

Vokabeltrainer

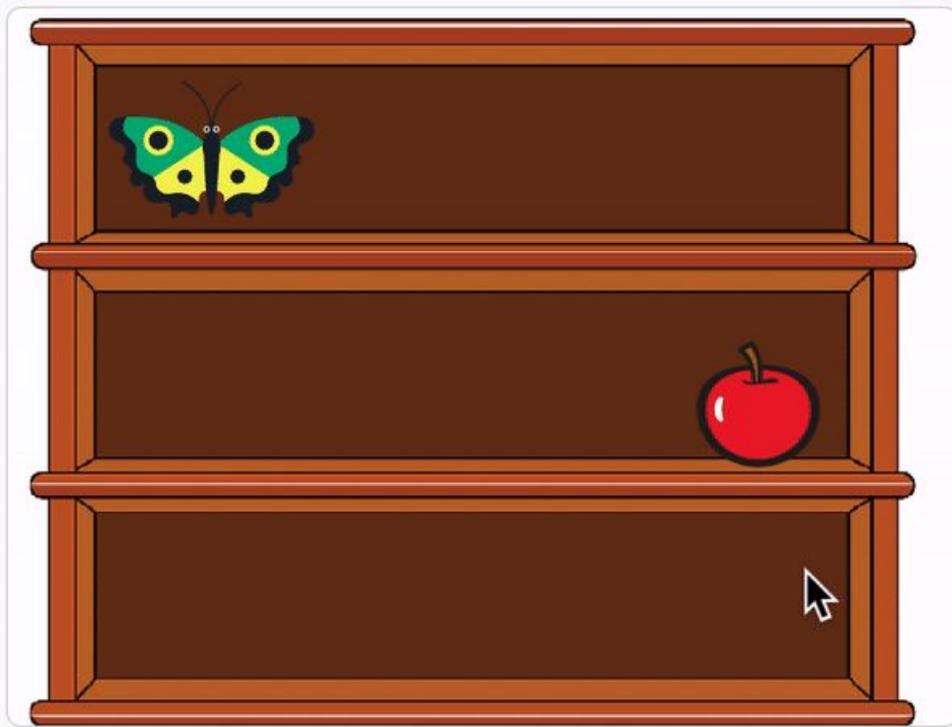


In Scratch

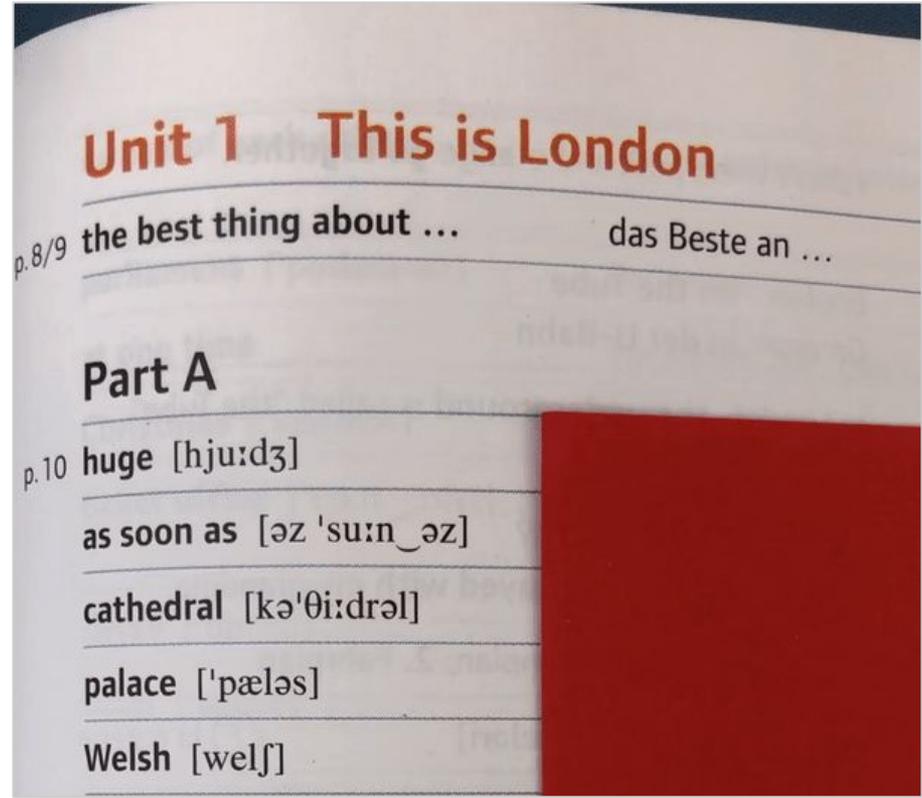
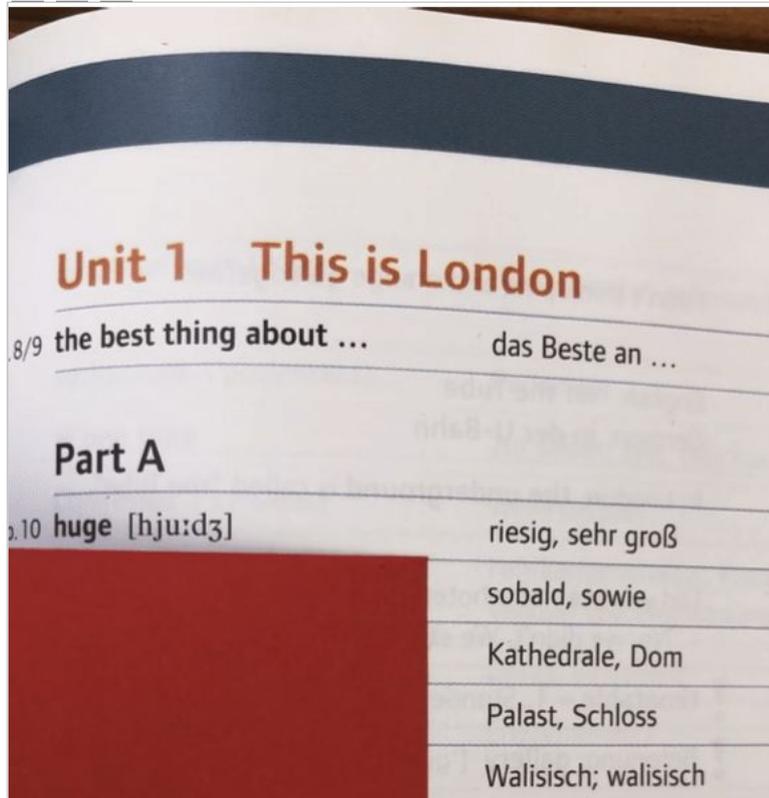
Vorstellung

Wer sind wir? Wer seid ihr?

Vokabeltrainer



Wie lernt ihr Vokabeln?



Besuchen Sie 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
- Englische Worte aussprechen
- Hörverständnis üben
- Vokabeln lernen mit einem Spiel verbinden

- Einfacher Wechsel zwischen
Deutsch -> Englisch und Englisch -> Deutsch
- Leicht erweiterbar



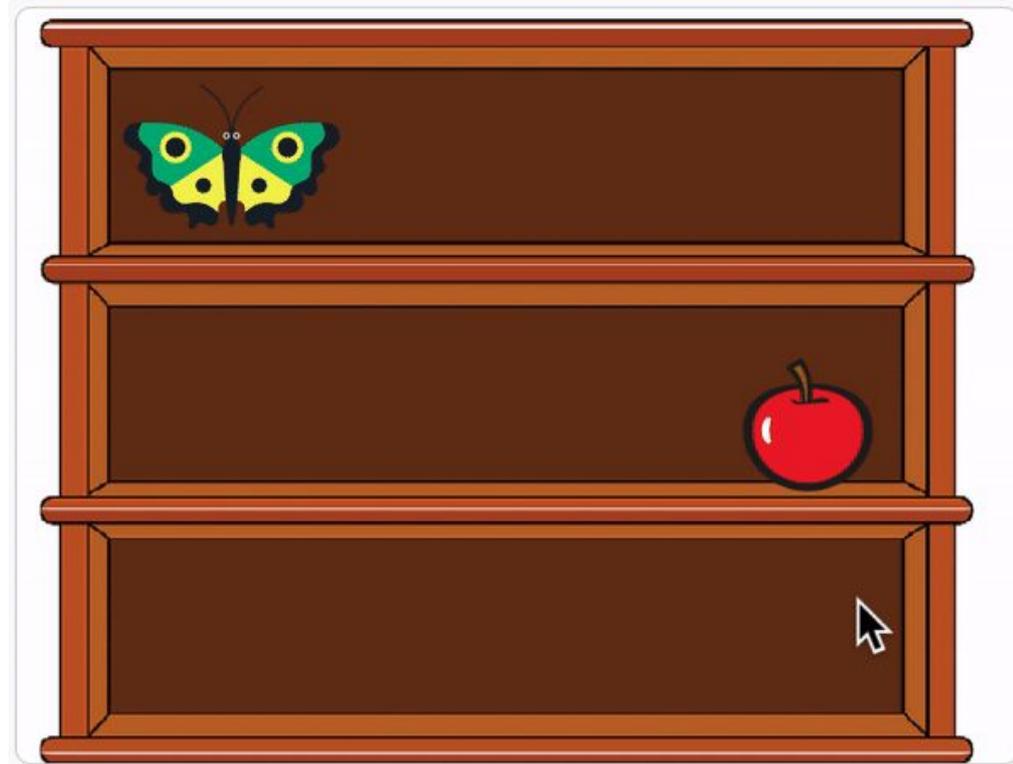
Vokabeln lernen mit Bildern und Überprüfung

Unit 1 This is London

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

Part A

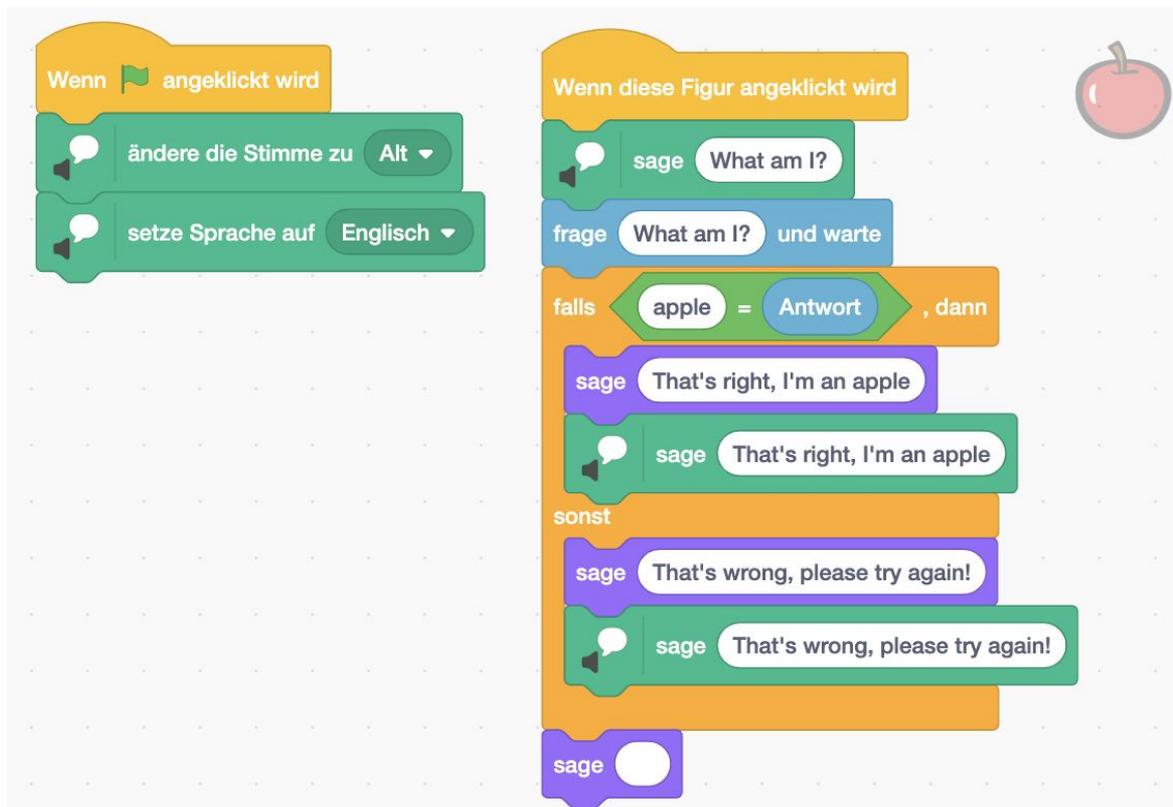
	riesig, sehr groß
	sobald, sowie
	Kathedrale, Dom
	Palast, Schloss
	Walisisch; walisisch



1. Vokabeltrainer mit Bildern und Überprüfung



1.1 Vokabeltrainer mit Sprachausgabe



The image shows a Scratch script for a vocabulary trainer. The script is set on a grid background with a red apple icon in the top right corner.

```

    Wenn [ ] angeklickt wird
      ändere die Stimme zu Alt
      setze Sprache auf Englisch
      Wenn diese Figur angeklickt wird
        sage What am I?
        frage What am I? und warte
        falls [apple = Antwort], dann
          sage That's right, I'm an apple
          sage That's right, I'm an apple
        sonst
          sage That's wrong, please try again!
          sage That's wrong, please try again!
        sage
  
```

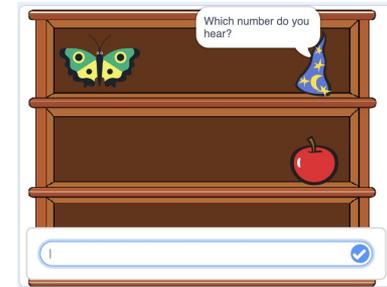


1.2 Vokabeltrainer mit Hörverständnis

```

    Wenn  angeklickt wird
      setze Sprache auf Englisch
      ändere die Stimme zu Alt

    Wenn diese Figur angeklickt wird
      spiele Klang Magic Spell ganz
      setze Zufallszahl auf Zufallszahl von 1 bis 10
      sage Which number do you hear?
      warte 0.5 Sekunden
      sage Zufallszahl
      frage Which number do you hear? und warte
      falls Antwort = Zufallszahl, dann
        sage verbinde That's right, the number is und Zufallszahl
        sage verbinde That's right, the number is und Zufallszahl
      sonst
        sage verbinde That's wrong, the number is und Zufallszahl
        sage verbinde That's wrong, the number is und Zufallszahl
      sage 
  
```



Tipp: Animationen “on MouseOver”



Wenn  angeklickt wird

wiederhole fortlaufend

falls  wird  Mauszeiger  berührt? , dann

wechsle zum nächsten Kostüm

sonst

wechsle zu Kostüm  bat-a 



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

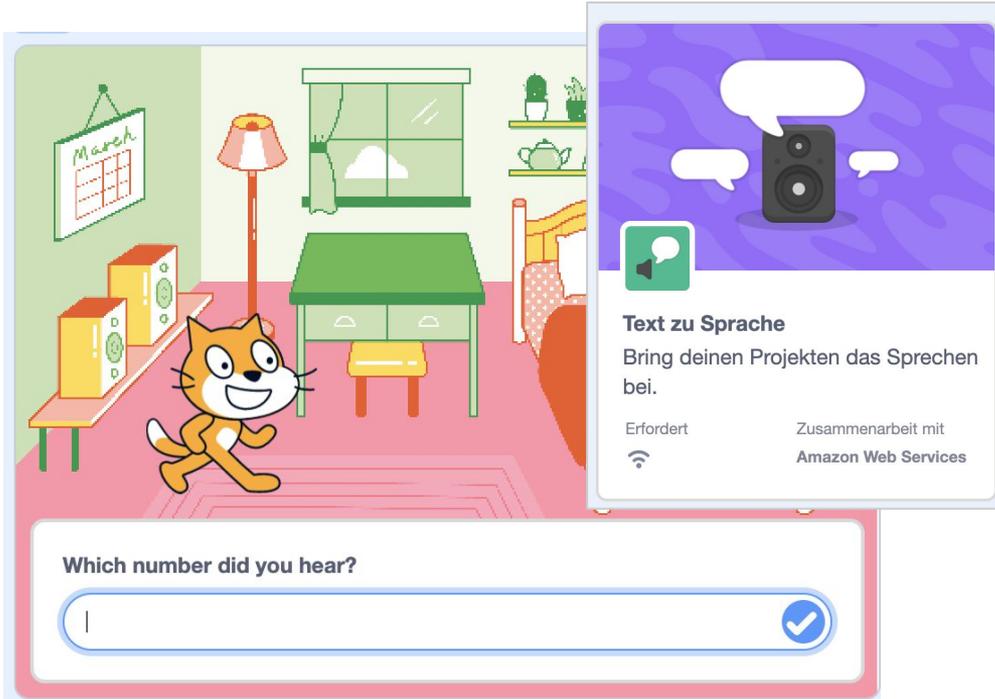
sage Richtig! für 2 Sekunden

sonst

sage Leider falsch für 2 Sekunden

- Mit Zufall
- Mit eigenem Block

3. Hörverständnis mit Zahlen



The image shows a Scratch scene with a cat character in a room. A 'Text zu Sprache' widget is overlaid on the scene. The widget has a purple header with a speaker icon and the text 'Text zu Sprache'. Below the header, it says 'Bring deinen Projekten das Sprechen bei.' and 'Erfordert' with a Wi-Fi icon. To the right, it says 'Zusammenarbeit mit Amazon Web Services'. Below the widget is a text input field with the question 'Which number did you hear?' and a blue checkmark button.

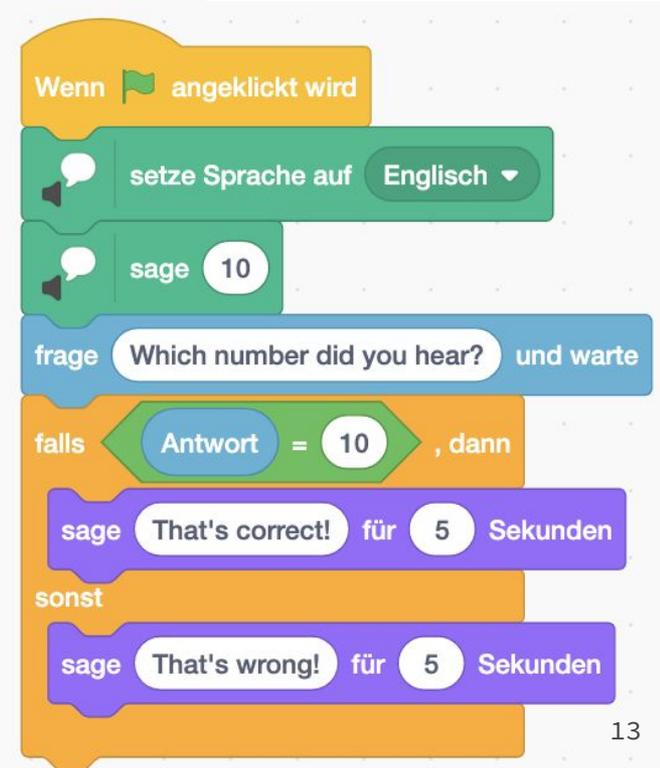
- Mit Sprachausgabe
- Hörverständnis üben

Text zu Sprache



Three green buttons with speaker icons and dropdown menus:

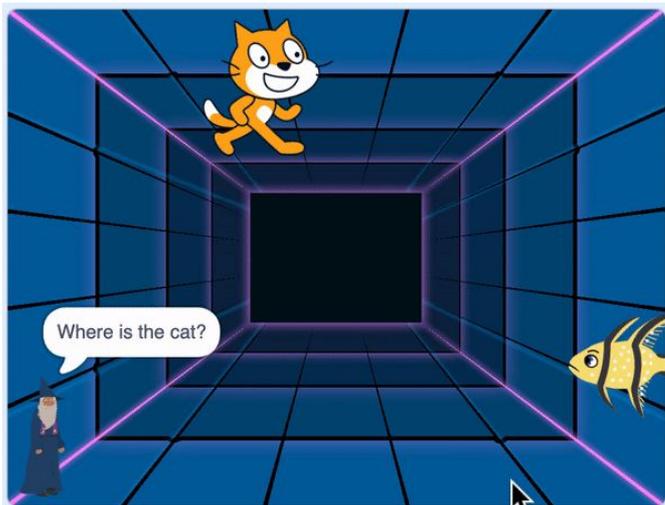
- sage **Hallo**
- ändere die Stimme zu **Alt**
- setze Sprache auf **Deutsch**



A Scratch script for a listening comprehension exercise:

- Wenn **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



- Mit Sprachausgabe
- Hörverständnis üben
- Nachrichten verschicken

```

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
  
```