


LMZ - Schulungsmaterial  
zur



In diesem Dokument finden Sie die vom LMZ-Team erarbeiteten Schulungsunterlagen zur Lernwerkstatt.

Über das [Inhaltsverzeichnis](#) kommen Sie per [Hyperlink](#) zu den gewünschten Kapiteln, mit dem Inhaltspfeil am Ende des Dokumentes erreichen Sie wieder die Startseite. 

Zu vielen Kapiteln haben wir Videodateien verlinkt, die Ihnen die jeweilige Übung veranschaulichen.\* (Zum Abspielen benötigen Sie einen [Flash-Player](#))

Bei Rückfragen und Anregungen melden Sie sich bitte bei uns:

[lernwerkstatt@lmz.rlp.de](mailto:lernwerkstatt@lmz.rlp.de)  
0261-9702-211

---

\*Vielen Dank an Herrn Michael Gros vom [LPM Saarbrücken](#),  
der die Videodateien zur Verfügung gestellt hat.)

Diese Unterlagen wurden von den Mitarbeitern des LMZ Rheinland-Pfalz - Bereich Medienbildung - Team Grundlagen der Medienbildung - ausschließlich für Fortbildungszwecke erstellt.

Vervielfältigung und Veröffentlichung, auch auszugsweise, nur mit ausdrücklicher Genehmigung des LMZ gestattet.

Schreiben Sie bei Anfragen und Verbesserungsvorschlägen an [lernwerkstatt@lmz.rlp.de](mailto:lernwerkstatt@lmz.rlp.de).


Detaillierte Hinweise zur Lernwerkstatt 7.0 entnehmen Sie bitte dem Handbuch der Medienwerkstatt Mühlacker.


Ein Download als PDF-Datei ist unter [www.medienwerkstatt-online.de](http://www.medienwerkstatt-online.de) möglich

## LMZ-Schulungsunterlagen zur Arbeit mit der Lernwerkstatt 7.0\*

### **Schnellzugriff:**

Klicken Sie auf den gewünschten Titel oder die gewünschte Seitenzahl.






**Zurück zum Inhaltsverzeichnis kommen Sie von jeder Seite durch Klick auf den Pfeil unten links.** 

**Wenn zu den Themen ein Video hinterlegt ist, können sie auf das nebenstehende Kamerasymbol klicken.**  (Zum Abspielen benötigen Sie einen [Flash-Player](#))

## Inhaltsverzeichnis:






### Teil 1

#### Arbeit mit den Grundeinstellungen der LWS



1. Modul 1 Workshop - Wochenplankarte	<a href="#">2</a>	
2. Modul 2.1.1 Workshop - Klasse und Konto anlegen	<a href="#">3</a>	
3. Modul 2.1.2 Workshop - (Klassen-)Daten importieren	<a href="#">4</a>	
4. Modul 2.1.3 Workshop - Namenlisten importieren	<a href="#">5</a>	
5. Modul 2.2 Workshop - Allg. Einstellungen - Übersicht	<a href="#">6</a>	
6. Modul 2.3.1 Workshop - Einstellungen Zahlenraum	<a href="#">7</a>	
7. Modul 2.3.2 Workshop - Einstellungen Lernwörter GWS	<a href="#">8</a>	
8. Modul 2.3.3 Workshop - Einstellungen Karten	<a href="#">9</a>	
9. Modul 2.3.4 Workshop - Englisch Vokabeln	<a href="#">10-12</a>	
10. Modul 2.3.5 Workshop - Internet Einstellungen	<a href="#">13</a>	

### Teil 2

#### Angebote variieren und eigene Übungen erstellen

11. Modul 3.1 Workshop - Neue Lernwörter eingeben	<a href="#">14</a>	
12. Modul 3.2 Workshop - Lückentext erstellen	<a href="#">15-17</a>	
13. Modul 3.3.1 Workshop - Aufgabenkarten erstellen (Wissen)	<a href="#">18-19</a>	
14. Modul 3.3.2 Workshop Aufgabenkarten erstellen (Deutsch-Lesen)	<a href="#">20-23</a>	
15. Modul 3.4 Workshop - Zuordnungskarten erstellen (Wissen)	<a href="#">24-26</a>	
16. Modul 3.5 Workshop - HotSpot-Karten erstellen	<a href="#">27-30</a>	
17. Modul 3.6 Linklisten erstellen	<a href="#">31-32</a>	
18. Modul 3.7 Workshop - Inhalte übertragen	<a href="#">33-35</a>	
19. Lernwerkstatt-Inhalte im Schuljahresüberblick		
• Mathe	<a href="#">36</a>	
• Deutsch / Englisch	<a href="#">37</a>	
• Logik und Wahrnehmung / Wissen	<a href="#">38</a>	
20. Exkurs 1: Bilder skalieren mit IrfanView (für HotSpot-Karten)	<a href="#">E 1 / 1</a>	
21. Exkurs 2: Audioaufnahmen mit audacity	<a href="#">E 2 / 1-4</a>	

Schlüpfen Sie in die Rolle eines Schülers und bearbeiten Sie folgenden Förderplan/Wochenplan:

	Übung	Sterne/Bemerkungen	Haken
Zahlenrechnen	 Zahlenmauern	2 verschiedene Sterne	
Halbschriftliche Multiplikation	 Halbschriftliche Multiplikation	2 verschiedene Sterne	
Geometrie	 Schablonen stapeln	4 verschiedene Sterne	
Erstlesen	 Lesen 3 (Lesekrokodil)	2 möglichst gute Sterne	
Lernwörter	 Suchsel	1 Stern	
1 Spieler	 Sudokus	1 Stern	
1 Spieler	 Pushy Island	Mindestens bis Level 10	
Karten	 Aufgabenkarten (Wissen 1)	2 Sterne	
Karten	 Hot-Spot-Karten (Wissen 1)	2 Sterne	
Karten	 Zuordnungskarten	2 Sterne	

Tipp: Für die Erstellung eines eigenen Wochenplans können Sie die Button-Symbole der Lernwerkstatt kostenlos downloaden.

Gehen Sie auf <http://lws.grundschulmaterial.de>. Klicken Sie auf der rechten Seite auf 1. Zugang zu den Übungen, 2. auf den Reiter Material, 3. links auf Fortbildung Lernwerkstatt 7, 4. auf Allgemeine Materialien, 5. Lernwerkstatt Didaktik, und 6. Übungsicons.

Dort finden Sie alle LWS-Buttons, nach Arbeitsbereichen sortiert.

## 1. Legen Sie eine eigene Klasse an.

### Klasse anlegen

Lehrkraft-Modus  
keine Klasse ausgewählt...

Allgemeine Einstellungen | Klasseneinstellungen

Klassen | Erweitert

Neue Klasse anlegen

Klassenliste

HINWEIS ZUR KLASSENVERWALTUNG: In der Liste können Sie eine bestehende Klasse auswählen, um für diese Klasse Einstellungen vornehmen zu können. Wenn Sie eine neue Klasse anlegen möchten, klicken Sie auf den Schalter "Neue Klasse anlegen". Wenn Sie eine bestehende Klasse entfernen möchten, klicken Sie sie mit der rechten Maustaste an. Das Umbenennen einer Klasse ist im Menü "Aktivierungen" möglich; dazu müssten Sie hier also zunächst eine Klasse mit der linken Maustaste auswählen und in sich anschließenden Menü den Schalter "Aktivierungen" wählen.

Musterklasse

1a

Klasse anlegen

Im Lehrkraft-Modus verlangt die LWS7 keine Bestätigung der Einstellungen.  
Ein Verlassen über genügt, um die Einstellungen wirksam werden zu lassen.

a) „Klassen“ anklicken

b) „Neue Klasse anlegen“ wählen

c) Name der Klasse eintragen und „Klasse anlegen“ anklicken

## 2. Legen Sie 3 Schülerkonten darin an.

### Kinderkonto anlegen

Klassenliste

HINWEIS ZUR KLASSENVERWALTUNG: In der Liste können Sie eine bestehende Klasse auswählen, um für diese Klasse Einstellungen vornehmen zu können. Wenn Sie eine neue Klasse anlegen möchten, klicken Sie auf den Schalter "Neue Klasse anlegen". Wenn Sie eine bestehende Klasse entfernen möchten, klicken Sie sie mit der rechten Maustaste an. Das Umbenennen einer Klasse ist im Menü "Aktivierungen" möglich; dazu müssten Sie hier also zunächst eine Klasse mit der linken Maustaste auswählen und in sich anschließenden Menü den Schalter "Aktivierungen" wählen.

1a

Musterklasse

Lehrkraft-Modus

1a

Allgemeine Einstellungen | Klasseneinstellungen

Klassen | Erweitert | Konten

Neue Klasse anlegen

Konten der Kinder

Neues Kind | Neues Kind

Passwortschutz | Passwortschutz | Passwort

OK

a) Klasse anklicken

b) Konten anklicken

c) Neues Kind wählen

d) Name des Kindes eintragen und mit OK bestätigen

## 3. Schauen Sie als Schüler nach, wie sich Ihre Aktion auswirkt.

## (Klassen-) Daten importieren

Daten, die Sie mit der Lernwerkstatt 6 angelegt haben, also die **Konten der Kinder** (des KLASSEN-Ordners), genauso auch angelegtes **Übungsmaterial** (des DATA-Ordners) können Sie in die neue Version 7 der Lernwerkstatt importieren. (Wollen Sie nur Namenlisten importieren, geht das auch aus WORD- oder anderen Textdokumenten, wenn Sie als txt-Datei gespeichert sind, siehe dazu Modul 2.1.3).

1. Unbedingt die neue Version 7 der Lernwerkstatt installieren,

**OHNE vorher die Version 6 zu deinstallieren.**



2. Nach dem ersten Start der neuen Version 7 wechseln Sie in den Lehrkraft-Modus.

3. Wählen Sie dort den Menüpunkt "Erweitert".



**Erweitert auswählen**

4. Wählen Sie das Import-Menü aus.

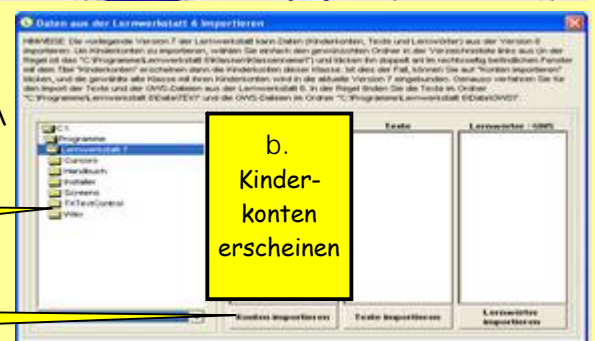
Klick auf „Daten aus der Lernwerkstatt 6.0 importieren“



5. „Alten“ Klassenordner in der Verzeichnisliste mit Doppelklick auswählen (i.d.R. C:\Programme\Lernwerkstatt6\Klassen\Klassenname\).

a. Doppelklick auf Ihren alten Klassenordner (LWS 6)

c. Klick auf „Konten importieren“



b. Kinderkonten erscheinen

6. In der neuen LWS 7 die importierten Schülerdaten kontrollieren!

7. Auf gleichem Weg können Sie selbst angelegte Übungen und Texte importieren (Data-Ordner).

8. Nach Import aller Konten und Daten können Sie die LWS 6 deinstallieren.



## Namenlisten importieren

Wenn Sie eine neue Klasse anlegen, müssen Sie nicht unbedingt alle Kindernamen neu eintippen, wenn Sie eine elektronische Namenliste, z.B. eine Telefonliste etc. mit allen Namen haben. Die Namen müssen untereinander stehen!

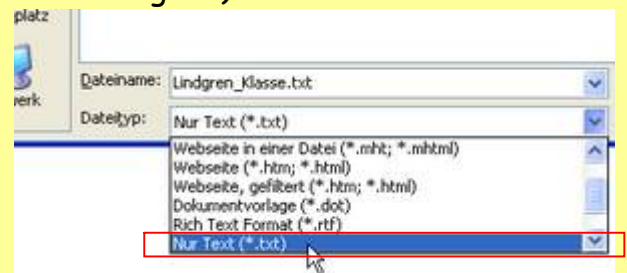
1. Dokument mit Namen in MS-Word oder OpenOffice Writer aufrufen.
2. Namen ggf. untereinander anordnen (max. 50 Namen möglich).
3. Dokument als Txt-Datei speichern.

(z.B. bei Word als **Nur Text**).

Engström, Madita  
Karlsson, Nils  
Langstrumpf, Pippi  
...



Speichern als \*.txt-Datei



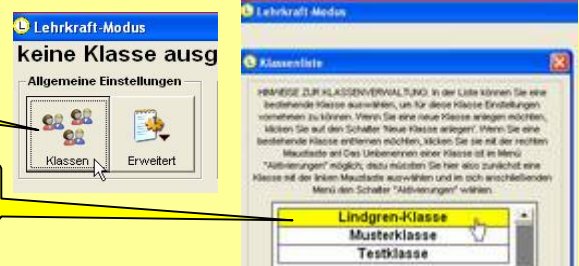
4. Öffnen Sie die Lernwerkstatt und gehen Sie in den Lehrkraft-Modus:



5. Über „Klassen“ kommen Sie zu Ihrer Klasse oder legen eine neue Klasse an.

Klassen auswählen

Eigene Klasse auswählen



6. Wählen Sie die Konten der Kinder aus.

„Konten“ auswählen



7. Importieren Sie die Text-Datei:

a. Klick auf „TXT-Import“

b. Klick auf Dateiname.txt



8. Warten Sie auf die Bestätigungsmittelung und klicken Sie auf OK.



## Übersicht „Allgemeine Einstellungen“

1. Sperren Sie für Ihre Klasse in „Logik“ alle Spiele, die nur für eine Person angelegt sind
2. Deaktivieren Sie den Arbeitsblatt-Snapper.
3. Vergleichen Sie die neue Einstellung in Ihrer Klasse mit den Einstellungen in der Musterklasse
4. Aktivieren Sie im Lehrkraftmodus alle Hilfestellungen, die von Ihrer Lerngruppe in Mathematik und Deutsch genutzt werden könnten und deaktivieren sie alle anderen.



5. Melden Sie sich als Schüler an und kontrollieren Sie die Einstellungen.

## 1. Nehmen Sie Einstellungen für den Zahlenraum vor.

a) Legen Sie für Ihre Klasse den Zahlenraum bis 1000 fest.

b) Der ZR sollte nicht durch das Kind einstellbar sein.

c) Es sollten alle Zahlen zugelassen sein.

## 2. Nehmen Sie Einstellungen im Bereich Kopfrechnen vor

a) Legen Sie im Kopfrechnen fest, dass die Kinder beim 1x1 nur mit Multiplikationsaufgaben rechnen müssen.

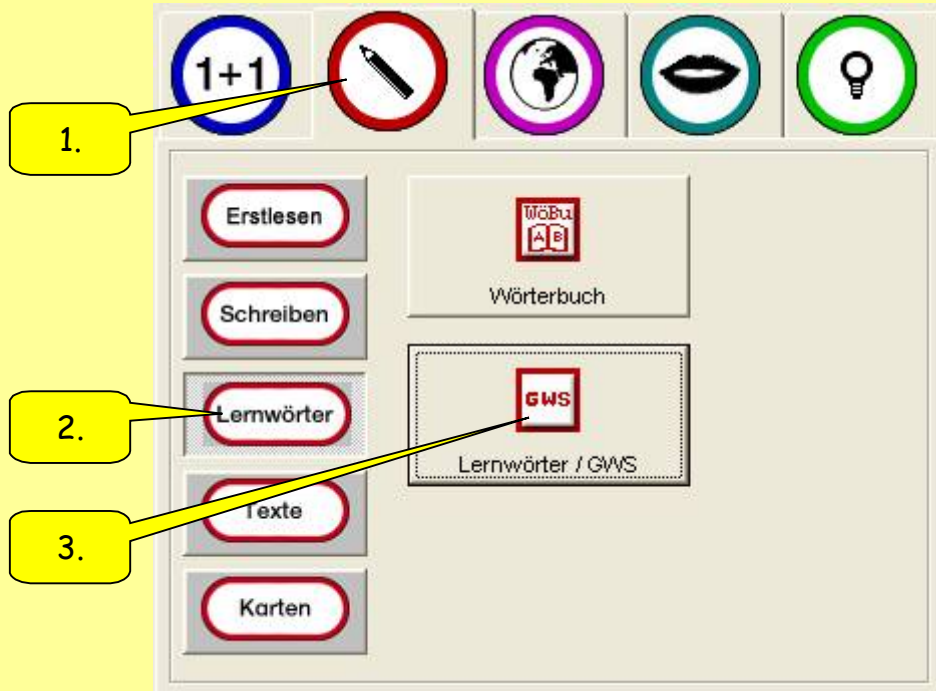
b) Bei + und - sollten Aufgaben mit mehrfachem Zehnerübergang abgefragt werden.

## 3. Melden Sie sich als Schüler an und kontrollieren Sie die Einstellungen.



1. Aktivieren Sie über den Pfad das Thema **Wörter mit „ss“**.

Deutsch - Lernwörter - Lernwörter/GWS



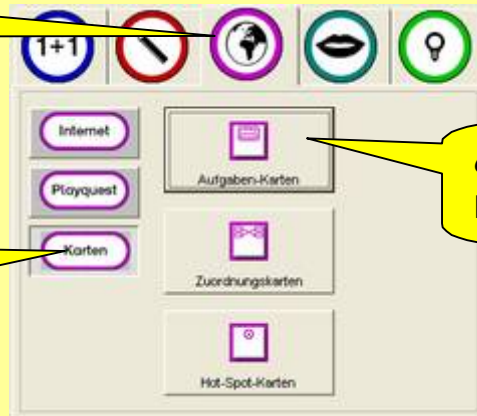
2. Melden Sie sich als Schüler an und kontrollieren Sie die Einstellungen.

- Belegen Sie in „Wissen“ bei den Aufgabenkarten alle Belegbuttons mit Deutschland-Themen und nehmen Sie bei allen Buttons die Freigabe weg. Die Schüler sollen nur noch diese ausgewählten Dateien bearbeiten können. Keine Übung sollte doppelt vorkommen. (Bei Zuordnungskarten → Allgemeine Einstellungen)

a) Wissen auswählen

b) Karten auswählen

c) Aufgaben-Karten auswählen



d) Thema markieren

Die Schritte d - f müssen 3x durchgeführt werden.

e) Button durch Anklicken belegen

f) Freigabe wegnehmen



- Führen Sie die gleiche Prozedur aus im Bereich Wissen bei den
  - Zuordnungskarten
  - Hot-Spot-Karten

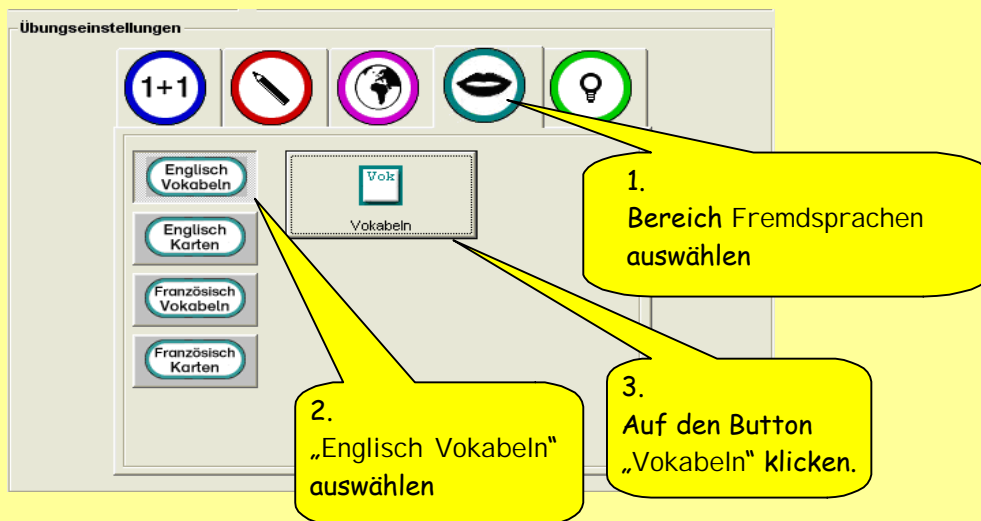
- Melden Sie sich als Schüler an und kontrollieren Sie die Einstellungen.

## Vorbereitung:

Es ist sinnvoll, schon vor dieser Übungseinheit Ordner mit Bilddateien anzulegen. Speichern Sie dazu einfach einige Bilder in einem Ordner (z.B. animals...) auf Ihrem Rechner oder in Ihrem Netzwerk ab (z.B. mouse.jpg cat.jpg, Eichel.jpg,...)  
Die Zuordnung der Bilder zu den Begriffen erfolgt dann später innerhalb der Lernwerkstatt.  
Mögliche Bildformate sind: \*.bmp, \*.jpg oder \*.gif

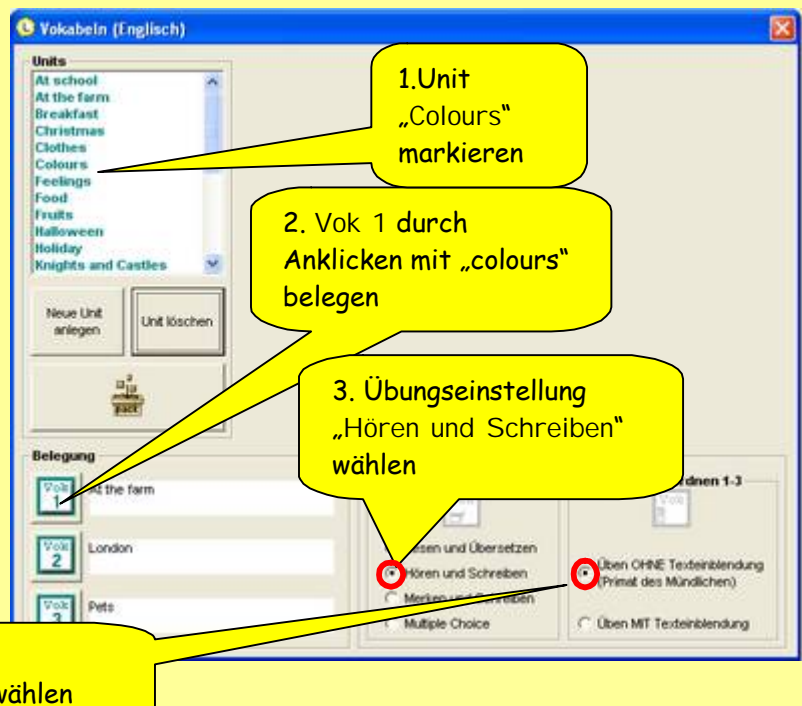
Sie können natürlich auch vorher schon Audiodateien mit audacity erstellen. (siehe dazu Exkurs Audacity im Anhang...). Die LWS kann derzeit nur das \*.wav-Format bearbeiten.

## 1. Öffnen Sie im Lehrermodus den Bereich Fremdsprachen - Vokabeln:

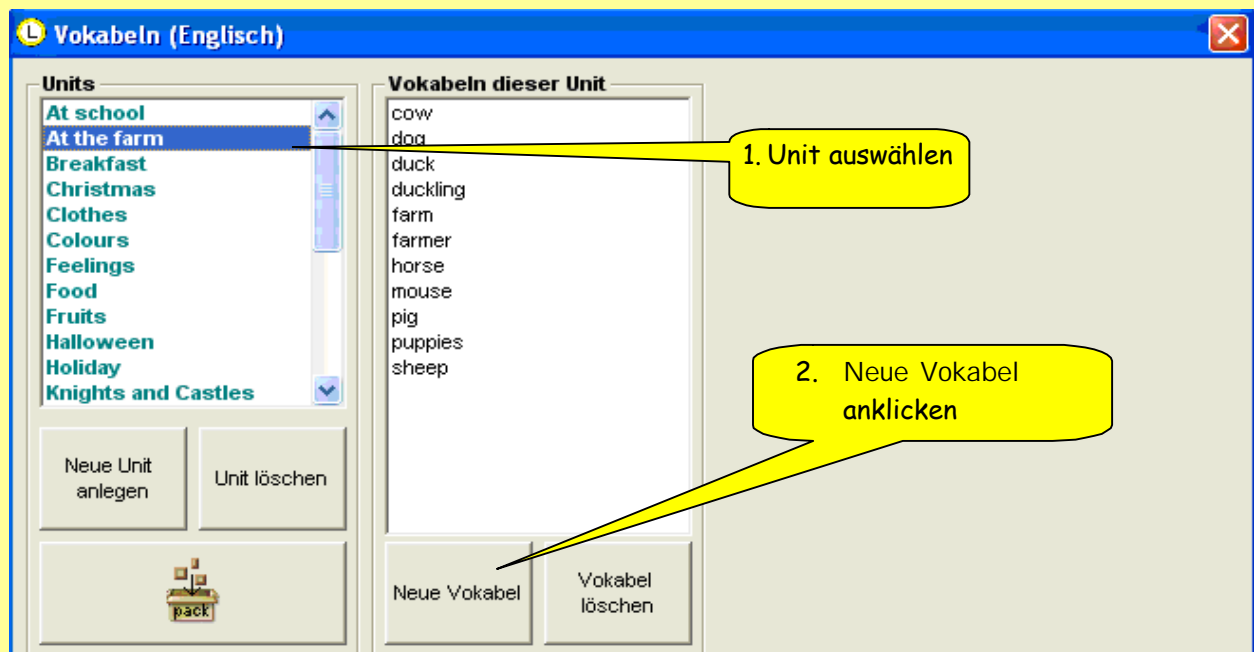


## 2. Wählen Sie die Unit Colours und legen Sie die Unit auf den Schalter „Vok 1“.

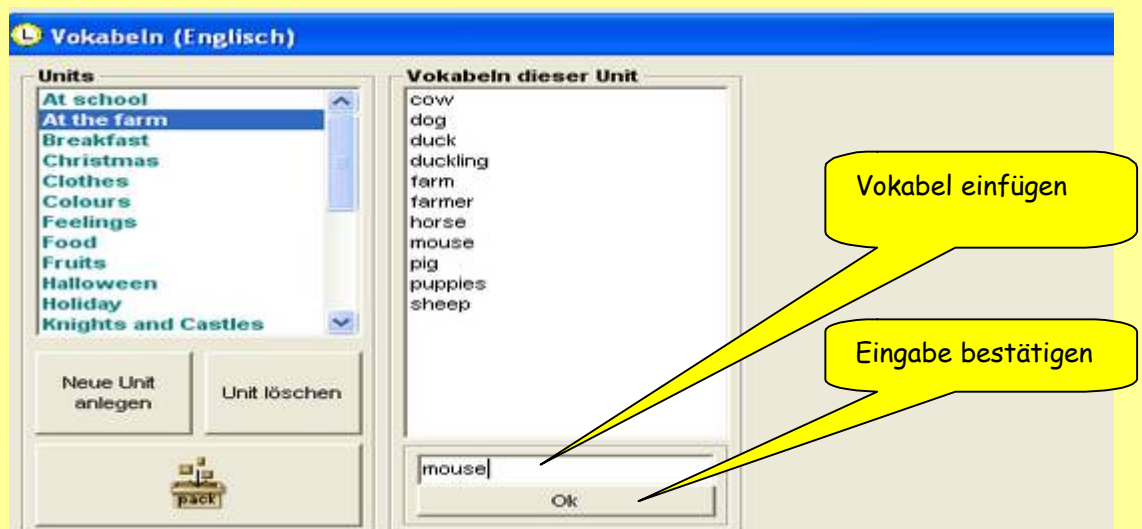
Wählen Sie bei den Übungseinstellungen für den Vokabeltrainer die Einstellung „Hören und Schreiben“ .  
Im Bereich „Vokabeln zuordnen“ wählen Sie „Üben ohne Texteinblendung“.



3. Belegen Sie ebenso den Schalter „Vok 2“ mit der Unit „Breakfast“ sowie den Schalter „Vok 3“ mit der Unit „At the Farm“.
4. Wechseln Sie in den Schülermodus und bearbeiten Sie aus der Unit „Colours“ die Übung „Vokabeltrainer“ aus der Unit „Breakfast“ die Übung „Vokabeln zuordnen“ aus der Unit „At the Farm“ die Übung Vokabeln sprechen.
5. Fügen Sie eigene Vokabeln in eine Unit ein.



6. Geben Sie „mouse“ als neue Vokabel ein und bestätigen Sie mit OK.





7. Fügen Sie die deutsche Übersetzung sowie Bild und Ton ein!

The screenshot shows the 'Vokabeln (Englisch)' window. On the left, a list of units includes 'At the farm'. The middle pane shows a list of words for this unit, with 'mouse' selected. The right pane shows the 'Vokabel-Kärtchen 8 / 11' for 'mouse'. It includes a UK flag and the word 'mouse'. Below this, there is a section for the German translation 'Maus' with a German flag. Further down, there are sections for 'Bild' (image) and 'Ton' (audio). The 'Bild' section has a placeholder image and a 'Bild' button. The 'Ton' section has a waveform icon and 'Ton' buttons. Yellow callout boxes point to these areas with the following text:

- Deutsche Übersetzung eingeben
- Bild aus Datei einfügen.
- a) Ton aus Datei einfügen oder...
- ...b) Ton hier aufnehmen

Tonaufnahme innerhalb der LWS:

Über den roten ● Aufnahme- und schwarzen ■ Stopp-Button können Sie hier gleich Tondateien aufnehmen, aber später nicht mehr bearbeiten. Mit dem grünen ► Start-Button können Sie die Aufnahme aber sofort überprüfen und gfs. gleich neu aufnehmen.

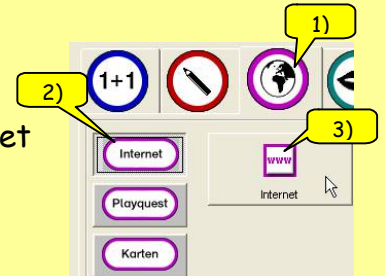
Wichtig für Multiplikatoren:

Wenn Sie bei einem Lehrgang mit mehreren Teilnehmern Tondateien über die LWS direkt aufnehmen möchten, sollten Sie entweder jedem Teilnehmer eine eigene Tierkarte ausgeben oder jeder Teilnehmer muss zuvor einen individuellen Unit-Ordner anlegen. Ansonsten arbeiten mehrere Teilnehmer unbewusst an einer gleichen Datei, was zu Systemabstürzen führen kann.

Sie können Tondateien auch mit einem externen Programm wie audacity aufnehmen. Schauen Sie dazu in den Exkurs Audacity (E2 / 1-4) im Anhang.

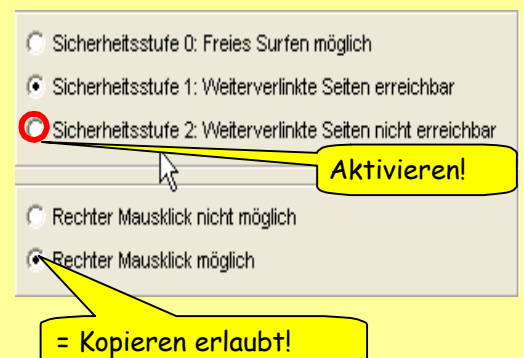
Die LWS bietet Ihnen für die Arbeit sichere Linklisten zu verschiedenen Themen an. Wenn Sie im Lehrkraftmodus eine Liste markieren, steht sie den Schülerinnen und Schülern für die Arbeit zur Verfügung. So können die Kinder ohne -unsichere- Umwege aus den von Ihnen bereitgestellten Webseiten Informationen entnehmen.

1. Gehen Sie in den Lehrkraftmodus.
2. Wählen Sie Ihre Klasse aus.
3. Klicken Sie auf 1)Wissen , 2) Internet, 3) www.Internet
4. Markieren Sie eine beliebige Linkliste (4)

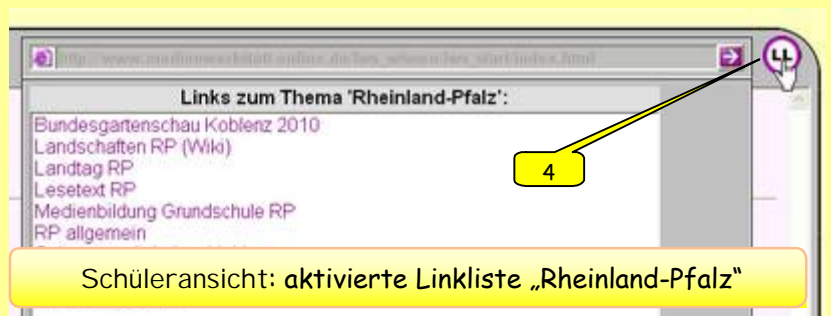
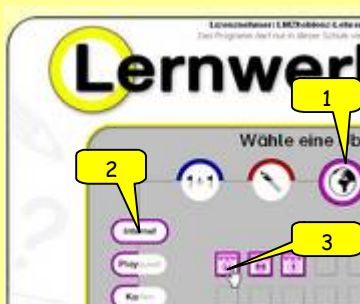


Lehreransicht:  
Markierte Linkliste  
„Rheinland-Pfalz“

5. Um das Abschweifen der Schüler zu anderen Seiten zu verhindern, können Sie die Sicherheitsstufe heraufsetzen, so dass weiterverlinkte Ziele nicht erreichbar sind.
6. Erlauben Sie den Schülern das Kopieren von Texten und Grafiken mit rechtem Mausklick: (z.B. für eigene Arbeitsblätter)



7. Wechseln Sie zum Kontrollieren in den Schülermodus  
(Lehrermodus oben rechts schließen , Klasse auswählen, als Kind anmelden)
8. Lernbereich Wissen (1) - Internet (2) und Linkliste (LL) auswählen (3 und 4)



Schüleransicht: aktivierte Linkliste „Rheinland-Pfalz“

Fertig!

1. Legen Sie eine eigene Lernwort-Datei zum einem beliebigen Thema an!  
Mögliche Themen: Frühblüher, Singvögel, Wasser, Ritter, Feuerwehr ...  
Diese Datei soll später mindestens 16 Einträge beinhalten.  
Möglichst viele Namenwörter sollen mit einem Bild/Foto versehen sein!



a) Neues Thema anklicken und eintragen

b) Neues Lernwort anklicken und eintragen  
Nomen mit Artikel eingeben, da sonst die Übung **GWS - Begleiter** nicht funktioniert

c) Silbenbögen eintragen

d) Bild einfügen  
Diese Bilder erscheinen bei der Übung **GWS - Silbenbögen**.

2. Nehmen Sie bei Lernwörter/GWS die **Freigabe** weg.  
Die Schüler können dann bei allen Übungen in diesem Bereich nur noch diese ausgewählte Datei bearbeiten.

Freigabe anklicken



3. Bearbeiten Sie anschließend als Schüler einige dieser Lernwort-Übungen!

Im Bereich Deutsch - Texte können Sie neue Texte anlegen. Die **Lernwerkstatt 7** generiert aus diesen Texten automatisch folgende Übungen:

- **Feste Lücken**
- Zufällige Wortlücken
- Zufällige Einzellücken
- Wortanfangslücken, Text abschreiben
- Schritt-Diktat
- Text sortieren
- **Wörter suchen**
- Buchstaben löschen
- Satzzeichen

Die Übungen „Feste Lücken“ und „Wörter suchen“ können Sie **selbst gestalten**.

## Ansicht „Feste Lücken“

Hier werden die **markierten Elemente** aufgelistet.

Hier wird bestimmt, **wie** markiert werden soll.

Im Text werden die Lücken durch Markieren von Wörtern oder Buchstaben(-gruppen) gesetzt.

## Ansicht „Wort-Such-Auftrag“

Hier kann ein beliebiger Wort-Such-Auftrag eingegeben werden.

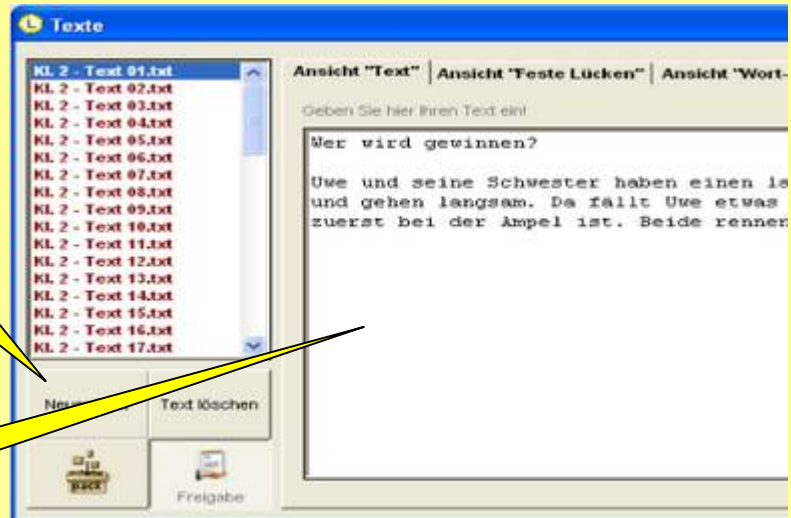
Entsprechend des Wort-Such-Auftrages müssen die **richtigen** Wörter markiert werden.



## 1. Legen Sie in Deutsch - Texte - Textübungen einen **neuen Text** an.

- **Neuer Text** anklicken
- Name des neuen Textes eintragen
- Mit **OK** bestätigen

- **Neuen Text** eingeben

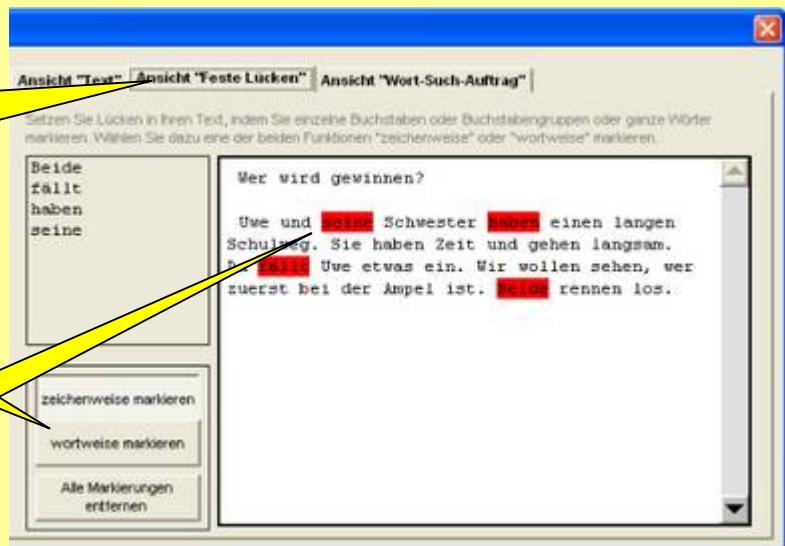


## 2. Richten Sie einen Lückentext mit **festen Lücken** ein.

- **Ansicht „Feste Lücken“** auswählen

- Auswählen, **wie/was** markiert werden soll

- **Entsprechende Teile** markieren

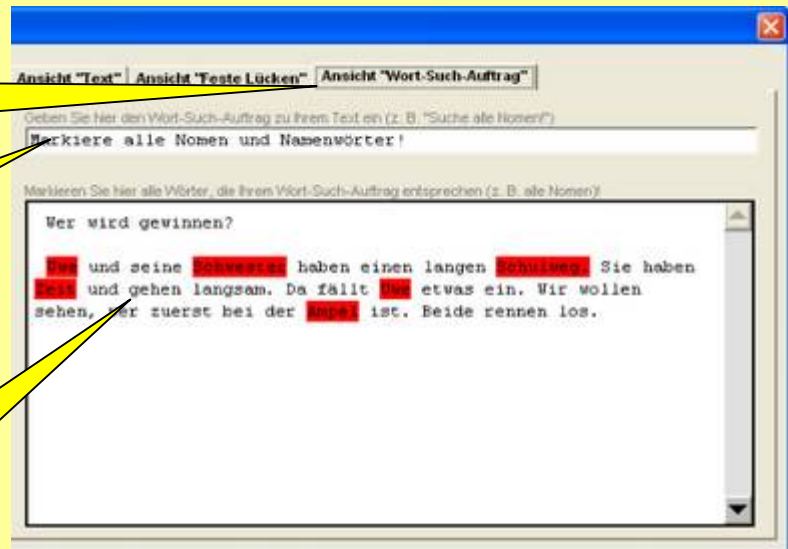


### 3. Richten Sie einen Lückentext mit **Wort-Such-Auftrag** ein.

- Ansicht „Wort-Such-Auftrag“ auswählen

- Arbeitsauftrag formulieren

- Alle Wörter markieren, die dem Arbeitsauftrag entsprechen



### 4. Verpacken Sie die Datei.

- Titel des Textes markieren und **Verpacken** anklicken



### 5. Deaktivieren Sie die **Freigabe**.

Die Schüler können dann in diesem Bereich nur noch diese ausgewählte Datei bearbeiten.

- **Freigabe** anklicken



- **Freigabe** deaktiviert

- **Freigabe** aktiviert



### 6. Bearbeiten Sie anschließend als Schüler diese Übung.

## Erstellen eigener Aufgabenkarten zum Thema „Rheinland-Pfalz“

In den LWS-Bereichen Deutsch, Mathematik, Fremdsprachen und Wissen können Sie eigene Aufgabenkarten zu einem Thema erstellen und diese so individuell auf Ihren Unterricht zuschneiden.

Legen Sie in **Wissen - Karten - Aufgabenkarten** 3 Aufgaben-Karten-Karteien an mit dem Thema „Rheinland-Pfalz“.

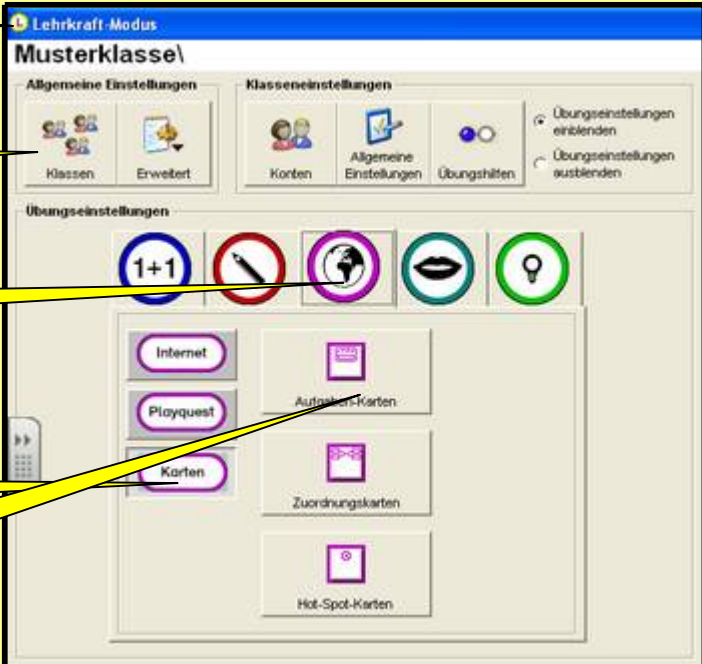
Gehen Sie in den **Lehrkraft-Modus**.

Wählen Sie unter **Klassen** Ihre Klasse.

Wählen Sie den Bereich **Wissen**.

Wählen Sie den Bereich **Karten**.


Klicken Sie auf die Schaltfläche **Aufgaben-Karten**.



Wählen Sie den Button **Neue Aufgaben-Datei**.

Geben Sie Ihrer Datei den Namen **Rheinland-Pfalz**

Bestätigen Sie mit **OK**



Geben Sie hier Ihre Arbeitseinweisung ein.

Tippen Sie hier die Frage ein...

... und hier die richtige Antwort.

Hier können Sie ein Bild einfügen.

Hier können Sie eine Tondatei einfügen. Sie haben auch die Möglichkeit eigene Tondateien (z.B. mit MP3-Playern oder der Internetfreeware „Audacity“) zu erstellen und in die LWS einzubinden.

Tipp: Nutzen Sie diese Funktion nicht nur zur Wiedergabe der Fragestellung. Erstellen Sie eigene kurze Sachtexte, aus denen die Schüler wichtige Informationen beziehen können. Die Tondatei zur oben gewählten Bilddatei „Porta Nigra“ könnte z.B. lauten: „Das Gebäude das du suchst, ist ein ehemaliges römisches Stadttor. Es ist das Wahrzeichen der Stadt Trier. Sein Name stammt aus dem Mittelalter. Das Stadttor wurde um 180 n.Chr. als nördlicher Zugang zur Stadt Augusta Treverorum, dem heutigen Trier erbaut.“

Aktivieren Sie die Schaltfläche Multiple Choice AN

Klicken Sie auf Falsche Antworten. Es öffnet sich ein neues Fenster...

...in dem Sie nun die drei falschen Antworten eintragen können.

Bestätigen Sie abschließend mit OK.



## Überblick über das Dialogfeld Aufgabenkarten im Lehrermodus

Aufgabenkarte anklicken.

Karten-Nr.

Arbeitsanweisung für alle (bis zu 100) Karten einer Kartei

Bild/Ton/Link

Aufgabe (variabel)

Weitere Optionen

AUFGABEN-KARTE 1 VON 100

Arbeitsanweisung für alle 100 Karten

Finde den Buchstaben, der nicht zum Wort gehört!

Bild Ton Link

Bild einfügen...

KEIN BILD

Bild löschen

Bild auf alle 100

Aufgabe

Schokoladenreis

Ergebnis

Falsche Antworten

Vorherige Karte

Nächste Karte

Zu jeder Aufgabenkartei gehören 100 Karten

Die Arbeitsanweisung ist auf allen 100 Karten gleich und stellt das „Thema“ dar.

Die Aufgabe stellt den Arbeitsauftrag an die Kinder dar und kann variieren.

Der PC braucht das Ergebnis, um es mit der Eingabe des Kindes zu vergleichen.

Wenn „Multiple-Choice“ aktiviert ist (siehe ●), müssen noch 3 falsche Antworten eingegeben

Falsche Antworten

Nächste Karte

Multiple Choice AN

Multiple Choice AUS

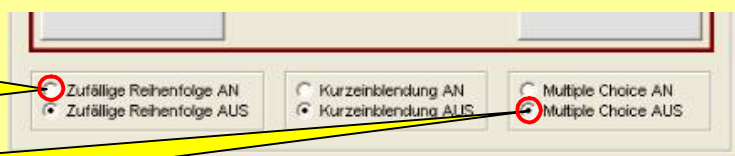
- Legen Sie in **Deutsch - Karten - Aufgabekarten** eine **Aufgaben-Karten-Kartei** an mit dem Thema "Lesen - Bergsteiger" oder "Lesen - Verkehrskreuzung".

- **Neue Aufgaben-Datei** anklicken
- **Titel** eingeben
- mit **OK** bestätigen



- Erstellen Sie eine Aufgabekarte als **Multiple-Choice-Aufgabe**.

- A** Zufällige Reihenfolge AN anklicken

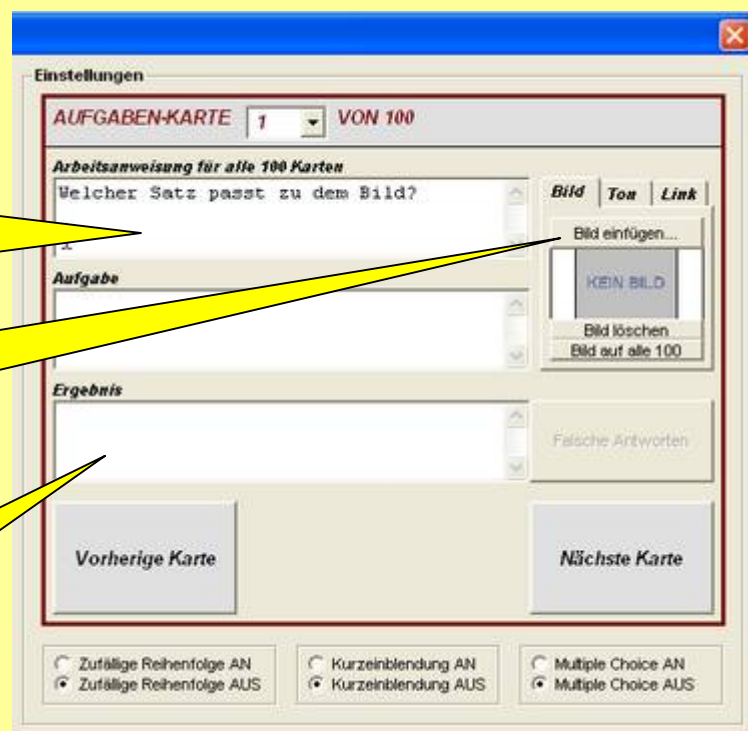


- B** Multiple Choice AN anklicken

- C** Arbeitsanweisung eingeben.  
Sie gilt für alle jetzt zu erzeugenden Aufgabekarten.

- D** Bild einfügen anklicken,  
Bild aussuchen und einfügen.

- E** Satz mit dem richtigen Ergebnis eintragen.



**F** Falsche Antworten  
anklicken

**G** Falsche Antworten  
eintragen

**H** Mit OK bestätigen

3. Legen Sie mehrere solcher Aufgabenkarten an.

• Nächste Karte  
anklicken

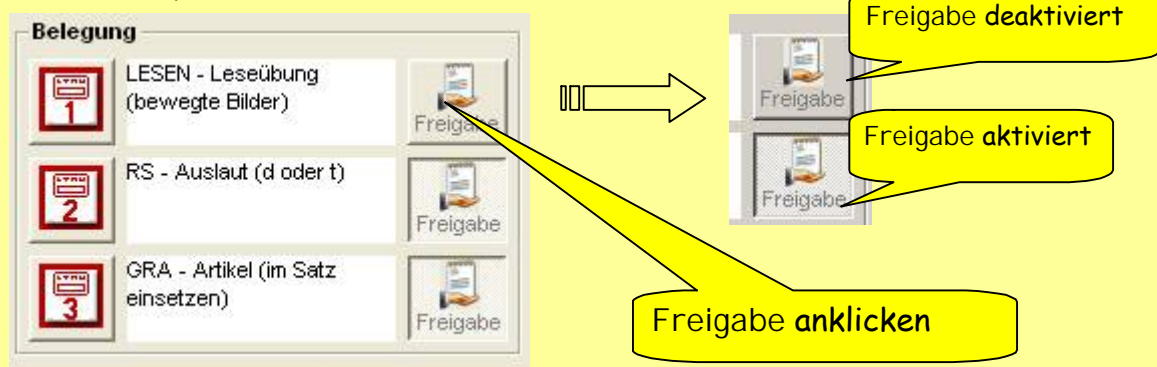
• Schritte **D - H**  
wiederholen

4. Belegen Sie den ersten Auswahl-Button mit der neuen Übung.



5. Deaktivieren Sie bei dem ersten Auswahl-Button die Freigabe.

Die Schüler können dann in diesem Bereich nur noch diese ausgewählte Datei bearbeiten.



6. Bearbeiten Sie anschließend als Schüler diese Aufgabenkarten-Übung.



## Einstellungsmöglichkeiten von Zuordnungskarten

**Zuordnungskarte anklicken.**

**Kartenpaar-Nr.**

**Arbeitsanweisung für alle (bis zu 100) Kartenpaare einer Kartei**

**Art der Kartenpaare**

**1. Karte des Paares**

**2. Karte des Paares**

The screenshot shows the 'Zuordnungskarten (Wissen)' window. On the left is a list of topics like 'DEUTSCHLAND - Grenzen Bundesländer'. The main area shows 'Karte 1 des Kartenpaares' and 'Karte 2 des Kartenpaares', each with a yellow semi-circle image. Callouts point to various controls: a list item, a card number 'Kartenpaar 1 / 100', a title field 'Überschrift für dieses Zuordnungskarten-SET', a 'Art der Kartenpaare' section with buttons for 'Text-Text', 'Text-Bild', 'Bild-Text', 'Bild-Bild', and 'einzeln für alle', and the two card images themselves.

## Aufbau von Zuordnungskarten

**Zu jedem Zuordnungskarten-Set gehören (bis zu) 100 Kartenpaare.**

**Die Arbeitsanweisung ist auf allen Kartenpaaren gleich**

**Die Art der zuzuordnenden Kartenpaare ist variabel.**

This screenshot focuses on the configuration options. It shows the 'Kartenpaar 1 / 100' indicator, the title field, and the 'Art der Kartenpaare' buttons. Callouts explain that up to 100 pairs can be assigned, that the instruction is consistent across all pairs, and that the card type can be varied.

Einen Satz Zuordnungskarten im Bereich „Wissen“ erstellen:

## Vorbereitung:

Um die folgende Übung durchführen zu können, müssen Sie vorher ein paar Bilddatensätze erstellen. Speichern Sie dazu einfach einige Bilder in einem Ordner (z.B. Blätter und Früchte...) auf Ihrem Rechner oder in Ihrem Netzwerk ab ( z.B. Buchecker.jpg Buchenblatt.jpg, Eichel.jpg Eichenblatt.jpg,...). Die Zuordnung der Paare erfolgt dann später innerhalb der Lernwerkstatt. Mögliche Bildformate sind: \*.bmp, \*.jpg oder \*.gif

Alternativ können Sie die Beispielbilder „Halbkreise“ unter [http://fb-pc.sonderpaedagogik.bildung-rp.de/fileadmin/user\\_upload/fb-pc-sonderpaedagogik.bildung-rp.de/Material\\_zur\\_LWS7/Halbkreise.zip](http://fb-pc.sonderpaedagogik.bildung-rp.de/fileadmin/user_upload/fb-pc-sonderpaedagogik.bildung-rp.de/Material_zur_LWS7/Halbkreise.zip) downloaden und in einem Ordner auf Ihrem Rechner abspeichern.

1. Legen Sie in Wissen - Karten - Zuordnungskarten ein Zuordnungskarten-Set zu dem Thema "Halbkreise - ergänzen" oder "Halbkreise - gleich" an.

- Neues Karten-SET anklicken
- Name des neuen Sets eintragen
- Mit OK bestätigen

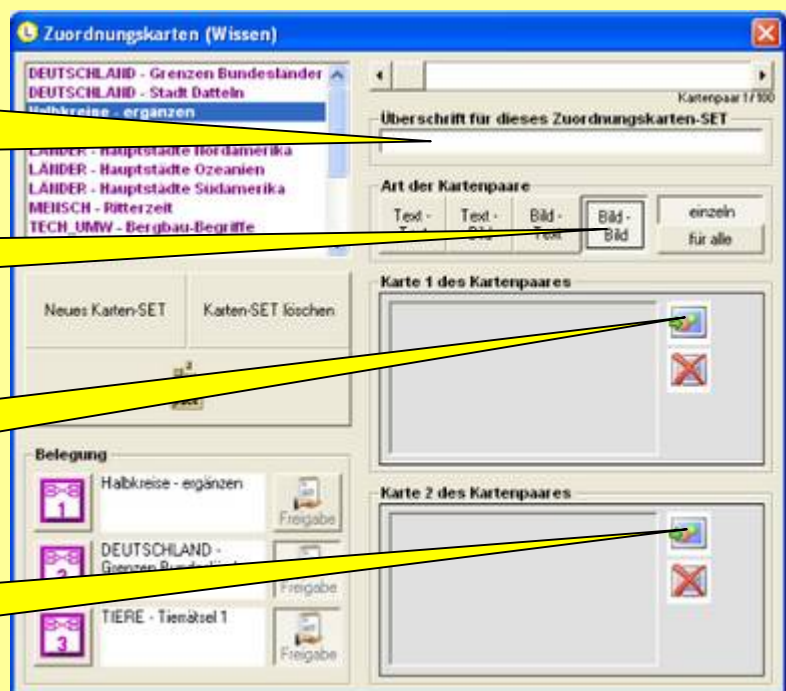


- Arbeitsanweisung für alle (bis zu 100) Kartenpaare eines Sets eintragen

- Art der Kartenpaare auswählen: Bild - Bild

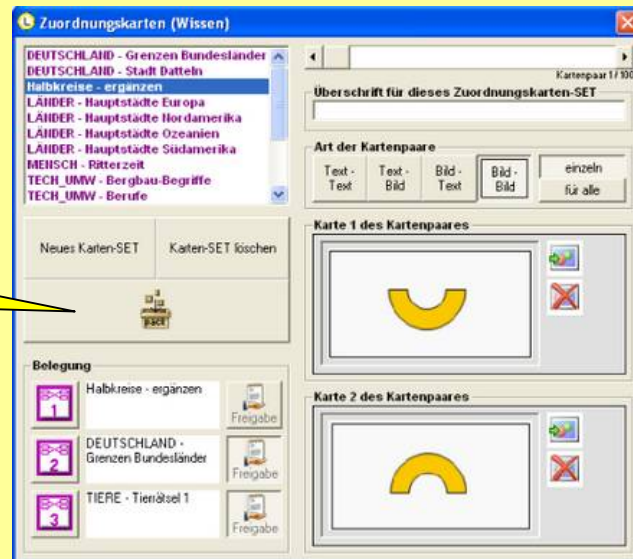
- Erste Karte des Kartenpaares einfügen

- Zweite Karte des Kartenpaares einfügen



2. Legen Sie so alle weiteren Aufgaben an.

3. Verpacken Sie die Datei.



4. Belegen Sie den ersten Auswahl-Button mit der neuen Übung.

- Name der Übung anklicken
- Ersten Auswahl-Button anklicken



5. Nehmen Sie bei dem ersten Auswahl-Button die Freigabe weg.

Die Schüler können dann in diesem Bereich nur noch diese ausgewählte Datei bearbeiten.

Freigabe anklicken

Freigabe deaktiviert

Freigabe aktiviert



6. Bearbeiten Sie anschließend als Kind diese Zuordnungskarten-Übung.

## Überblick über das Dialogfeld Hot-Spot-Karten im Lehrermodus

Hot-Spot-Karte anklicken

Arbeitsanweisung für alle Hot-Spot-Karten eines Sets

Anzahl der bei jeder Aufgabe blinkenden Hot-Spots

Beschriftung des aktiven Hot-Spots

Einfügen des Bildes, auf das die Hot-Spots gesetzt werden. Optimale Größe des Bildes sind 570x370 Pixel

Hier kann ein Link zu weiteren Informationen für die Schüler eingefügt werden.



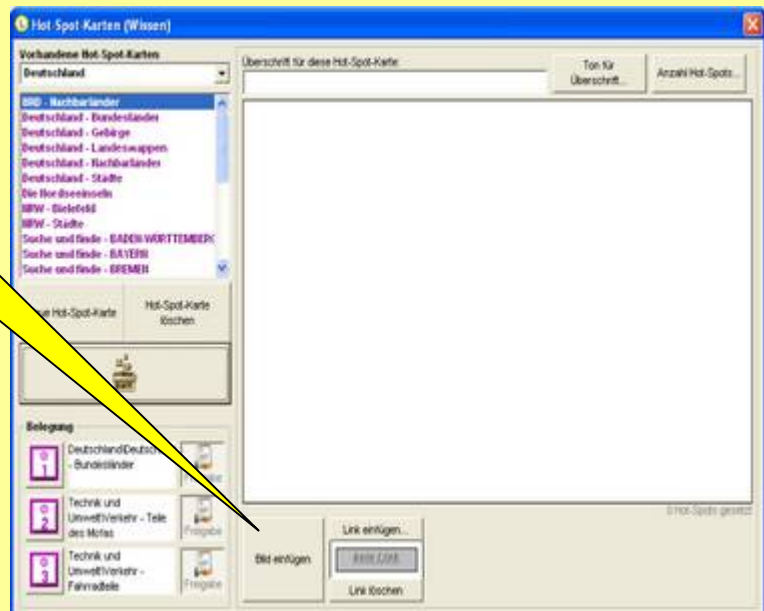
1. Legen Sie im Bereich **Wissen - Karten - Hot-Spot-Karten - Kategorie Deutschland** eine neue Hot-Spot-Karte an mit dem Thema „BRD - Nachbarländer“.

- **Neue Hot-Spot-Karte** anklicken
- Name der neuen Karte eintragen
- Mit **OK** bestätigen



2. Versehen Sie die Hot-Spot-Karte jetzt mit einem Bild.

- **Bild einfügen** anklicken
- Bild aussuchen und einfügen

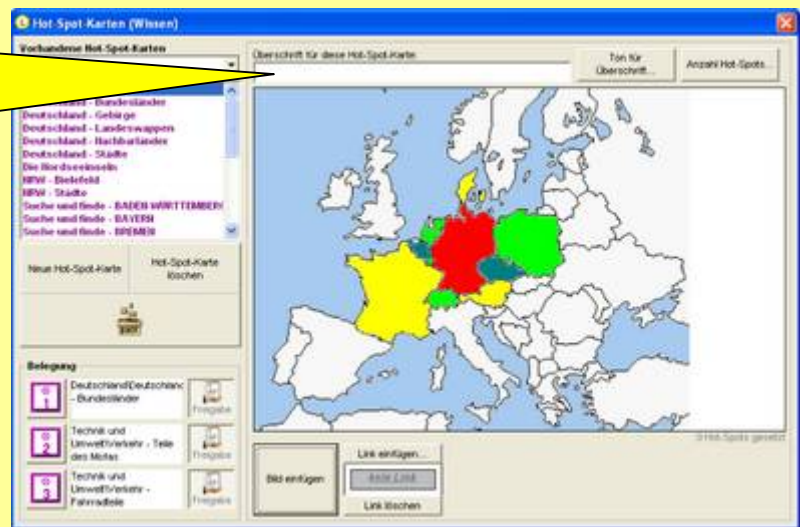


- Die Bilder dürfen maximal **570 x 370** Pixel haben.\*
- Mögliche Bildformate sind: \*.bmp; \*.jpg; \*.gif

\*Wenn Sie eine Fehlermeldung bekommen, weil das Bild zu groß ist, skalieren Sie es, z.B. mit der kostenlosen Software IrfanView. Eine Hilfe dazu finden Sie im „**Exkurs Bilder skalieren**“ im Anhang.

3. Geben Sie Ihrer Hot-Spot-Karte eine Arbeitsanweisung.

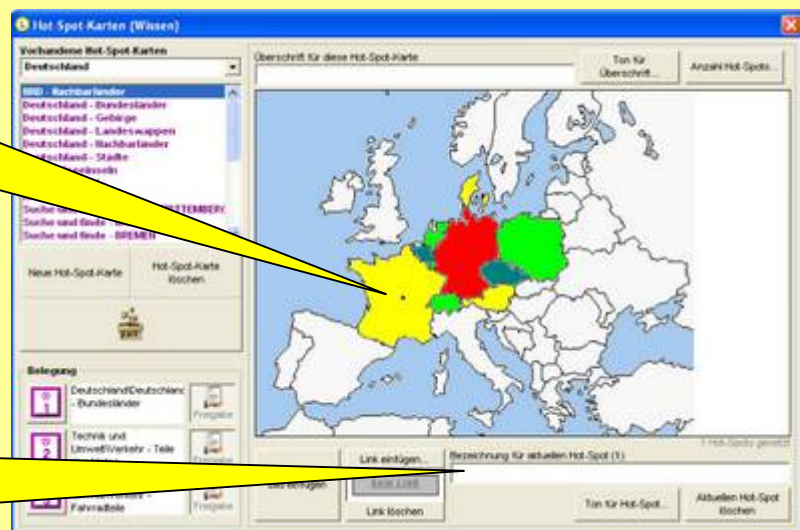
- Arbeitsanweisung eingeben
- Sie gilt als Arbeitsauftrag für alle Hot-Spots dieser Übung.



#### 4. Setzen Sie den ersten Hot-Spot!

- Zum Setzen der Hot-Spots einfach die von den Schülern zu identifizierenden Länder anklicken

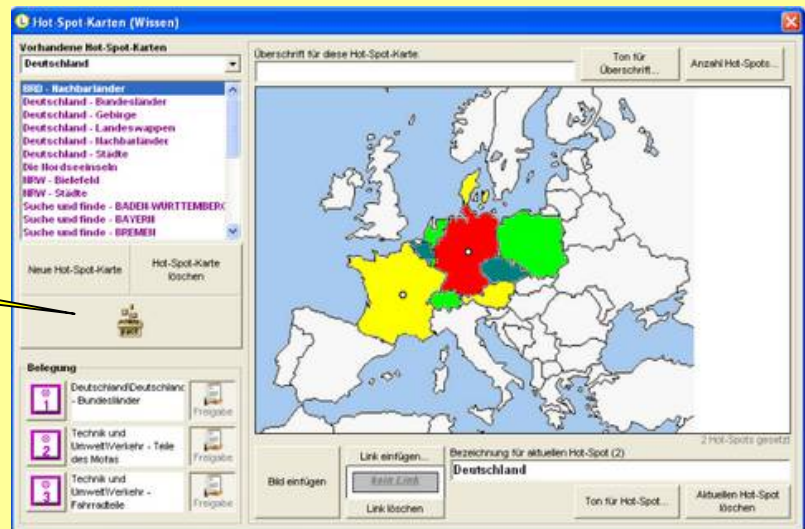
- Bezeichnung des aktuellen Hotspots eingeben = Name des Staates



5. Setzen Sie die weiteren Hot-Spots, indem Sie das nächste Land anklicken und wieder die Bezeichnung angeben.

6. Verpacken Sie die Datei.

• Verpacken anklicken



7. Belegen Sie den ersten Auswahl-Button mit der neuen Übung.

• Name der Übung anklicken  
• Ersten Auswahl-Button anklicken



8. Nehmen Sie bei dem ersten Auswahl-Button die Freigabe weg. Die Schüler können dann in diesem Bereich nur noch diese ausgewählte Datei bearbeiten.

Freigabe anklicken

Freigabe deaktiviert

Freigabe aktiviert



9. Bearbeiten Sie anschließend als Schüler diese Hot-Spot-Karten-Übung.



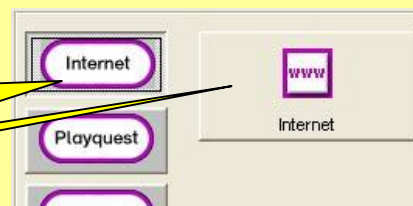
Im LWS-Bereich „Wissen“ können Sie eigene Linklisten zu einem Thema erstellen und so den Kindern die Arbeit im Internet erleichtern.

Zusätzlich können Sie verschiedene Grundeinstellungen vornehmen, um die Schüler zielgerichtet arbeiten zu lassen:

1. Legen Sie eine neue Linkliste mit einem eigenen Titel an (z.B. Rheinland-Pfalz).

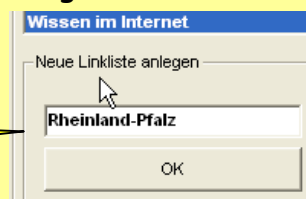
Starten Sie die Lernwerkstatt, klicken Sie auf Lehrkraftmodus, wählen Sie ihre Klasse aus und klicken Sie dann auf a) **Internet** und

b) **www-Internet**



2. Überprüfen Sie, ob es bereits eine Liste mit dem von Ihnen gewünschten Titel gibt, ansonsten wählen Sie einen anderen Titel.

Klicken Sie auf **Neue Linkliste anlegen**, tippen Sie „**Rheinland-Pfalz**“ ein und bestätigen Sie mit **OK**.



3. Sammeln Sie in dieser Liste verschiedene passende Internetseiten:
  - a. eine Seite aus den Wissenskarten

Klicken Sie auf **Wissenskarten durchsuchen**.

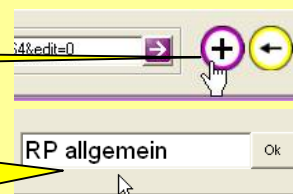


Tippen Sie in die Suchmaske „**Rheinland-Pfalz**“ ein und klicken Sie auf das **Auge...**

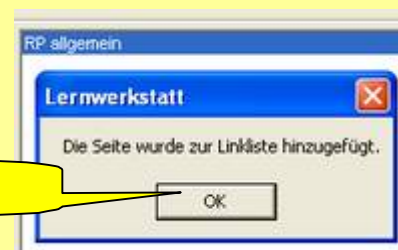


- b. Wählen Sie durch Anklicken des Seitentitels eine Karte aus (z.B. Überblick Rheinland-Pfalz). Die Internetseite wird aufgerufen, die Adresse (URL) erscheint im Auswahlfenster.

Klicken Sie auf „**Hinzufügen**“



In das nun erscheinende **Eingabefenster** geben Sie einen prägnanten **Titel** für die Seite ein und bestätigen mit **OK**.



- c. Sie erhalten eine Bestätigungsmitteilung. Die Seite befindet sich jetzt mit dem von Ihnen formulierten Titel in Ihrer neuen Linkliste.

Bestätigen Sie mit **OK**.



d. Auf gleiche Weise binden Sie nun andere Internetseiten ein.

klicken Sie dazu auf...



Geben Sie nun die gewünschte Internetadresse ein oder suchen Sie mit Blindekuh, Google, o.ä. eine passende Seite aus und wiederholen Sie die Schritte ab [3 b.](#)

6. Speichern Sie nun die erstellte Linkliste auf einen USB-Stick.

a. „pack“ anklicken



Die Übung befindet sich nun auf Ihrem Computer im Ordner  
C:\Dokumente und Einstellungen\All Users\Anwendungsdaten\Lernwerkstatt 7\Data\ZIP

Ist die Lernwerkstatt 7 als Netzwerkinstallation unter MNS+ eingerichtet finden Sie die entsprechenden Verzeichnis-Strukturen im Schul-Netz unter

"V:\local\userdata\Lernwerkstatt 7"

Diese Datenablage wird von allen PCs im jeweiligen Schulnetz gemeinsam genutzt.

b. Speichern Sie die Datei auf Ihren USB-Stick.

c. Am zusätzlichen Computer laden Sie die neue Linkliste im Lehrkraftmodus

über die Schaltfläche „Erweitert“ > „Neue Übungen einbinden“ >

„Heruntergeladene Übung in die LWS einbinden“ durch Doppelklick auf die ZIP-Datei in Ihre Lernwerkstatt-Installation.

Sollten Sie mit dieser Kurzanweisung zum Datelexport und Dateiimport nicht zurechtkommen, lesen Sie bitte im folgenden Modul 3.7 - Inhalte übertragen, S. 33-35, die ausführliche Anleitung!

## Anleitung zum Überspielen eigener Lerninhalte auf die Schulrechner I

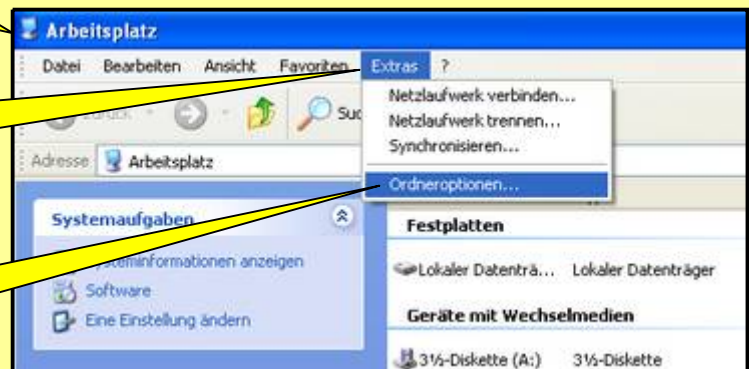
Da die Schullizenz der Lernwerkstatt 7 im Rahmen der Rheinland-Pfalz-Aktion auch für die heimischen Lehrer-PC's gilt, besteht die Möglichkeit, an den heimischen Rechnern LWS-Lerninhalte selbst zu erstellen und mit Hilfe eines USB-Sticks auf die Schulcomputer zu übertragen.

Hierzu ist es im Vorfeld notwendig auf den Lehrerrechnern die Funktion „Versteckte Ordner anzeigen“ zu aktivieren.

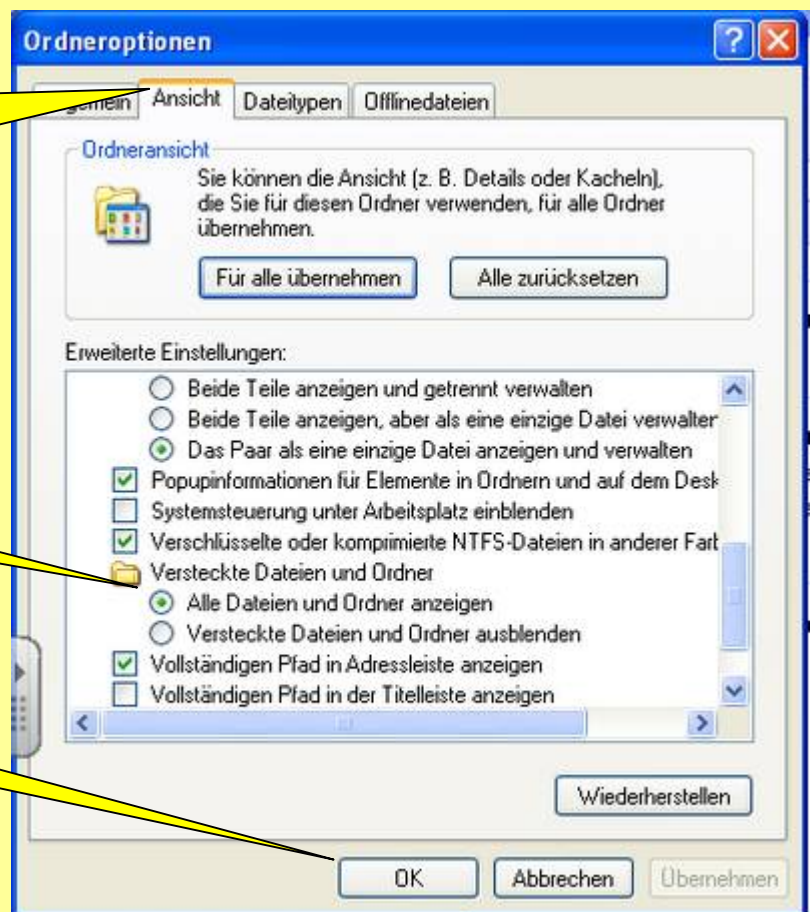
A Öffnen Sie Ihren Arbeitsplatz.

B Klicken Sie auf die Schaltfläche Extras.

C Wählen Sie den Punkt Ordneroptionen....



D Wählen Sie in dem sich nun öffnenden Fenster die Registerkarte „Ansicht“.



E Aktivieren Sie den Punkt „Alle Dateien und Ordner anzeigen“.

F Bestätigen Sie Ihre Änderung mit „OK“.

## Anleitung zum Übertragen eigener Lerninhalte auf die Schulrechner II

1. Erstellen Sie Ihre LWS-Übung im Lehrermodus.
2. Klicken Sie nach Fertigstellung auf die Schaltfläche „pack“ und bestätigen Sie mit OK.



A Klicken Sie auf Arbeitsplatz.

B Klicken Sie auf Ihre Festplatte (Laufwerk C).

C Wählen Sie Dokumente und Einstellungen.

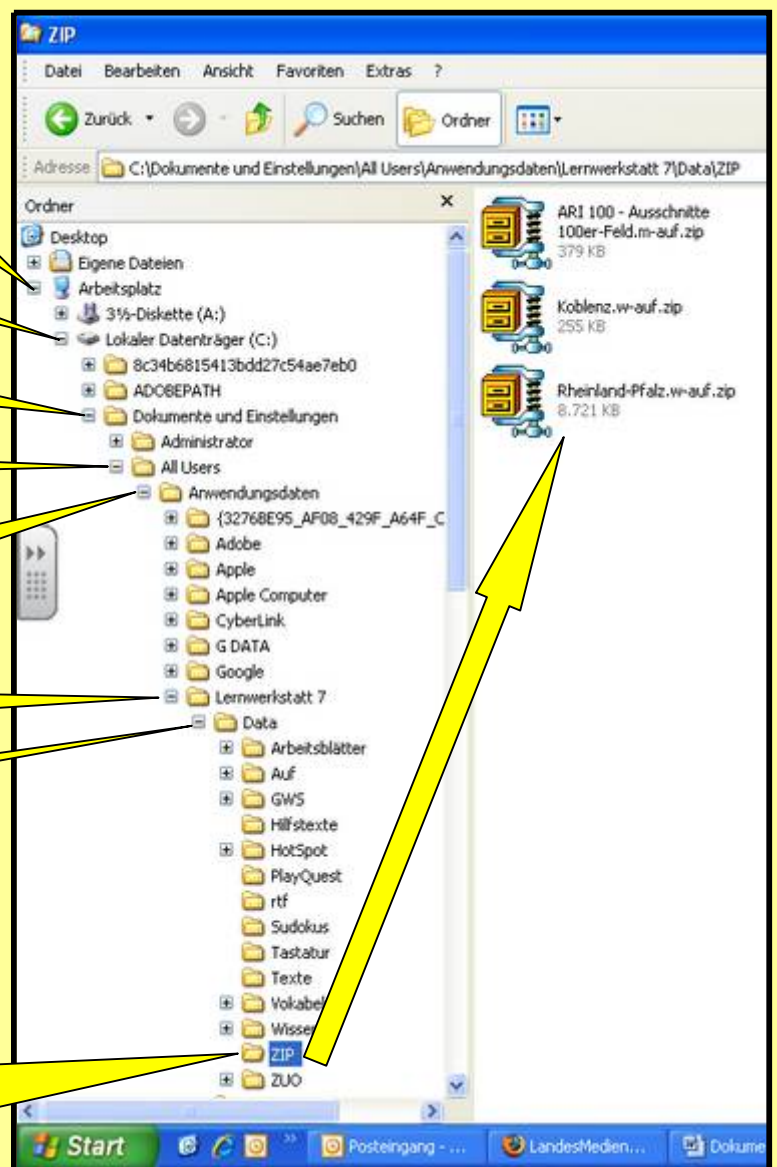
D Klicken Sie auf All Users.

E Klicken Sie auf Anwendungsdaten.

F Wählen Sie den Ordner Lernwerkstatt 7.

G Klicken Sie auf den Ordner Data.

H Im Ordner ZIP finden Sie Ihre verpackte Datei (Beispiel Rheinland-Pfalz), die Sie nun auf Ihrem Stick speichern können.



Ist die Lernwerkstatt 7 als Netzwerkinstallation unter MNS+ eingerichtet finden Sie die entsprechenden Verzeichnis-Strukturen im Schul-Netz unter

"V:\local\userdata\Lernwerkstatt 7"

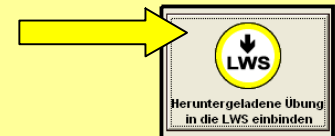
Diese Datenablage wird von allen PCs im jeweiligen Schulnetz gemeinsam genutzt.

3. Öffnen Sie die Lernwerkstatt im Lehrermodus und wählen Sie Ihre Klasse.

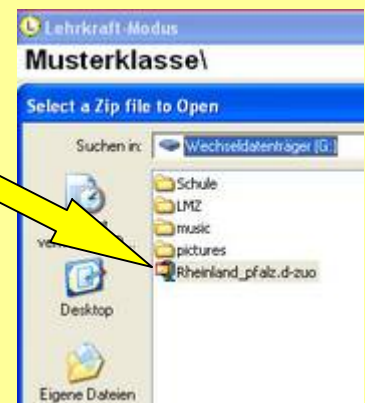
4. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Erweitert“ und  
„Neue Übungen einbinden“.



5. Klicken Sie auf den Button „Heruntergeladene Übung in die LWS einbinden“.



6. Wählen Sie die ZIP-Datei von Ihrem Datenträger  
(Stick, CD...) mit Doppelklick aus.



7. Warten Sie auf die Bestätigungsmeldung und klicken  
Sie auf OK.



8. Die Übung kann jetzt verwendet werden.



Mathematik		E-Klasse		Klasse 1		Klasse 2		Klasse 3		Klasse 4	
		1. Hj.	2. Hj.	1. Hj.	2. Hj.	1. Hj.	2. Hj.	1. Hj.	2. Hj.	1. Hj.	2. Hj.
	Zahlenmauern			20	20	100	100	1000	1000		
	Zahlenstrahlen			20		100	100	1000	1000	1000	1000
	Zahlenhäuser			20	20	100	100	1000	1000		
	Zauberdreiecke										
	Rechendreiecke			20		100	100	1000	1000	1000	
	Zahlen ziehen um			20		100	100	1000	1000	1000	
	Größen umwandeln *										
	Einmaleins-Züge										
	Zwanzigerzug										
	Kopfrechnen: plus/minus *			20	20	100	100	100			
	Kopfrechnen: mal/geteilt *										
	Kopfrechnen: Abakus **										
	Würfelgebäude **										
	Uhr										
	Geld										
	Zahlendiktat			20	20	100	100	1000	1000	10000	1000000
	abräumen			20		100	100	1000	1000	1000	
	Gitternetz **										
	größer - kleiner - gleich			20	20	100	100	1000	1000		
	Schriftliche Addition										
	Schriftliche Subtraktion										
	Schriftliche Multiplikation										
	Schriftliche Division										
	Würfel rechnen										
	Symmetrie										
	Gewichte										
	Zahlenstrahl			20	20	100	100	1000	1000	10000	
	Folgen			20	20	100	100	1000	1000		
	Tausenderbuch					100	100	1000			
	Aufgabenkarte *										
	Zuordnungskarte *			1+1	1+1	100er-Berg	1.1	1.1	1.1		
	Geobrett **										

\* editierbar

\*\* unterschiedliche Übungstypen

Grafik aus: <http://ws.grundschulmaterial.de/medienarchiv/RecordView.jsp#> Material/Fortbildung Lernwerkstatt 7/Allgemeine Materialien

Deutsch		E-Klasse		Klasse 1		Klasse 2		Klasse 3		Klasse 4	
		1. Hj.	2. Hj.	1. Hj.	2. Hj.	1. Hj.	2. Hj.	1. Hj.	2. Hj.	1. Hj.	2. Hj.
	Malen Schreiben										
	Anlaut-tabelle 1										
	Anlaut-tabelle 2										
	Anlaute hören										
	Anlautwörter										
	Buchstaben unterscheiden										
	Alphabet										
	Zuordnen										
	Wörter verwandeln										
	Lernwörter *										
	Suchsel *										
	Buchstaben-salat *										
	Wörter sortieren *										
	Artikel *										
	Geheimschrift *										
	Blitzlesen *										
	Wörterbuch *										
	Aufgaben-karte *										
	Zuordnungs-karte *										
	Text ab-schreiben *										
	Wörter suchen *										
	Wörter ein-setzen *										
	Lückentext *										
	Textdiktat *										
	E-mail										

Englisch		E-Klasse		Klasse 1		Klasse 2		Klasse 3		Klasse 4	
		1. Hj.	2. Hj.	1. Hj.	2. Hj.	1. Hj.	2. Hj.	1. Hj.	2. Hj.	1. Hj.	2. Hj.
	Aufgaben-karte *										
	Zuordnungs-karte *										
	Vokabeln										

\* editierbar

Grafik aus:: <http://ws.grundschulmaterial.de/medienarchiv/RecordView.jsp#> Material/Fortbildung Lernwerkstatt 7/Allgemeine Materialien

Logik		E-Klasse		Klasse 1		Klasse 2		Klasse 3		Klasse 4	
		1. Hj.	2. Hj.	1. Hj.	2. Hj.	1. Hj.	2. Hj.	1. Hj.	2. Hj.	1. Hj.	2. Hj.
	Abstrakta										
	Einzingeln (2 Spieler)										
	Pushy										
	Pushy Level- Editor										
	Pushy-Bros.										
	Duo										
	Paare suchen (2 Spieler)										
	Glockenspiel										
	Trax (2 Spieler)										
	Gummiball										
	Nachbarn										
	Muster										
	Nimmo (2 Spieler)										
	Genesis (2 Spieler)										
	Skip										
	Spirala (2 Spieler)										
	Viererdreh										

Wissen		E-Klasse		Klasse 1		Klasse 2		Klasse 3		Klasse 4	
		1. Hj.	2. Hj.	1. Hj.	2. Hj.	1. Hj.	2. Hj.	1. Hj.	2. Hj.	1. Hj.	2. Hj.
	Aufgaben- karte *										
	Zuordnungs- karte *										
	Internet										

\* editierbar

Grafik aus: <http://lws.grundschulmaterial.de/medienarchiv/RecordView.jsp#> Material/Fortbildung Lernwerkstatt 7/Allgemeine Materialien



## E 1: Exkurs 1: Bilder skalieren mit IrfanView (für HotSpot-Karten)

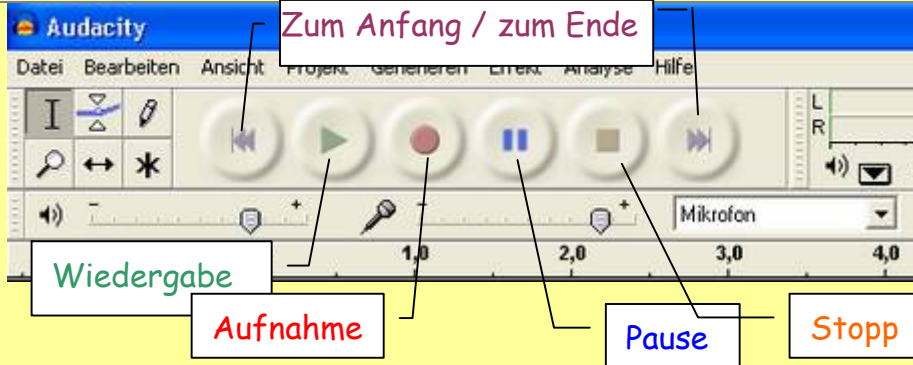


( Die Umwandlung kann analog mit dem kostenlosen Tool [paint.net](http://www.getpaint.net/) durchgeführt werden.)

Beim Erstellen neuer HotSpot-Karten in der LWS erscheint je nach Größe Ihrer Bildvorlage ggf. folgende Meldung: Das Bild ist größer als 573 x370 Pixel und kann nicht verarbeitet werden.	
Download der kostenlosen Soft-ware irfanView* und automatische Installation durch Doppelklick auf das Programmsymbol	<a href="http://irfanview.de/">http://irfanview.de/</a> *alternativ <a href="http://www.getpaint.net/download.html">http://www.getpaint.net/download.html</a>
Wenn Sie das installierte Programm öffnen, können Sie über <b>Options</b> >> <b>change language „DEUTSCH.DLL“</b> auswählen	
Über „Datei >> öffnen“ können Sie das Bild von Ihrer Festplatte laden.	
Über „Bild >> Größe ändern“ kommen Sie in den Bearbeitungsbereich. Für HotSpot-Karten ist die maximale Größe 573x370 Pixel	
Um das Bild nicht zu verzerren, setzen Sie zuerst 1. einen Haken vor „Proportional“ 2. einen Haken bei „Schärfen nach Resample“ 3. Tragen Sie unter „Neue Größe“ bei der <b>Breite</b> den Wert „573“ ein. Der Wert für die Höhe ändert sich automatisch. 4. Bestätigen Sie mit <b>OK</b>	
Speichern Sie das Bild unter einem treffenden Namen: „Datei >> speichern unter“...	
Sie können jetzt Ihr Bild in der LWS bei den HotSpot-Karten einfügen.	

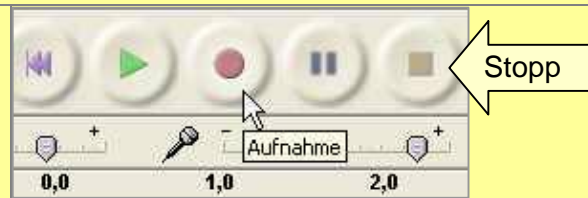


E 2: Exkurs: LMZ-Handreichung: Mikrofonaufnahmen mit dem Freeware-Programm



<p>Download und automatische Installation durch Doppelklick auf das Programmsymbol</p>	<p><a href="http://www.audacity.de">www.audacity.de</a></p>
<p>Wenn Sie das installierte Programm öffnen, sehen Sie gleich alle wichtigen Einstellungsbereiche vor sich:</p>	 <p>The screenshot shows the Audacity interface with several controls labeled:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Zum Anfang / zum Ende</b>: Points to the first and last buttons in the transport controls.</li> <li><b>Wiedergabe</b>: Points to the play button (green triangle).</li> <li><b>Aufnahme</b>: Points to the record button (red circle).</li> <li><b>Pause</b>: Points to the pause button (blue double vertical bars).</li> <li><b>Stopp</b>: Points to the stop button (brown square).</li> <li><b>Mikrofon</b>: Points to the dropdown menu in the bottom right corner of the interface.</li> </ul>
<p>Vor der Aufnahme kontrollieren Sie bitte, ob als Aufnahmegerät „Mikrofon“ aktiviert ist.</p>	 <p>A close-up of the device selection dropdown menu. The options are: Mikrofon, Waveausg.-Mix, Line-In, Aux, Mikrofon (highlighted), and CD-Player. A red arrow points to the 'Mikrofon' option.</p>
<p>Zur Aufnahme mit Mikro (oder Headset) schließen Sie den rosa Mikrofonstecker an die (meist) rosa Anschlussbuchse des PC an.</p>	 <p>Two photos showing the connection of a pink microphone plug to a PC port. The left photo shows the plug being inserted into the pink port. The right photo shows the plug fully inserted, with a red circle around the port and a label 'Pfeil nach innen!' (Arrow pointing in!).</p>

Jetzt klicken Sie nur noch den roten Aufnahmebutton an, am Ende der Aufnahme genügt ein Klick auf Stopp (gelb). Berücksichtigen Sie etwas Vor- und Nachlauf bei der Aufnahme.



Hören Sie mit der grünen Wiedergabetaste die Aufnahme an:

- Ist die Aufnahme klar und deutlich?  
› Lesen Sie bei [„Datei abspielbar speichern“](#) weiter.
- Klingt die Aufnahme zu leise/zu laut?  
› Lesen Sie die nächsten Anweisungen.

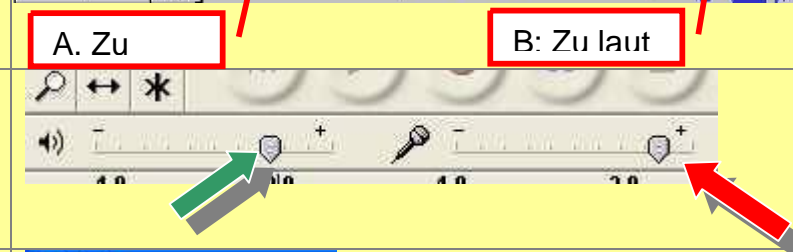
Die Audiodaten werden in Wellenform dargestellt.

A: zu leise

B: zu laut



Mit den kleinen Schieberegler können Sie die **Ausgabelautstärke** und die **Aufnahmelautstärke** verändern.



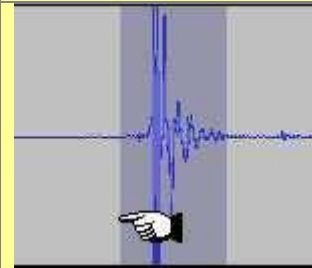
Es empfiehlt sich, jede Aufnahme gleich abzuspeichern. Klick auf Datei / Projekt speichern unter... (Namen vergeben)



Zur Bearbeitung gibt es zahlreiche Möglichkeiten.  
Die wichtigsten:

Teile löschen:  
(z.B. Knackgeräusche oder lange Pause am Anfang...)

Unerwünschten Bereich mit gedrückter linker Maustaste markieren und mit Klick auf Schnitt (oder Entf-Taste der Tastatur) entfernen.



Schnitt

Teile ergänzen:  
(Vorspann, eingeschobener Kommentar)

Einfach erneut Aufnahme drücken, neue Spur wird automatisch unter der ersten angelegt.



Den neuen Soundteil mit gedrückter linker Maustaste markieren, auf Bearbeiten > Copy klicken, anschließend an die gewünschte Stelle der ersten Spur klicken, (langer Cursor wird sichtbar), dann auf Bearbeiten-Einfügen klicken - fertig



## Tonwert normalisieren

Ist der Ton insgesamt zu laut, kann man mit dieser Option den gewünschten Tonspurbereich auf ein gleichmäßiges Niveau bringen.

Dazu den gewünschten Ausschnitt mit gedrückter linker Maustaste markieren, dann auf Effekt > Normalisieren klicken und im nächsten Feld mit OK bestätigen.



## Datei abspielbar speichern

Sind Sie mit der Bearbeitung fertig, müssen Sie die Audiodatei vom (audacity-) aup-Format in ein anderes Format bringen, damit sie auch außerhalb von audacity abgespielt werden kann. Dazu können Sie sie als wav-Datei (oder \*.ogg oder \*.mp3) in ein beliebiges Verzeichnis exportieren.

Denken Sie daran, der Datei einen aussagekräftigen Namen zu geben und sie gezielt in einen bestimmten Ordner zu speichern, damit Sie sie später leicht wieder finden können.



## Info:

Die **Lernwerkstatt** kann bislang nur **wav-Dateien** verarbeiten!!!

(Um als mp3 zu exportieren, müssen Sie die Datei „lame Encoder.dll“ herunterladen und beim ersten Export verknüpfen, Näheres dazu finden Sie auf der audacity-Seite)

Im Notfall müssen Sie sich sonst unter Start > Suchen mit dem Suchbegriff \*.wav alle wav-Dateien auf Ihrem Rechner (oder \*.mp3 für alle mp3-Dateien) anzeigen lassen.







Impressum:

Herausgeber  
LandesMedienZentrum  
Rheinland-Pfalz  
Hofstr. 257c  
56077 Koblenz  
Tel.: 0261-9702-0

Redaktionsteam:  
Erwin Linden  
Christoph Nachtsheim  
Burkhard Dieme  
Jens Heinroth  
Carola Renz  
E-Mail: [lernwerkstatt@lmz.rlp.de](mailto:lernwerkstatt@lmz.rlp.de)

Redaktionsschluss: 25.11.2009

Nähere Informationen im Internet unter:  
<http://medienbildung-gs.bildung-rp.de>  
<http://fb-pc.sonderpaedagogik.bildung-rp.de>