

## Digitale Übungsformate

Am Beispiel *LearningApps* (Stand Juli 2022)

<p><b>Voraussetzung:</b> Registrierung durch die Lehrkraft</p> <p><b>Zugang:</b> ein Internetzugang wird benötigt</p> <p><b>Sprache der Anwendung:</b> Deutsch</p> <p><b>Arbeits-/Sozialform:</b> EA, PA</p> <p><b>Kompatibilität:</b> mit allen Browsern</p> <p><b>Kosten:</b> keine</p> <p><b>Nutzung von Werbung:</b> nein</p>	
<p><b>Schwerpunkt der Anwendung:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> Möglichkeit zur individuellen Anpassung</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Selbstständiges Arbeiten</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Feedback</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Visualisierung von Lerninhalten</li> <li><input type="checkbox"/> Kollaboration</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Sicherung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> Hör-/Hörsehverstehen</li> <li><input type="checkbox"/> Sprechen: an Gesprächen teilnehmen</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Sprechen: zusammenhängendes Sprechen</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Leseverstehen</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Schreiben</li> <li><input type="checkbox"/> Sprachmittlung</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Verfügen über sprachliche Mittel</li> <li><input type="checkbox"/> Interkulturelle kommunikative Kompetenz</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Text- und Medienkompetenz</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Sprachlernkompetenz</li> <li><input type="checkbox"/> Sprachbewusstheit</li> </ul>
<p><b>Beschreibung:</b></p> <p>Mit <i>LearningApps</i> können verschiedene digitale Übungen für den Englischunterricht erstellt werden. Neben bereits veröffentlichten Übungen, die weiterverwendet und für die Lerngruppe angepasst werden können, besteht die Möglichkeit, eigene Formate aus zahlreichen Vorlagen zu erstellen. In diese können Bild, Text, Videos oder Audios eingebunden werden. Die erstellten Übungen werden via Link oder QR-Code mit den Lernenden geteilt, in Lernmanagementsysteme oder in digitale <i>e-books</i> eingebettet. Bei entsprechendem Lernstand können auch die Lernenden selbst solche Übungen erstellen.</p>	
<p><b>Anwendungsbeispiele und -tips:</b></p> <p><b>zur Förderung</b></p> <p>a) <b>des Wortschatzes:</b> z.B. Schrift-, Bild oder Audio-Bild-Zuordnung als Paar-Spiele oder Paar-Zuordnung, Zuordnung auf einem Bild</p> <p>b) <b>der Aussprache:</b> z.B. <i>Listen and repeat</i> Übung</p> <p>c) <b>des Schreibens:</b> z.B. Wortgitter, Kreuzworträtsel</p> <p>d) <b>des Leseverstehens:</b> z.B. <i>multiple-choice</i> Rätsel, Paar-Zuordnungen</p> <p>e) <b>des Hör-/Hörsehverstehens:</b> z.B. Audio/Video mit Einblendung, Zuordnung auf einem Bild, Zeitstrahl</p>	