



Digitale und berufsbezogene Lernprogramme

Projekt "AlphaBeruf"



SACHSEN-ANHALT



Kofinanziert von der
Europäischen Union

Stiftung
Neue
Länder

Einleitung

Das Projekt "AlphaBeruf" möchte euch mit dieser Broschüre eine Auswahl an Apps und digitalen Tools vorstellen, die euch neue Möglichkeiten und Einblicke zum Lernen am PC, Smartphone oder Tablet geben sollen. Egal ob in eurem persönlichen Alltag oder als Unterstützung in der Schule oder in der Ausbildung.

Die Anwendungen sollen keinen Unterricht oder ganze Lernmodule ersetzen, vielmehr sollen sie als Ergänzung verstanden werden.

Gerade dann, wenn eure bisherigen Lernerfahrungen eher negativer Natur waren, bieten die Tools einen privaten Raum, um Übungen zu wiederholen oder besser verstehen zu können - ganz nach eurem Tempo.

Viel Spaß beim Durchstöbern und bleibt neugierig!

Eurer "AlphaBeruf"-Team



Inhaltsverzeichnis



1. Beluga.....	4
2. vhs-Lernportal.....	6
3. lea.App.....	8
4. eVideo.....	10
5. App IRMGARD.....	12
6. Anton-App.....	14
7. Weitere Tools.....	16

Quellenverzeichnis

Abbildungsverzeichnis

Hinweis: Im Abschnitt "Quellenverzeichnis" findest du noch einmal eine Übersicht der Lerntools mit QR-Code zum Abscannen.



1. Beluga



Die Lernsoftware **Beluga** wurde entwickelt, um Menschen, die ihre **Fähigkeiten** im **Schreiben und/ oder Rechnen** verbessern möchten, durch Übungsaufgaben und Lernspiele zu unterstützen.

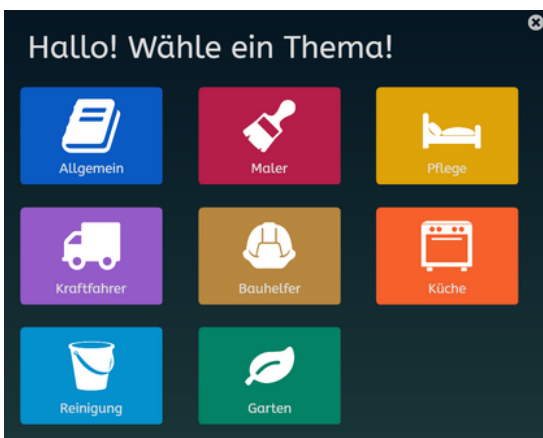


Abbildung 1: Beluga / Menuauswahl / Berufsgruppen



Abbildung 2: Beluga / Menuauswahl

Die Lernspiele der Lernsoftware unterscheiden sich auf unterschiedliche Art und Weise.

- **Nomino:** Rechtschreib- und Wortschatzübungen
- **Momento:** Wort-Bild Paare finden
- **Segmento:** Puzzlespiel
- **Sibillo:** Silbenspiel, Zusammenfügen einzelner Silben
- **Bugi:** Wortsuchrätsel zum Lese- und Konzentrationstraining
- **Flori:** Lesespiel

In kleinen **spielerisch konzipierten** Einheiten können neben einem **Alltagsbezogenen Wortschatz** ebenso **berufsbezogene Inhalte** erworben und geübt werden. Die **Berufsgruppen** setzen sich aus **Maler, Pflege, Berufskraftfahrer, Küche, Reinigung** und **Gartenbau** zusammen.

Auf einen Blick:

- ✓ **Zielgruppe: (junge) Erwachsene** mit Schwerpunkt der **Förderung von Lese- und Schreibkompetenzen**
- ✓ **Kostenlos und ohne Registrierung** nutzbar
- ✓ verfügbar: **App- und Webbasiert**
- ✓ unterteilt in **8 Berufsgruppen** mit mehr als **5000 Nomen**
- ✓ Schwierigkeit in **Niveaustufen (1-5)** unterteilt
- ✓ **Bonus: aktuelle Nachrichten** in **“Leichter Sprache”** aufrufbar

Hinweis



Bei der **Übung “Euro”** wird der Umgang und das Rechnen mit Geld geübt. Der Übungsumfang beschränkt sich auf das Bezahlen und Herausgeben von Wechselgeld. Durch das Anklicken der Geldscheine und Münzen besteht die Möglichkeit, dem Lernenden ein Gefühl für Beträge und Summen zu vermitteln.



2. vhs-Lernportal

Das **vhs-Lernportal** des Deutschen Volkshochschul-Verbandes e.V. umfasst eine Vielzahl von Online-Kursen aus den **Bereichen** der **Alphabetisierung**, **Grundbildung** und **Deutsch als Zweitsprache**.

☉ Online lernen mit dem vhs-Lernportal

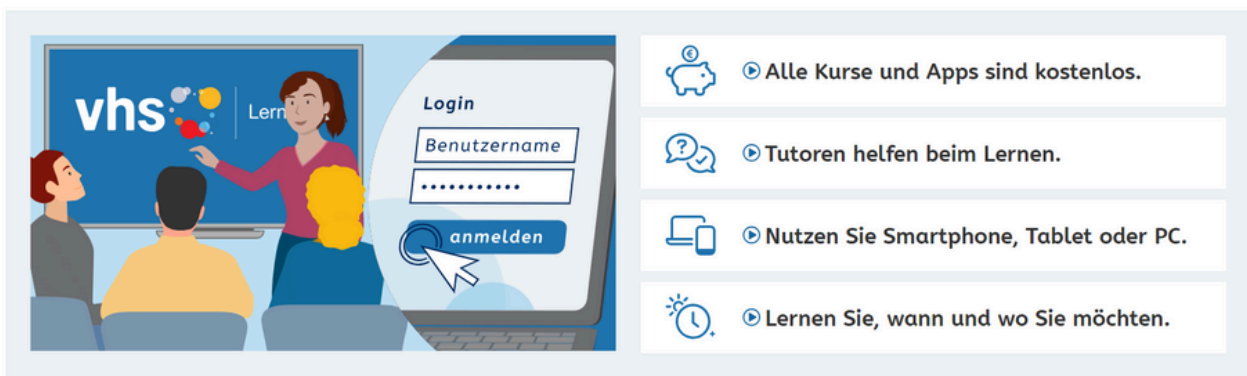


Abbildung 3: vhs-lernportal / Hinweismenü

Das vhs-lernportal bietet unterschiedliche **Sprachkurse** und **Lernangebote**.

- **ABC-Deutschkurs/A1-Deutschkurs/A2-Deutschkurs**
- **A2-B1-Deutschkurs Beruf** (20 Sprachen)
- **B1-Deutschkurs/B2-Deutschkurs**
- **Schreiben**
- **Rechnen**
- **Digitale Welt**
- **Gesundheit/Gesunde Ernährung**
- **Schreiben und Lesen im Beruf**
- Schreiben und Lesen; speziell: **Hilfskraft Pflege/Fachkraft Pflege**

Das vhs-Lernportal eignet sich optimal als **Lernbegleitung**. Zusätzlich bietet das Lernportal **Orientierungsübungen** in den Bereichen: **Gesundheit & gesunde Ernährung, der digitalen Welt** und wie **Wahlen** funktionieren. Mithilfe der Apoll-Zeitung werden zusätzlich **aktuelle Themen** rund um Politik, Gesellschaft und Sport in leichter Sprache näher gebracht.

Auf einen Blick:

- ✓ **Zielgruppe: (junge) Erwachsene und Migrant*innen**
- ✓ **kostenlos und nach Registrierung nutzbar**
- ✓ **verfügbar: App- und Webbasiert**
- ✓ **Deutschkurse (A1-B2 Niveau)**
- ✓ **Übungen werden von Tutoren kontrolliert**
- ✓ **spezieller Kurs zum Thema Wahlen**

Hinweis



Das vhs-Lernportal berücksichtigt die **individuelle Lernleistung** und bindet diese in die Auswahl der Übungen ein. Mithilfe von **KI-generierten Feedback** werden Hürden und Schwierigkeiten beim Bewältigen der Aufgaben erkannt und erneut **einbezogen**. So werden **Übungen wiederholt**.

So kann es vorkommen, dass zwei Personen **unterschiedliche Aufgaben** gestellt bekommen.



3. lea.App



Die **lea.App** ist für Lernende geeignet, die selbstständig ihre **Kompetenzen** im Bereich **Lesen, Schreiben, Rechnen oder Sprachgefühl** verbessern wollen. Durch kleine, klar getrennte Lerneinheiten unterstützt die App auf aktivierende Weise den **Lernprozess**.

Die zu bewältigenden Aufgaben entstehen aus dem **Alltag** oder haben **Berufsbezug**. Zu den Berufsfeldern gehören **Pflege, Lebensmittelproduktion** sowie Teile der **technischen Produktion**.



Abbildung 4: lea.App / Menüauswahl

- **Schreiben:** Übungen, um Schreiben zu lernen und zu verbessern
- **Lesen:** Beispiele werden vorgelesen und die Nutzer*innen begleitet
- **Rechnen:** Grundrechenarten mit Berufszusammenhang
- **Sprachgefühl:** Sätze sollen nach Sprachverständnis eingeordnet werden

Für die jeweiligen Berufsfelder wurde eine **umfangreiche Liste** an **Fremd- und Fachwörtern** erstellt, die von besonderer Relevanz sind. Gleichzeitig soll **mathematisches Grundwissen** vermittelt werden, welches sich ebenfalls an den aufgezählten Bereichen orientiert und somit die **Kompetenzfelder** der Nutzer*innen **erweitert**.



Auf einen Blick:

- ✓ **Zielgruppe:** (junge) Erwachsene
- ✓ **kostenlos, nach Registrierung** nutzbar
- ✓ verfügbar: **Appbasiert (Android und Apple)**
- ✓ **kurze Lerneinheiten** fördern Konzentration
- ✓ **Fachbegriffe** für **spezielle Berufsgruppen**
- ✓ **Bereiche:** Lesen, Schreiben, Rechnen, Sprachgefühl
- ✓ verschiedene **Charaktere** bereichern die Lernerfahrung



Die lea.Charaktere tauchen während der einzelnen Übungen immer wieder auf. Je nach Berufsfeld binden die **Charaktere** den Lernenden aktiv in die Aufgaben mit ein und lassen diesen **am Geschehen teilhaben**. So entsteht ein situativer Bezug zu den unterschiedlichen Berufsgruppen.



4. eVideo



Mit **digitalen Lerneinheiten** bietet eVideo ein Angebot, welches branchenübergreifend **Grundkompetenzen fördert**. Anhand von **praxisnahen Aufgaben** werden die Lese-, Schreib- und Rechenkompetenzen auf **interaktive Weise** gestärkt.

eVideo bietet einen **Einblick** in den **Berufsalltag** verschiedener Branchen und Bereiche. Dabei **interagiert** man mit den **Charakteren**. Durch die Interaktionen werden einerseits ein schneller **Einblick** in den **Berufsalltag** gewährt und gleichzeitig das **Fachwissen** gestärkt.

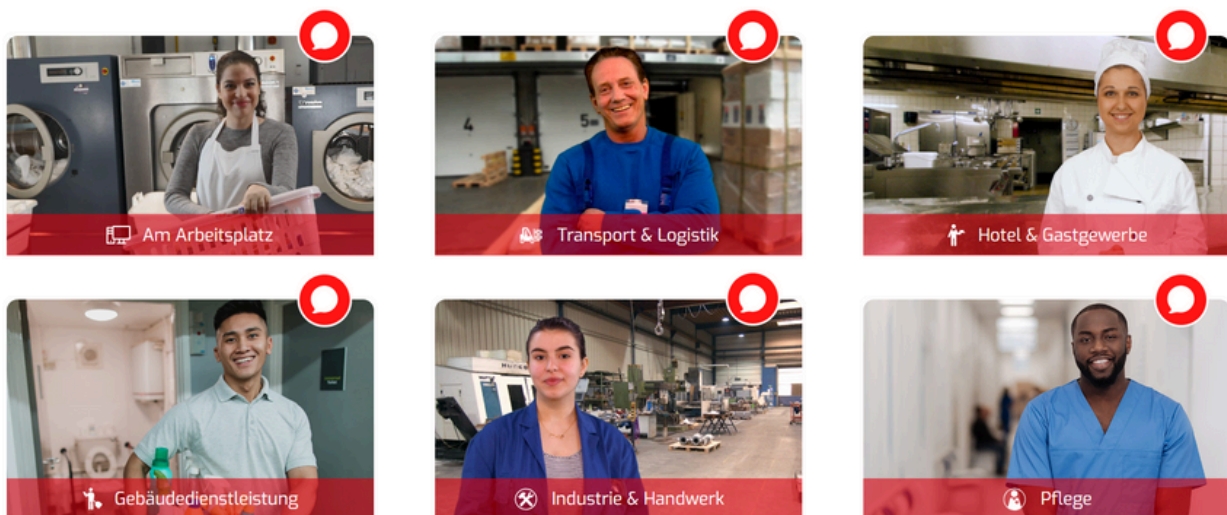


Abbildung 5: eVideo /Menüauswahl

- **Schreiben:** Übungen, um das Schreiben zu lernen und zu erweitern
- **Lesen:** Beispiele sind individuell vertont, wodurch die Nutzer*innen begleitet werden
- **Rechnen:** Grundrechenarten mit Berufszusammenhang
- **Sprachgefühl:** Sätze sollen für Sprachverständnis eingeordnet werden

Bereiche wie **Hotel- & Gastgewerbe, Transport & Logistik, Gebäudereinigung und Pflege** sowie in Ansätzen **Industrie** und **Handwerk** werden den Nutzer*innen näher gebracht.

Wer sich bisher gefragt hat, was ein Gefahrentransport ist oder wie ein Patientenbogen richtig ausgefüllt werden muss, ist mit eVideo ein ganzes Stück **näher am Berufsleben**.

Auf einen Blick:

- ✓ **Zielgruppe:** (junge) Erwachsene mit **arbeitsorientiertem Grundbildungsbedarf**
- ✓ **kostenlos** und **ohne Registrierung** nutzbar
- ✓ verfügbar: **Webbasiert**
- ✓ **Interaktives Design**
- ✓ **Schafft Einblick in verschiedene Berufsbranchen**
Nutzer*in wird in das **Geschehen** mit **einbezogen**

Hinweis



Die vielfältigen Berufsfelder innerhalb des eVideo-Programms bieten einen umfangreichen Einblick in das Arbeitsleben. Die **Abwechslung** zwischen **Filmsequenzen und Aufgabenstellung** begünstigt die **langfristige Lernmotivation** und den **Lerneffekt** und fördert so den spielerischen Zugang zu berufsspezifischen Lerninhalten.



5. App IRMGARD

Die App IRMGARD soll **Erwachsenen**, die ihre **Lese- und Schreibfähigkeiten** verbessern wollen, einen Beitrag zu den bestehenden **Lernangeboten** bieten. Die Namensgeberin der App, **Irmgard Schwiderski**, führt den Lernenden durch die einzelnen Stufen und begleitet somit den Lernprozess.



Abb. 6: App IRMGARD
Titelbildschirm

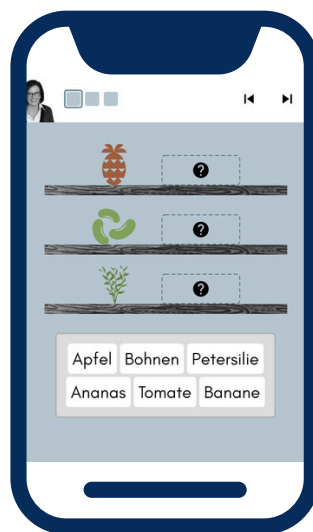


Abb. 7: App IRMGARD
Level 02 / Im Supermarkt

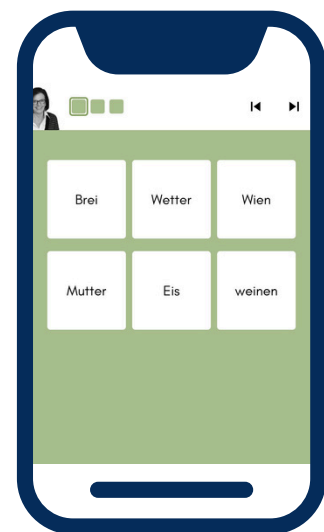


Abb. 8: App IRMGARD
Level 03 / Ei

- **Lernen:** ohne Vorkenntnisse, Einführung von Buchstaben und Lauten
- **Buchstaben und Wörter:** Unterscheidung zwischen kurzen und langen Selbstlauten, Umlaute werden eingeführt
- **Nomen und Verben:** Zeitformen werden vorgestellt
- **Rechtschreibübungen:** Orientierungsübungen, um Gelerntes zu vertiefen und gängige Fremdwörter zu verstehen

Irmgard Schwiderski ist ehemalige Lehrerin und Rektorin einer Grundschule. Sie hat **langjährige Erfahrungen** im Vermitteln der Lese- und Schreibkompetenz, die im Hauptaugenmerk der Anwendung stehen. Durch ihre Erfahrung ist sie als **Mentorin** perfekt geeignet, außerdem hat sie alle Lerneinheiten persönlich eingesprochen. Durch den strukturierten Aufbau braucht man keine Vorkenntnisse, um mit dem Lernen beginnen zu können.



Auf einen Blick:

- ✓ **Zielgruppe: Erwachsene**
- ✓ **nach Registrierung kostenlos und werbefrei nutzbar**
- ✓ **verfügbar: Appbasiert**
- ✓ **Irmgard Schwiderski als persönliche Mentorin**
- ✓ **9 Level: verschiedenen Übungen mit Sprachausgabe**
- ✓ **Verständnis entwickeln für Nomen/Verben/Adjektive**

Hinweis



Irmgard führt **persönlich** durch die 9 konzipierten **Level** der Anwendung. Durch ihre **individuelle Ansprache** motiviert sie den Lernenden, die **Übungen zu absolvieren**.

Zum **Abschluss** kann sich der Lernende entscheiden, einen **Brief an Irmgard zu schicken**.



6. Anton-App

Die Anton-App richtet sich an **Schüler*innen** und bietet somit die optimale **Ergänzung** zum **Schulunterricht**, ohne diesen ersetzen zu wollen.

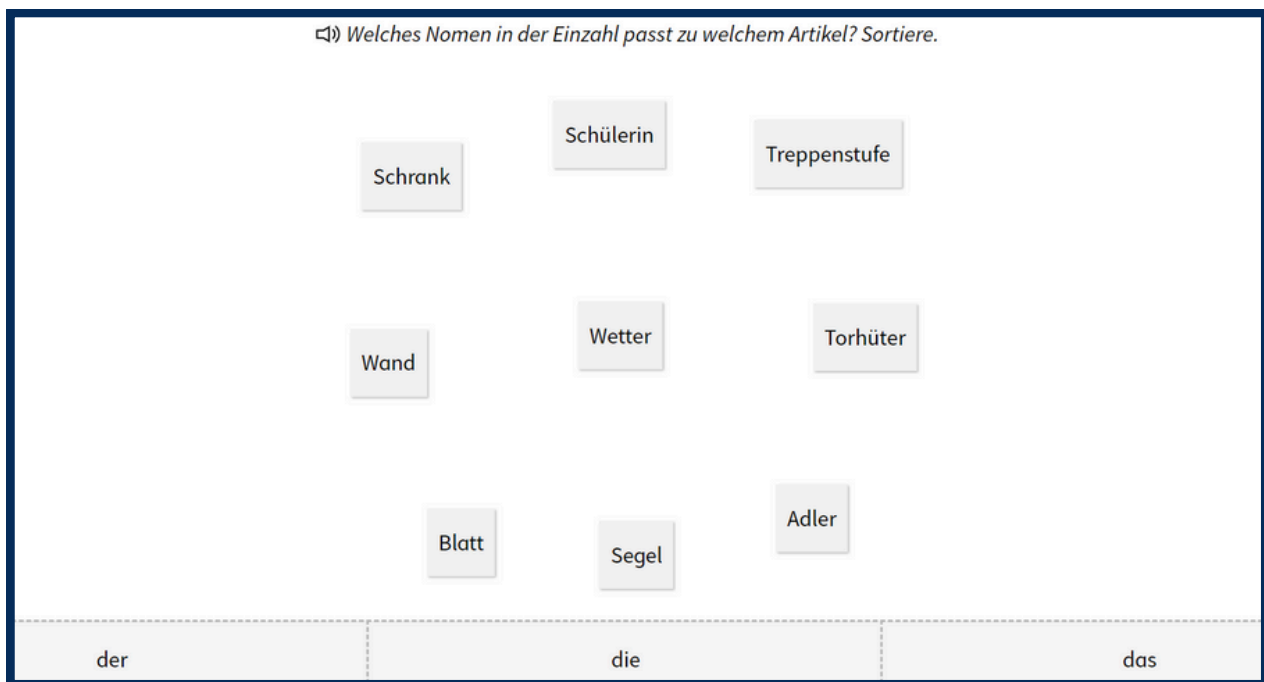


Abbildung 9: Anton-App / Deutsch 2. Klasse / Nomen nach Artikeln ordnen

- **Deutsch:** 1. bis 10. Klasse, inkl. Oberstufe und Abiturvorbereitung
- **Mathematik:** 1. bis 10. Klasse, inkl. Oberstufe und Abiturvorbereitung
- **andere Sprachen:** Englisch, Spanisch, Französisch u. a.
- **Vorschule:** Übungen in einfachen Bereichen (z.B. Muster zuordnen)
- **Weitere Fächer:** Physik, Biologie, Chemie, Musik u. a.

Die **Übungseinheiten** motivieren und eröffnen **Zugang** zu **Schul- und Allgemeinwissen**. Die Schüler*innen erfahren gleichzeitig, dass ihr **Smartphone und Tablet** als **produktiver Helfer** sinnvoll genutzt werden kann. Durch die Anton-App können Unterrichtsinhalte gezielt wiederholt und vertieft werden. Viele Lehrkräfte nutzen Sie bereits als Tool für ihren Unterricht.

Auf einen Blick:

- ✓ Zielgruppe: **Schüler*innen und Jugendliche**
- ✓ nach **Registrierung kostenlos** nutzbar
- ✓ **verfügbar: App und Webbasiert**
- ✓ verschiedene **Schulfächer: Klasse 1.-10. +**
- ✓ Ansteigender **Schwierigkeitsgrad**
- ✓ **Feedback** nach abgeschlossenen Übungen

Hinweis



Um die **Motivation** und das **Lernerlebnis** positiv zu gestalten, bedient sich die Anton-App einem **Belohnungssystem**. Je nach Übung und Fortschritt **erhält** man **Münzen** die im weiteren Verlauf für Mini-Spiele eingelöst werden können.

7. Weitere Tools



Nachdem wir euch einige Apps und Lernprogramme vorgestellt haben, möchten wir zum Abschluss noch einige Programme nennen, die nicht detailliert aufgeführt wurden, welche es dennoch verdient haben genannt zu werden.

Speziell soll hier **“Kahoot”** genannt werden. Hier kannst du **selbst Lerninhalte** erstellen oder erstellen lassen, um sie später zu **wiederholen** und so zu **vertiefen**. Die App löst sich bewusst vom herkömmlichen Lernschema und ermöglicht es, Themen und Inhalte individuell zu gestalten. Sie erschafft so einen Zugang zu unterschiedlichen Lernfeldern.

- [Eductify - Mathematik Übungen](#)
- [Kahoot!](#)
- [Duolingo - Sprachen lernen](#)
- [ABC-Deutsch](#)
- [“Ankommen“-App](#)
- [Knowunity - Die Lernapp](#)



Quellenverzeichnis

Anton-App:

solocode GmbH (2023): ANTON - Lernplattform für die Schule.
Abgerufen auf: <https://anton.app/de/>, Stand: 14.06.2024, Berlin



App IRMGARD:

KOPF, Hand + FUSS gemeinnützige Gesellschaft für Bildung mbH
(2021): App Irmgard. Abgerufen auf: <https://irmgard-berlin.de/>,
Stand: 14.06.2024, Berlin



Beluga:

Volkshochschule Oldenburg gGmbH. (2020): Beluga-
Lernsoftware. Abgerufen auf: <https://beluga-lernsoftware.de/>,
Stand: 14.06.2024, Oldenburg



eVideo:

Arbeit und Leben Berlin-Brandenburg DGB/VHS e. V. (2023):
eVideo Lernwelt. Abgerufen auf: <https://www.lernen-mit-evideo.de/>, Stand: 14.06.2024, Berlin.



lea.App:

Universität Bremen (2018): Lea.App.
Abgerufen auf:
<https://blogs.uni-bremen.de/leaonline/anwendungen/lernapp/>,
Stand: 14.06.2024, Bremen



vhs-Lernportal:

Deutscher Volkshochschul-Verband e.V. (2024): vhs-Lernportal.
Abgerufen auf: <https://www.vhs-lernportal.de/>, Stand: 14.06.2024,
Berlin



Abbildungsverzeichnis

Abb. 1. Beluga Lernsoftware (2020), eigenhändiger Auszug aus Menüauswahl Berufsgruppen (Stand 12. Juni 2024, 11:00). Regionales Grundbildungszentrum, VHS Oldenburg gGmbH, Oldenburg [abgerufen auf: <https://beluga-lernsoftware.de/bwb2/>]

Abb. 2. Beluga Lernsoftware (2020), eigenhändiger Auszug aus: Beluga/Menüauswahl (Stand 12. Juni 2024, 11:00). Regionales Grundbildungszentrum, VHS Oldenburg gGmbH, Oldenburg [abgerufen auf: <https://beluga-lernsoftware.de/bwb2/>]

Abb. 3. vhs-lernportal (2024), eigenhändiger Auszug aus: vhs-Lernportal Online-Lernen (Stand 12. Juni 2024, 11:00). Deutscher Volkshochschul-Verband e.V., Bonn [abgerufen auf: <https://www.vhs-lernportal.de/wws/9.php#/wws/home.php>]

Abb. 4. Festner, C. & Uebachs (2021), R. Was ist Lea.Online. In Prof. Dr. Wolf, K.D. & Prof. Dr. Koppel, I. Lea.Online - Handreichung für Alphabetisierungskräfte, S. 28
https://blogs.uni-bremen.de/leaonline/files/Handreichung_Orange_LeaOnline.pdf

Abb. 5. eVideo (2023), eigenhändiger Auszug aus: eVideo, eVideo - Menüauswahl (Stand 12. Juni 2024, 12:00). Arbeit und Leben Berlin-Brandenburg DGB/VHS e.V.; Projekt ABConnect, Berlin [abgerufen auf: <https://www.lernen-mit-evideo.de/>]

Abb. 6. App Irmgard (2012), eigenhändiger Auszug aus : App Irmgard - Level 5 (Stand 12. Juni 2024, 12:30). KOPF, HAND + FUSS gemeinnützige Gesellschaft für Bildung mbH, Berlin [abgerufen über App Irmgard]

Abb. 7. App Irmgard (2012), eigenhändiger Auszug aus : App Irmgard - Titelseite (Stand 12. Juni 2024, 12:30). KOPF, HAND + FUSS gemeinnützige Gesellschaft für Bildung mbH, Berlin [abgerufen über App Irmgard]

Abb. 8. App Irmgard (2012), eigenhändiger Auszug aus : App Irmgard - Titelseite (Stand 12. Juni 2024, 12:30). KOPF, HAND + FUSS gemeinnützige Gesellschaft für Bildung mbH, Berlin [abgerufen über App Irmgard]

Abb. 9. Anton-App (2018), eigenhändiger Auszug aus: Anton-App /Deutsch 2. Klasse/Nomen nach Artikeln ordnen (Stand 12. Juni 2024, 13:30). solocode GmbH,, Berlin [abgerufen auf:<https://anton.app/de/lernen/deutsch-2-klasse/thema-01-grammatik-nomen/uebungen-01-nomen-kennenlernen/>]

Kontakt:

Projekt "AlphaBeruf"

Arbeit und Leben Sachsen-Anhalt gGmbH

Projektstandorte: **Halle (Saale) und Magdeburg**

Projektlaufzeit: **01.04.2023 bis 31.03.2026**



0179 4378605



alphaberuf@aul-lsa.de



<https://alphaberuf.aul.app>

