

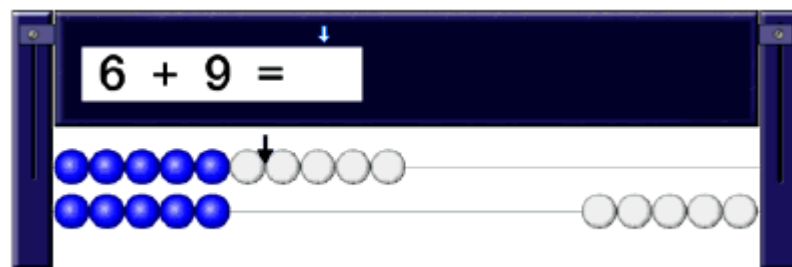
Neues in MATHEMATIK



			9			8		
5	2	7			6	9	4	
3					5		6	7
9	1		2	5		4		6
2	6		4	7	9	3	5	8
		5	6	3		1	2	
7	9		8		2	5	1	
4	5			9	1			3
	3	8	5	6				4

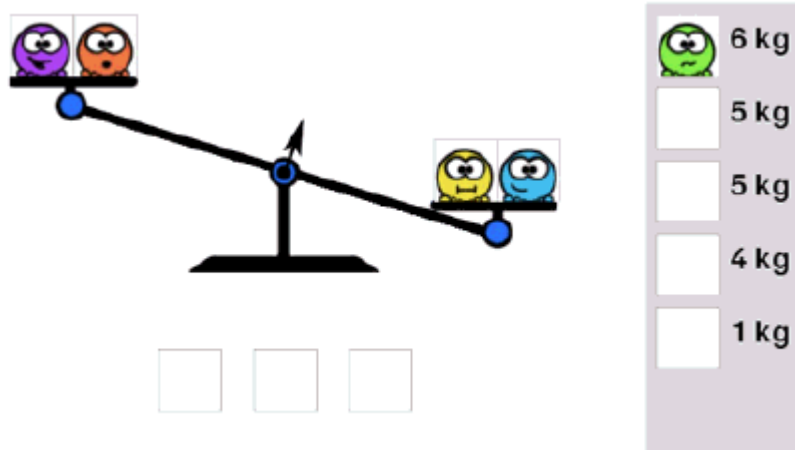
Natürlich bietet die neue Lernwerkstatt auch einen deutlichen Zuwachs an Übungsformaten innerhalb der einzelnen Fächer und Bereiche. Hier eine kleine Auswahl an neuen Übungen im Fach „Mathematik“. Bei der neuen Übung „**Rechenrahmen**“ (zu

finden im Bereich „Zahlenrechnen“) werden die Kinder schrittweise durch den Additions- bzw. Subtraktionsprozess am 20er-Rechenrahmen geführt. Der Zwang zu Simultanerfassung und Zehnerübergang können optional eingestellt werden.



Eine weitere neue Übungsmöglichkeit bieten die beliebten **Sudokus** (zu finden im Bereich „Zahlenrechnen“). Die Lernwerkstatt 7 bietet sie in bis zu vier Schwierigkeitsgraden an. Zur besseren Übersicht werden relevante Spalten und Zeilen farbig markiert. Außerdem besteht die Möglichkeit, kleine Probier-Zahlen in die Felder einzutragen.

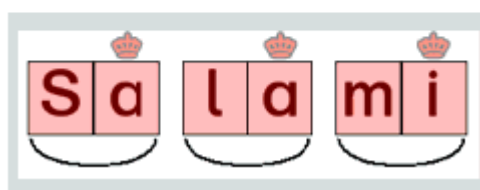
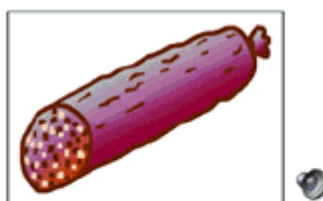
Die Übung „**Kugeln wiegen**“ (zu finden im Bereich „Größen“) findet auf vielfachen Wunsch aus der Nutzergemeinde der Lernwerkstatt Berücksichtigung. Immer wieder wurde an uns der Wunsch nach der Simulation einer Balkenwaage herangetragen. Bei der vorliegenden Übung wird das deduktive und schrittweise Vergleichen und somit die Begriffsbildung „ist schwerer als“ und „ist genauso schwer wie“ gefördert.



Eine weitere neue Übung ist „**Muster fortsetzen**“ (zu finden im Bereich „Geometrie“), bei der das Wahrnehmen und das logische Fortsetzen vorgegebener und unterschiedlich komplexer Muster gefördert wird.



Neues in DEUTSCH



Natürlich bietet die Lernwerkstatt auch für das Fach „Deutsch“ zahlreiche neue Übungen. Besonderer Wert wurde dabei sowohl auf den Anfangs und Erstlese-Unterricht gelegt, als auch auf die vielfältige rechtschriftliche und interpunktionsbezogene Beschäftigung mit Texten.

Die neue Übung „**Silbenbögen**“ (zu finden im Bereich „Erstlesen“) bietet den Kindern die Möglichkeit, Wörter des Pilot-Wortschatzes in Silben zu zerlegen. Dies geschieht mit auditiver Unterstützung und zugleich mit der Kennzeichnung der Silbenkönige.

Die Übung „**Lesekrokodil**“ (zu finden im Bereich „Erstlesen“) ermöglicht Kindern das schrittweise Erlesen und Aufbauen von Wörtern aus dem Pilot-Wortschatz. Die Ebene der Sinnentnahme beim Leseprozess wird durch den Zwang zur Hypothesenbildung gefördert.



Eine von vielen neuen Textübungen ist die Übung „**Buchstaben löschen**“ (zu finden im Bereich „Texte“). Geübt wird hier neben rechtschriftlichen Elementen auch das sinnentnehmende Lesen, da die Kinder überflüssige Buchstaben im Text entfernen müssen, um so einen sinnvoll aufgebauten Text mit Wortlücken zu konstruieren.

Der Schmetterling war schuld

Es ist ein warmer Sommertag. Am Nachmittag sitzt Beate am Ufer des großen Sees und strampelt mit den nackten Beinen im Wasser. Es ist warm und klar. Sie überlegt gerade: Soll sie baden oder nicht? Da flattert ein bunter Schmetterling daher. Blitzschnell beugt Beate sich vor und versucht ihn mit der Hand zu fangen. Da verliert sie das Gleichgewicht und fällt ins Wasser. Na, vom Kopf bis zu den Füßen kriecht sie dann Land zurück. Sie murmelt: „Eigentlich wollte ich doch nicht baden.“

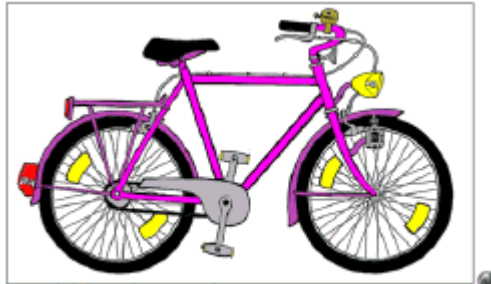
Das **Üben der Lernwörter** ist komplett überarbeitet worden. Gearbeitet wird jetzt nach dem Karteikärtchen-Prinzip. Hierbei wandern die Lernwörterkarteikärtchen nach richtiger Bearbeitung schrittweise von Box zu Box weiter, bis sie in der letzten Box landen und dort als gesichert angesehen werden. Fehlerhafte Bearbeitung lässt die Karteikärtchen wieder zurückwandern.



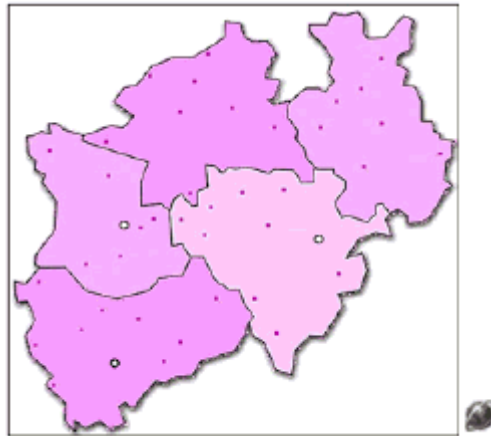
**Neues in
WISSEN
SACHUNTERRICHT**



Neu sind auch zahlreiche Übungskarten zu den wesentlichen sachunterrichtlichen Themen wie „**Verkehrserziehung**“, „**Kartenkunde**“. Viele dieser Karten sind zugleich mit konkreten Internetseiten verknüpft, so dass die direkte Informationsrecherche an die einzelnen Aufgaben vollzogen werden kann.



Dynamo



Duisburg

Neu ist auch das aus der Lernwerkstatt Sekundarstufe I bekannte Zwei-Spieler-Quiz „**Playquest**“, das mehr als 10.000 Fragen zu gut sortierten Sachunterrichtsthemen bereithält. Ohne Zeitdruck können hier je zwei Spieler bis zu 16 Fragen im Multiple-Choice-Verfahren beantworten und lernen dabei spielerisch zahlreiche Fakten über Europa, Deutschland uvm.

Spieler 1
3

Spieler 2
3

Welche Insel gehört zu Frankreich?


- A Kreta
- B Korsika
- C Sizilien
- D Sardinien

Deutlich verbessert wurde zudem das kindersichere **Lernwerkstatt-Internet**. Alle bestehenden Linklisten wurden komplett überarbeitet und neu angepasst. Zudem sind neue Linklisten zu neuen Themenbereichen hinzugekommen. Der Zugriff auf die Internet-Recherche kann von jeder Lernwerkstatt-Übung aus geschehen, so die Lehrkraft dies zulässt.

Lage des Edersees

Der Edersee - ein Stausee

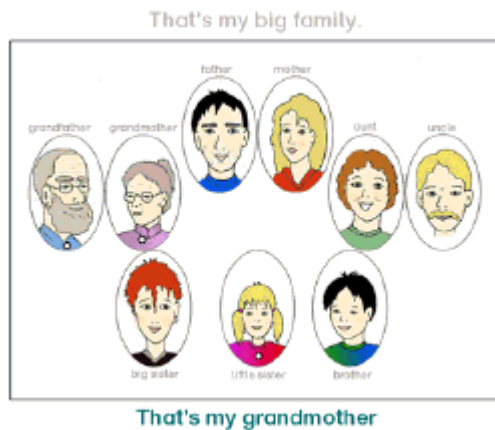
Der Edersee befindet sich rund 35 km Luftlinie südwestlich von der Großstadt Kassel und direkt nördlich des Kellerwaldes. Der Edersee ist einer der größten Stauseen Europas. Stauseen sind keine natürliche Seen, sondern solche, die entstehen, wenn eine künstlich erbaute Sperrmauer die Wassermassen eines Flusses in einem Talbecken



Name:
Klasse:
Übung:

Navigation icons: Home (H), Back (←), and a button labeled AB.

Neues bei den FREMDSPRACHEN



Übungen zum Fach „Englisch“, die in der Version 6 der Lernwerkstatt nur in wenigen ausgewählten Units zur Verfügung standen, sind nun durch **alle erforderlichen Units für die Klassen 3 und 4** erweitert worden. Ein schnelles Wechseln

von Unit zu Unit ist nun auch möglich. Der Englische Anfangswortschatz wird schrittweise und mit vielen Bildern nachhaltig aufgebaut. Die Übungen fördern insbesondere das Hörverstehen, doch auch Schriftbilder von englischen Wörtern können geübt werden.



Die Lernwerkstatt 7 enthält nun auch einen speziellen **Vokabeltrainer**, der ähnlich wie die Lernwörter-Boxen nach dem Prinzip des fortlaufenden und schrittweisen Karteikarten-Übens arbeitet und dadurch die Merkleistung neu eingeführter Vokabeln nachweislich fördert. Optional einstellbar ist auch hier der Grad des Hörverstehens von Vokabeln.

Klicke die richtige Lösung an!

seven
eight
two
thirteen

acht

Vokabel-Kärtchen: 1 von 21
Aktuelle Box: 2
Übungsform: Multiple Choice



Alle Übungen des Bereichs „Englisch“ sind zudem auch in „Französisch“ vorhanden. Deutsche Grundschulen mit einem Standort an der Grenze Frankreichs oder jene, die beispielsweise in Wahlpflichtstunden den Kindern Französisch als Fremdsprache nahebringen möchten, können nun auf diese in landesweit einzigartige Übungsauswahl zurückgreifen.

Neues in
LOGIK
WAHRNEHMUNG



Das beliebte Logik-Spiel „Pushy“ hat ja bereits in der Lernwerkstatt 6 eine Fortsetzung gefunden durch die hochkommunikative Zweispieler-Variante „Pushy Bros.“. Mit der Lernwerkstatt 7 steht nun ein weiteres Pushy-Abenteuer zur Verfügung. „Pushy Islands“ heißt es und knüpft in alter Manier an seine Vorgänger-Varianten an. Mit viel Grips und rauchendem Köpfchen muss hier der Spieler versuchen, auf mehr als malerischen 300 Inseln Logik-Rätsel zu knacken, um weitere Inseln entdecken zu dürfen. Neu ist auch, dass „Pushy Islands“ in zwei verschiedenen Schwierigkeitsgraden gespielt werden kann (Klasse 1/2 und Klasse 3/4).





[Pushy-Island Werbetrailer »](#)

Weitere völlig neue Logikspiele in der Lernwerkstatt sind zum Beispiel die Tetris-Variante „**Fallende Steine**“, das Abräumspiel „**Switch**“ und das Brettspiel um farbige Kugeln „**Colori**“. Hinzu kommen weitere neue Logik- und Wahrnehmungsspiele, so dass die Lernwerkstatt nun 20 Einzelpersonen- und 14 Zweipersonen-Spiele bereithält. So können zum Beispiel Regenspauzen und Freiarbeitsphasen im Ganztagschulbetrieb sinnvoll und gleichsam kommunikativ ausgestaltet werden.



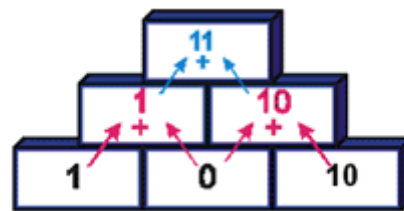
Zehnfinger-Schreib-Kurs

Mit dem "**WinDactylo-Grundkurs**" stehen 18 Lektionen des Tastaturschreibkurses „WinDactylo“ innerhalb der Lernwerkstatt 7 zur Verfügung. Mit diesen 18 Lektionen werden alle Buchstaben, die Groß- und Kleinschreibung und die Satzzeichen erarbeitet. Dies geschieht im hohen Maße kindorientiert, weil nicht nur das erarbeitete Wortmaterial dem Sprachschatz der Kinder entspricht, sondern auch weil der Kurs methodisch-didaktisch für Grundschul Kinder konzipiert wurde und mit viel Ruhe und Nachhaltigkeit das Zehnfinger-Schreiben Schritt für Schritt einübt.



Kindorientierte Hilfstexte

Bisher richteten sich die Erklärungen der Lernwerkstatt immer an die Lehrkraft. In der neuen Version 7 der Lernwerkstatt sind die Hilfstexte für die einzelnen Übungen kindorientiert verfasst und können auch vorgelesen werden. Außerdem sind sie in vielen Fällen mit zusätzlichen erklärenden Bildern versehen.



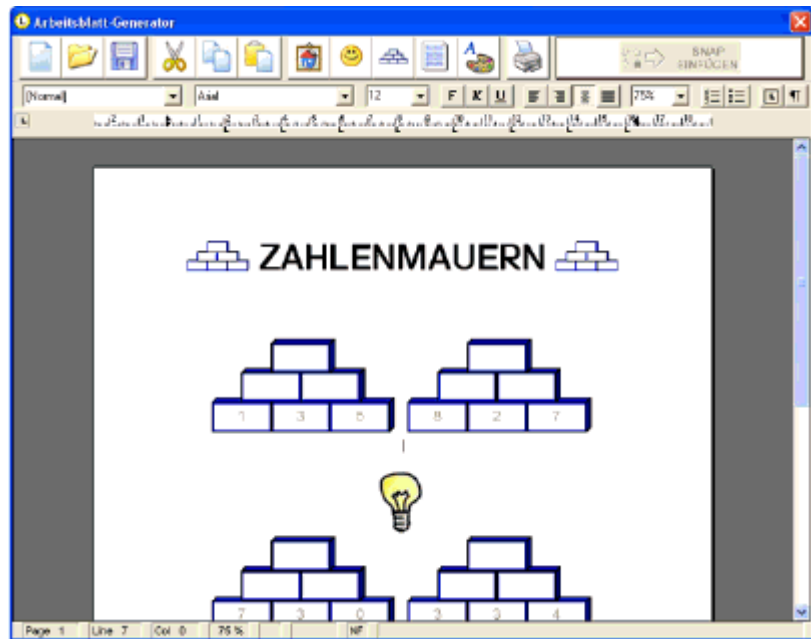
Das ist eine Zahlenmauer.

Rechne die Zahlen von zwei nebeneinander liegenden Steinen zusammen.

Schreibe das Ergebnis auf den Stein darüber.

Arbeitsblatt-Generator

Der Arbeitsblatt-Generator der Lernwerkstatt 7 wurde komplett neu entwickelt. Seine Oberfläche entspricht jetzt denen professioneller Textverarbeitungen wie Word, bietet aber insbesondere für die Erstellung von Arbeitsblättern zahlreiche nützliche Funktionen. So können nicht nur wie bisher Bildschirmhalte der Lernwerkstatt fotografiert, sondern auch schulbezogene Icons und Übungs-Blankovorlagen in das Arbeitsblatt eingebunden werden. Eine völlig freie Positionierung der Bilder sowie die Integration von Tabellen sind leicht möglich.



Passwortgeschützte Kinderkonten

Die Verwaltung der Kinderkonten war bisher bewusst sehr offen geregelt. Allerdings führte dies teilweise zu Missbrauch. Immer wieder loggten sich Kinder in die Konten ihrer Mitschüler ein und sammelten für diese Sterne, lösten Pushy-Level, lasen deren E-Mails usw. Diese offene Art der Konto-Verwaltung kann jetzt optional auf eine **Verwaltung mit integriertem Passwortschutz für jedes einzelne Kinderkonto** umgestellt werden. Schnell ausdruckbare Passwortlisten für die ganze Klasse und die Möglichkeit zur individuellen Zuweisung von Passwörtern für jedes einzelne Kinderkonto sind nun möglich.



Hot-Spot-Karten

Hot-Spot-Karten sind ein **innovatives und fachübergreifendes Übungsformat**, das in der vorliegenden Version 7 der Lernwerkstatt erstmalig zur Verfügung gestellt wird. Sie ermöglichen es, Bilder auf den Übungsbildschirm zu bringen, die mit so genannten Hot Spots versehen sind. Ein Bild kann mit bis zu 100 Hot Spots beinhalten. Jeder Hot Spot besitzt einen eigenen Namen.

Wenn ein Kind mit einer Hot-Spot-Karte übt, sieht es das Bild und darunter den Namen eines der darauf befindlichen Hot Spots. **Aufgabe ist es, aus einer Auswahl angezeigter Hot Spots den richtigen Hot Spot anzuklicken.**

Die folgende Hot-Spot-Karte zeigt exemplarisch am Beispiel eines Bildes zu den Kontinenten der Erde die Funktionsweise. Das Kind soll auf den Hot Spot „Südamerika“ klicken und hat dafür die Auswahl zwischen insgesamt drei Hot Spots. Wenn das Kind den richtigen Hot Spot anklickt, erhält es dafür einen von fünf Hot-Spot-Punkten (rechts oben im Bild). Klickt das Kind einen falschen Hot Spot an, wird der Punkt wieder abgezogen. Sobald das Kind alle fünf Hot-Spot-Punkte gesammelt hat, wird dafür der Stern (links oben im Bild) auf dem Konto des Kindes gut geschrieben.



Über das kleine Weltkugelsymbol (im Beispiel rechts unten neben der Weltkarte) kann das übende Kind eine Hilfe in Form einer Wissenskarte aufrufen, sofern der Rechner über eine Internetverbindung verfügt. Hot-Spot-Übungen können von jeder Lehrkraft zu jedem beliebigen Fach (Thema) im Lehrkraftmodus der Lernwerkstatt 7 auf einfache Weise selbst angelegt werden. Sie benötigen zu der von Ihnen gewünschten Übung lediglich ein Bild bzw. eine Grafik mit dem zu übenden Inhalt.

Weitere Neuerungen auf einen Blick

- Neue Erstleseübungen (zu finden in Deutsch/Erstlesen)
- Integrierte Kinder-Chat-Funktion (zu finden in Deutsch/Schreiben)
- Verbessertes Mail-Werkzeug (zu finden in Deutsch/Schreiben)

- Neue GWS-Lernwort-Übungen (zu finden in Deutsch/Lernwörter)
- Neue Textübungen (zu finden in Deutsch/Texte)
- Neues Übungsformat „Tabula Rasa“ (zu finden in Mathematik/Zahlenrechnen)
- Halbschriftliche Rechenverfahren (zu finden in Mathematik/Schriftlich Rechnen)
- Neue Parkettierungsübung (zu finden in Mathematik/Geometrie)
- Vereinfachte Navigation im Lehrkraft-Modus
- Individuelle Freischaltbarkeit der Übungshilfen (zu finden im Lehrkraft-Modus/Übungshilfen)
- Möglichkeit des Datenimports aus Lernwerkstatt 6 (zu finden im Lehrkraft-Modus/Erweitert)
- Deutlich vereinfachte Datenablage (zu finden im Lehrkraft-Modus/Erweitert)
- Möglichkeit des Versendens selbst erstellter Übungen an den Verlag (zu finden im Lehrkraft-Modus/Erweitert)
[Hinweis: Der Verlag organisiert die freie Verfügbarkeit für alle Lehrerinnen Lehrer und Schulen, die über einen Internetanschluss verfügen.]
- Import-Möglichkeit von externen Schüler-Namenslisten (zu finden im Lehrkraft-Modus/Kinderkonten)
- Möglichkeit des Verpackens selbst erstellter Übungen (zu finden im Lehrkraft-Modus/Fächer/Karten)
- Möglichkeit, Pushy Bros. in einer Einspieler-Variante zu spielen (zu finden im Lehrkraft-Modus/Logik/Pushy)

Netzwerk



Vereinfachte und flexiblere Verwendung in Netzwerkumgebungen

Mit der Lernwerkstatt 7 ist es möglich, die zentrale Datenablage auf einen beliebigen Rechner im lokalen Netzwerk zu legen und zudem verschiedene EXE-Dateien der Lernwerkstatt auf verschiedenen Rechnern (Netzwerk-Clients) gleichzeitig laufen zu lassen, wobei alle auf ein und dasselbe Datenverzeichnis zugreifen. Damit wird die Netzwerkauslastung deutlich verringert, was besonders in größeren oder langsameren Netzen zu einem deutlichen Geschwindigkeits- und Stabilitätszuwachs führt.