

medienwerkstatt

Lernwerkstatt 8

DIE NEUE VERSION - AB SOFORT VERFÜGBAR!

UNVERZICHTBAR - Der neue Mathe-Förderkurs gegen Rechenschwäche

BEEINDRUCKEND - Der Tafelbild-Generator

LUSTIG - Pushy im Spukschloss

MEHR ALS **250** ÜBUNGSFORMEN

Lernwerkstatt 8

Wähle einen Bereich!

Name: Musterkind

Klasse: MusterklasseMittwochsgruppe1

Übung:

Gruppe:

Ausführliche Informationen zu allen Produkten unter

@ www.medienwerkstatt.de

Medienwerkstatt Mühlacker

Verlagsgesellschaft mbH

Pappelweg 3

75417 Mühlacker

Tel. 07041 83343

info@medienwerkstatt.de

Lernwerkstatt 8

mit **mehr als 250 Übungsformen** für die Hauptbereiche des schulischen Lernens von Klasse 1 bis 6



Mathematik

Deutsch

Wissen/Sachunterricht

Fremdsprachen (Englisch, Französisch)

Logik und Wahrnehmung



Mathe



Deutsch



Wissen



Fremd-
sprachen



Logik

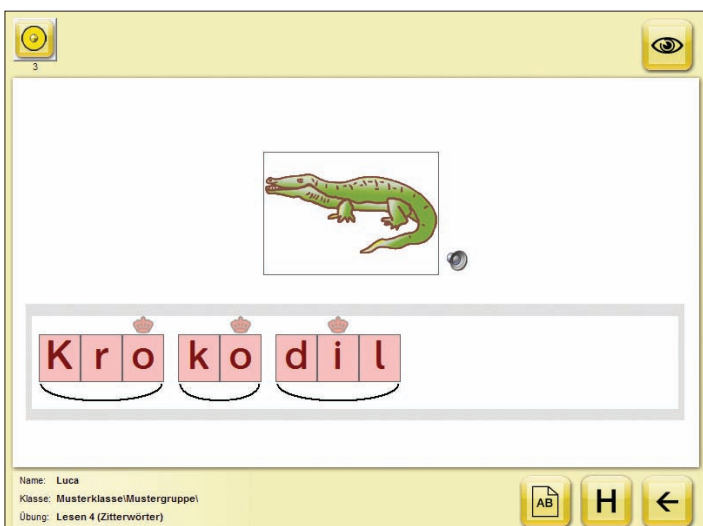
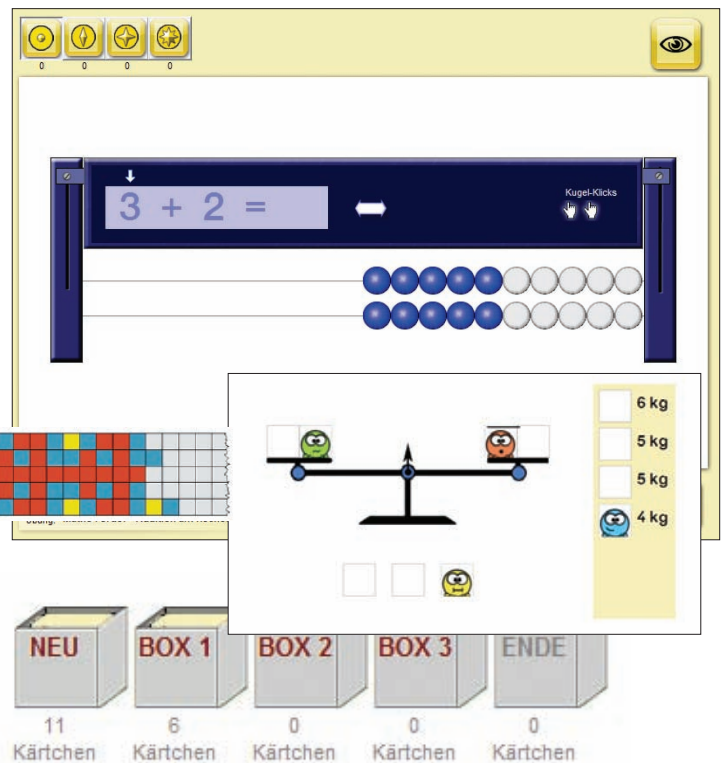
Seit über einem Jahrzehnt ist die Lernwerkstatt eines der meistgenutzten Lernprogramme an deutschen Schulen. Mehrfach ausgezeichnet hat sich die Lernwerkstatt mittlerweile auch zu einem der beliebtesten Produkte für den heimischen Schülerrechner entwickelt.

Übungen in Mathematik

Von den insgesamt über 250 verschiedenen Übungen entfallen rund 90 Übungen auf das Fach Mathematik. Dazu zählen nicht nur alle gängigen operativen Übungsformate wie Zahlenmauern, Zahlenhäuser, Rechendreiecke und viele mehr, sondern auch Übungen zum schriftlichen und halbschriftlichen Rechnen, zu allen Größen und Maßeinheiten sowie zur ebenen und räumlichen Geometrie wie etwa das Geobrett und die Würfelgebäude. Alle Übungen verfügen über einen absolut einfachen Bildaufbau, ohne ablenkende Animationen. Zahlreiche Hilfestellungen wie Rechenrahmen, Zahlenstrahl, Hunderterfeld, Tausenderbuch und vieles mehr stehen den Kindern beim Arbeiten zur Verfügung.

Übungen in Deutsch

Auch für das Bearbeiten der Deutschübungen stehen den Kindern viele Hilfestellungen zur Verfügung. Es gibt Anlauttabellen, Info-Karten zur Rechtschreibung und zur Grammatik, ein Vorlesewerkzeug und etliche weitere Mög-



lichkeiten, die das Arbeiten der Kinder zu unterstützen. Genau wie in Mathematik sind die Übungen durch Schwierigkeitsgrade individuell differenzierbar. Dank der *Wörterboxen* können Kinder ideal ihren Grundwortschatz üben und stetig erweitern. Zudem sind zahlreiche Übungen zu den Silbenbögen, zum Erstlesen, zum Rechtschreiben, zur Grammatik sowie zu Übungstexten vorhanden. Natürlich ist das gesamte Text- und Wortmaterial durch den Lehrer oder die Eltern frei erstellbar. Zudem können die Kinder freie Texte verfassen, in einer Bibliothek veröffentlichen, sie mit Bildern und Mini-Filmchen bestücken und sich gegenseitig zusenden.



Übungen zu Englisch und Französisch

Die Übungen zu den Fremdsprachen decken zum einen den gesamten Grundschuljahrplan ab und beziehen sich darüber hinaus auch auf Inhalte der Klassen 5 und 6. Dabei wird der Grundwortschatz schrittweise und mit vielen Bildern aufgebaut. Alle Begriffe, kurze Sätze und Anweisungen werden professionell (durch native speaker) vorgeprochen.

What's in the schoolbag ?



There are pencils.

Übungen zum Sachunterricht

Zum Sachunterricht stehen zahlreiche Übungskarten in den Bereichen Mensch, Natur, Kultur und Technik sowie allen weiteren relevanten Lehrplanthemen zur Verfügung. Um den wissenschaftsorientierten Lösungsprozess der Kinder optimal zu unterstützen, sind viele Übungen mit Internetseiten (z.B. den Wissenskarten) verknüpft. Ein *kindersicherer* Wissensbrowser wird ebenfalls angeboten.

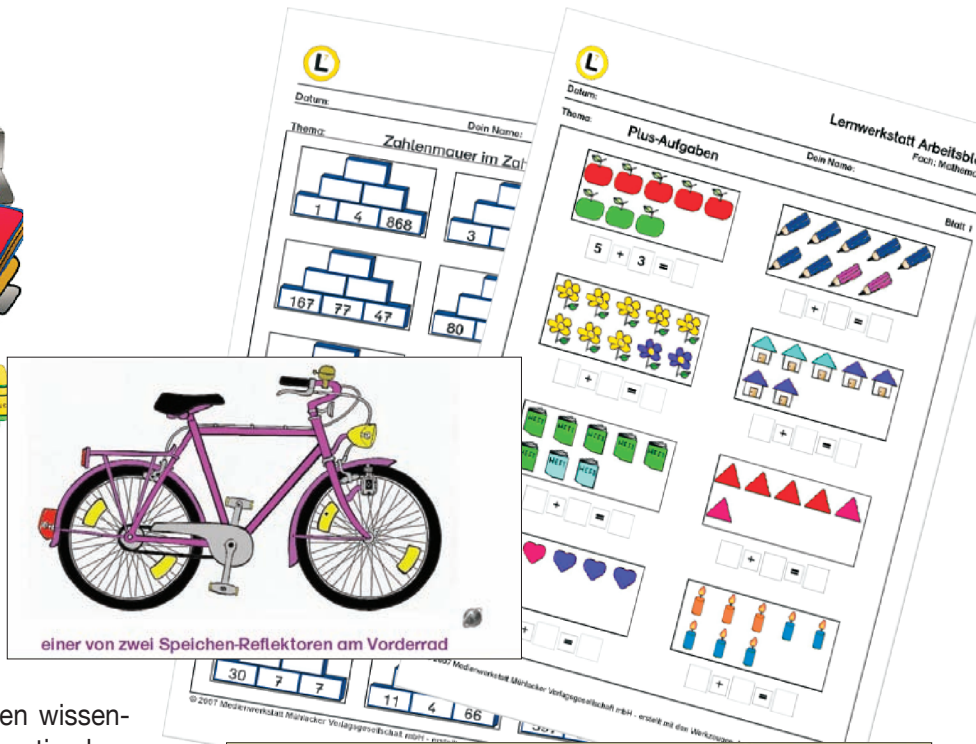
Der DAZ-Kurs (Deutsch als Zweitsprache)

In Anlehnung an die Übungen zum Fach Englisch gibt es die Inhalte auch in Deutsch - für Kinder mit mangelhaften Sprachkenntnissen. Schrittweise wird hier optisch und akustisch der Aufbau eines Grundwortschatzes nachhaltig aufgebaut.



Arbeitsblatt-Generator

Die Oberfläche entspricht denen professioneller Textverarbeitungen wie Word, bietet aber insbesondere für die Erstellung von Arbeitsblättern zahlreiche nützliche Funktionen. So können schulbezogene Icons und Blankovorlagen in das Arbeitsblatt eingebunden werden. Eine völlig freie Positionierung der Bilder sowie die Integration von Tabellen sind möglich.

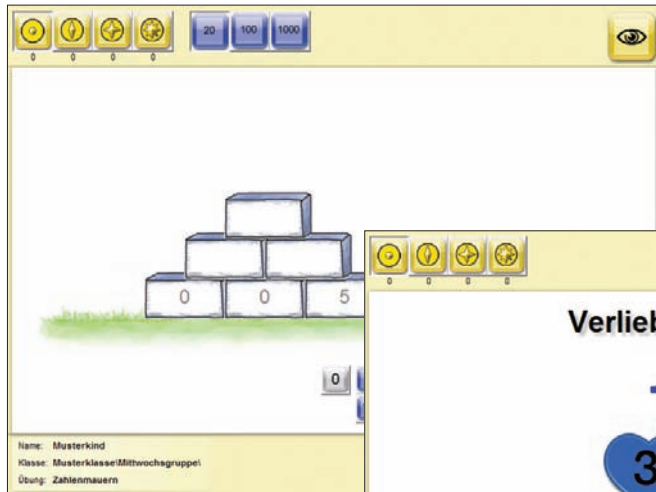


Übungen zur Logik und Wahrnehmung

Die Lernwerkstatt bietet ein breit gefächertes Sortiment an Logikspielen für einen oder zwei Spieler. Dazu zählen auch und vor allem die zahlreichen *Pushy-Spiele*, die bei Kindern, Lehrern und Eltern gleichermaßen für Riesenspaß und qualmende Köpfe sorgen

Neues in der Lernwerkstatt 8

In den vergangenen drei Jahren haben unsere Entwickler auf der Basis unzähliger Rückmeldungen durch Lehrerinnen, Lehrer und Eltern die Lernwerkstatt noch einmal kräftig erweitert und massiv verbessert. Und so freuen wir uns, mit diesem Prospekt, die lang ersehnte Version 8 der Lernwerkstatt vorstellen zu dürfen.



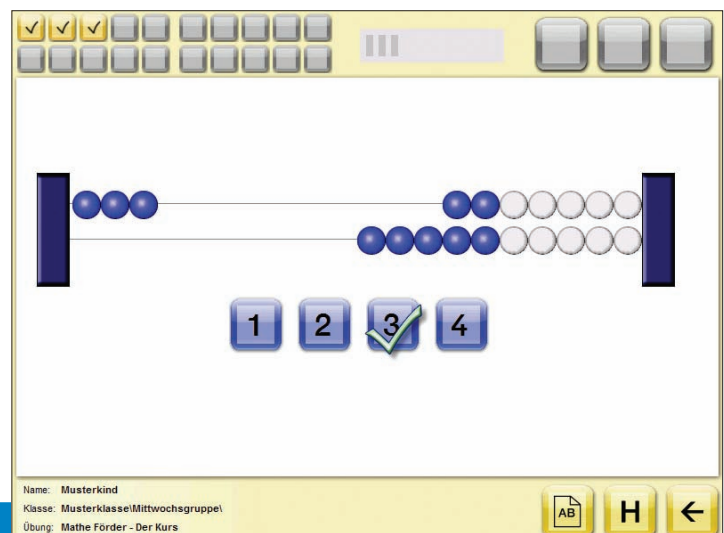
Mathematik-Förderkurs

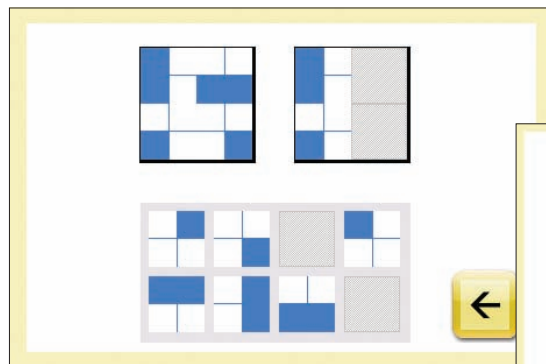
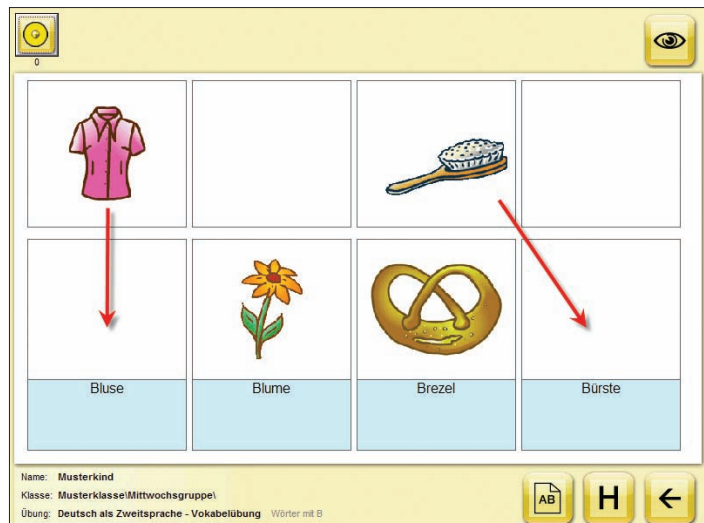
Der Mathematik-Förderkurs ist der erste seiner Art und in seiner methodisch-didaktisch konsequent durchdachten Form absolut einzigartig und bahnbrechend. In 25 Lernstufen wird das Kind schrittweise durch einen Prozess geführt, in dem es zunächst das simultane Erfassen von Mengen erlernen und zunehmend automatisieren wird. In späteren Stufen des Kurses löst sich das Kind nahezu automatisch vom zählenden Bestimmen von Mengen und rechnet erste Aufgaben am Rechenrahmen, ohne auf „zählendes Rechnen“ zugreifen zu müssen. Der Kurs geht in darauf folgenden Lernstufen behutsam von der enaktiven auf die ikonische und am Ende auf die rein symbolische Ebene über. Sie werden sehen, wie ehrgeizig Ihre Schützlinge, vor allem jene, bei denen sich eine entwickelnde Rechenschwäche andeutet, die einzelnen Stufen des Mathematik-Förderkurses nach und nach und natürlich entsprechend der jeweils individuell benötigten Zeit bezwingen werden.



Zahlreiche neue Übungen

Eine der wichtigsten Neuerungen ist die Aufnahme zahlreicher neuer Übungen, die zum einen speziell für den Anfangsunterricht, zum anderen für die Klassen 5-6 entwickelt wurden. Somit verfügt die Lernwerkstatt nun beispielsweise ebenso über einen hocheffizienten Mathematik-Förderkurs zur Vorbeugung von sich entwickelnder Rechenschwäche, wie auch über zahlreiche Übungen für die Klassen 5 und 6. Durch diesen Zuwachs auf mehr als 250 Übungen wurde eine noch übersichtlichere Kategorisierung des Übungsmaterials nötig. Und so kommt die Lernwerkstatt nicht nur in einem erfrischend modernisierten Design daher, sondern zeigt sich trotz ihres enormen Umfangs aufgeräumter denn je.





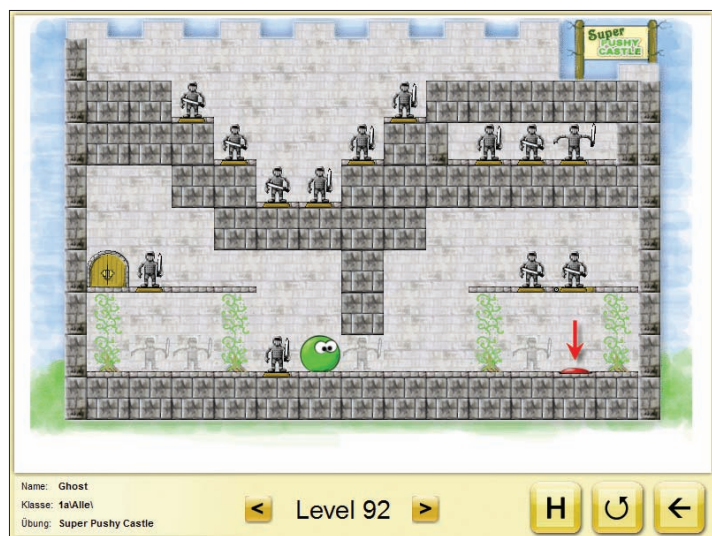
Weitere Kurse (Deutsch als Zweitsprache und Gehirntraining)

Wie erfolgreich das Kurs-Konzept der Lernwerkstatt ist, haben ja bereits der 10-Finger-Tippkurs „WinDacytlo“ sowie der Kurs „Deutsch als Zweitsprache“ gezeigt. Letzterer wurde in der vorliegenden Version der Lernwerkstatt übrigens stark erweitert, vor allem durch die Hinzunahme eines Deutsch-Deutsch-Vokabelsystems, bei dem Bilder sowie einfache Texte und gesprochenes Wortmaterial des Grundwortschatzes zugeordnet werden müssen. Damit nicht genug, denn auch in den Lernbereich „Logik und Wahrnehmung“ wurde ein neuer Kurs integriert: das Gehirntraining. Hier können die Kinder – ähnlich dem täglichen „5-Minuten-Rechnen“ – alle paar Tage ein kurzes Gehirn-Jogging absolvieren und ihre Leistung in den Bereichen „Visuelle Wahrnehmung“, „Gedächtnis“, „Augenmerk“, „Logisches Denken“ und „Zahlenrechnen“ stetig verbessern.



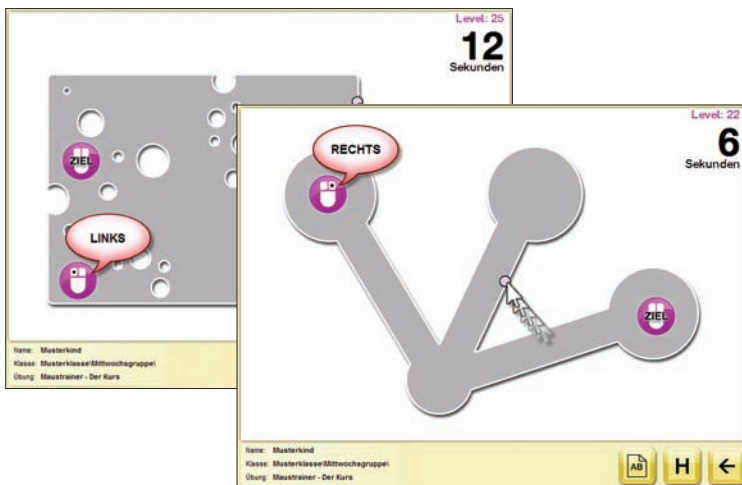
Pushy im Spukschloss

Darüber hinaus wartet der Lernbereich „Logik und Wahrnehmung“ mit einer ganz besonderen Überraschung auf. Denn es geht auch im Pushy-Abenteuer weiter! Insgesamt stehen *mehr als 350 neue Level* für Sie und Ihre Kinder bereit, und diesmal schlägt es den sympathischen grünen Spielball in ein Spukschloss. Pushy bahnt sich seinen Weg durch dunkle Schlosskammern, muss Gespenster einfangen, alte Ritterrüstungen finden, geheimnisvolle Gemälde enttarnen, mit Geheimschlüsseln knarrende Türen öffnen und mit Einhornflügeln fliegen! Mehr wird nicht verraten! Spielen und entdecken Sie selbst!



Der Maustrainer

Auch im Lernbereich „Wissen“ gibt es mehrere Neuerungen. Eine davon ist der Maustrainer. Mit diesem lernen Computernutzer die richtige Verwendung der Maus. Auch der Maustrainer ist in Form eines Kurses aufgebaut. Er verfügt über insgesamt 60 Lektionen, die die Kinder nicht nur an das zielgerichtete Bewegen des Mauszeigers, sondern auch an das Klicken mit den beiden Maustasten, das Doppelklicken und das „Drag & Drop“-Prinzip heranführen.



Übungen zum Lese- und Schreibanfang

Doch nicht nur in den Lernbereichen „Mathematik“ und „Logik“ gibt es neue Übungen. Auch und sogar insbesondere für das Fach „Deutsch“ sind viele neue Übungen entwickelt worden.

Besonderer Wert wurde hier auf den Schreib- und Leseanfang der Kinder gelegt. So können die Kinder ab jetzt (ebenfalls in Form eines Kurses) Wörter der Pilotsprache Schritt für Schritt lautmäßig durchgliedern und sich sogar unfertig geschriebene Wörter von echten menschlichen Stimmen vorsprechen lassen.

Darüber hinaus stehen nun auch Übungen zur Verfügung, mit deren Hilfe die Kinder das Synthetisieren von Einzellaute zu Lautverbindungen lernen und üben können. Zu alledem gibt es ein spezielles Augentraining, das die Blickrichtung der Lesen lernenden Kinder zielgerichtet steuert und auch die technische Seite des Lesens verbessert.

Frei belegbare Anlauttabelle

Alle anfangsunterrichtsbezogenen Übungen für den Lernbereich „Deutsch“ sind – und auch das ist neu auf dem Softwaremarkt – mit einer *komplett frei belegbaren Anlauttabelle* ausgestattet.

Frei belegbar bedeutet hier nicht nur, dass Sie die einzelnen Anlaute mit verschiedenen Bildern bestücken können, sondern auch, dass Sie beliebige Anlaute ganz ausblenden können. Dadurch haben Sie die Möglichkeit zur Arbeit mit einer langsam und individuell „wachsenden Anlauttabelle“, die sich gänzlich danach richtet, welche Buchstaben Sie in Ihrem Unterricht bereits eingeführt haben und welche noch nicht.

Software interface for the word "Oma". It features a grid of letters with corresponding images (e.g., w with a wheel, e with a duck, r with a pig, t with a table, z with a tooth, u with a shirt, u with a fish, i with a girl, i with a hedgehog, o with a house, o with a box, p with a box). A speaker icon and a play button are visible. The word "Oma" is displayed in large letters. Below the grid, there are buttons for "AB", "H", and a back arrow. The interface also shows a name field "Name: iPushy", a class field "Klasse: 1a/Alle", and an exercise description "Übung: Wörter schreiben".

Software interface for the letter "A". It features a grid of letters with corresponding images (e.g., Qu with a card, W with a wheel, E with a duck, E with a pig, R with a table, T with a tooth, Z with a shirt, U with a fish, U with a girl, I with a hedgehog, I with a house, O with a box, O with a box, P with a box). A speaker icon and a play button are visible. The letter "A" is displayed in large letters. Below the grid, there are buttons for "AB", "H", and a back arrow. The interface also shows a name field "Name: Musterkind", a class field "Klasse: Musterklasse/Mittwochsgruppe!", and an exercise description "Übung: Buchstaben nachspüren".

Software interface for the word "Wolke". It features a grid of letters with corresponding images (e.g., W with a wheel, E with a duck, E with a pig, R with a table, T with a tooth, Z with a shirt, U with a fish, U with a girl, I with a hedgehog, I with a house, O with a box, O with a box, P with a box). A speaker icon and a play button are visible. The word "Wolke" is displayed in large letters. Below the grid, there are buttons for "AB", "H", and a back arrow. The interface also shows a name field "Name: Musterkind", a class field "Klasse: Musterklasse/Mittwochsgruppe!", and an exercise description "Übung: Buchstaben nachspüren".

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|----|----|----|----|---|----|----|
| W | E | T | Z | U | U | I | I | O | O | P | |
| A | A | D | F | G | H | K | | | | Sp | St |
| | | B | N | M | Pf | Au | Ei | Eu | | Ch | |



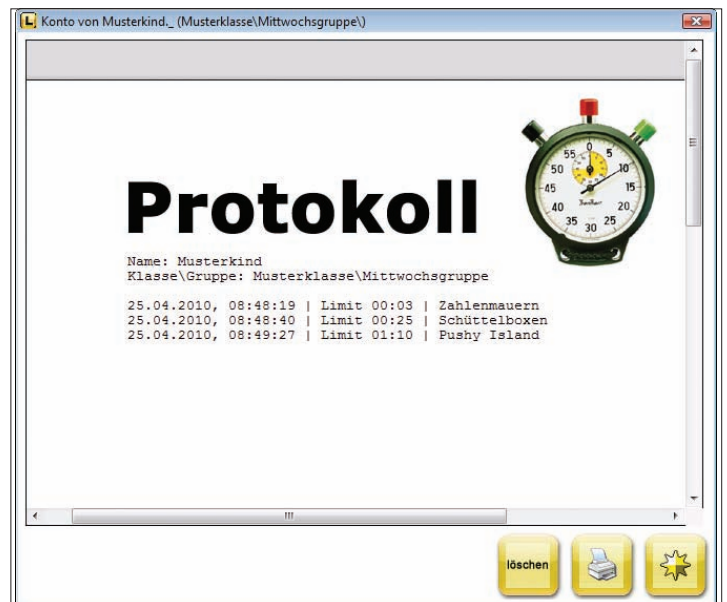
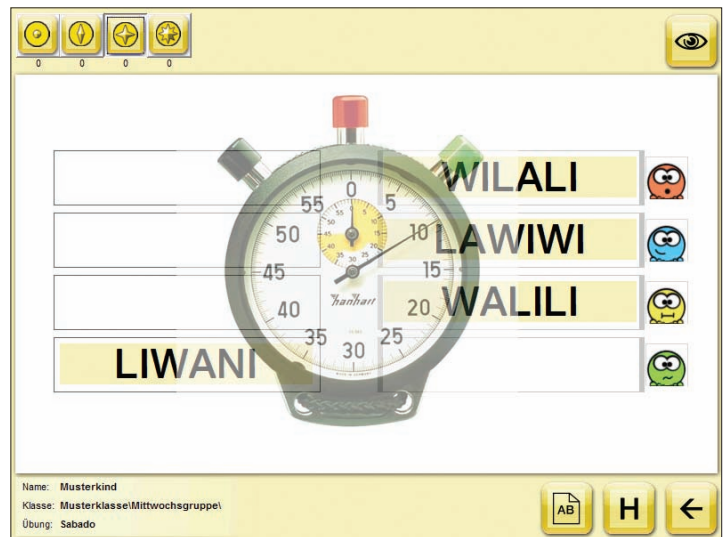
Englisch

Die Übungen im Lernbereich „Englisch“ sind um ein Vielfaches erweitert und komplett neu kategorisiert worden. So gibt es hier – wie in den anderen Fächern auch – ein neues, innovatives Übungsformat namens *Drop-Down-Karten*. Diese sind mit allen relevanten Satzstrukturen aus dem Grundschul- und teils auch Sekundarenglisch ausgestattet und ergänzen somit optimal die herkömmlichen Vokabelübungen. Auch diese wurden inhaltlich deutlich aufgestockt, reich bebildert und in bekannter Weise von professionellen „native speakern“ vertont.



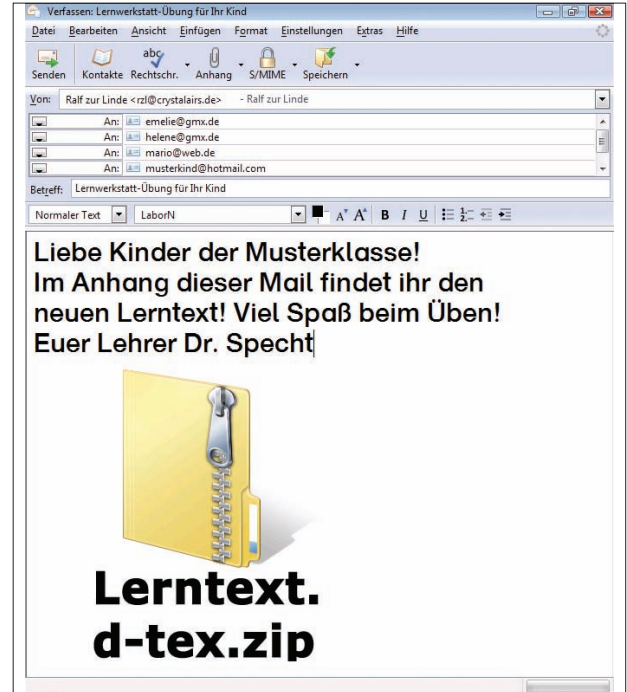
Zeitlimit und Auswertung der Schülerleistungen

Die Übungen zu allen Lernbereichen der Lernwerkstatt können ab jetzt noch besser vom Lehrer oder der Lehrerin ausgewertet werden. Während bisher auf den Konten der Kinder lediglich Sterne für geleistete Arbeit gespeichert wurden, legt die Lernwerkstatt in der vorliegenden Version 8 für jedes Kind ein individuelles Lernprotokoll an. Dieses protokolliert genau mit, welche Übungen ein Kind wann begonnen und beendet hat. Zudem kann von der Lehrkraft ein Zeitlimit für die Computerarbeit festgelegt werden. Durch die Protokollfunktion und die Einstellbarkeit des Zeitlimits lassen sich nun sowohl inhaltlich (und somit stoffbezogen), als auch qualitativ genauere und (wenn gewünscht) vergleichbare Aussagen zu den Kinderleistungen treffen. Selbstverständlich kann die Lehrkraft das Lernprotokoll und den Leistungsstand jederzeit im Lehrkraft-Modus einsehen.



Die Sammelmail

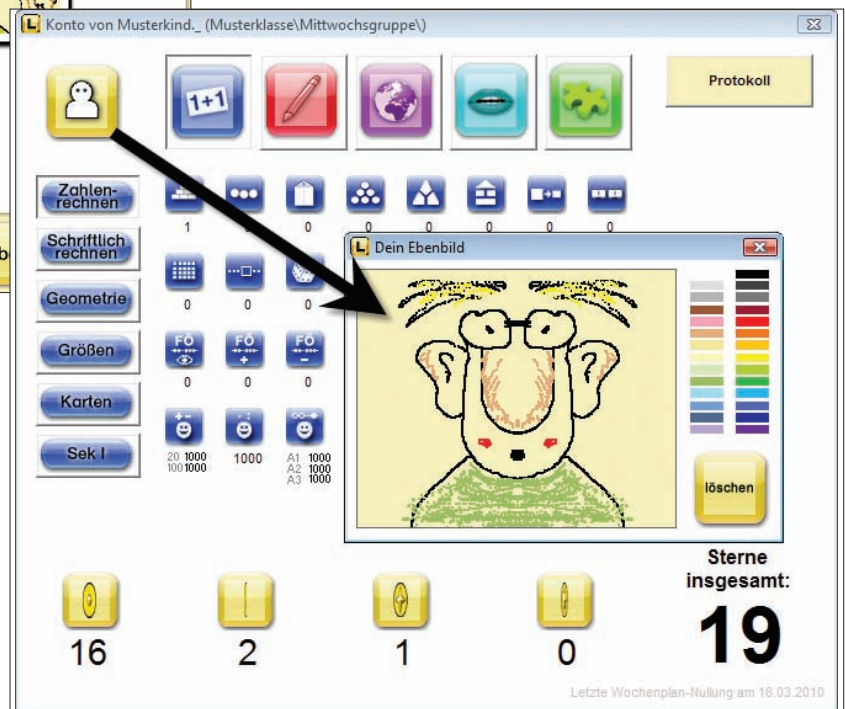
Da die meisten Schulen, die mit der Lernwerkstatt arbeiten, auch Sammelizenzen für die Kinderhaushalte bestellen und zahlreiche Eltern die Lernwerkstatt auch selbst anschaffen, ist zunehmend davon auszugehen, dass die Lernwerkstatt auch auf dem heimischen Rechner zur Verfügung steht. Diesen Vorteil nutzt die vorliegende Version 8 der Lernwerkstatt voll aus, denn sie bietet die Möglichkeit, dass der Lehrer oder die Lehrerin etwaige Diktattexte, Lernwortlisten oder andere *selbst erstellte Übungen per Mausclick an die Schülerhaushalte schicken* kann. Die Kinder können dadurch zu Hause entsprechend weiterüben bzw. entsprechende Übungsvorbereitungen vornehmen. Das Sammelmailsystem kann auf diese Weise auch ganz hervorragend zur Erteilung ausgewählter Hausaufgaben genutzt werden.



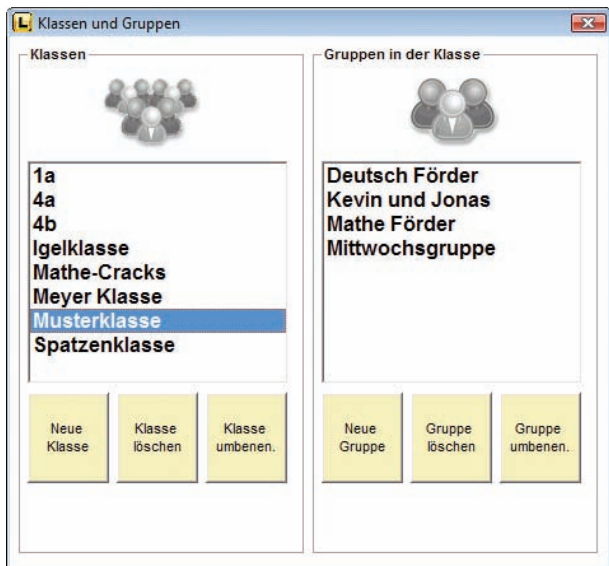
Der Ebenbildmodus

Die Lernwerkstatt 8 kann aber noch mit vielen weiteren wahrlich weitreichenden Innovationen punkten. So wurde der so genannte *Ebenbildmodus* in die Lernwerkstatt integriert.

Dieser ist gerade für Schulanfänger hilfreich, deren Lesekompetenz bei der Menüführung noch nicht allzu stark ausgeprägt ist. Während sich die Kinder früher durch teilweise sehr lange Namenslisten scrollen mussten, um sich anmelden zu können, kann dies ab sofort optional auch auf der Basis des eigenen Ebenbildes passieren. Die Kinder können sich selbst mit Stift und Farbe gestalten und finden ihr Gesicht in der Klassenliste somit ganz schnell und einfach wieder.



Unsere Erfahrungen zeigen, dass selbst geübte Computerkids diesen Modus bevorzugen, da das eigenständige Ausgestalten des eigenen Ichs ganz besonders zur Arbeit mit dem Programm motiviert.

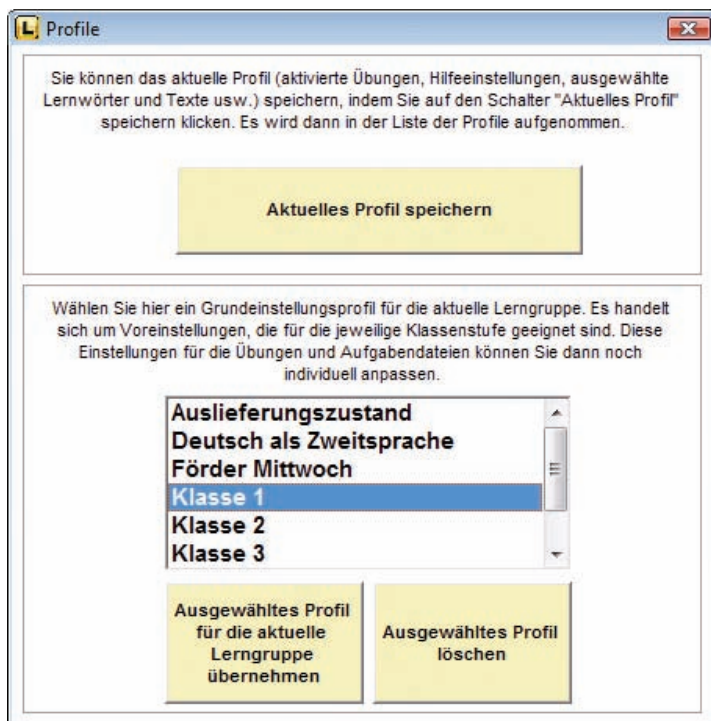


Lerngruppen

In früheren Versionen der Lernwerkstatt galten die Einstellungen, die eine Lehrerin oder ein Lehrer vornahm, immer für alle Kinder der Klasse. Dieses Konzept wurde komplett erneuert, da ein *differenziertes Arbeiten innerhalb einer heterogenen Klasse* absolut notwendig ist. Die Lehrkraft kann ab der vorliegenden Version 8 endlich auch einzelne Lerngruppen innerhalb der eigenen Klasse anlegen und diese jeweils individuell mit Übungen ausstatten. Einstellungen im Lehrkraft-Modus sind somit endlich nicht mehr nur noch klassen-, sondern lerngruppenbezogen.

Profile

Alle Einstellungen, die eine Lehrkraft vorgenommen hat, können in so genannten *Profilen* gespeichert und später wieder aufgerufen werden. Durch die bereits im Auslieferungszustand mitgelieferten Profile für die einzelnen Klassenstufen können jetzt schnell ganze Klassen und Lerngruppen beispielsweise als „typische Klasse 1“ deklariert und eingestellt werden. Selbstverständlich können auch die vorgefertigten Profile gänzlich an den eigenen Bedarf angepasst und ihrerseits gespeichert werden.



Lehrfilme

Die Lernwerkstatt 8 besitzt kein Handbuch mehr! Denn die Inhalte der Lernwerkstatt sowie die Bedienung des Programms wurden aufwändig in Form von kurzen *5-Minuten-Videos* produziert. Diese stehen Ihnen jederzeit kostenlos im Internet zur Verfügung und dokumentieren zugleich ausführlich alle Bedienbereiche der Lernwerkstatt 8. Mühevoll Blättern und Nachlesen entfällt somit in Gänze, denn Sie können sich bequem zurücklehnen und lernen den von Ihnen gewünschten Lernwerkstatt-Teilinhalt an konkreten Beispielen in Videoform.

Netzwerkfähig!



Die Lernwerkstatt 8 unterstützt neben der Verwendung an Einzelarbeitsplätzen auch den flexiblen Einsatz in Schulnetzwerken inkl. zentraler Ablage der Kinderkonten und Lernstände auf einem Server.



PUSHY für iPhone, iPod & iPad

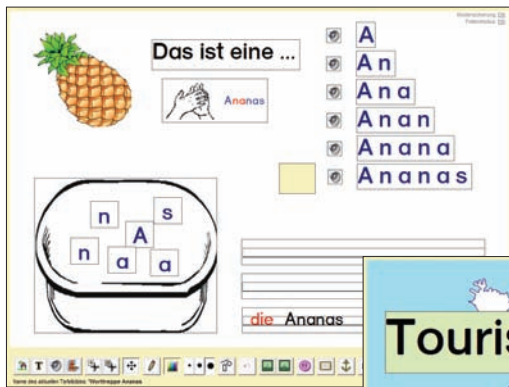


Available on the App Store

Die Lernwerkstatt DigiTafel

Einen komfortablen Arbeitsblatt-Generator gab es schon in der vergangenen Version 7 der Lernwerkstatt. Was jedoch neu und durch die Einbindung in das Programm sehr aktuell ist, ist das Vorhandensein eines *Tafelbild-Generators*.

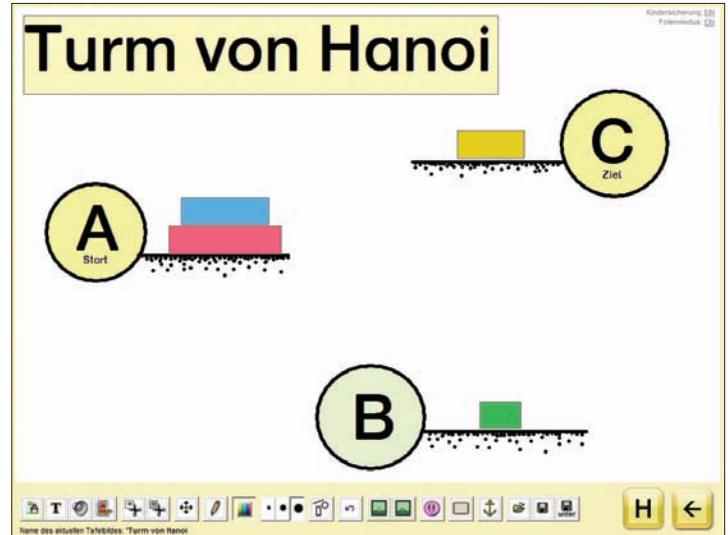
Schulen, die über einen *Beamer* oder ein so genanntes *Whiteboard* verfügen, werden auf dieses hilfreiche Werkzeug in der LWS nicht mehr verzichten wollen. Denn erstmalig ist es möglich, die zahllosen Übungsinhalte der Lernwerkstatt aus dem Korsett der Programmumgebung herauszulösen und frei beweglich auf eine weiße Fläche im Klassenzimmer zu projizieren. Dadurch wird es möglich, quasi jeglichen Inhalt sowohl frontal, als auch zusammen mit den Kindern im täglichen Unterrichtsprozess zu bearbeiten.



Altbewährtes

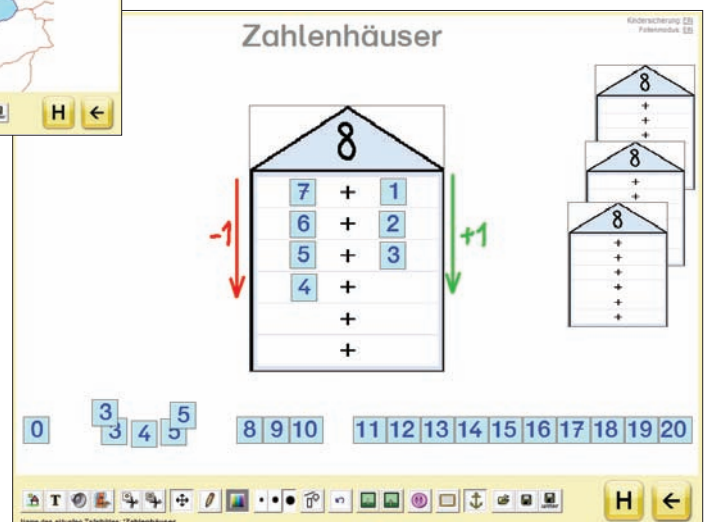
Zu erwähnen ist noch, dass bei all den Innovationen, von denen hier nicht einmal alle aufgezählt wurden, Altbewährtes selbstverständlich erhalten geblieben ist.

Nach wie vor ist die Lernwerkstatt das gute alte fächerübergreifende und einfach zu bedienende Lernprogramm, das ganz ohne didaktische Verpackung (wie etwa sausende Ufos, plappernde Programmfiguren, etc.) auskommt und die Kinder gerade deswegen zum Lernen und zur Anstrengungsbereitschaft motiviert. Wenn Sie mit der Lernwerkstatt7 erfolgreich gearbeitet haben, werden Sie rasch erkennen, dass der erneute Zuwachs des Leistungsumfangs nicht mehr wegzudenken ist. Insbesondere der Mathematik-Förderkurs, die weiteren Übungen zum Anfangsunterricht, die Integration vieler Übungen für die Klassen 5-6 machen das Arbeiten mit dem Programm noch deutlich effizienter als es bei den Vorgängerversionen schon der Fall war. Und auch die weiteren programmatischen Neuerungen wie DigiTafel, Lehrfilmbetrachtung, Ebenbildmodus, Lernprotokolle mit Zeitlimit, Maustrainer, frei belegbare Anlauftabellen, neue Pushy-Abenteuer, usw. möchten Sie – das zeigen unsere Programmtests an Schulen – schon nach kurzer Zeit nicht mehr missen.



Anlauftabellen, Rechenrahmen, Zahlen- und Buchstabenkärtchen, Texte, Bilder, Internetseiten, großes Spielgeld, geometrische Formen, Blankovorlagen zu allen Lernwerkstatt-Übungen und vieles mehr können nun im Handumdrehen völlig frei und nach eigenem Belieben beschriftet, eingekreist und verschoben werden. Selbstredend kann jedes entstandene Tafelbild gespeichert und zu einem beliebigen späteren Zeitpunkt wieder verwendet werden.

Das DigiTafel-Modul der Lernwerkstatt kann zudem hervorragend zur Unterrichtsvorbereitung verwendet werden, denn aufwändiges Vorbeschriften von Plakaten, Wortstreifen und Ähnlichem entfällt und gestaltet sich im Rahmen der Tafelbilder einfach nur effizient.



Betriebssystem: Windows XP, Vista, 7, Server 2003, Server 2008

Arbeitsspeicher: mindestens 512 MB RAM

Soundkarte: erforderlich

CD/DVD-Laufwerk: erforderlich

Grafikeinstellungen: mind. 16-Bit-Farben bei einer Mindestauflösung von 800x600 (optimal: 1024x768 Pixel).

Übersicht der Übungsformen

Mathematik

Bereich „Zahlenrechnen“

Zahlenmauern, Zahlenschlangen, Zahlenhäuser, Zauberdreiecke, Rechendreiecke, Zahlen ziehen um, Abräumen, Einmaleins-Züge, Tabula Rasa, Black Box, Würfelrechnen, Größer – Kleiner – Gleich, Zwanzigerzug, Zahlenstrahl, Folgen, Tausenderbuch, Mathe Förder – Zahl am Rechenrahmen ablesen, Mathe Förder – Addition am Rechenrahmen, Mathe Förder – Subtraktion am Rechenrahmen, Mathe Förder – Verliebte Zahlen, Mathe Förder – Zahlentürme abbauen, Mathe Förder – Operative Päckchen, Mathe Förder – Größer-Kleiner-Krokodil, Mathe Förder – Der Kurs, Kopfrechnen 1 (Plus / Minus), Kopfrechnen 2 (Mal / Geteilt), Kopfrechnen 3, (Abakus), Schüttelboxen, Zahlendiktat, Nachbarzahlen im großen Zahlenraum

Bereich „Schriftlich Rechnen“

Halbschriftliche Multiplikation, Halbschriftliche Division, Schriftliche Addition, Schriftliche Subtraktion, Schriftliche Multiplikation, Schriftliche Division

Bereich „Geometrie“

Gitternetz, Spiegeln, Würfelgebäude, Geobrett, Parketto, Schablonen stapeln, Muster fortsetzen

Bereich „Größen“

Größen umwandeln, Geld, Uhr, Gewichte, Kugeln wiegen

Bereich „Karten“

Aufgaben-Karten (Mathematik 1-3), Zuordnungskarten Mathematik 1-3, Hot-Spot-Karten Mathematik 1-3, Drop-Down-Karten Mathematik 1-3

Bereich „Sekundarstufe I“

Kleinstes gemeinsames Vielfaches, größter gemeinsamer Teiler (mittels PFZ), größter gemeinsamer Teiler (mittels Euklid), größter gemeinsamer Teiler (mittels Teilermengen), Teilermengen, Bruchkreise, Brüche einordnen, Brüche kürzen, Brüche erweitern, Addieren von Brüchen, Subtrahieren von Brüchen, Multiplizieren von Brüchen, Dividieren von Brüchen, Dezimalbrüche, Brüche schätzen, Fläche färben, Römische Zahlen, Andere Zahlensysteme, Plus-Minus-Gitter, Lineare Gleichungen lösen, (Anti)Proportionale Zuordnungen, Prozent-Bruch-Maschine, Prozentrechnung, Primfaktorzerlegung, Punkte im Koordinatensystem, Geraden im Koordinatensystem, Terme umformen, Wahrscheinlichkeitsrechnung (Urne), Zahlenstrahl 2

Deutsch

Bereich „Erstlesen“

Anlauttabelle 1, Anlauttabelle 2, Anlaute hören, Anlautwörter, Buchstaben lernen, Anlaute vergleichen, Wörter schreiben, Buchstaben nachspüren, Lesen 1 (Zuordnen), Lesen 2 (Verdeckte Wörter), Lesen 3 (Lesekrokodil), Lesen 4 (Zitterwörter), Lesen 5 (Silbenbögen), Buchstaben unterscheiden, Alphabet, Wörterbuch, Wörter verändern, Sabado (Synthetisierendes Lesen), Augentraining, Deutsch als Zweitsprache – Vokabelübung 1-3, Deutsch als Zweitsprache – Der Kurs

Bereich „Schreiben“

Schreiben – Malen – Drucken, Bibliothek, E-Mail, Chat, WinDactylo – Der Grundkurs, WinDactylo – Texte tippen, WinDactylo – Wolken treffen, WinDactylo – Fließband

Bereich „Lernwörter“

GWS (Boxen mit Wortkärtchen), GWS (Suchsel), GWS (Buchstabensalat), GWS (Wörter alphabetisch sortieren), GWS (Begleiter), GWS (Geheimschrift), GWS (Blitzlesen), GWS (Buchstabenschlange), GWS (Reihenfolge merken), GWS (Silbenbögen)

Bereich „Texte“

Text (Feste Lücken), Text (Zufällige Wortlücken), Text (Zufällige Einzelwörter), Text (Text abschreiben), Text (Schritt-Diktat), Text (Text sortieren), Text (Wörter suchen), Text (Buchstaben löschen), Text (Satzzeichen)

Bereich „Karten“

Aufgaben-Karten (Deutsch 1-3), Zuordnungskarten (Deutsch 1-3), Hot-Spot-Karten (Deutsch 1-3), Drop-Down-Karten (Deutsch 1-3)

Wissen

Bereich „Internet“

Internet (Linkliste), Internet (Wissenskarten), Internet (Wissenskarten LWS)

Bereich „PlayQuest“

PlayQuest 1-3

Bereich „Karten“

Aufgaben-Karten (Wissen 1-3), Zuordnungskarten (Wissen 1-3), Hot-Spot-Karten (Wissen 1-3), Drop-Down-Karten (Wissen 1-3)

Fremdsprachen

Bereich „Englisch Vokabeln“

Vokabeln zuordnen (Englisch 1-3), Vokabeltrainer (Englisch 1-3), Vokabeln sprechen (Englisch 1-3)

Bereich „Englisch Karten“

Aufgaben-Karten (Englisch 1-3), Zuordnungskarten (Englisch 1-3), Hot-Spot-Karten (Englisch 1-3), Drop-Down-Karten (Englisch 1-3)

Bereich „Französisch Vokabeln“

Vokabeln zuordnen (Französisch 1-3), Vokabeltrainer (Französisch 1-3), Vokabeln sprechen (Französisch 1-3)

Bereich „Französisch Karten“

Aufgaben-Karten (Französisch 1-3), Zuordnungskarten (Französisch 1-3), Hot-Spot-Karten (Französisch 1-3), Drop-Down-Karten (Französisch 1-3)

Logik

Bereich „1 Spieler“

Pushy, Pushy-Level-Editor, Pushy Island, Super Pushy Island, Pushy Castle, Super Pushy Castle, iPUSHY, Gummiball, Skip, Abstrakta, Quadrato, Ufo Solo, Switch (Bewinge die Wand!), Switch (Jage die Highscore!), Fallende Steine, Rangiero, Nachbarn, Muster, Smonters, Sudokus, Duo, Glockenspiel, Viererdreh

Bereich „2 Spieler“

Pushy Bros., Paare suchen, Trax, Einzingeln, Nimmo, Genesis, Spirala, Ufo Race, Zahlenralley, Colori, Verlo, Immer 4, Läuse-Alarm

Bereich „Gehirn“

Gehirntraining 1 – Visuelle Wahrnehmung, Gehirntraining 2 – Gedächtnis, Gehirntraining 3 – Augenmerk, Gehirntraining 4 – Logisches Denken, Gehirntraining 5 – Zahlenrechnen, Gehirntraining – Der Test, Muster

Einzellizenz/Privat-Lizenz

maximal 3 Gruppen mit maximal jeweils 2 Kinderkonten (6 Kinderkonten).

Einzellizenz
42,- €

Einklassenlizenz

Lizenz zum Einsatz in einer Schulklasse, maximal 3 Gruppen mit maximal jeweils 35 Kinderkonten (105 Kinderkonten)

Klassenlizenz
99,- €

Schullizenz

Lizenz zum Einsatz in einer Schule und auf den Computern aller an der Schule tätigen Lehrkräfte, beliebig viele Gruppen, beliebig viele Kinderkonten

Schullizenz
149,- €

Schullizenz Update Preise

- von Version 6 auf Version 8 **119,- €**
- von Version 7 auf Version 8 **99,- €**

ältere Versionen sind nicht mehr updateberechtigt

Sonderpreise bei SAMMELBESTELLUNGEN

Wir bieten allen Schulen ein erheblich vergünstigtes Sammelbestellverfahren an, wenn mehrere Kinder Ihrer Schule das Programm auch privat zum Üben nutzen möchten.

Infos: www.medienwerkstatt.de

Arbeitsblätter & Kopiervorlagen, Fotos und Grafiken, Tafelbilder, Klammerkarten, Lieder, Geschichten und Gedichte, Spiele, Rätsel und Bastelanleitungen u.v.m.

Für die Fächer Deutsch, Mathematik, Sachunterricht, Früh-Englisch, Früh-Französisch

grundschulmaterial.de

mehr als 90.000 Dateien zum Download



**WERDEN SIE ABONNENTIN ODER ABONNENT
BEI DEUTSCHLANDS GRÖSSTER MEDIENDATENBANK
FÜR GRUNDSCHULEN IM INTERNET**

für Lehrer ab 39 € / Jahr
für Schulen ab 99 € / Jahr

**Benutzen Sie den Gastzugang und werfen Sie einen Blick
in unser riesiges Angebot:
www.grundschulmaterial.de**

GSM Grundschulmaterial.de
Verlagsgesellschaft mbH
Pappelweg 3
75417 Mühlacker
Tel: 07041-83343
Mail: info@grundschulmaterial.de