



GETVICO24

Digital unterstützte und gamifizierte Wortschatzvermittlung im DaF-Unterricht

Referentin: Thi Anh Ninh Ngo



Blooket

Quizlet

skribbl.io

BookWidgets
interactive learning

Überblick



Problemstellung



Wortschatzerwerb und
Wortschatzvermittlung
im Überblick



Digitale Unterstützung
und Gamifizierung im
DaF - Unterricht

1

Problemstellung

WORT 
SCHATZ

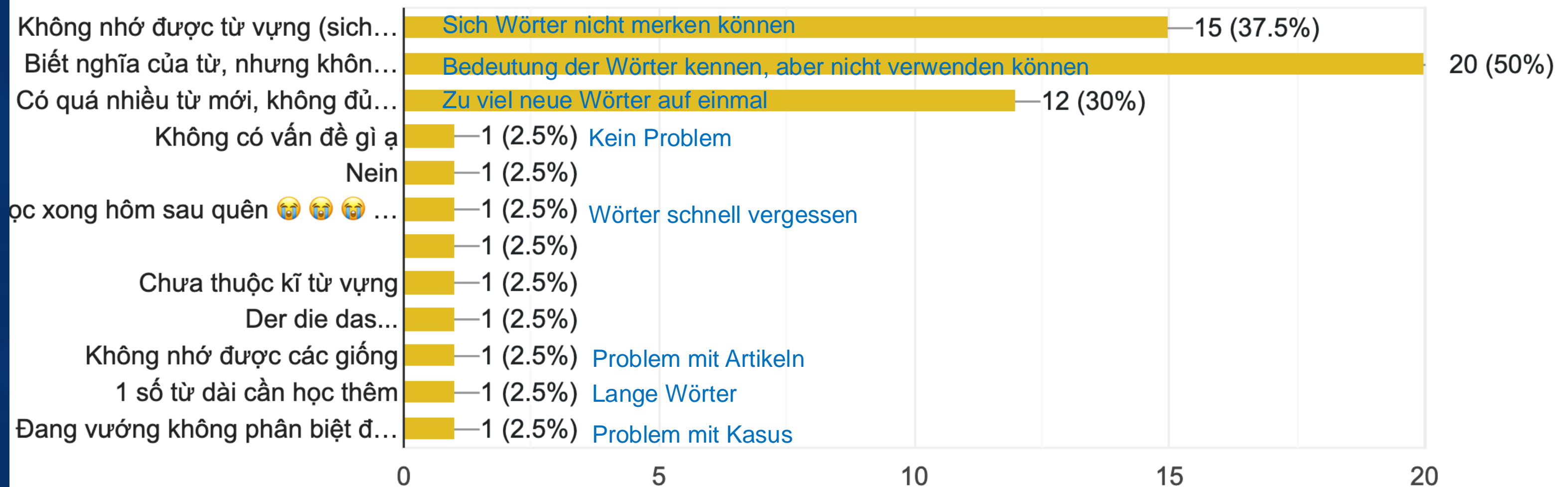
1

Problemstellung

Umfrage: 40 Probanden auf Deutsch-Niveau A1 – A2

Bạn gặp vấn đề nào khi học từ vựng? (Welche Probleme hast du beim Wortschatzlernen?)

40 responses

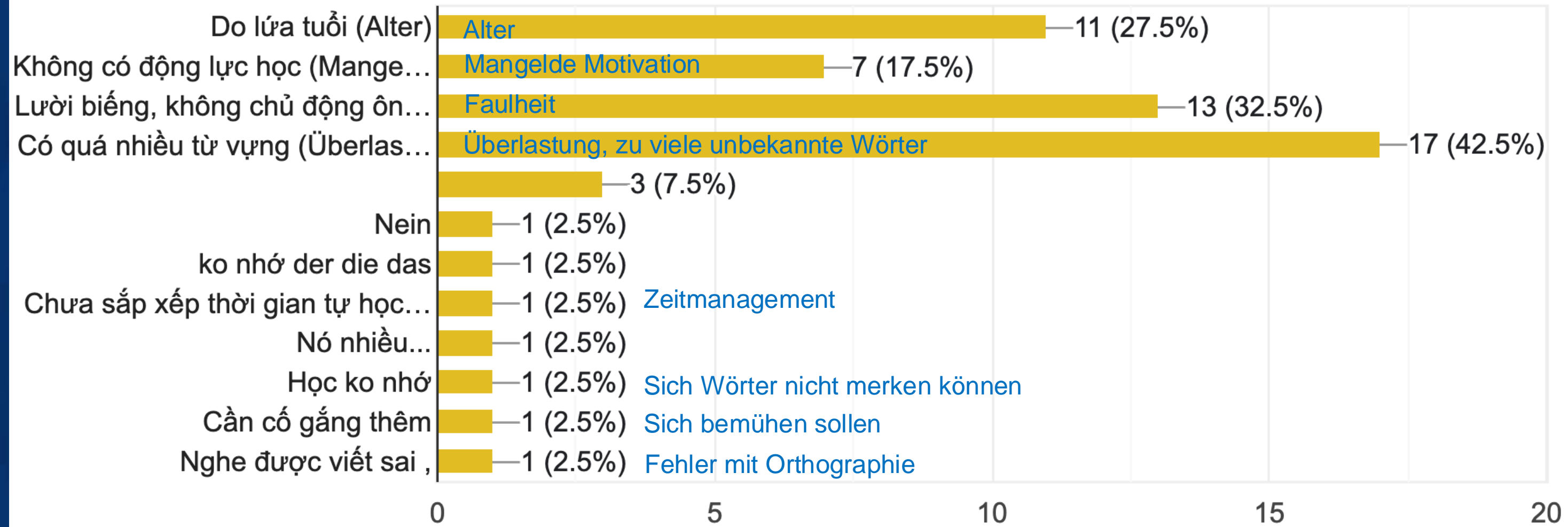


1 Problemstellung

Umfrage: 40 Probanden auf Deutsch-Niveau A1 – A2

Theo bạn, nguyên nhân cho những vấn đề này là gì?(Was sind die möglichen Ursachen?)

40 responses

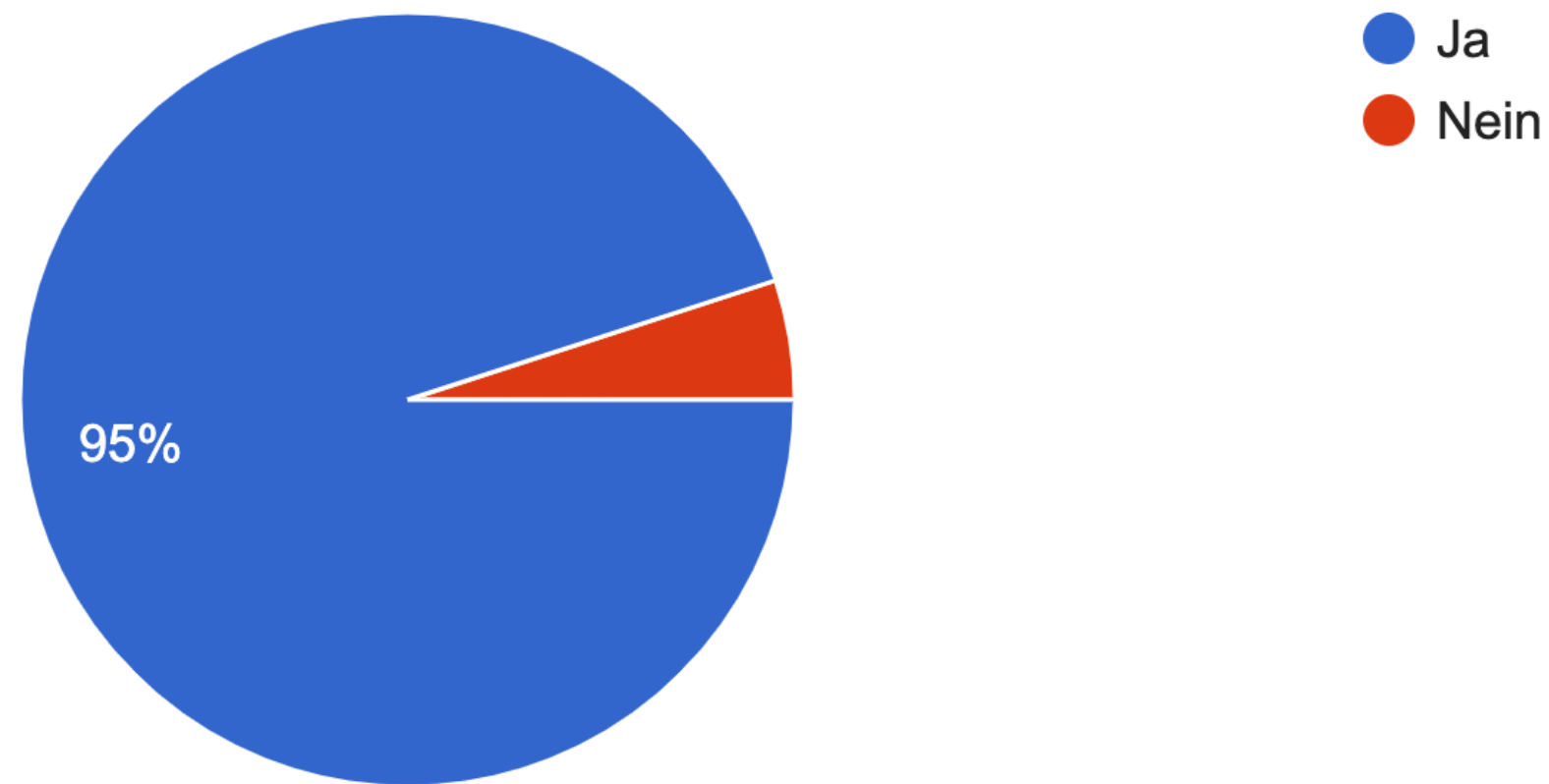


1 Problemstellung

Umfrage: 40 Probanden auf Deutsch-Niveau A1 – A2

Bạn có thấy học từ vựng với Quizlet, Blooket,... hiệu quả hơn không? (Findest du, dass es effektiver ist, Wortschatz mit digitalen Plattformen wie Quizlet, Blooket, usw. zu lernen?)

40 responses

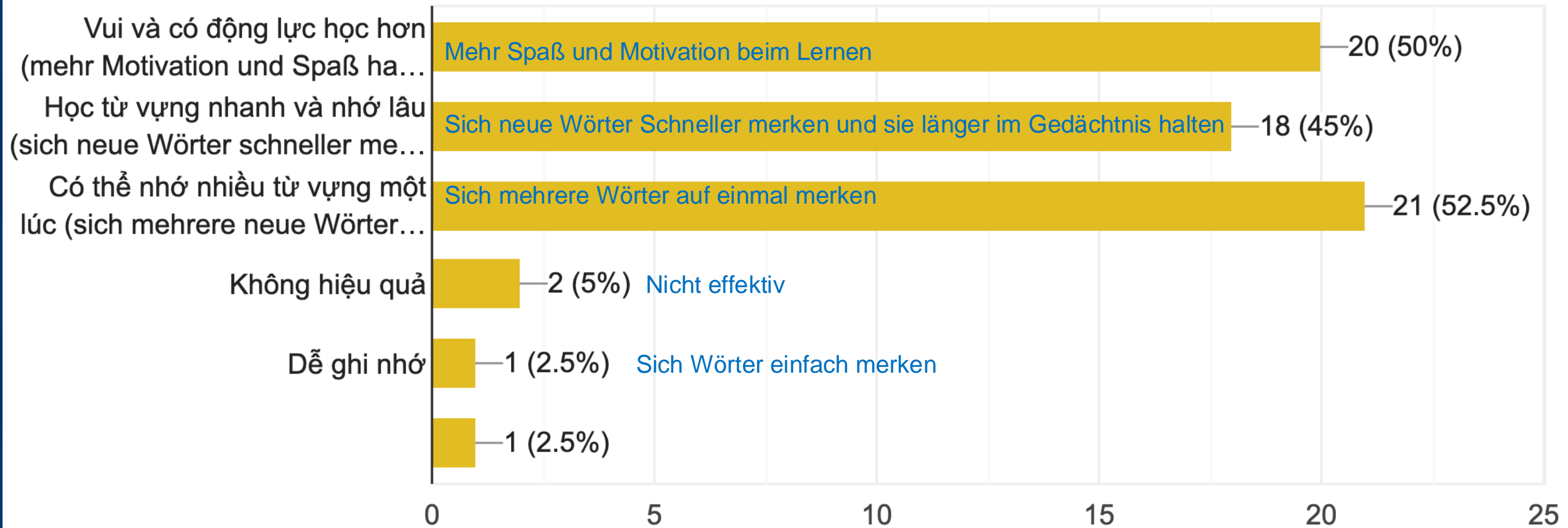


1 Problemstellung

Umfrage: 40 Probanden auf Deutsch-Niveau A1 – A2

Nếu có, hiệu quả như thế nào? (Wenn ja, wie wirksam sind diese Methoden?)

40 responses



2

Wortschatzerwerb und Wortschatzvermittlung im Überblick



2

Wortschatzerwerb und Wortschatzvermittlung im Überblick

2.1. Bedeutung des Wortschatz

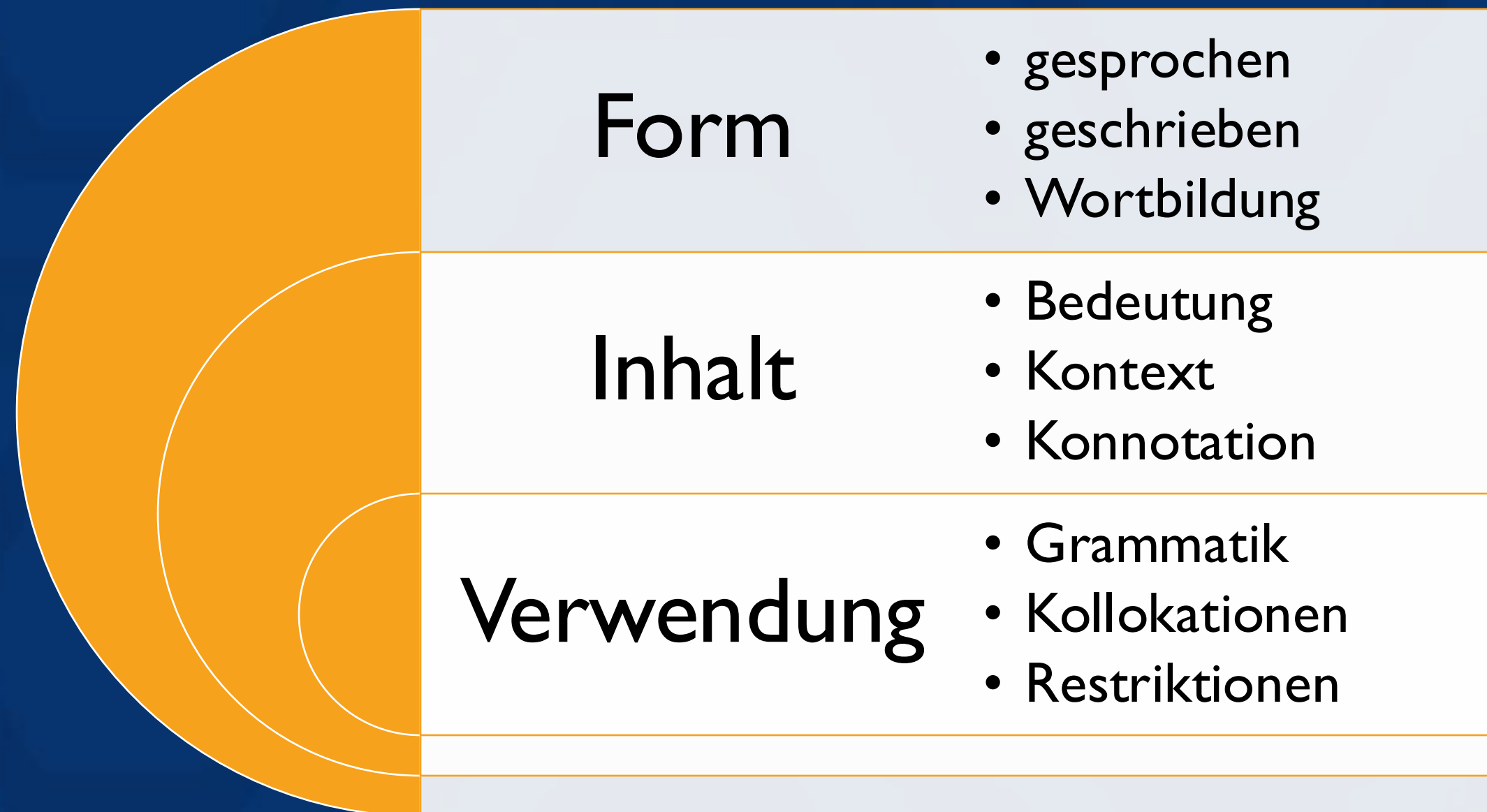
„Der persönliche Wortschatz ist von zentraler Bedeutung für die Sprachbeherrschung eines Menschen und für die von ihr anhängige kognitive wie kommunikative Kompetenz.“

Ulrich 2016: 33

2

Wortschatzerwerb und Wortschatzvermittlung im Überblick

2.2. Was muss man über ein Wort wissen?



2

Wortschatzerwerb und Wortschatzvermittlung im Überblick

2.3. Wie lernt man Wörter?

Bewusstes, direktes
Lernen

- Vokabel pauken
- Nachschlagen/fragen
- Neue Vokabel ausprobieren

Implizites,
indirektes Lernen

- Lesen
- Zuhören

2

Wortschatzerwerb und Wortschatzvermittlung im Überblick

2.4. Phasen der Wortschatzarbeit

Wortschatz
einführen

Wortschatz
anwenden

Wortschatz
erschließen

Wortschatz
einüben und
wiederholen



3

Digitale Unterstützung und Gamifizierung im DaF - Unterricht

3

Digitale Unterstützung und Gamifizierung im DaF-Unterricht

3.1. Wortschatz einführen

Bilder und Wörter zuordnen

0:29

| | | | | | | | |
|-----------|-------------|-------------|-----------------|----------------|------------|-----------------|-----------------|
| der Bus | der Bahnhof | das Stadion | die Universität | die Bibliothek | die Oper | der Zoo | die Straßenbahn |
| das Hotel | die Fähre | der Park | das Moped | die U-Bahn | die Schule | das Krankenhaus | |

Submit Answers

3

Digitale Unterstützung und Gamifizierung im DaF-Unterricht

3.1. Wortschatz einführen

Wortschatz klassifizieren

0:09

| | | |
|--|--|---|
|  das Dirndl |  die Rose |  der Geist |
|  der Osterhase |  die Schokolade |  der Weihnachtsmann |
|  Süßigkeiten |  die Valentinstagskarte |  die Liebe |
|  der Kürbis |  der Weihnachtsbaum |  die Maske |
|  die Brezel |  die Ostereier | |
|  der Adventkranz |  das Kostüm | |



Valentinstag

| | | | |
|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|



der Karneval

| | | | |
|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|



Weihnachten

| | | | |
|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|



Halloween

| | | | |
|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|



das Oktoberfest

| | | | |
|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|



Ostern

| | | | |
|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|



Submit Answers



3

Digitale Unterstützung und Gamifizierung im DaF-Unterricht

3.1. Wortschatz einführen

Wortschatz festigen mit Quizlet

- Fortschritt der Lernende checken
- Verschiedene Kurse für verschiedene Lerngruppen erstellen
- Aktivitäten, mit denen die Lernende zusammen und mit Spaß lernen
- Unterschiedliche Übungsarten
- Interessante Angebote für Selbststudium zu Hause

The screenshot shows the QuizletPlus interface for a course titled 'Lektion 1_Getränke'. The user profile is 'i0324'. The course is set for 'Letztes Jahr (29.05.23-29.05.24)'. The page displays a progress bar and a list of members with their progress in various activities: LERNEN, KARTEIKARTENANTWORTEN, SCHREIBEN, TESTEN, and ZUORDNEN. A tooltip for user 'buichien123q' indicates that their progress is not being counted because they haven't answered questions in the last 3 months. On the right, there is a 'LINK' section with a URL and a 'Kopieren' button, and a 'KURSIONFORMATIONEN' section listing 'ETS, Hanoi', '9 Lernsets', and '22 Mitglieder'.

3

Digitale Unterstützung und Gamifizierung im DaF-Unterricht

3.1. Wortschatz einführen

Wortschatz festigen

- Vielfältige Übungen beim Lernmodus

Lektion 7_Berufe und Tätigkeiten

Spiele und Aktivitäten

Zuordnen

Standard Quizlet Live

Checkpoint

Wiederholung im Unterricht

Karteikarten

Lernen

Testen

Hinweis anzeigen

Eine Sekretärin
arbeitet im Büro.



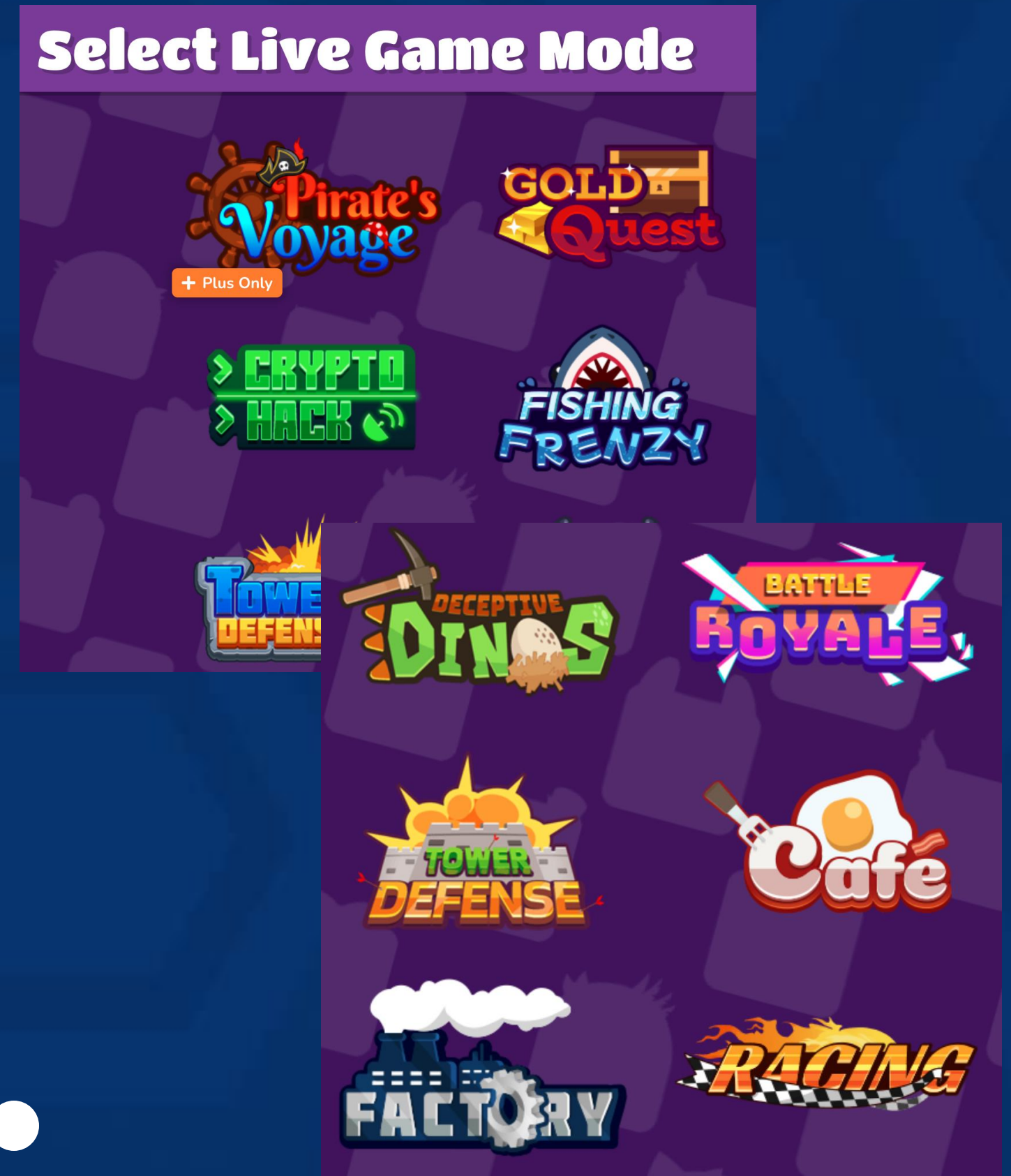
3

Digitale Unterstützung und Gamifizierung im DaF-Unterricht

3.1. Wortschatz einführen

Wortschatz festigen mit Blooket

- Spiele vor Ort oder zu Hause spielen
- Spielerische Angebote für Selbststudium zu Hause
- Einfach von Quizlet aus Lernset importieren

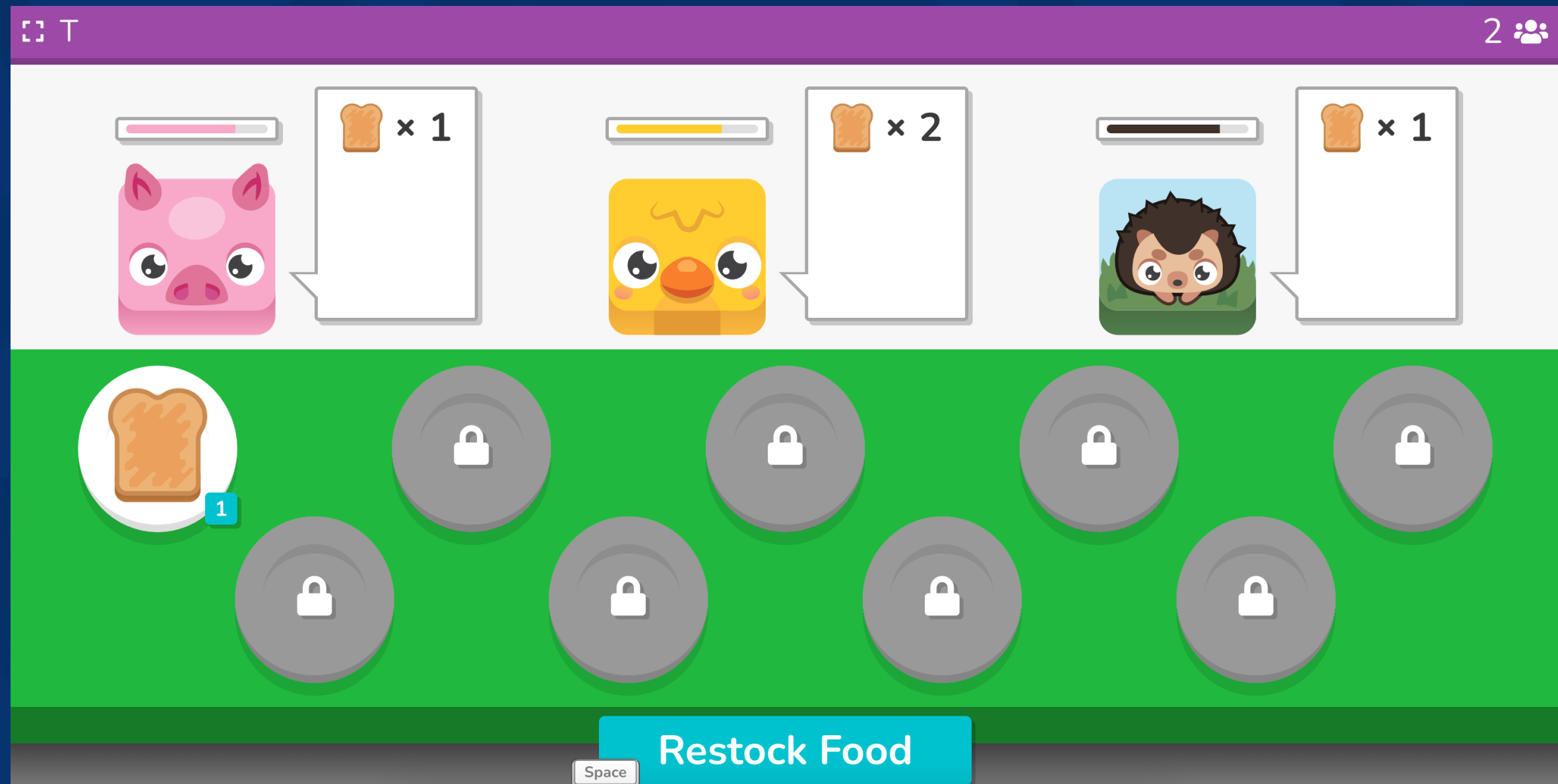


3

Digitale Unterstützung und Gamifizierung im DaF-Unterricht

3.1. Wortschatz einführen

Wortschatz festigen mit Blooket



3

Digitale Unterstützung und Gamifizierung im DaF-Unterricht

3.1. Wortschatz einführen

Wortschatz festigen mit Blooket

- Leistungen der Lernenden schauen

The screenshot displays the Blooket interface. On the left is a purple sidebar with navigation options: Create, Discover, My Sets, Favorites, History, Homework (highlighted), Play, and Settings. The main area shows a 'Leaderboard' with six rows of student data. Each row includes a percentage of correct answers, a small avatar, the student's name, a progress bar with correct and incorrect counts, and the student's level.

| Correct | Avatar | Name | Progress | Level |
|-------------|--------|------------|----------|----------|
| 97% Correct | | Longgg | 76 / 2 | Level 47 |
| 89% Correct | | Mạnh | 56 / 7 | Level 40 |
| 74% Correct | | NDDiep | 53 / 19 | Level 40 |
| 87% Correct | | Trương Yển | 59 / 9 | Level 40 |
| 95% Correct | | nhi | 53 / 3 | Level 34 |
| 86% Correct | | Quynh Diem | 75 / 12 | Level 33 |

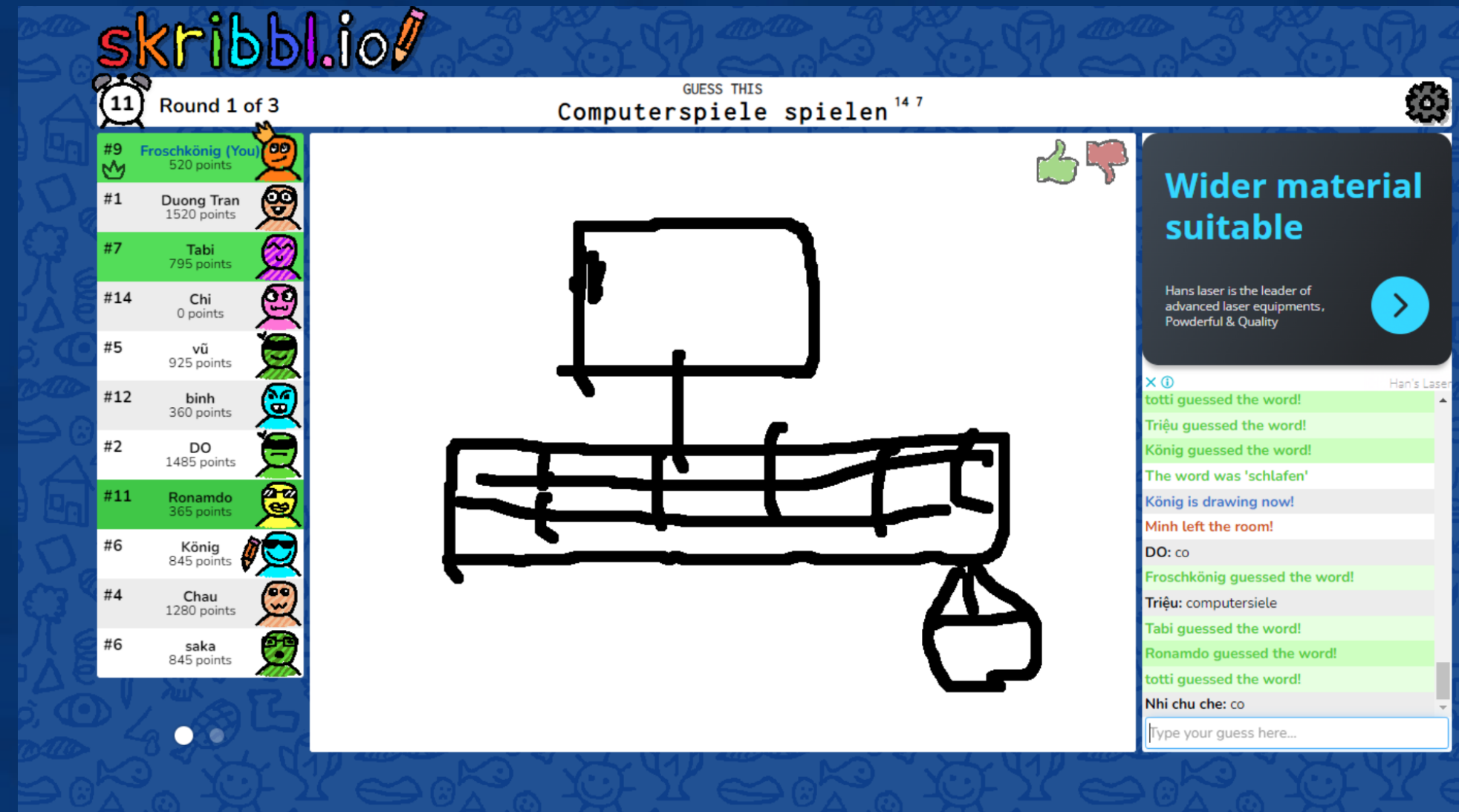
3

Digitale Unterstützung und Gamifizierung im DaF-Unterricht

3.1. Wortschatz einführen

Wortschatz festigen mit Skribbl

- Spielerisch Wortschatz lernen













3

Digitale Unterstützung und Gamifizierung im DaF-Unterricht

3.1. Wortschatz einführen

Bei Bookwidgets Spiele erstellen

Games

| | | |
|---|--|---|
|  Jigsaw Puzzle A classic Jigsaw puzzle |  Crossword A crossword puzzle, created from a list of words and descriptions |  Word Search Find the hidden horizontal, vertical or diagonal words. |
|  Pair Matching Match pairs of cards containing images, text or formula. |  Memory Game A classic pair matching game. Cards can have words, images or math expressions on them. |  Snowman / Hangman The classic game with a hangman (or snowman), where you provide the list of words. |
|  Randomness Pick random numbers, words or images. |  Bingo Card Every student gets a card of words, and marks words until someone yells "Bingo!". |  Spot The Difference Spot the difference game with popup labels. |
|  Mind Map Draw a mind map. | | |

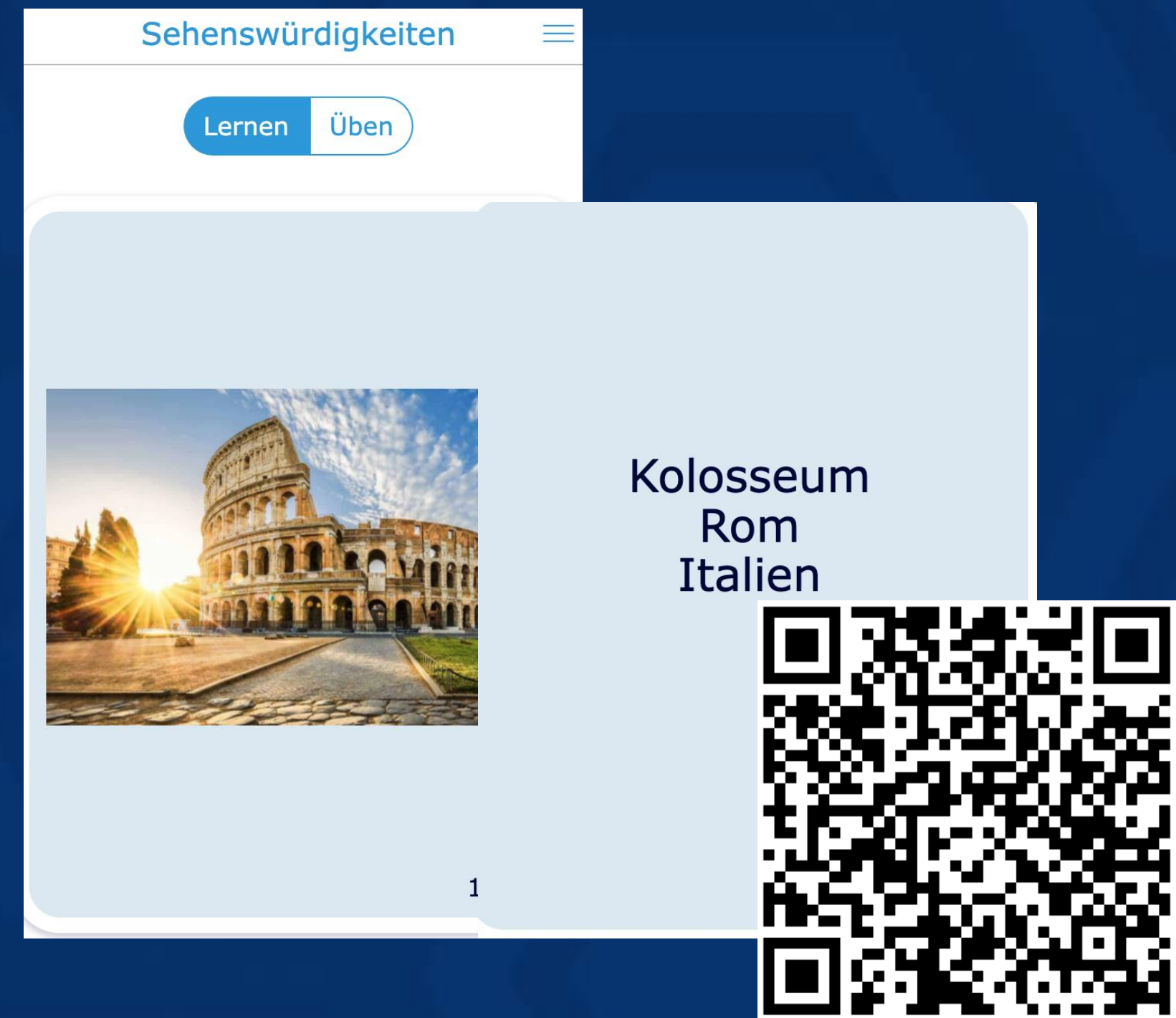
3

Digitale Unterstützung und Gamifizierung im DaF-Unterricht

3.2. Wortschatz anwenden und erschließen

Bei Bookwidgets Karteikarten erstellen

- Anhand Karteikarten ein Dialog führen
- Beispiel:
 - Was ist das?
 - Das ist das Kolosseum.
 - Wo ist denn das?
 - Das Kolosseum ist in Rom.
 - In welchem Land ist das?
 - Rom ist in Italien.




Sehenswürdigkeiten

Lernen Üben

Kolosseum
Rom
Italien

1



3

Digitale Unterstützung und Gamifizierung im DaF-Unterricht

3.2. Wortschatz anwenden und erschließen

Bei Bookwidgets Aufgaben erstellen

- Anhand vorgegebenen Wörter einen Satz bilden
 - Beispiel: Paul und ich machen um halb elf die Aufgabe.

Student View

Design Print x

Tagesablauf

Paul
und
ich

die Aufgabe
machen

11 12 1
10 2
9 3
8 4
7 5
6

Drehen



3

Digitale Unterstützung und Gamifizierung im DaF-Unterricht

3.2. Wortschatz anwenden und erschließen

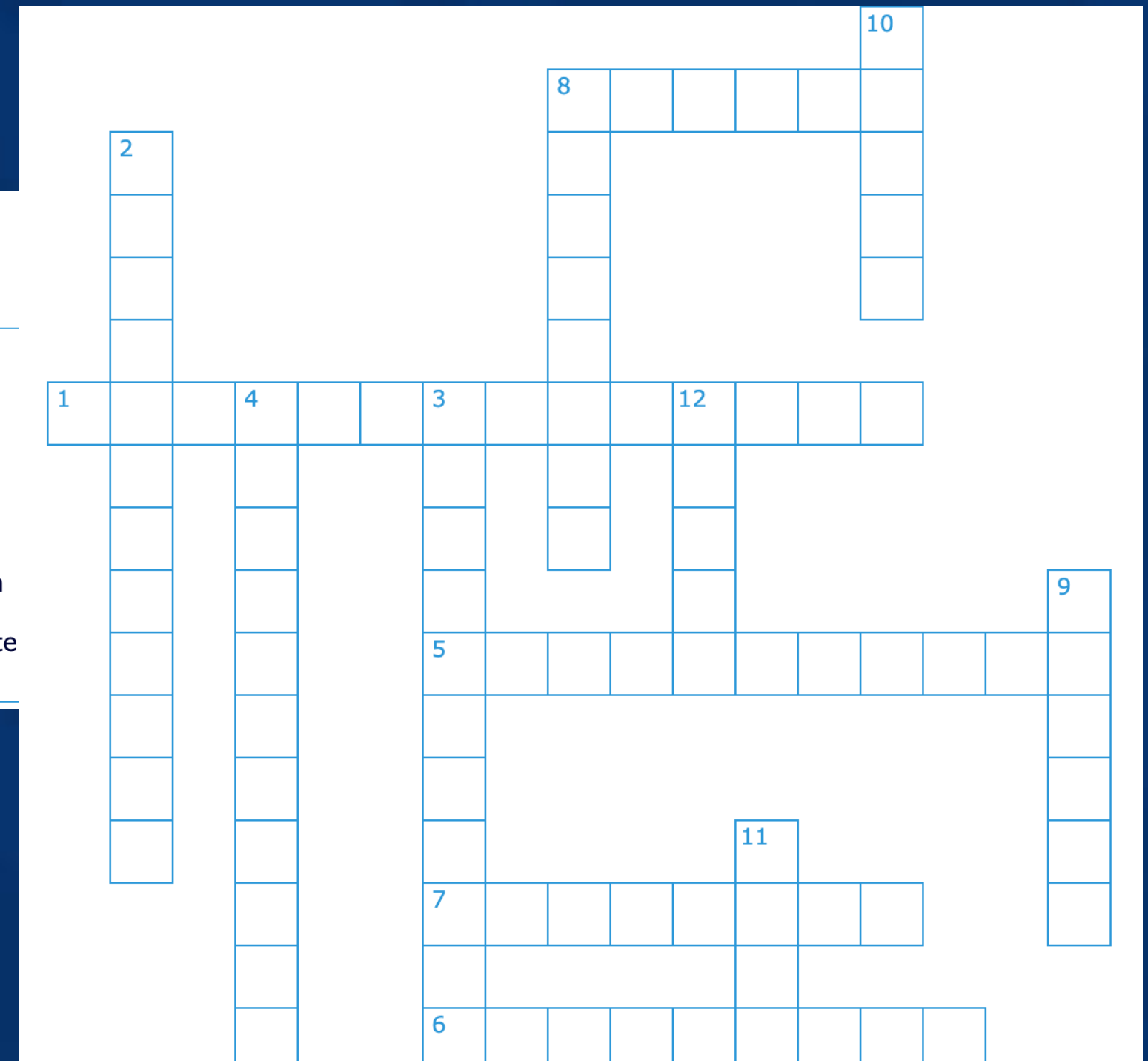
Bei Bookwidgets Rätsel erstellen

Auf Reisen. Lösen Sie das Rätsel.

B = SS

Waagrecht: **1.** Zug oder Flugzeug: Mit welchem _____ reist du lieber? - **5.** Hast du dein Gepäck in einem Koffer oder in einer _____? - **6.** Ich habe eine großartige _____: Ich habe gerade drei Wochen Strandurlaub gebucht. - **7.** + Der Hinflug ist um 8 Uhr 10. - Und um wie viel Uhr ist der _____? - **8.** Ist diese Fahrkarte für die erste oder für die zweite _____?

Senkrecht: **2.** Ein Hotelzimmer für zwei Personen ist ein _____ - **3.** Haben Sie eine _____ für diesen Sitzplatz? - **4.** Es ist so heiß hier. Gibt es denn in diesem Zug keine _____? - **8.** + Möchtest du auch ein _____? (siehe Foto) - Nein, danke. Aber hast du vielleicht einen Keks? - **9.** Ist das ein altes Haus oder ein _____? - **10.** + Entschuldigung, haben Sie _____? - Nein, ich rauche nicht. - **11.** Vorsicht an _____ 1, ein Zug fährt durch! - **12.** Ich möchte bitte eine _____ Kaffee.



3

Digitale Unterstützung und Gamifizierung im DaF-Unterricht

3.3. Wortschatz einüben und wiederholen

Bei Bookwidgets Arbeitsblatt erstellen

- **Aufgaben online machen**
- **Automatische Korrektur**

Wortschatz

FRAGE 1 ☆

Was passt? Ergänzen Sie die Adjektive.

nützlich mobil komplexe jung europäischen erfolgreich

1. Ich finde, die Stadt ist sehr , weil hier viele Studierende leben.
2. Ich möchte einen guten Arbeitsplatz finden, viel Geld verdienen und sein.
3. Ich war schon in vielen Hauptstädten.
4. Ich habe schon auf drei Kontinenten gearbeitet. Ich bin sehr .
5. Ich glaube, Sprachenlernen ist sehr .
6. Ich mag Dinge. Die finde ich interessanter.



3

Digitale Unterstützung und Gamifizierung im DaF-Unterricht

3.3. Wortschatz einüben und wiederholen

Bei Quizlet Spiele zur Wiederholung erstellen

Lektion 7_Berufe und Tätigkeiten

Spiele und Aktivitäten

- Zuordnen
- Standard Quizlet Live
- Checkpoint

Wiederholung im Unterricht

- Karteikarten
- Lernen
- Testen

Hinweis anzeigen

Eine Sekretärin arbeitet im Büro.

3

Digitale Unterstützung und Gamifizierung im DaF-Unterricht

3.3. Wortschatz einüben und wiederholen

C-Test erstellen

Didaktisierungstool

START KONJUGATOR VERBTRAINER C-TEST SCHÜTTELTEXT

Sprachkompetenz schulen

Erstellen Sie aus jeder beliebigen Textvorlage einen Lückentext nach Ihren Anforderungen. Sie haben verschiedene Möglichkeiten, den Schwierigkeitsgrad dem Lernstand Ihrer Schüler anzupassen: Sie können den Abstand der Lücken im Text selbst festlegen. Über die Auswahl "Wortlänge erkennbar" bestimmen Sie, ob die Anzahl der fehlenden Buchstaben erkennbar ist.

Zu dieser Übung wird automatisch ein Lösungsschlüssel erstellt.

Bitte geben Sie einen Text ein

Ausgabe

Lücken nummerieren

Lückenlänge erkennbar

Abstände

Jedes 2. Wort verwenden

ÜBUNGSBLATT ERSTELLEN

Lückentext

Übungsblatt

Bei einigen Wörtern fehlt die zweite Hälfte. Vervollständigen Sie den Lückentext!

Auf Tik___ 1) und Inst___ 2) sehen ju___ 3) Menschen stä___ 4) scheinbar perf___ 5) Körper. D___ 6) kann z___ 7) Stress füh___ 8). Nun wu___ 9) wissenschaftlich unter___ 10), was pass___ 11), wenn m___ 12) einfach m___ 13) eine Wo___ 14) das Ha___ 15) ausschaltet.

3

Digitale Unterstützung und Gamifizierung im DaF-Unterricht

Wie sinnvoll ist es?

- **Spielerische und interaktive Lernumgebung**
- **Individualisiertes Lernen**
- **Weniger Zeit für Vorbereitung auf die Aktivitäten im Unterricht**

Literaturverzeichnis

- Bohn, Rainer (2013): *Probleme der Wortschatzarbeit*. München: Klett.
- Brinitzer, Michaela u.a. (2013): DaF unterrichten. Basiswissen Didaktik. Deutsch als Fremd- und Zweitsprache. Stuttgart: Klett.
- Ulrich, W. (2016). B1 Begriffsklärungen: Wort, Wortschatz, Wortschatzarbeit. *Wortschatzarbeit*, 29.

Vielen Dank!!

