

Lernwerkstatt^{GS}₇

Die „Lernwerkstatt Grundschule“ bietet mehr als 180 verschiedene Übungen in Mathematik, Deutsch, Fremdsprachen (Englisch/Französisch), Wissen und Logik.

Ein Lehrgang zum Tastaturschreiben sowie ein Texteditor (inklusive Zeichenprogramm) sind ebenfalls vorhanden. Zusätzliche Übungen sind durch die Lehrkraft selber erstellbar. Zudem macht ein integrierter, massgeschneiderter Browser den sicheren Umgang mit dem Internet möglich.

Die „Eier legende Wollmilchsau“ für die Volksschule – oder „ist weniger mehr“?



Zielgruppen

Primarschule, Kleinklassen, Förderunterricht

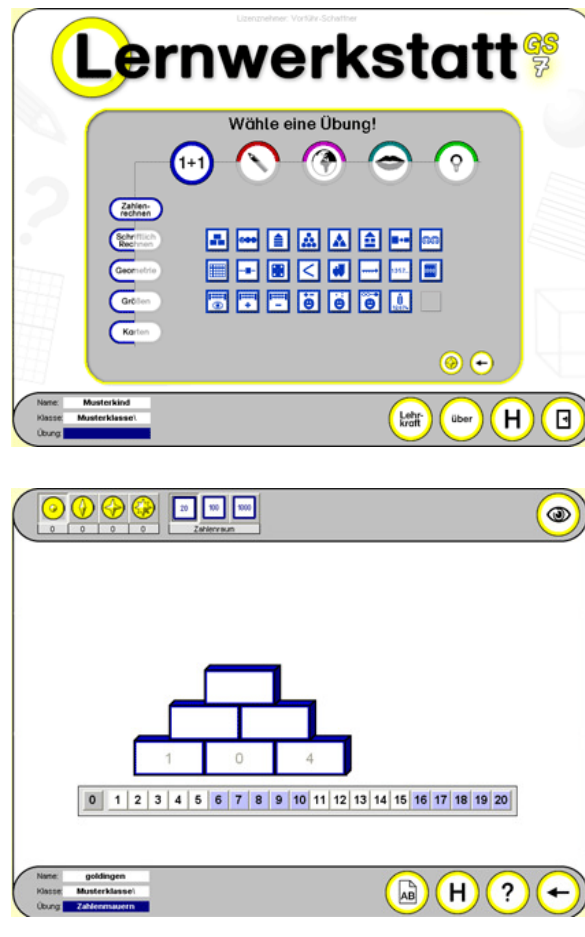
Arbeitsweise

Nachdem sich ein Kind durch Klick auf seine Klasse und den eigenen Namen angemeldet hat, gelangt es zur Fachauswahl.

Hier kann nun zwischen verschiedenen Fächern gewählt werden.

Jeder Fachbereich ist in weitere Unterbereiche gegliedert. Die Übungen werden mittels einer animierten, überlagerten Übungsauswahl sichtbar gemacht. Jede Übung wird durch ein kleines Piktogramm dargestellt. (Beim Überfahren eines Buttons wird der Übungstitel angezeigt)

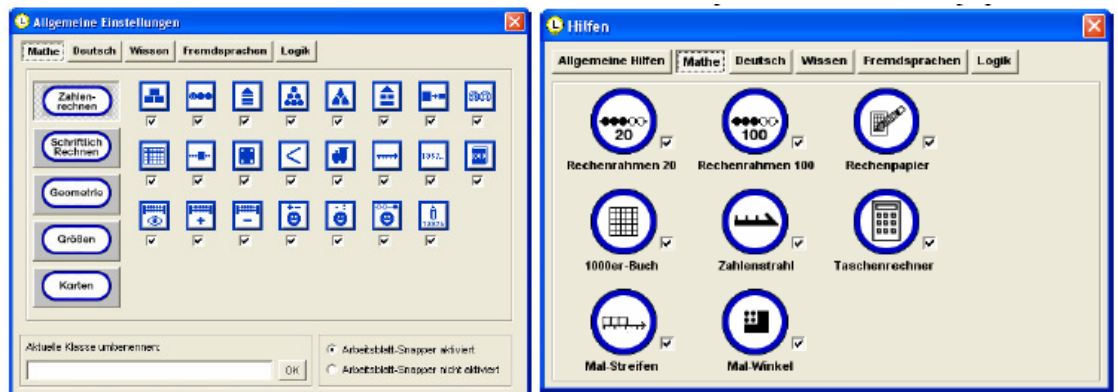
Die Lernwerkstatt enthält 185 verschiedene Übungen. Sie beziehen sich auf die Bereiche



- **Mathematik:**
 - Zahlenrechnen (23 Übungen)
 - Schriftlich Rechnen (6 Übungen)
 - Geometrie (7 Übungen)
 - Größen (5 Übungen)
 - Karten (3 Übungen)
- **Deutsch**
 - Erstlesen (14 Übungen)
 - Schreiben (8 Übungen)
 - Texte (10 Übungen)
 - Lernwörter (9 Übungen)
 - Karten (3 Übungen)
- **Sachunterricht und Wissen**
 - Internet (3 Übungen)
 - PlayQuest (3 Übungen)
 - Karten (8 Übungen)
- **Fremdsprachen Englisch/Französisch**
 - Vokabeln (je 9 Übungen)
 - Karten (je 9 Übungen)
- **Wahrnehmung und Logik**
 - 1 Spieler (22 Spiele)
 - 2 Spieler (13 Spiele)

Jede Übung besteht aus einer Aufgabe oder einer Aufgabenfolge. Nach der Bearbeitung einer Aufgabe oder Aufgabenfolge lässt sich mit Klick auf ein Auge die Lösung am Computer überprüfen. Bei richtiger Lösung dreht sich ein Stern und die Punkte werden entsprechend dazu addiert. Bei falscher Lösung erscheint ein zwinkerndes Auge („Schau genau!“). Zugleich wird die Fehlerquelle gelb markiert und /oder es erscheint ein Hinweis. Nun kann die Lösung der Aufgabe noch einmal überdacht werden. Es können auch Hilfestellungen wie Zahlenstrahl, Wörterbuch, Taschenrechner etc. zur Lösungsfindung herangezogen werden.

Die Eingaben werden mehrheitlich mit der Maus erklickt, Lösungen an den richtigen Ort gezogen oder mittels Tastatur eingegeben. Die Übungen können jederzeit verlassen oder gewechselt werden. Die erarbeiteten Punkte werden in den kindereigenen Konten gespeichert und können von der Lehrkraft im Lehrkraftmodus pro Schüler Aufgabenweise eingesehen und bei Bedarf auch zurückgesetzt werden.



Das Programm ermöglicht im **Lehrkraft-Modus** viele Einstellungen. (Das voreingestellte Zugangspasswort sollte beim erstmaligen Gebrauch unbedingt geändert werden.)

Der Menüpunkt „**Konten**“ erlaubt das Anlegen von Klassen und Kinderkonten. Auch ein Listenimport ist möglich. Auf Wunsch werden den Kinderkonten auch Passwörter (Zahlenfolge) zugewiesen.

Mittels den **allgemeinen Einstellungen** können Übungen für die ganze Klasse freigegeben/gesperrt, der Arbeitsblatt-Snapper und die Zahlraumwahl aktiviert/deaktiviert werden. Länderspezifische Schreibweisen (Mathe) und Masse sind hier wählbar.

Ebenso können bei den **Hilfen** die Hilfsmittel freigeschaltet werden (Taschenrechner, Wörterbuch, Zahlenstrahl etc.). Unter dem Menüpunkt „**Erweitert**“ sind alle Funktionen für den Übungsdown- und -upload, sowie eine Sonderzeichenfenster zu finden.

Besondere Übungstypen:

Aufgabenkarten:

Zu einer gestellten Aufgabe, muss je nach Vorgabe aus einer Auswahl von vier Möglichkeiten die richtige Antwort gefunden, der Satz, das Wort oder der Buchstabe geschrieben werden. Auf Wunsch wird die richtige Lösung auch angezeigt.

Zuordnungskarten

Mittels „Gummiband“ müssen die passenden Karten verbunden werden. Mehrfach-Lösungen sind leider nicht möglich! (z.B. „er lacht“ und „ihr hüpf“ wird nicht akzeptiert, da „ihr lacht“ und „er hüpf“ erwartet wird)

Hot-Spot Karten

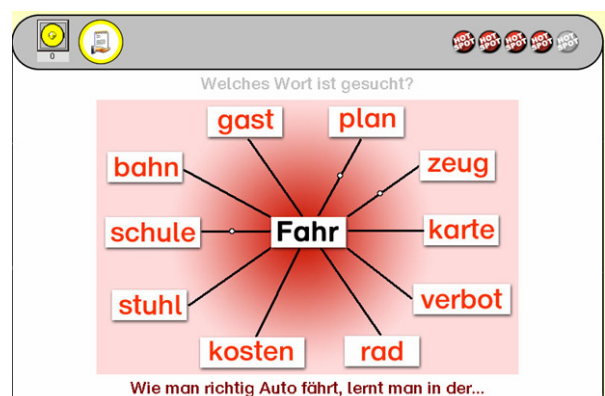
Zu einer Aufgabe werden viele Lösungsmöglichkeiten geboten. Drei Lösungsvorschläge, sogenannte Hotspots, werden durch blinkende Kreise markiert. Mit fünf richtig gelösten Hotspotaufgaben erhält das Kind einen Punkt.

Fremdsprachen:

Hier wird vor allem das Hörverstehen und der Anfangswortschatz geübt. Im Gegensatz zum Deutschwortschatz kann auch das Schriftbild durch die Texteingabe geübt werden. Der eingebaute Vokabeltrainer arbeitet nach dem Karteikarten-Prinzip. Allerdings kann der Wortschatz nur aus einer Auswahl erklickt und nicht mittels Tastatur eingegeben werden.

PlayQuest:

Das Zweispieler-Quiz enthält mehr als 10'000 Fragen zu Sachunterrichtsthemen. Die Beantwortung erfolgt im Multiple-Choice Verfahren.



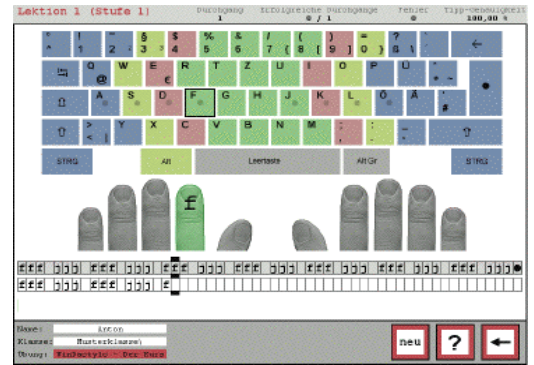
Weitere Besonderheiten:

Mit WinDactylo wurden auch 18 Lektionen des Verlagseigenen Tastaturschreibkurses implementiert.

Ebenso sind ein Texteditor und ein Zeichnungsprogramm vorhanden, womit eigene Texte verfasst und Bilder gemalt werden können.

Gelungen sind die Übungen zur Wahrnehmung und Logik. Hier kann zwischen Einspieler- und Zweispieler Bereichen gewählt werden.

Der Arbeitsblattgenerator erlaubt es, einen Snapshot einer Übung in ein Arbeitsblatt einzufügen und mit „leeren Aufgabenbildern“ ein Arbeitsblatt zu gestalten. Das Blatt kann mit Text, Grafiken und Tabellen ergänzt werden. Leider ist es nicht möglich in die Grafiken hineinzuschreiben oder diese gar mit Zahlen gefüllt generiert zu bekommen. Da das Ganze auch auf einer Bildschirmkopie basiert, ist die Druckausgabenqualität nicht besonders hoch. Die Arbeitsblätter können gedruckt und gespeichert werden.



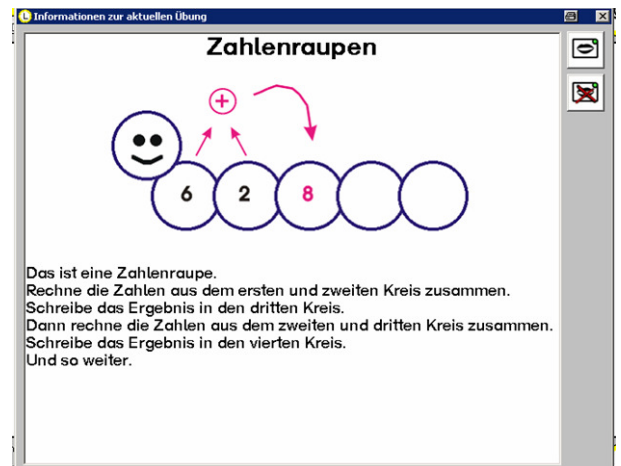
Didaktische Aspekte

Die Lernwerkstatt bietet ein riesiges Übungsangebot für die ganze Primarschule. Zur Differenzierung können die meisten Übungen in unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden bearbeitet werden. Welche Übungen im Alltag einsetzbar und sinnvoll sind, muss jede Lehrkraft selber herausfinden und entscheiden. (Beim Zählrahmen werden Mengen immer mit dem ganzen Auffüllen des Zehners akzeptiert.)

Die **Aufgaben-Erklärungsfunktion** und die Möglichkeit freigegebene Hilfsmittel benutzen zu können ist gut. Die Sprachausgabe der Tondateien bietet eine gute Qualität. Die Sprachausgabe mit dem Sprachmodul (Logox) hingegen ist sehr befremdlich und unnatürlich (Diktat, Erklärungs- und Hilfetexte).

Sprachen:

Leider stehen die Aufgabenkarten „look, listen and write“ nur in Englisch zur Verfügung, wären aber im Deutsch-Grundwortschatz und dem Französischen auch sinnvoll. Die Diktatfunktionen fallen eher mager aus. Können doch die Grundwortschatzwörter in Deutsch nur abgeschrieben werden. Diktattexte stehen als gesamter Text immer zur Verfügung. Nach anklicken jedes einzelnen Wortes wird dieses durch Logox vorgelesen und kann dann mit der Tastatur nachgeschrieben werden.



Die **Möglichkeit, eigene Übungen zu erstellen**, bereichert das Programm ungemein. Es können Arbeitsanweisungen verfasst, Aufgaben und Lösungen zugeordnet werden. Dabei kann mit Texten, Grafiken, Tönen und Internetlinks gearbeitet werden. Bei den Sprachen können die Wörter von der Lehrkraft auch selber aufgezeichnet werden. Die Übungen können dadurch an den Unterricht individuell angepasst werden. Dies ist bei den Lernwörtern für den Grundwortschatz, Lern-Texten, Aufgaben-Karten, Hot-Spot-Karten und Vokabeln möglich.

Ein weiteres Highlight ist die Möglichkeit der „geschützten“ **Chat- und Mailfunktion**. Alle Kinder, die auf dem Schulserver ein Lernwerkstatt-Konto besitzen, können miteinander im Netzwerk kommunizieren, ohne dass die Daten ins Internet gelangen. Spannend wäre es auch, wenn mehrere Kinder gleichzeitig miteinander chatten könnten. Momentan ist die Chatfunktion auf zwei Partner beschränkt.

Kontrolliert gesteuerter Interneteinsatz. Die Lernwerkstatt 7 verfügt über einen eingebauten Mini-Browser, bei dem die Kinder je nach Voreinstellung der Lehrkraft nur die erlaubten Seiten besuchen können. Ebenso kann der Einsatz der rechten Maustaste gesteuert werden. Die Lernenden können somit durch die Vorgabe von klar definierten Internetlinks gefahrlos mit dem Internet arbeiten. Die Internetseiten werden direkt in der Lernwerkstatt dargestellt und erlauben keine „Fremdnavigation“ da die direkte Adresseingabe gesperrt ist. Im Lieferumfang enthalten ist auch eine „kindertaugliche Linksammlung“ zu einzelnen Themen, die mehrheitlich auf den verlagseigenen Wissenskarten basiert. So kann der Umgang mit dem Internet quasi im digitalen Sandkasten gelernt und geübt werden.

Trotz der erschlagenden Fülle der Möglichkeiten konkurriert die „Lernwerkstatt“ andere Lernsoftware, die auf spezielle Fachbereiche oder Bedürfnisse zugeschnitten sind, vielleicht nur auf den ersten Blick. Die Qualität der Übungen ist unterschiedlich. Sind die einen Übungen ausgeklügelt und durchdacht, sind andere wiederum rudimentär und unangereicht. Die Protokollmöglichkeiten sind bescheiden und lassen Wünsche offen.

Systematische, zielgerichtete, speditive und nachhaltige Übungen haben neben grossen Schriften/Bildern, guten Soundausgaben und kindergerechten Bildschirmgestaltungen (wie beispielsweise im „Schreiblabor“ aus dem gleichen Verlag) durchaus ihre Berechtigung.

„Einer für alles“ ist doch nur bedingt möglich.

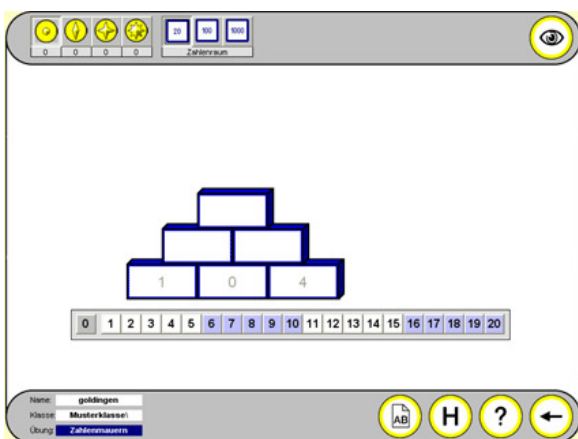
Technik

PC: Die Installation einer solch umfangreichen Software benötigt seine Zeit. Leider werden sehr viele Daten zwingend in den Eigenen Dateien auf dem Laufwerk C: abgelegt. (1.5 GB) Nur der Datenpfad der Kinderkonten kann frei gewählt werden.

Die Schweizer-Version (mit „ss“) ist im Lieferumfang nicht enthalten. Sie muss speziell von der Website des Herstellers heruntergeladen, entpackt und installiert werden (400 MB). Dies wird auf der Verpackung/Einleger und Handbuch nicht erwähnt!

Mac: Die Lernwerkstatt kann unter Macintosh in Verbindung mit der PC-Emulation Virtual PC genutzt werden. Voraussetzung sind Mac-Rechner ab G3 mit 350 MHz

Gestaltung



Der Bildschirm ist spartanisch und übersichtlich gestaltet. In der Kopfleiste können Schwierigkeitsgrad und Zahlenraum gewählt werden. Gleichzeitig ist hier auch der aktuelle Punktestand der gewählten Aufgabe ersichtlich. Ganz rechts befindet sich das Kontrollauge, das zur Überprüfung der gelösten Aufgabe angeklickt werden muss. Dies gestaltet sich zu einem immerwährenden Mausrennen, da dies mit der Taste „Enter“ / „Return“ leider meist nicht möglich ist.

In der Bildschirmmitte befindet sich der eigentliche Arbeitsbereich, wo die Aufgabe dargestellt und bearbeitet wird. Die Eingaben werden je nach Aufgabe mit der Maus oder der Tastatur getätigt.

In der Fussleiste werden die Angaben zum Kind, die Klasse und die aktuelle Übung sowie die Navigationsschaltflächen angezeigt. Hier kann die Übung verlassen, eine Erklärung zur Aufgabe aufgerufen, ein Hilfsmittel benützt oder zum Arbeitsblattgenerator gewechselt werden.

Die Texte (Schriftgrösse) und Grafiken sind eher klein bemessen. Für Schulanfänger sind die Mauseingaben in die kleinen Felder motorisch nicht einfach zu bewältigen. Die überlagerte, animierte Übungsauswahl wirkt eher verwirrend denn hilfreich. Jede Lösungseingabe wird akustisch bestätigt, was Kopfhörer unumgänglich macht.



Konkrete Anwendungsbeispiele

Schülerinnen und Schüler können sich nach kurzer Einführung im Programm selbständig orientieren. Wenn die Übungsauswahl geglückt ist, gestaltet sich die Bedienung übersichtlich und einfach. Bei den jüngeren Kindern wird die Aufgabenstellung mit Vorteil vorgängig erklärt und vor Ort gezeigt. Die Lernwerkstatt kann gut in den Werkstattunterricht, in Tages- oder Wochenpläne integriert oder in Postenarbeiten eingesetzt werden. Die Software kann auch zu Hause Lernprozesse unterstützen und durch die Vielfalt der Übungen die Lernmotivation steigern.

plusminus

- plus:
- + riesiges Übungsangebot
 - + deckt viele Fächer ab
 - + Schwierigkeitsstufen wählbar
 - + einzelne Kinderkonten
 - + Übungen können selber erstellt / ausgetauscht werden
 - + Sprachaufnahme möglich
 - + Interneteinbindung möglich
 - + gutes Preis-Leistungsverhältnis
 - + ausführliches Handbuch

- minus:
- enormer Ressourcenbedarf (min. 1.2 GB auf Laufwerk C:)
 - viele Möglichkeiten bedingen ihre Einarbeitungszeit
 - flüssiges Arbeiten mit der Tastatur nur selten möglich
 - teilweise unnatürliche Sprachausgabe (Logox)
 - kleine Grafiken / Schriften
 - keine Klassenauswertung
 - teilweise rudimentäre Voreinstellungen (Zahlenrechnen) und Übungen
 - Mehrfach-Lösungen nicht möglich
 - Schweizer Version der Datenablage im Lieferumfang nicht enthalten

Links

<http://www.medienwerkstatt.de>

Neben der Grundschulausgabe (GS) ist auch eine Ausgabe für die Sekundarstufe (5. bis 10. Schuljahr) erhältlich

Moodle Kurs zur Lernwerkstatt 7

<http://typo3.lpm.uni-sb.de/moodle/login/signup.php?>

[Kostenlose Zusatzübungen für die Lernwerkstatt 7](#)

Technische Daten

Hersteller	Medienwerkstatt Mühlacker			
Bezugsquellen	http://www.medienwerkstatt.de			
Plattformen	<input checked="" type="checkbox"/> Windows 2000	<input type="checkbox"/> Mac OS 9		
	<input checked="" type="checkbox"/> Windows XP	<input type="checkbox"/> Mac OS X		
	<input checked="" type="checkbox"/> Windows Vista	<input type="checkbox"/> Linux		
Minimalanforderungen	RAM	256 MB	HDD	1.2 GB
	Prozessor		Grafik	800X600
Optimale Anforderungen	RAM		HDD	
	Prozessor		Grafik	1024X768
Weitere technische Eigenschaften	<input checked="" type="checkbox"/> netzwerktauglich	<input checked="" type="checkbox"/> nach der Installation ohne CDROM lauffähig	<input type="checkbox"/> CDROM hat Kopierschutz	
Installation	<input type="checkbox"/> Benutzer	<input checked="" type="checkbox"/> Benutzer mit erweiterten Berechtigungen (Administrator)		
Softwareart	<input checked="" type="checkbox"/> Übungsprogramm (drill and practice)	<input type="checkbox"/> Lexikon/Datenbank (multimedial, vernetzt mit Wort und Bild)		
	<input type="checkbox"/> Lernprogramm (Vermittlung von Basis- und Vertiefungswissen)	<input checked="" type="checkbox"/> Lernumgebung/Autorenprogramm (der Benutzer erzeugt selber etwas)		
	<input type="checkbox"/> Interaktives Buch (Bilderbuch in Kombination mit Wort, Bild und Ton)	<input type="checkbox"/> Simulation (Modell, welches die Wirklichkeit nachbildet)		
	<input type="checkbox"/> Edutainment (auf Unterhaltung basierende Wissensvermittlung)			
Preise	Einzellizenz Fr. 72.00, Klassenlizenz Fr. 152.00, Schullizenz Fr. 221.00			

Rezensiert von Bereichsarbeitsgruppe Unterrichtssoftware

Juni 08