

# Vokabeltrainer

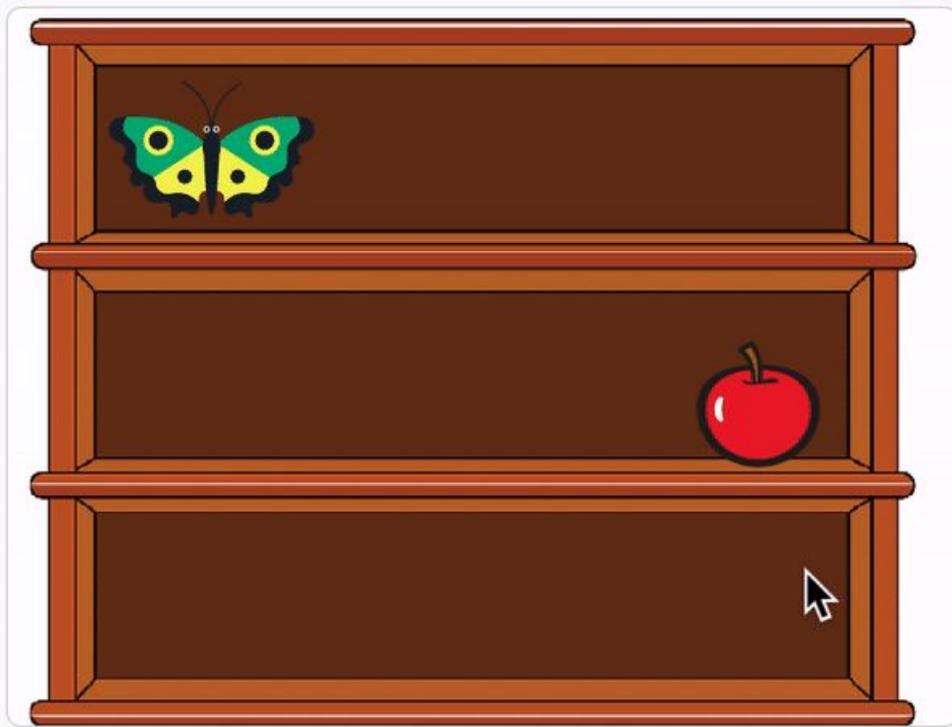


In Scratch

# Vorstellung

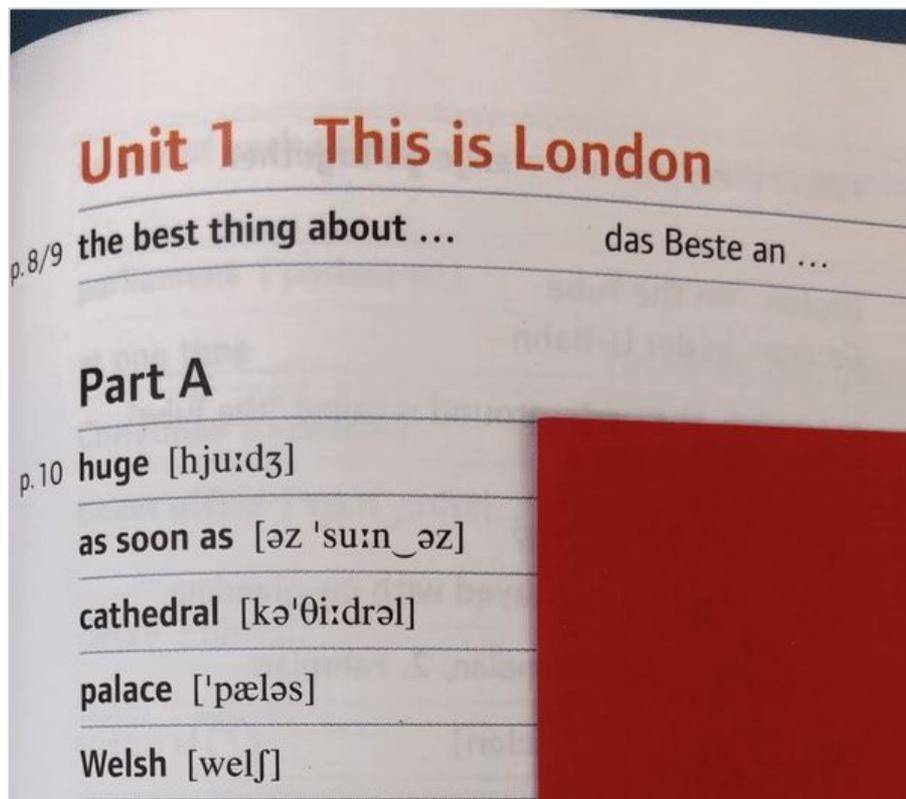
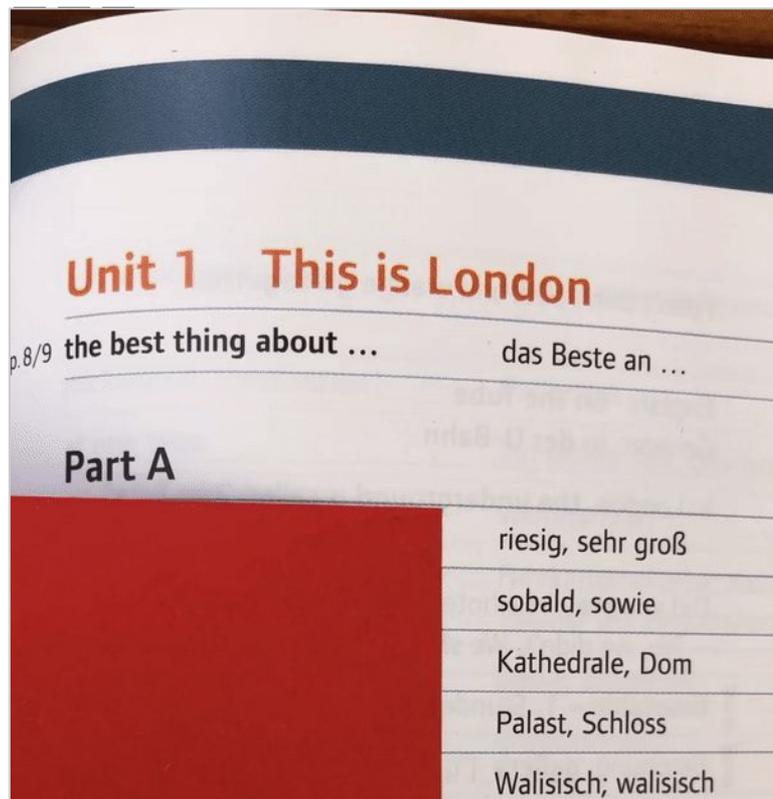
Wer sind wir? Wer seid ihr?

# Vokabeltrainer



---

# Wie lernt ihr Vokabeln?



Besuchen Sie [www.menti.com](https://www.menti.com) und benutzen Sie den Code 3362 6505

# Was sollte ein Vokabeltrainer können?

 Mentimeter



# Was ein Computerprogramm bieten kann

---

- Überprüfen der Lösung
- Lernen mit Bildern
- Zufall bei der Auswahl
- Punkte zählen
- Schwierige Vokabeln häufiger zeigen
- Englische Worte aussprechen
- Hörverständnis üben
- Vokabeln lernen mit einem Spiel verbinden



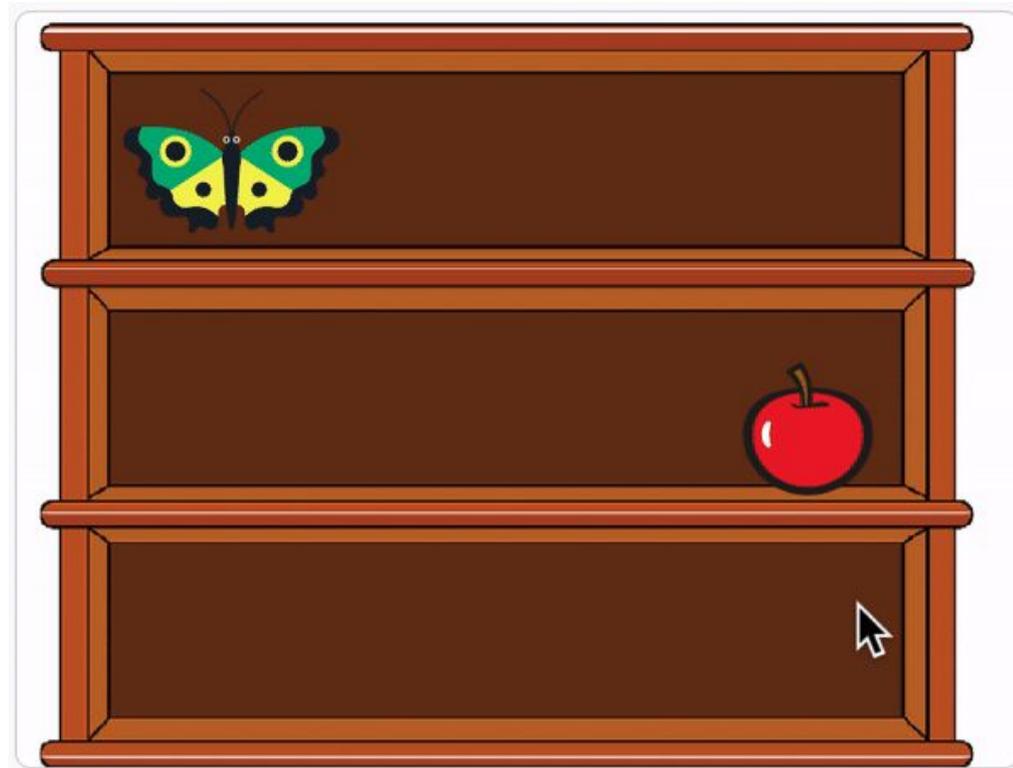
# Vokabeln mit Bildern

**Unit 1 This is London**

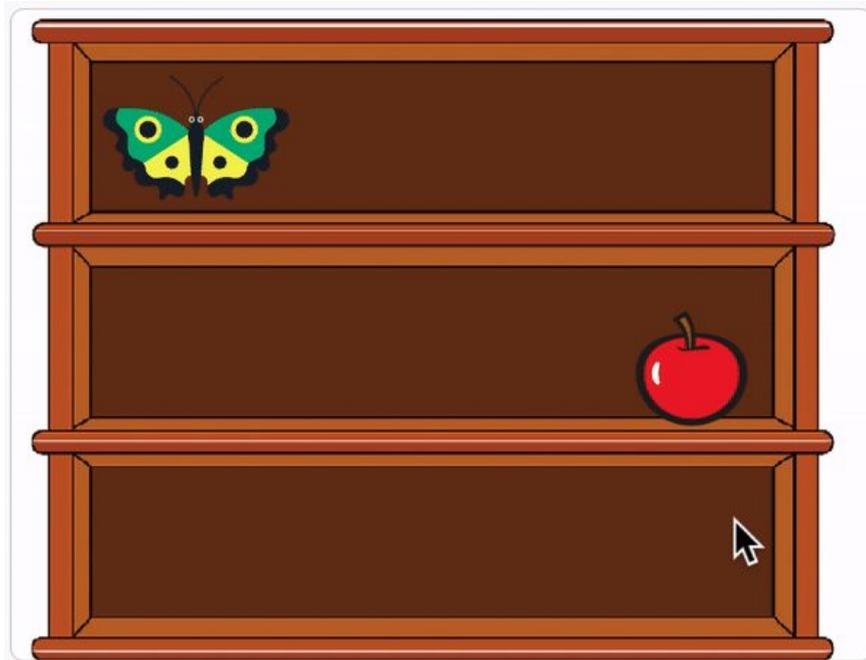
p. 8/9 the best thing about ... das Beste an ...

**Part A**

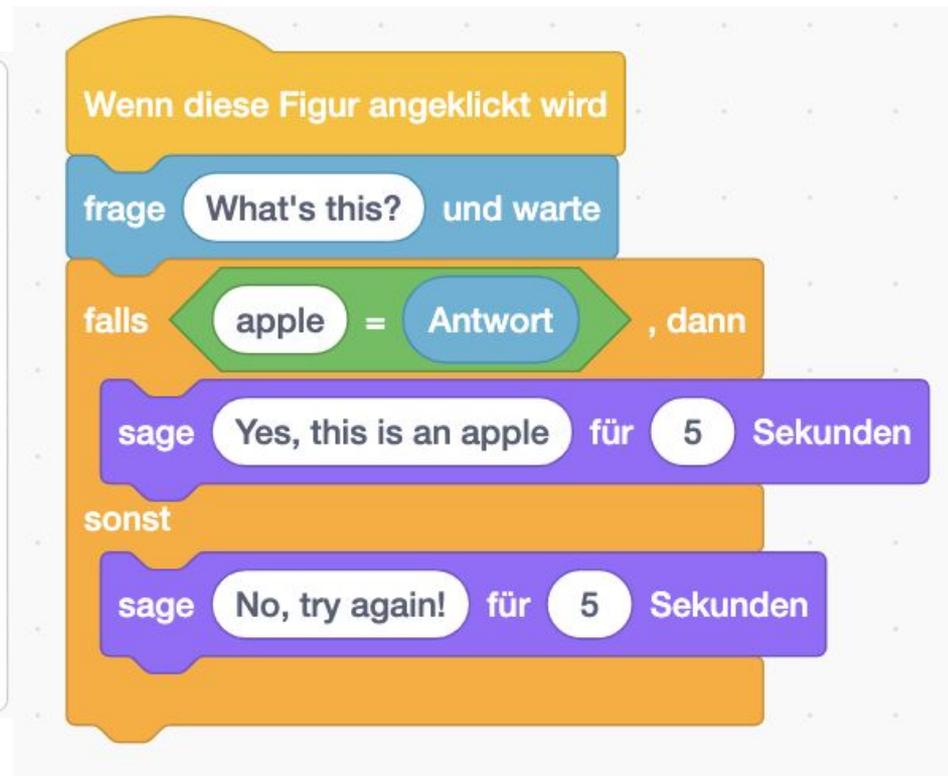
	riesig, sehr groß
	sobald, sowie
	Kathedrale, Dom
	Palast, Schloss
	Walisisch; walisisch



# 1. Vokabeltrainer mit Bildern



- Mit Bild
- Mit Überprüfung



# 2. Vokabeltrainer mit Zufall



```

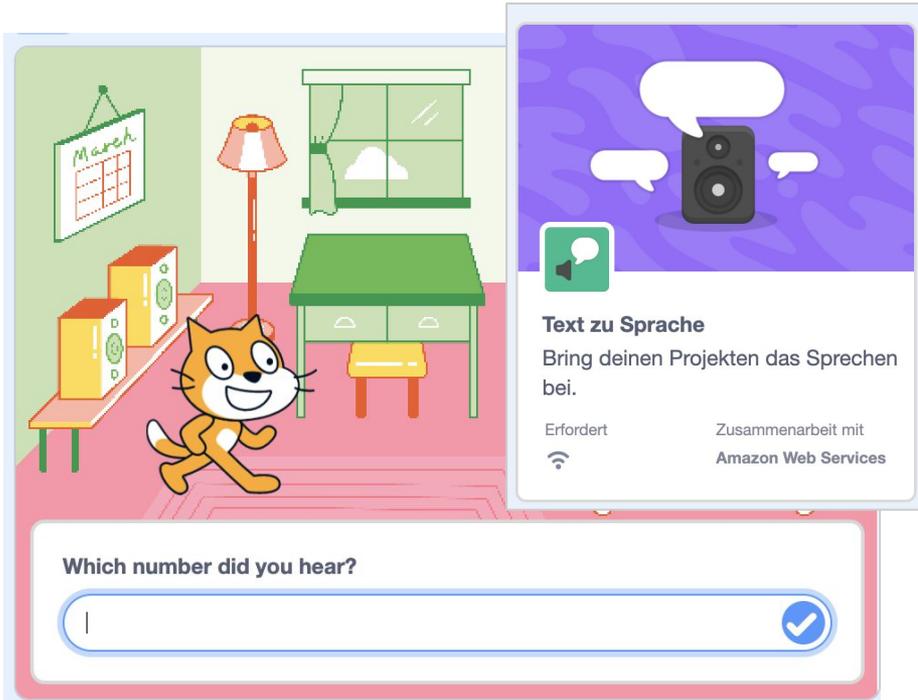
Wenn [ ] angeklickt wird
  wiederhole fortlaufend
    setze Zufallszahl auf Zufallszahl von 1 bis 3
    falls Zufallszahl = 1, dann
      frage nach Englisch Hund dog
    falls Zufallszahl = 2, dann
      frage nach Englisch Katze cat
    falls Zufallszahl = 3, dann
      frage nach Englisch Maus mouse
  
```

```

Definiere frage nach Englisch deutsches Wort englisches Wort
frage verbinde Wie heißt und verbinde deutsches Wort und auf Englisch? und warte
falls Antwort = englisches Wort, dann
  sage Richtig! für 2 Sekunden
sonst
  sage Leider falsch für 2 Sekunden
  
```

- Mit Zufall
- Mit eigenem Block

# 3. Hörverständnis mit Zahlen



Which number did you hear?

- Mit Sprachausgabe
- Hörverständnis üben

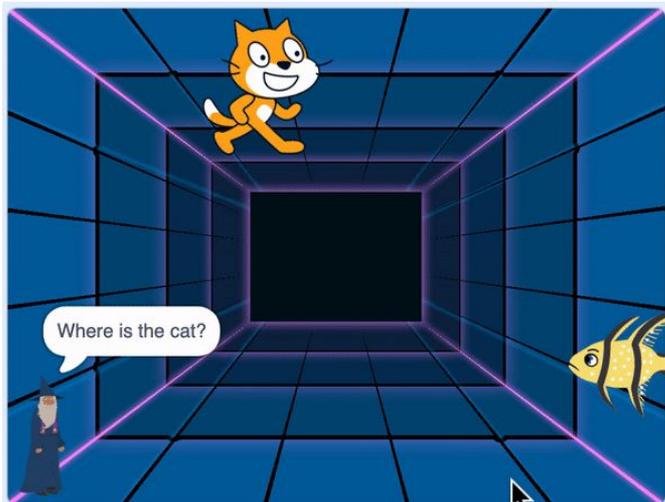
## Text zu Sprache




```

Wenn diese Figur angeklickt wird
  setze Sprache auf Englisch
  sage 10
  frage Which number did you hear? und warte
  falls Antwort = 10, dann
    sage That's correct! für 5 Sekunden
  sonst
    sage That's wrong! für 5 Sekunden
  
```

# 4. Vokabeln lernen mit Spiel



```

Wenn [ ] angeklickt wird
  sende next an alle

Wenn ich next empfangen
  setze Zufallszahl auf Zufallszahl von 1 bis 2
  falls Zufallszahl = 1, dann
    sage Where is the fish?
    setze Lösung auf fish
  falls Zufallszahl = 2, dann
    sage Where is the cat?
    setze Lösung auf cat
  
```

```

Wenn ich next empfangen
  gehe zu Zufallsposition

Wenn diese Figur angeklickt wird
  falls Lösung = cat, dann
    sage Yes, I'm a cat! für 2 Sekunden
  sonst
    sage No, that's wrong für 2 Sekunden
  sende next an alle
  
```

- Mit Sprachausgabe
- Hörverständnis üben