenraum

Sofern Sie unter 1.) eingestellt haben, dass die Kinder NICHT die Möglichkeit haben, den Zahlenraum beim Üben selbst einzustellen, können Sie hier einstellen, welcher Zahlenraum zu Grunde gelegt werden soll. Dabei haben Sie die Auswahl zwischen den vier Zahlenräumen der vier Jahrgänge der Grundschule (bis 20, bis 100, bis 1000, bis 1000000).

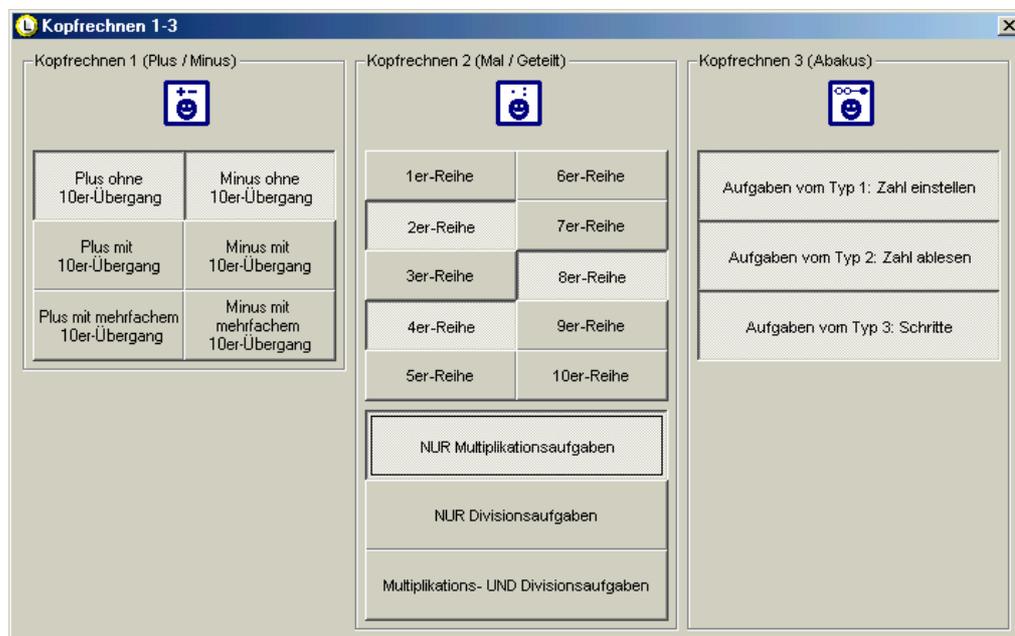
3.) Ankerzahlen

Manche Übungen lassen es zu, dass Sie als Lehrkraft die ausgewählten Zahlen der Übung - sofern unter 2.) der Zahlenraum bis 1000 gewählt wurde - beeinflussen können. So können Sie einstellen, ob lediglich reine 100er-Zahlen, reine 10er-Zahlen oder gar gemischte 10er-Zahlen beim Üben des Kindes auftauchen.

Kopfrechnen 1-3



Durch Anklicken des „**Kopfrechnen 1-3**“-Schalters öffnet sich ein Fenster, innerhalb dessen Sie Einstellungen für die drei Kopfrechnen-Übungen der Lernwerkstatt vornehmen können.



1.) Kopfrechnen 1 (Plus/Minus)

Wenn ein Kind Ihrer Klasse später diese Übung auswählt, werden dem Kind 20 aufeinanderfolgende Aufgaben gestellt. Dabei wird die Zeit gestoppt, so dass das Kind motiviert wird, in weiteren Versuchen, seine Zeit immer weiter zu verbessern. Stellen Sie hier ein, welche Aufgabentypen dabei erscheinen sollen (z. B. „Mehrfacher Zehnerübergang“, „Ohne Zehnerübergang“, „Nur Addition“ usw.)

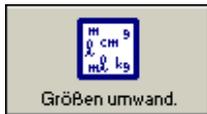
2.) Kopfrechnen 1 (Mal/Geteilt)

Auch hier gilt das Bestzeitprinzip im Rahmen einer Folge von 20 Aufgaben. Stellen Sie hier ein, welche Mal-Reihen erscheinen und ob Multiplikations- und/oder Divisionsaufgaben vorkommen sollen.

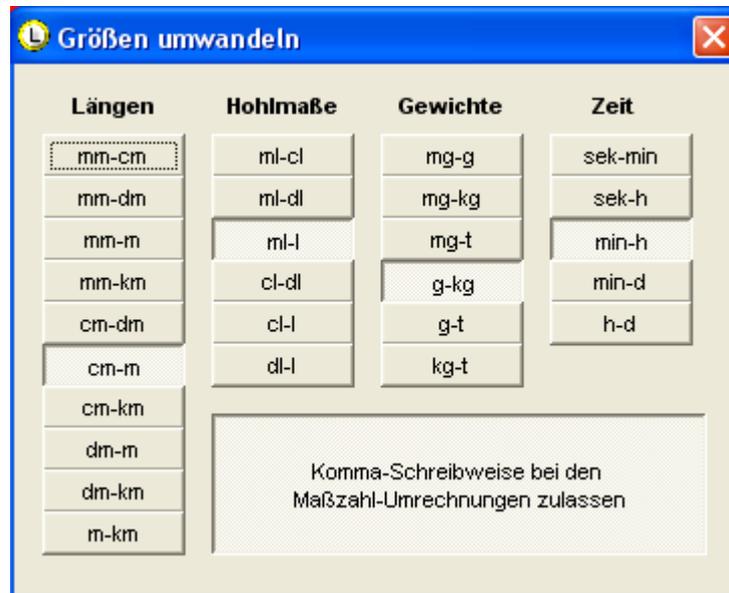
3.) Kopfrechnen 1 (Abakus)

Auch hier gilt das Bestzeitprinzip im Rahmen einer Folge von 20 Aufgaben. Stellen Sie hier ein, welche von drei verschiedenen Aufgabentypen beim Bearbeiten der Aufgabenfolgen erscheinen sollen. Es gibt den Typ „Zahlen einstellen“ (am Abakus), „Zahlen ablesen“ (am Abakus) und „Schritte“ (zwischen zwei besonders markierten Kugeln am Abakus).

Größen umwandeln



Durch Anklicken des „**Größen umwandeln**“-Schalters öffnet sich ein Fenster, innerhalb dessen Sie Einstellungen für die Übung „Größen umwandeln“ vornehmen können.

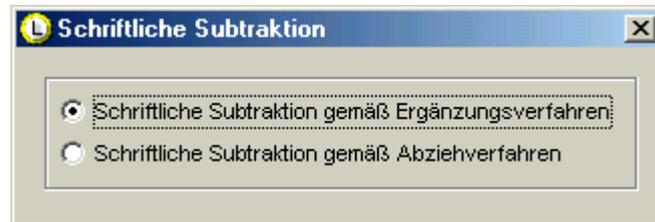


Klicken Sie dazu einfach auf die gewünschten Größen-Umwandlungen, die später beim Üben den Kindern zur Verfügung gestellt werden sollen, also z. B. „cm in m“, „Tage in Stunden“ usw. Darüber hinaus können Sie festlegen, ob Kommazahlen beim Umwandeln möglich sein können.

Schriftliche Subtraktion



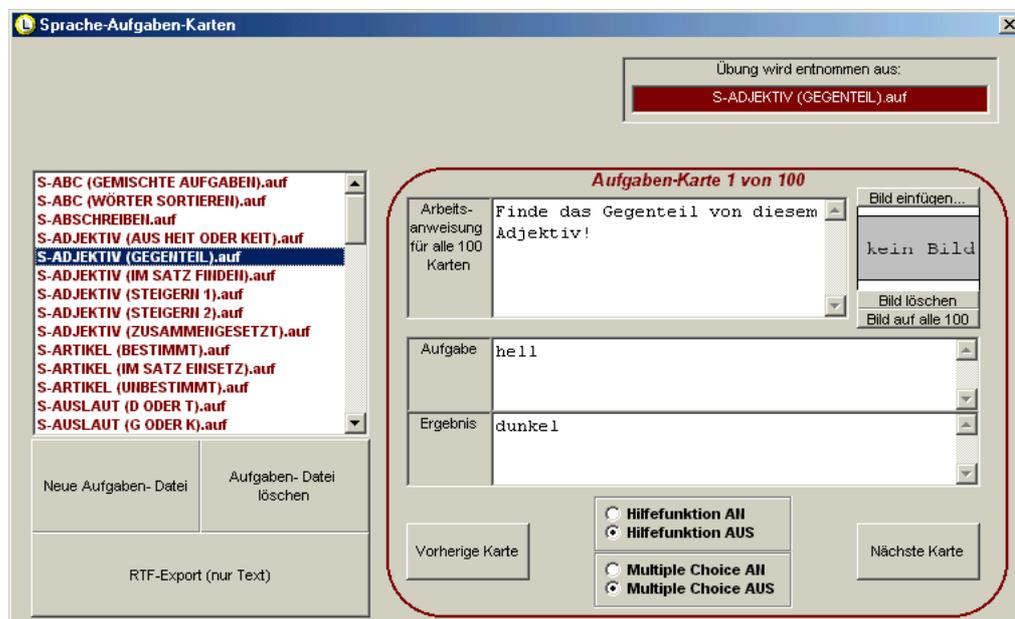
Durch Anklicken des „**Schriftliche Subtraktion**“-Schalters öffnet sich ein Fenster, innerhalb dessen Sie einstellen können, ob die Übung „Schriftliche Subtraktion“ für die Kinder nach dem Abzieh-oder Ergänzungsverfahren durchgeführt werden soll.



Deutsch-Aufgaben-Karten



Durch Anklicken des „**Deutsch-Aufgaben-Karten**“-Schalters öffnet sich ein Fenster, innerhalb dessen Sie die Aufgaben-Karten für den Bereich Deutsch bearbeiten und verwalten können.



Die Aufgaben-Karten sind ein extrem flexibles Übungsangebot, da ein Aufgaben-Set immer aus bis zu 100 Karten zu einem bestimmten Thema besteht. Jedes Set steht somit unter einer festgelegten Fragestellung (z. B. „Finde das Adjektiv im Satz!“), die für alle 100 Karten gilt. Jede Karte besitzt dann eine andere Aufgabe zu dieser Fragestellung (z. B. „Der Schnee ist weiß.“) und freilich auch ein anderes Ergebnis (hier „weiß“). Im Lieferumfang der Lernwerkstatt ist eine Vielzahl solcher vorgefertigten Aufgaben-Sets enthalten, so dass Sie eine entsprechende Auswahl für Ihre Kinder aus diesem Bestand treffen können.

Sie haben jedoch auch die Möglichkeit, eigene Aufgaben-Karten zu erstellen. Legen Sie zu diesem Zweck zunächst eine neue Aufgaben-Karten-Datei an. Klicken Sie dazu auf den Schalter „Neue Aufgaben-Datei“, geben Sie einen Namen für diese Datei ein und bestätigen Sie Ihre Eingabe mit dem OK-Schalter. Im Folgenden können Sie die bis zu 100 (zunächst leeren) Aufgaben-Karten mit Aufgaben versehen, indem Sie diese in die entsprechenden Felder eingeben. Auf jede Karte können Sie zudem ein Bild platzieren, indem Sie auf den „Bild einfügen“-Schalter klicken und ein Bild (im GIF-Format!) von Ihrer Festplatte zur Einbindung auf der Karte auswählen. Mit dem „Bild löschen“-Schalter können Sie ein Bild wieder löschen. Mit dem „Auf alle 100“-Schalter bewirken Sie, dass das Bild der ausgewählten Karte auf alle 100 Karten verteilt wird. (Hinweis: Dies gilt auch für die Anzeige „Kein Bild“, was in der Konsequenz bedeutet, dass die Bilder aller 100 Karten gelöscht werden.

Genauso können Sie mit Tönen verfahren. Diese müssen im WAV-Format vorliegen.

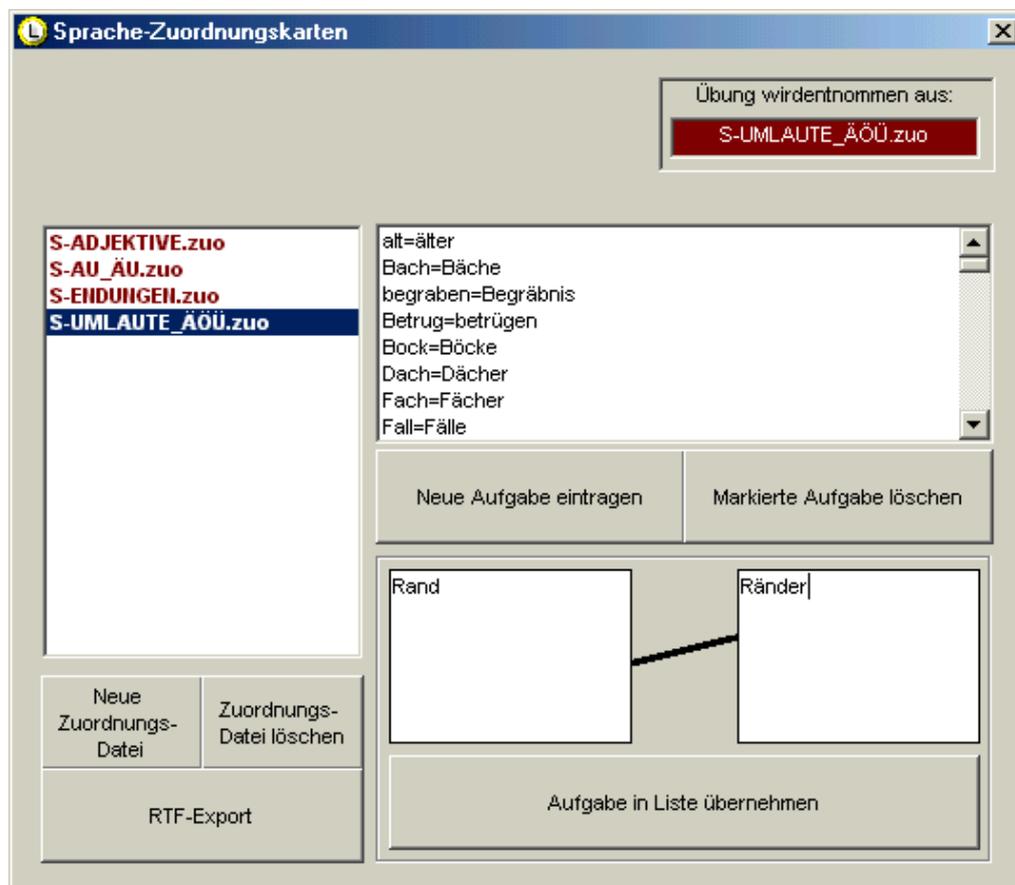
Sie haben zudem die Möglichkeit, einzustellen, ob die Übung später für die Kinder über eine Hilfe-Funktion (kurzes Einblenden der richtigen Lösung) verfügen soll und des weiteren, ob die Kinder die Lösung selbst eintippen sollen, oder ob dies durch die Generierung eines Multiple-Choice-Systems ersetzt werden soll. Sollten Sie sich für ein Multiple-Choice-System entscheiden, haben Sie zudem die Möglichkeit, jeweils drei falsche Antworten

durch das Anklicken des entsprechenden Buttons einzugeben. Geben Sie hier keine falschen Antworten ein, wird der Computer später in der Kinderübung zufällige falsche Antworten generieren.

Deutsch-Zuordnungskarten



Durch Anklicken des „**Deutsch-Zuordnungskarten**“-Schalters öffnet sich ein Fenster, innerhalb dessen Sie die Zuordnungskarten für den Bereich Deutsch bearbeiten und verwalten können.



Wie die Aufgaben-Karten sind die Zuordnungskarten ein extrem flexibles Übungsangebot, da hier einzelne Text-Bausteine erstellt werden können, die jeweils ein eindeutiges Paar bilden. Hier einige Beispiele für solch eindeutige Paare:

„Das Telefon“ – „klingelt.“

„Der Hund“ – „bellt.“

„Der Vogel“ – „singt.“ usw.

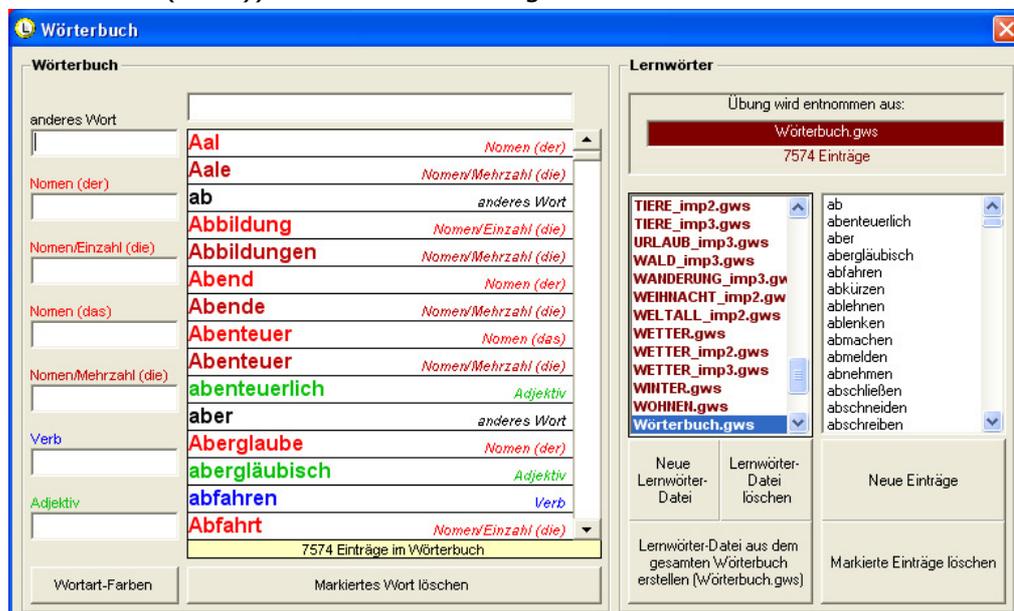
Sie können entweder auf das zum Lieferumfang der Lernwerkstatt gehörige Material zurückgreifen, oder aber eigene erstellen. Ihrer Fantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt. Solange Sie solch eindeutige Paar-Beziehungen festlegen, wird die Übung später im Kindermodus einwandfrei funktionieren. Um eine neue Zuordnungsdatei anzulegen, klicken Sie auf den Schalter „Neue Zuordnungsdatei“, geben Ihr einen Namen und bestätigen diese Namenseingabe mit dem OK-Schalter. Nun klicken Sie auf „Neue Aufgabe eintragen“ und geben im linken Fenster den Textbaustein 1, im rechten den Textbaustein 2 ein. Zur Erinnerung: Beide Textbausteine müssen ein Paar ergeben. Das so eingegebene Paar wird in die Liste der Aufgaben-Paare mit der Enter-Taste der Tastatur übernommen. Sie können beliebig viele Paare in eine Zuordnungsdatei packen. Zur schnelleren Eingabe empfehlen wir die Verwendung der TAB-Taste, mit deren Hilfe Sie deutlich schneller zwischen dem linken und rechten Textbaustein-Fenster wechseln können. . Wenn Sie eine Zuordnungs-Datei in ein Textverarbei-

tungsprogramm wie z. B. Word exportieren möchten, klicken Sie einfach auf den Schalter „RTF-Export“.

Wörterbuch / Lernwörter



Durch Anklicken des „**Wörterbuch / Lernwörter**“-Schalters öffnet sich ein Fenster, innerhalb dessen Sie sowohl das Lernwerkstatt-eigene Wörterbuch einsehen und bearbeiten können, als auch die Lernwörter (Grundwortschatz (GWS)) für Ihre Klasse eingeben und einstellen können.



1.) Wörterbuch

Das Wörterbuch verfügt im Auslieferungszustand über mehr als 7000 Wörter. Neu in der vorliegenden Version 6 der Lernwerkstatt ist, dass das Wörterbuch zwischen den Wortarten Einzahl-Nomen, Mehrzahl-Nomen, Verben, Adjektiven und sogenannten anderen Wörtern unterscheiden kann. Wenn Sie Wörter zum Wörterbuch hinzufügen möchten, geben Sie das neue Wort in dem entsprechenden Wortart-Feld ein. (Hinweis: Bei Nomen nicht den Artikel mit eingeben; dieser wird durch das Programm automatisch hinzugefügt!) Zudem kann das Wörterbuch nun auch sprechen!. Wenn Sie ein Wort des Wörterbuchs anklicken, liest der Computer es vor. Wörter suchen können Sie leicht und schnell mit dem Suchfeld. Geben Sie dort einfach das zu suchende Wort ein, und das Wörterbuch bewegt sich automatisch an die entsprechende Stelle.

Sie können die Farben der Wortarten verändern, indem Sie auf den Schalter „Wortart-Farben“ klicken!

2.) Lernwörter (GWS)

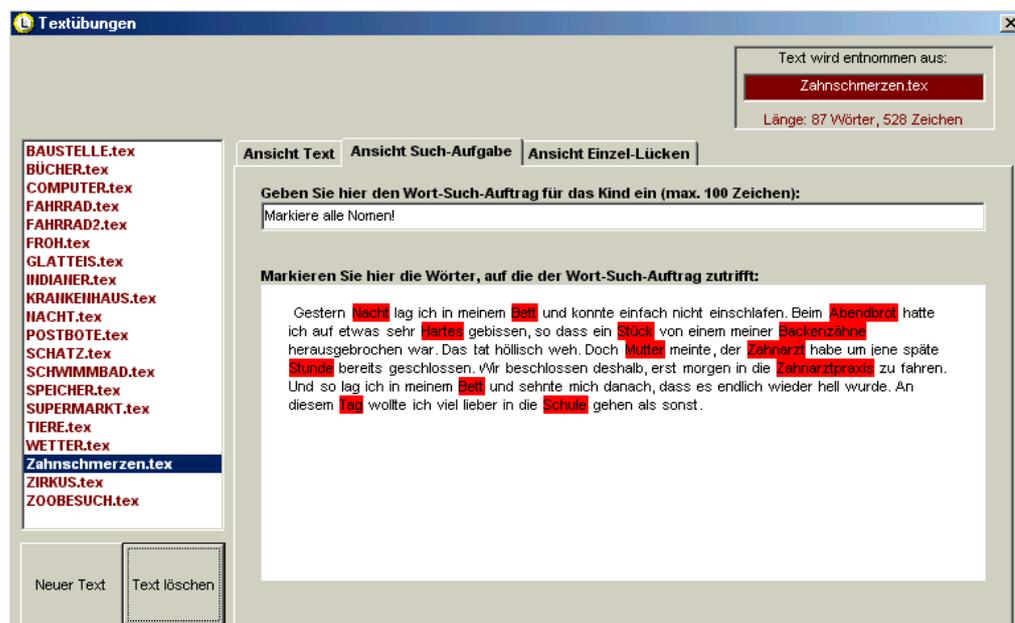
Viele Übungen des Deutschbereichs der Lernwerkstatt (nämlich all jene mit der Abkürzung „GWS“ in ihrem Logo beziehen ihren Übungsinhalt aus den Lernwörtern. Wenn Sie den Kindern eigene Lernwörter zum Üben zur Verfügung stellen möchten, müssen Sie eine eigene GWS-Datei anlegen. Klicken Sie dazu auf den Schalter „Neue GWS-Datei anlegen“, geben ihr einen Namen (z. B. „Ritter“) und bestätigen die Eingabe mit dem OK-Schalter. Die Datei ist jetzt angelegt, verfügt aber noch über keine Einträge. Um nun Lernwörter in diese Datei zu schreiben, klicken Sie auf den Schalter „Neue Einträge“ und geben nacheinander die einzelnen Wörter ein. Jeden Eintrag bestätigen Sie bitte mit der Enter-Taste Ihrer Tastatur. Nachdem Sie alle Wörter eingegeben haben, klicken Sie auf den OK-Schalter. Anstatt die Wörter mit der Hand einzugeben, können Sie die

Wörter auch mit gedrückter Maustaste in Ihre neu angelegte GWS-Datei ziehen. Bedenken Sie bitte den folgenden wichtigen Hinweis: Einige Deutsch-Übungen, die auf die von Ihnen eingegeben Lernwörter zurückgreifen, benötigen ein bestimmtes Wortmaterial. Die Suchsel-Übung verwendet nur Wörter, die nicht mehr als 10 Buchstaben haben, die Artikel-Übung verwendet nur Nomen mit vorangestelltem Artikel (z. B. „das Auto“) usw. Wir empfehlen Ihnen daher, bestimmte Übungen unter „Allgemeine Einstellungen“ zu sperren, da diese beim Zugriff auf Ihre Lernwörter nicht richtig oder nur eingeschränkt funktionieren würden. Es gibt jedoch eine einfache und schnelle Möglichkeit, eine Lernwörter-Übung zu erstellen, die auf jeden Fall für alle GWS-Übungen des Deutsch-Bereichs funktioniert: Klicken Sie auf den Schalter „GWS-Datei aus dem gesamten Wörterbuch erstellen“ und warten Sie einige Sekunden. Dadurch wird eine GWS-Datei erzeugt, in der sich alle Wörter des Wörterbuchs befinden. Sie erhält automatisch den Namen „Wörterbuch.gws“. Ihre Kinder üben somit mit einem äußerst vielfältigem Wortmaterial, da nicht auf einige wenige Lernwörter zurückgegriffen wird. Dennoch empfehlen wir aus fachdidaktischen Gründen, so oft es möglich ist, die eigenen, im aktuellen Deutschunterricht verwendeten Wörter zu benutzen. Wenn Sie eine Lernwörter-Datei in ein Textverarbeitungsprogramm wie z. B. Word exportieren möchten, klicken Sie einfach auf den Schalter „RTF-Export“.

Textübungen 1-5



Durch Anklicken des „**Textübungen 1-5**“-Schalters öffnet sich ein Fenster, innerhalb dessen Sie einen zu übenden Lern- oder Diktat-Text einstellen können.

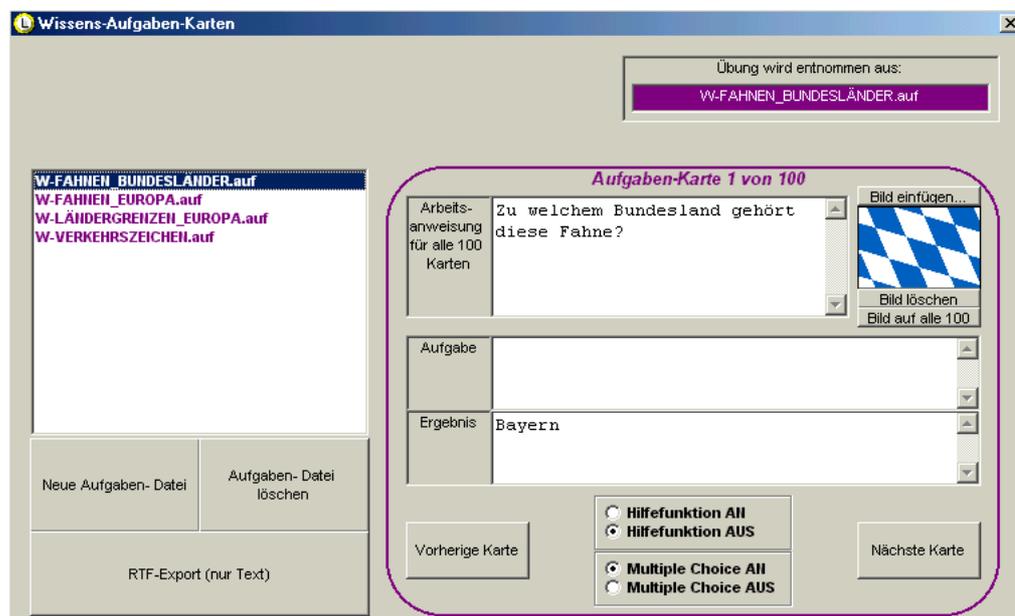


Sie können dabei entweder auf die im Lieferumfang der Lernwerkstatt vorhandenen Texte zurückgreifen, oder aber eigene Texte eingeben. Wenn Sie einen eigenen Lern-Text erstellen möchten, klicken Sie auf den Schalter „Neuen Text erstellen“, geben ihm einen Namen und klicken auf den OK-Schalter. Klicken Sie nun auf „Ansicht Text“ und geben Sie den Text in das Textfeld ein. (Hinweis: Mit STRG+V können Sie in die Zwischenablage kopierte Texte (z. B. aus Word) einfügen.) In die Zeile Überschrift geben Sie den Titel Ihres Testes ein. Ist dies geschehen, klicken Sie auf den Schalter „Ansicht Aufgabe“ und geben in die Aufgaben-Zeile einen sogenannten Wort-Such-Auftrag ein. Dieser kann z. B. lauten „Markiere alle Nomen!“, „Markiere alle Wörter, in denen ein Mitlaut verdoppelt wird!“ usw. und markieren Sie anschließend alle entsprechend des formulierten Wort-Such-Auftrags zutreffenden Wörter (Schließlich ist der Computer dumm und weiß nicht, welche Wörter auf Ihren Wort-Such-Auftrag zutreffen!). Als letztes können Sie noch Einzel-Lücken in den Text setzen. Klicken Sie dazu auf den Schalter „Ansicht Einzellücken“ und klicken nun einzelne Buchstaben des Textes an, um sie auf diese Weise rot zu markieren. Klicken Sie einen roten Buchstaben erneut an, wird er wieder weiß. Achten Sie bei Ihrem text unbedingt darauf, dass er mehr als 30 Wörter hat, dass Sie den Wort-Such-Auftrag formuliert und die entsprechenden Wörter markiert sowie mindestens 3 Einzel-Lücken gesetzt haben. Ist dies der Fall, können Ihre Kinder mit den Textübungen 1-5 effektiv mit Ihrem Lern-Text arbeiten. Wenn Sie eine Text-Datei in ein Textverarbeitungsprogramm wie z. B. Word exportieren möchten, klicken Sie einfach auf den Schalter „RTF-Export“ (unter „Ansicht Text“).

Wissens-Aufgaben-Karten



Durch Anklicken des „**Wissens-Aufgaben-Karten**“-Schalters öffnet sich ein Fenster, innerhalb dessen Sie die Aufgaben-Karten für den Bereich Wissen bearbeiten und verwalten können.



Die Aufgaben-Karten sind ein extrem flexibles Übungsangebot, da ein Aufgaben-Set immer aus bis zu 100 Karten zu einem bestimmten Thema besteht. Jedes Set steht somit unter einer festgelegten Fragestellung (z. B. „Welches dieser drei Länder liegt am Meer?“, die für alle 100 Karten gilt. Jede Karte besitzt dann eine andere Aufgabe zu dieser Fragestellung (z. B. „Finnland, Schweiz, Andorra“) und freilich auch ein anderes Ergebnis (hier „Finnland“). Im Lieferumfang der Lernwerkstatt ist eine Vielzahl solcher vorgefertigten Aufgaben-Sets enthalten, so dass Sie eine entsprechende Auswahl für Ihre Kinder aus diesem Bestand treffen können.

Sie haben jedoch auch die Möglichkeit, eigene Aufgaben-Karten zu erstellen. Legen Sie zu diesem Zweck zunächst eine neue Aufgaben-Karten-Datei an. Klicken Sie dazu auf den Schalter „Neue Aufgaben-Datei“, geben Sie einen Namen für diese Datei ein und bestätigen Sie Ihre Eingabe mit dem OK-Schalter. Im Folgenden können Sie die bis zu 100 (zunächst leeren) Aufgaben-Karten mit Aufgaben versehen, indem Sie diese in die entsprechenden Felder eingeben. Auf jede Karte können Sie zudem ein Bild platzieren, indem Sie auf den „Bild einfügen“-Schalter klicken und ein Bild (im GIF-Format!) von Ihrer Festplatte zur Einbindung auf der Karte auswählen. Mit dem „Bild löschen“-Schalter können Sie ein Bild wieder löschen. Mit dem „Auf alle 100“-Schalter bewirken Sie, dass das Bild der ausgewählten Karte auf alle 100 Karten verteilt wird. (Hinweis: Dies gilt auch für die Anzeige „Kein Bild“, was in der Konsequenz bedeutet, dass die Bilder aller 100 Karten gelöscht werden.

Genauso können Sie mit Tönen verfahren. Diese müssen im WAV-Format vorliegen.

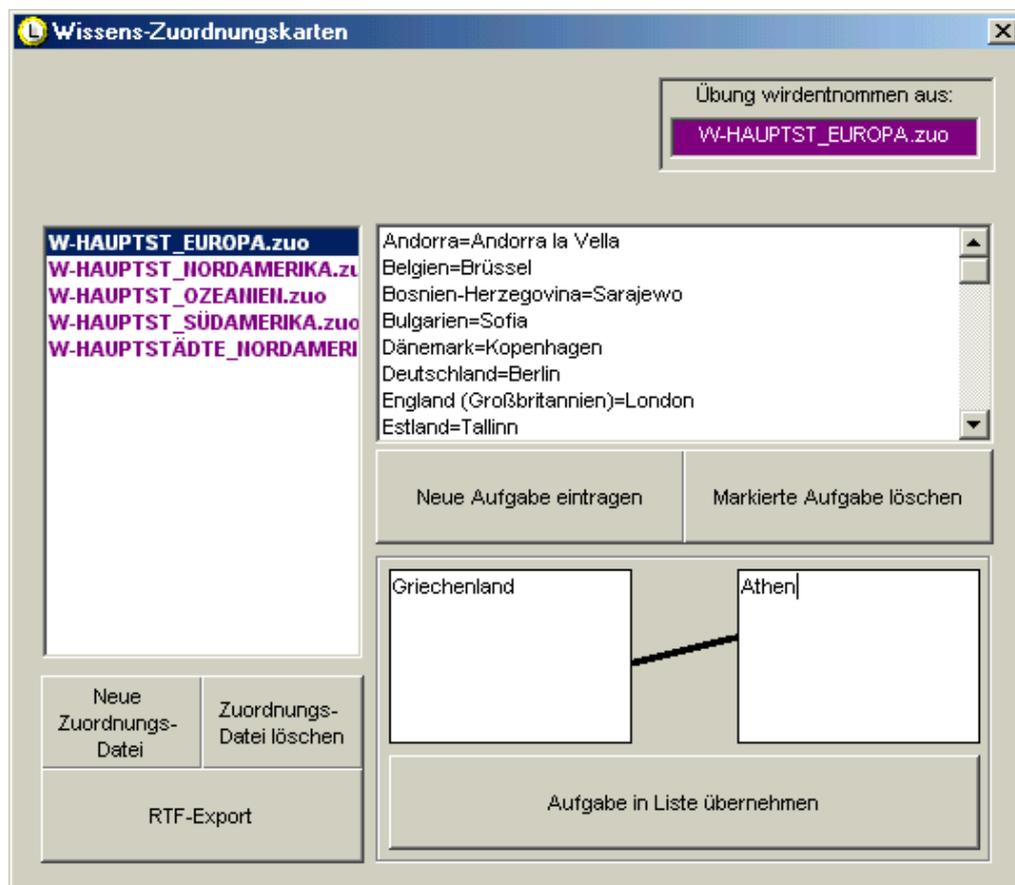
Sie haben zudem die Möglichkeit, einzustellen, ob die Übung später für die Kinder über eine Hilfe-Funktion (kurzes Einblenden der richtigen Lösung) verfügen soll und des weiteren, ob die Kinder die Lösung selbst eintippen sollen, oder ob dies durch die Generierung eines Multiple-Choice-Systems ersetzt werden soll. Sollten Sie sich für ein Multiple-Choice-System entscheiden, haben Sie zudem die Möglichkeit, jeweils drei falsche Antworten

durch das Anklicken des entsprechenden Buttons einzugeben. Geben Sie hier keine falschen Antworten ein, wird der Computer später in der Kinderübung zufällige falsche Antworten generieren.

Wissens-Zuordnungskarten



Durch Anklicken des „**Wissens-Zuordnungskarten**“-Schalters öffnet sich ein Fenster, innerhalb dessen Sie die Zuordnungskarten für den Bereich Wissen bearbeiten und verwalten können.



Wie die Aufgaben-Karten sind die Zuordnungskarten ein extrem flexibles Übungsangebot, da hier einzelne Text-Bausteine erstellt werden können, die jeweils ein eindeutiges Paar bilden. Hier einige Beispiele für solch eindeutige Paare:

„Deutschland“ – „Hauptstadt: Berlin“

„Frankreich“ – „Hauptstadt: Paris“

„Spanien“ – „Hauptstadt: Madrid“ usw.

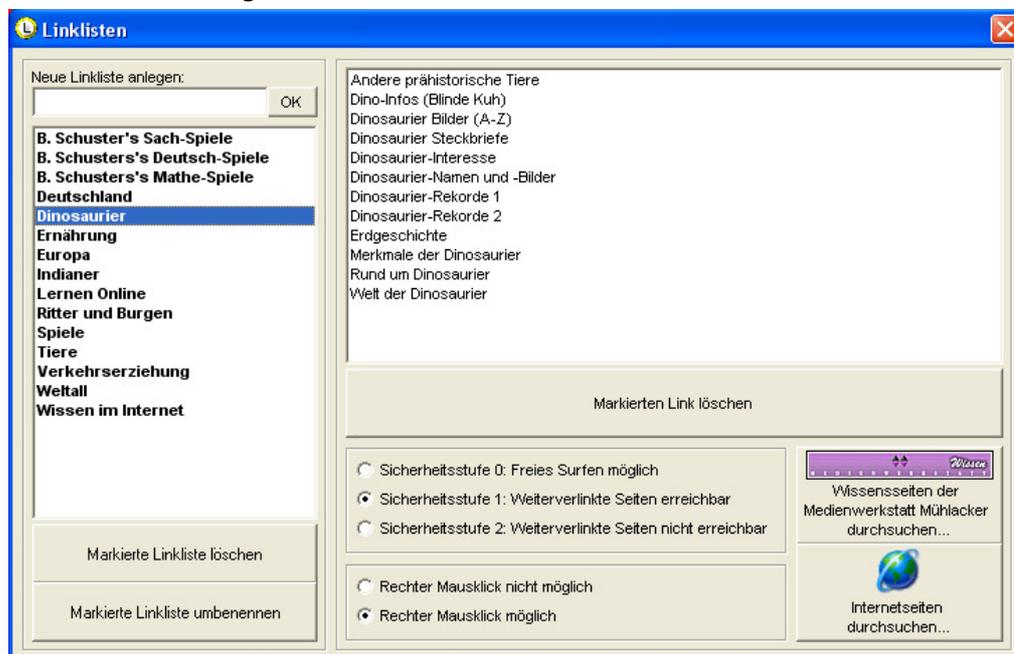
Sie können entweder auf das zum Lieferumfang der Lernwerkstatt gehörige Material zurückgreifen, oder aber eigene erstellen. Ihrer Fantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt. Solange Sie solch eindeutige Paar-Beziehungen festlegen, wird die Übung später im Kindermodus einwandfrei funktionieren. Um eine neue Zuordnungsdatei anzulegen, klicken Sie auf den Schalter „Neue Zuordnungsdatei“, geben Ihr einen Namen und bestätigen diese Namenseingabe mit dem OK-Schalter. Nun klicken Sie auf „Neue Aufgabe eintragen“ und geben im linken Fenster den Textbaustein 1, im rechten den Textbaustein 2 ein. Zur Erinnerung: Beide Textbausteine müssen ein Paar ergeben. Das so eingegebene Paar wird in die Liste der Aufgaben-Paare mit der Enter-Taste der Tastatur übernommen. Sie können beliebig viele Paare in eine Zuordnungsdatei packen. Zur schnelleren Eingabe empfehlen wir die Verwendung der TAB-Taste, mit deren Hilfe Sie deutlich schneller zwischen dem linken und rechten Textbaustein-Fenster wechseln können. . Wenn Sie eine Zuordnungs-Datei in ein Textverarbei-

tungsprogramm wie z. B. Word exportieren möchten, klicken Sie einfach auf den Schalter „RTF-Export“.

Internet-Linklisten



Durch Anklicken des **„Internet-Linklisten“-Schalters** öffnet sich ein Fenster, innerhalb dessen Sie einstellen können, wie frei sich Ihre Kinder im Internet bewegen können.



Zentrales Instrument für die Steuerung des Surf-Verhaltens Ihrer Kinder sind die sogenannten Linklisten. Sie sind themengebunden und ermöglichen Ihren Kindern einen schnellen und einfachen Zugriff auf die von Ihnen vorgegebenen Seiten im Internet. Im Lieferumfang der Lernwerkstatt sind bereits einige Linklisten enthalten. Sie können auf diese zurückgreifen, oder aber eigene Linklisten erstellen (oder auch die bestehenden erweitern). Um eine neue Linkliste anzulegen, geben Sie in das Eingabefeld links oben einen Namen für die neu anzulegende Linkliste ein (z. B. „Wale“) und bestätigen Sie Ihre Eingabe mit dem OK-Schalter. Dadurch wird die neue Linkliste erstellt und angezeigt. Sie besitzt jedoch noch keine Internetseiten; diese müssen Sie nun erst hinzufügen. Klicken Sie dazu auf den Schalter „Medienwerkstatt Wissen“ oder die „Weltkugel“ und durchsuchen Sie das Internet nach kindgemäßen Seiten zum Thema „Wale“. Wenn Sie auf geeignete Seiten stoßen, die Sie zu Ihrer Linkliste hinzufügen möchten, klicken Sie auf den kleinen lila-farbenen Schalter am oberen Bildschirmrand, geben der Seite einen kurzen Namen (z. B. „Blauwale“ oder „Walfang auf den Azoren“) und bestätigen die Namenseingabe mit dem OK-Schalter. Die Internetseite wird dadurch zur Linkliste hinzugefügt. Sie können sich nun auf die Suche nach weiteren geeigneten Seiten machen und diese nacheinander hinzufügen. Sie können beliebig viele Links zu einer Linkliste hinzufügen. Mit dem gelben Pfeil-Schalter verlassen Sie den Internetbereich wieder und gelangen zur vorherigen Ansicht zurück. Sie haben nun zwei weitere Einstellungsmöglichkeiten: Sie können eine von drei Sicherheitsstufen einstellen:

1 = Freies Surfen (Die Kinder können Ihre Linkliste, aber auch das gesamte Internet nutzen.)

2 = Weiterverlinkte Seiten erreichbar (Die Kinder können auf Ihre Linkliste zugreifen sowie auf alle von dort aus weiterverlinkten Seiten.)

3 = Weiterverlinkte Seiten NICHT erreichbar (Die Kinder können AUS-SCHLIEßLICH auf Ihre Linkliste zugreifen und haben keine weiteren Surf-

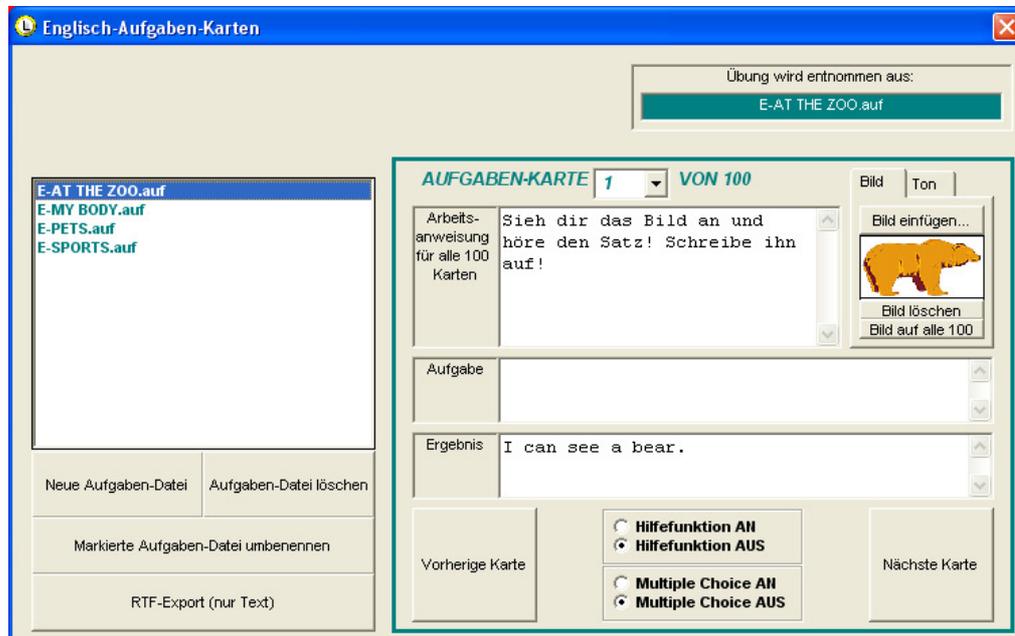
möglichkeiten.)

Die zweite Einstellungsmöglichkeit, die Sie haben, bezieht sich auf den rechten Mausklick. Sie können diesen aktiv lassen oder sperren. Eine Sperrung verhindert, dass die Kinder Verknüpfungen kopieren, Bilder in die Zwischenablage kopieren oder Downloads starten. Wir empfehlen daher die Sperrung des rechten Mausklicks.

Englisch-Aufgaben-Karten



Durch Anklicken des „**Englisch-Aufgaben-Karten**“-Schalters öffnet sich ein Fenster, innerhalb dessen Sie die Aufgaben-Karten für den Bereich Englisch bearbeiten und verwalten können.



Die Aufgaben-Karten sind ein extrem flexibles Übungsangebot, da ein Aufgaben-Set immer aus bis zu 100 Karten zu einem bestimmten Thema besteht. Jedes Set steht somit unter einer festgelegten Fragestellung (z. B. „What is the color of ...?“), die für alle 100 Karten gilt. Jede Karte besitzt dann eine andere Aufgabe zu dieser Fragestellung (z. B. „snow“) und freilich auch ein anderes Ergebnis (hier „white“). Im Lieferumfang der Lernwerkstatt ist eine Vielzahl solcher vorgefertigten Aufgaben-Sets enthalten, so dass Sie eine entsprechende Auswahl für Ihre Kinder aus diesem Bestand treffen können.

Sie haben jedoch auch die Möglichkeit, eigene Aufgaben-Karten zu erstellen. Legen Sie zu diesem Zweck zunächst eine neue Aufgaben-Karten-Datei an. Klicken Sie dazu auf den Schalter „Neue Aufgaben-Datei“, geben Sie einen Namen für diese Datei ein und bestätigen Sie Ihre Eingabe mit dem OK-Schalter. Im Folgenden können Sie die bis zu 100 (zunächst leeren) Aufgaben-Karten mit Aufgaben versehen, indem Sie diese in die entsprechenden Felder eingeben. Auf jede Karte können Sie zudem ein Bild platzieren, indem Sie auf den „Bild einfügen“-Schalter klicken und ein Bild (im GIF-Format!) von Ihrer Festplatte zur Einbindung auf der Karte auswählen. Mit dem „Bild löschen“-Schalter können Sie ein Bild wieder löschen. Mit dem „Auf alle 100“-Schalter bewirken Sie, dass das Bild der ausgewählten Karte auf alle 100 Karten verteilt wird. (Hinweis: Dies gilt auch für die Anzeige „Kein Bild“, was in der Konsequenz bedeutet, dass die Bilder aller 100 Karten gelöscht werden.

Genauso können Sie mit Tönen verfahren. Diese müssen im WAV-Format vorliegen.

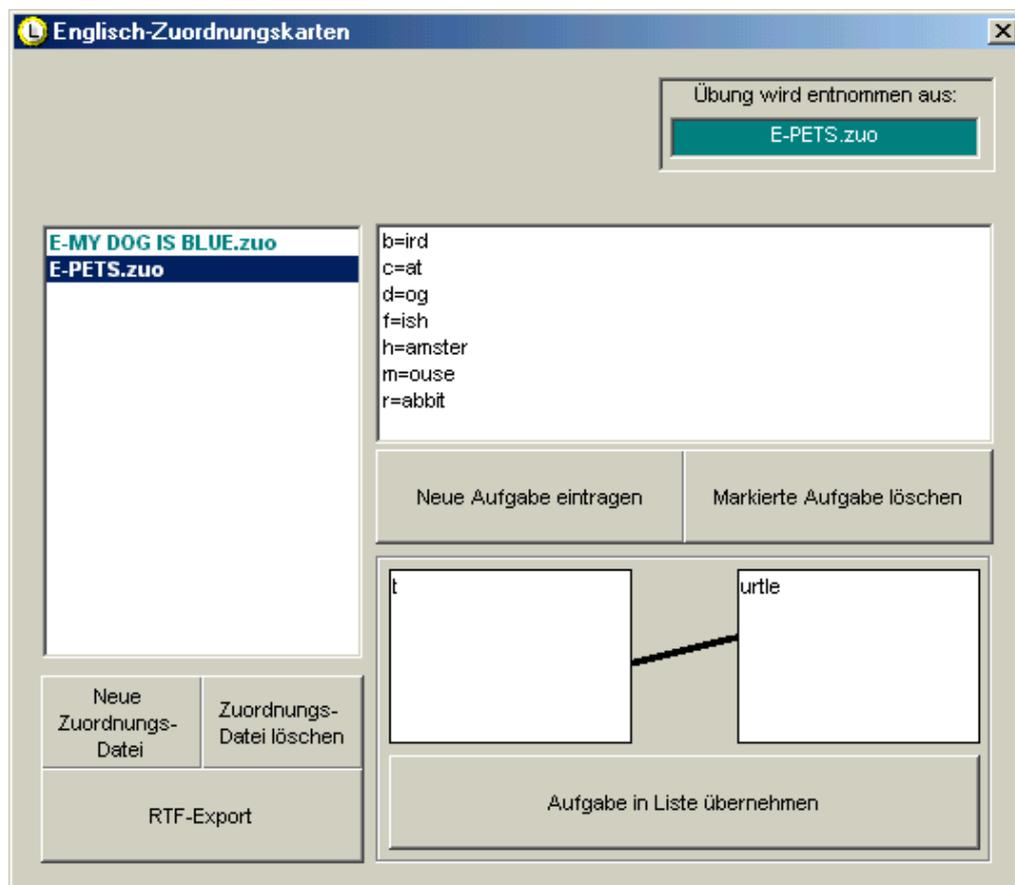
Sie haben zudem die Möglichkeit, einzustellen, ob die Übung später für die Kinder über eine Hilfe-Funktion (kurzes Einblenden der richtigen Lösung) verfügen soll und des weiteren, ob die Kinder die Lösung selbst eintippen sollen, oder ob dies durch die Generierung eines Multiple-Choice-Systems ersetzt werden soll. Sollten Sie sich für ein Multiple-Choice-System ent-

scheiden, haben Sie zudem die Möglichkeit, jeweils drei falsche Antworten durch das Anklicken des entsprechenden Buttons einzugeben. Geben Sie hier keine falschen Antworten ein, wird der Computer später in der Kinderübung zufällige falsche Antworten generieren.

Englisch-Zuordnungskarten



Durch Anklicken des **„Englisch-Zuordnungskarten“-Schalters** öffnet sich ein Fenster, innerhalb dessen Sie die Zuordnungskarten für den Bereich Mathematik bearbeiten und verwalten können.



Wie die Aufgaben-Karten sind die Zuordnungskarten ein extrem flexibles Übungsangebot, da hier einzelne Text-Bausteine erstellt werden können, die jeweils ein eindeutiges Paar bilden. Hier einige Beispiele für solch eindeutige Paare:

„The snow is“ – „white.“

„The grass is“ – „green.“

„The sky is“ – „blue.“ usw.

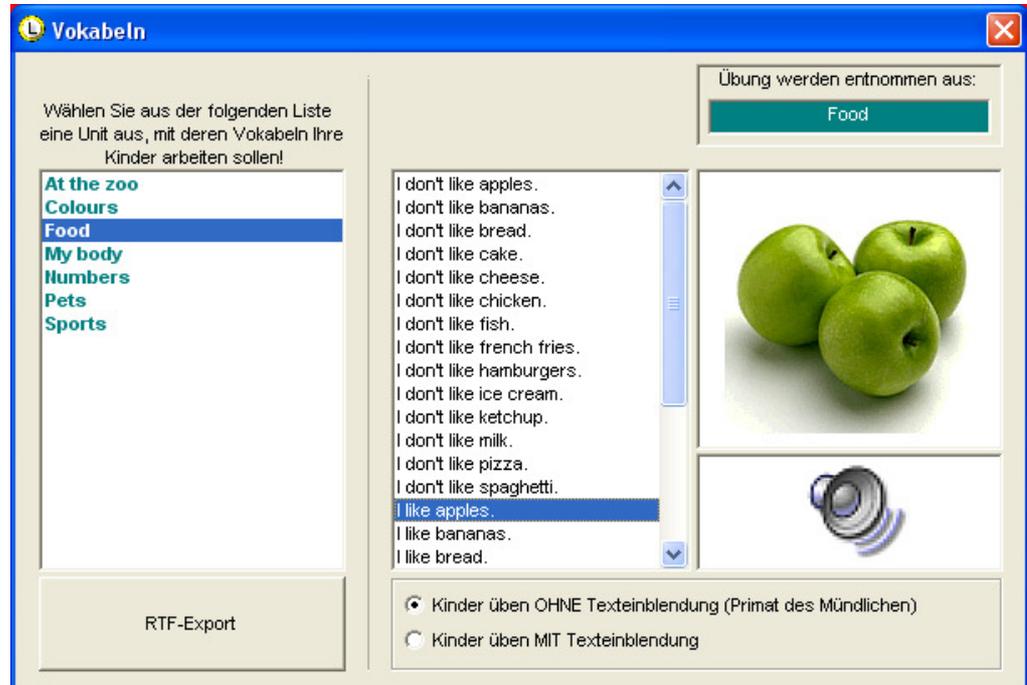
Sie können entweder auf das zum Lieferumfang der Lernwerkstatt gehörige Material zurückgreifen, oder aber eigene erstellen. Ihrer Fantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt. Solange Sie solch eindeutige Paar-Beziehungen festlegen, wird die Übung später im Kindermodus einwandfrei funktionieren. Um eine neue Zuordnungsdatei anzulegen, klicken Sie auf den Schalter „Neue Zuordnungsdatei“, geben Ihr einen Namen und bestätigen diese Namenseingabe mit dem OK-Schalter. Nun klicken Sie auf „Neue Aufgabe eintragen“ und geben im linken Fenster den Textbaustein 1, im rechten den Textbaustein 2 ein. Zur Erinnerung: Beide Textbausteine müssen ein Paar ergeben. Das so eingegebene Paar wird in die Liste der Aufgaben-Paare mit der Enter-Taste der Tastatur übernommen. Sie können beliebig viele Paare in eine Zuordnungsdatei packen. Zur schnelleren Eingabe empfehlen wir die Verwendung der TAB-Taste, mit deren Hilfe Sie deutlich schneller zwischen dem linken und rechten Textbaustein-Fenster wechseln können. . Wenn Sie eine Zuordnungs-Datei in ein Textverarbei-

tungsprogramm wie z. B. Word exportieren möchten, klicken Sie einfach auf den Schalter „RTF-Export“.

Vokabeln



Durch Anklicken des **„Vokabeln“-Schalters** öffnet sich ein Fenster, innerhalb dessen Sie einstellen können, welche englischen Lernwörter bei der Übung „Vokabeln“ vorkommen sollen.

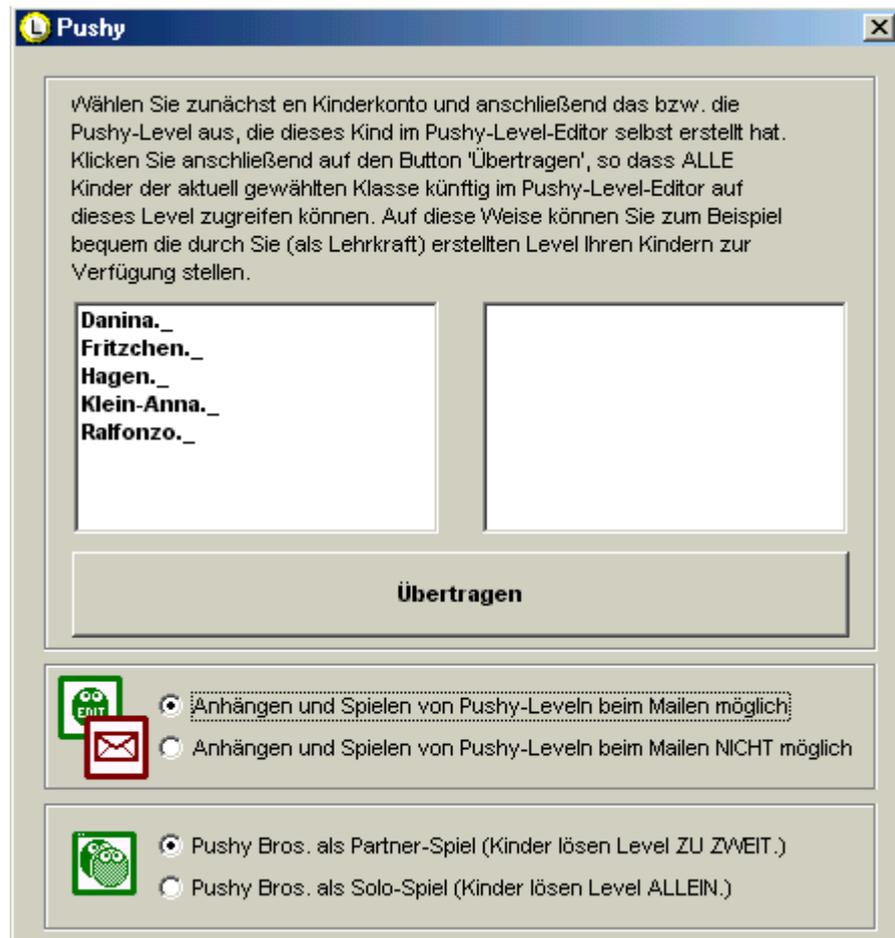


Eine weitere Einstellungsmöglichkeit besteht darin, die Textbausteine zum gewählten Lernwortmaterial in der Kinderübung ein- oder ausblenden. Im Sinne der Stärkung des Primats des Mündlichen empfehlen wir anfangs eine Ausblendung des Textes, später jedoch durchaus die bewusste Hinzunahme der Textbausteine. Wenn Sie eine Vokabel-Datei in ein Textverarbeitungsprogramm wie z. B. Word exportieren möchten, klicken Sie einfach auf den Schalter „RTF-Export“.

Pushy



Durch Anklicken des **„Pushy“-Schalters** öffnet sich ein Fenster, innerhalb dessen Sie zwei Einstellungsmöglichkeiten hinsichtlich der Nutzung des Pushy-Spiels haben.



1.) Level übertragen

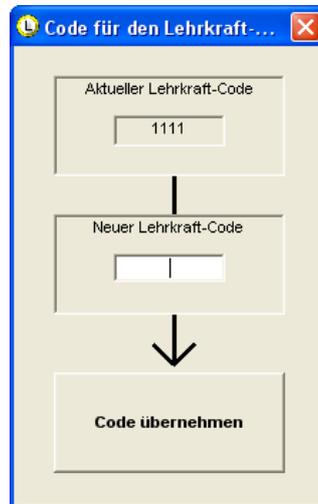
In der vorliegenden Version 6 der Lernwerkstatt haben die Kinder erstmalig die Möglichkeit, eigene Pushy-Level zu bauen, zu speichern und zu spielen. Dabei wird es vorkommen, dass das eine oder andere pfiffige Level zu Stande kommt. Sie können solche Level der gesamten Klasse zur Verfügung stellen, indem Sie zuerst das Kind im linken Fenster anklicken, das diesen Level gebaut hat und dann den Namen des Levels im rechten Fenster. Sind beide Markierungen vorgenommen, klicken Sie auf den Schalter „Level übertragen“. Von jetzt an haben alle Kinder Ihrer Klasse über die Übung „Pushy-Level-Editor“ Zugriff auf das auf diese Weise verteilte Level und können sich daran versuchen.

2.) Pushy-Level-Anhang beim Mailen

Eine zweite Verteilmöglichkeit selbsterstellter Level haben die Kinder selbst, und zwar im Deutsch-Bereich beim Mailen. Die Kinder können an Ihre gegenseitigen Mails die selbsterstellten Level anhängen und sie auf diese Weise anderen Kindern zur Verfügung stellen, damit diese sich daran versuchen können. Stellen Sie ein, ob dieses Anhängen von Levels und das Spielen derer aus dem Mail-Bereich heraus für Kinder erlaubt sein soll oder nicht.

Menüpunkt „Lehrkraft-Code“

Durch einen Klick auf den Menüpunkt „Lehrkraft-Code“ erscheint ein Fenster, in dem Sie den aktuellen Code für den Zugriff auf den Lehrkraft-Modus verändern können.



The screenshot shows a dialog box titled "Code für den Lehrkraft-Modus". It contains three main sections: "Aktueller Lehrkraft-Code" with a text box containing "1111", "Neuer Lehrkraft-Code" with two empty text boxes, and a "Code übernehmen" button. Arrows indicate the flow from the current code to the new code and then to the confirmation button.

Dabei muss es sich um eine vierstellige Zahlenkombination handeln, die anschließend mit dem Schalter „Code übernehmen“ bestätigt werden muss. Merken Sie sich diesen Code gut, da Sie ohne diesen Code nicht in den Lehrkraft-Modus wechseln können. Teilen Sie den Code allen Lehrkräften in Ihrer Schule mit, damit diese Zugriff auf den Lehrkraft-Modus haben. In der Regel sollte nur der Administrator der Schule diesen Code ändern!

Menüpunkt „Daten importieren“

Durch einen Klick auf den Menüpunkt „Daten importieren“ erscheint ein Fenster, in dem Sie den Datenbestand (Kinderkonten und Übungen) aus der Lernwerkstatt Version 5 importieren können.



Zu diesem Zweck MUSS die Version 5 der Lernwerkstatt noch auf dem Computer vorhanden sein. Installieren Sie deshalb auf jeden Fall zuerst die Lernwerkstatt 6, ohne vorher die Version 5 zu entfernen. Nach dem ersten Start der neuen Version 6 wechseln Sie in den Lehrkraft-Modus und dort in den Menüpunkt "Daten importieren". Folgen Sie hier den Anweisungen der Lernwerkstatt, so dass der Datenimport erfolgen kann. Wenn dieser erfolgreich war, können Sie die Lernwerkstatt 5 von Ihrem Computer entfernen.

Menüpunkt „Datenablage“

Durch einen Klick auf den Menüpunkt „Datenablage“ erscheint ein Fenster, in dem Sie festlegen können, aus welchem Verzeichnis die Lernwerkstatt Ihre Daten beziehen soll. Dabei muss es sich um ein gültiges Lernwerkstatt-Verzeichnis (zum Beispiel im Netzwerk) handeln. Dieses MUSS mehr als drei Zeichen besitzen. Die Angabe eines Stamm-Verzeichnisses (etwa wie „C:\“) ist aus diesem Grund nicht möglich.

Da die Datenablage eigentlich nur im Zusammenhang mit dem Betrieb im Netzwerk greift, bitten wir Sie, die Ausführungen zur Datenablage im Kapitel „Installation in einem Netzwerk“ in diesem Handbuch nachzulesen.

ZUSÄTZLICHE HINWEISE

Lernwerkstatt Arbeitsvertrag

Da in der Vergangenheit immer wieder festgestellt werden konnte, dass die Kinder bei der Arbeit mit der Lernwerkstatt nicht die wichtigen Nutzungsgrenzen einhalten, haben wir einen sogenannten Nutzungsvertrag entwickelt, den Sie als Lehrkraft an Ihre Kinder verteilen können, damit diese ihn unterschreiben. Die Kinder erklären sich durch Ihre Unterschrift damit einverstanden, die Nutzungsgrenzen der Lernwerkstatt einzuhalten. Es bleibt Ihnen als Lehrkraft freilich freigestellt, ob Sie einen solchen Vertrag für notwendig erachten. Die Rückmeldungen zahlreicher Lehrkräfte haben jedoch gezeigt, dass ein solcher Vertrag sinnvoll eingesetzt werden kann und die Computer-Arbeit der Kinder in pädagogisch verantwortbare Bahnen lenkt. Wir verstehen den hiermit vorgelegten Vertrag (siehe nächste Seite) als Angebot, den Sie auf Ihre unterrichtlichen Bedürfnisse hin überarbeiten sollte.

Lernwerkstatt

Arbeitsvertrag

Mein Lernwerkstatt-Name: _____

Meine Lernwerkstatt-Klasse: _____

§ 1

Wenn ich mit der Lernwerkstatt lernen und üben möchte, melde ich mich immer unter meinem Namen und in meiner Klasse an.

§ 2

Ich klicke nicht auf den Schalter, auf dem das Wort „Lehrkraft“ steht. Der ist nur für die Lehrerin und den Lehrer.

§ 3

Beim Schreiben von E-Mails benutze ich keine Schimpfwörter oder andere Beleidigungen, mit denen ich andere Kinder, denen ich etwas schreibe, verletzen würde.

§ 4

Wenn ich Texte und E-Mails ausdrücke, dann klicke ich immer nur einmal auf das Drucker-Symbol, weil es eine gewisse Zeit dauern kann, bis das Blatt gedruckt wird.

§ 5

Wenn ich im Internet surfe und aus Versehen auf Internetseiten komme, die nur für Erwachsene sind, informiere ich meine Lehrerin oder meinen Lehrer.

Datum, Ort

Unterschrift

Arbeit im Wochenplan

Um den Kindern eine sinnvolle Orientierung zu geben, welche Übungen Sie in der Lernwerkstatt erledigen sollen und in welchem Umfang dies geschehen soll, hat es sich als günstig erwiesen, den Kindern entsprechende Vorgaben in Printform zu geben. Eine Wochenplankarte wie die hier abgebildete kann eine solche Vorgabe darstellen. Im Internet unter www.medienwerkstatt.de können im Übrigen ALLE Übungs-Piktogramme, die in der Lernwerkstatt vorkommen, heruntergeladen werden. Dies gilt auch für die hier abgebildete Wochenplankarte, die Sie nach dem entsprechenden Download an Ihre eigenen Bedürfnisse anpassen können.

Lernwerkstatt

Wochenplan-Karte für Sebastian (Klasse 1e)

Datum: 24. Juli 2004

	Übung	Sterne / Bemerkungen	Haken
	Zahlenmauern	3 Sterne	
	Zauberdreiecke	2 Sterne	
	Geld	2 Sterne	
	Lernwörter (GWS)	4 Sterne	
	Anlauttabelle	1 Stern	
	Blitzlesen	2 Sterne	
	Paare suchen	1x spielen mit einem Partner	
	Pushy	mindestens 11 weitere Level	
	Spirala	1x spielen mit einem Partner	
	Wissens-Aufgaben-Karten	5 Sterne	
	Vokabeln	5 Sterne	

Internetzugang

Um mit der Lernwerkstatt im Internet arbeiten zu können, ist es notwendig, dass eine aktive Verbindung zum Internet besteht. Wann immer ein Benutzer der Lernwerkstatt (sei es als Kind oder Lehrkraft) auf das Internet zugreift, führt die Lernwerkstatt deshalb eine Prüfung durch, ob eine solche aktive Internetverbindung wirklich vorhanden ist. Dies kann bedingen, dass eine evtl. installierte Firewall nach der Berechtigung fragt. Diese müssen Sie erteilen.

Da es im Rahmen einer bestehenden Internetverbindung jederzeit dazu kommen kann, dass ein Benutzer der Lernwerkstatt auf die sogenannten Wissensseiten des vertreibenden Verlags „Medienwerkstatt Mühlacker“ (eine umfangreiche Wissensdatenbank zu allen sachunterrichtlichen Themen der Grundschule) zugreifen möchte, wird darüber hinaus eine Verbindung zum Verlagsserver hergestellt. Dies ist notwendig, um die Versionsnummer Ihrer Lernwerkstatt zu übermitteln, da nur damit der Zugriff auf den Verlagsserver ermöglicht werden kann.