

## Quizlet

Quizlet ist ein Online Web2.0-Tool, mit dem sehr einfach Vokabelsets erstellt werden können, diese können am PC oder am Smartphone gelernt und geübt werden und außerdem können verschiedene Ausdrucke, Karteikarten, Tests exportiert werden. Als Lerner kann man ohne Anmeldung fertige Sets aufrufen und üben. (siehe Kapitel 0) Zum Beispiel die von der Autorin erstellten Vokabelsets unter <https://quizlet.com/schema60/folders/deutsch4alle>

durch Eingabe des Links oder durch Scannen nebenstehenden QR-Codes.



Abbildung 3: QR-Code Vokabellink

### Erstellung:

Will man eigene Sets anlegen muss man sich auf

[www.quizlet.com](http://www.quizlet.com) registrieren und angeben, dass man Lehrperson ist, damit für diese Nutzergruppe wichtige Funktionen freigeschalten werden. Man klickt dann auf Erstellen, gibt einen sprechenden Titel ein und fügt auf der linken Seite die Begriffe ein, rechts klickt man auf das Bildsymbol und dann werden passende Bilder vorgeschlagen. Mit einem Lehreraccount plus (25 Euro/pro Jahr) kann man auch selbst Audios aufnehmen. Man sollte ein gutes Mikro verwenden, es funktioniert sehr einfach – Leertaste gedrückt halten, solange man spricht. Nach dem Loslassen kann man die Aufnahme hören, speichern oder verwerfen oder noch einmal aufnehmen. Es können auch Listen aus Textdateien oder Excellisten importiert werden.

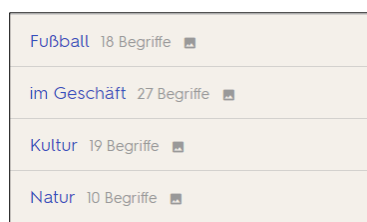


Abbildung 2: Vokabellisten selbst erstellt

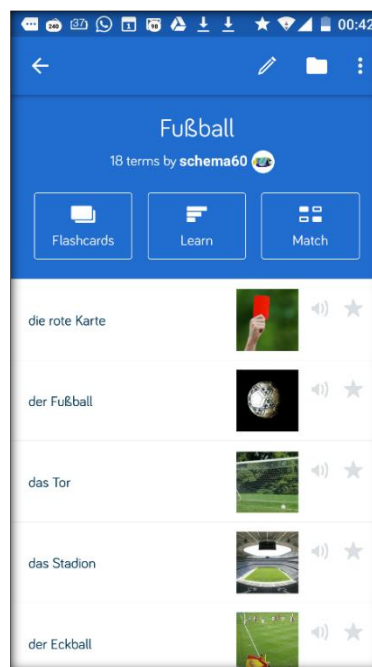


Abbildung 1: Text - Bild

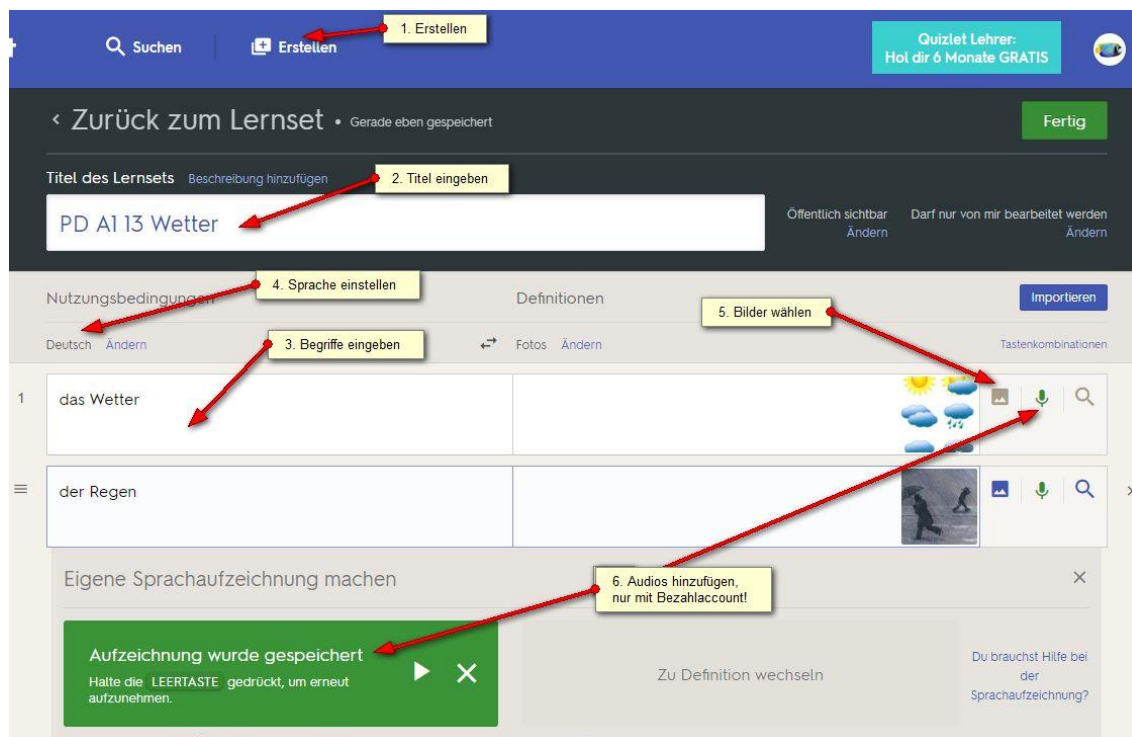


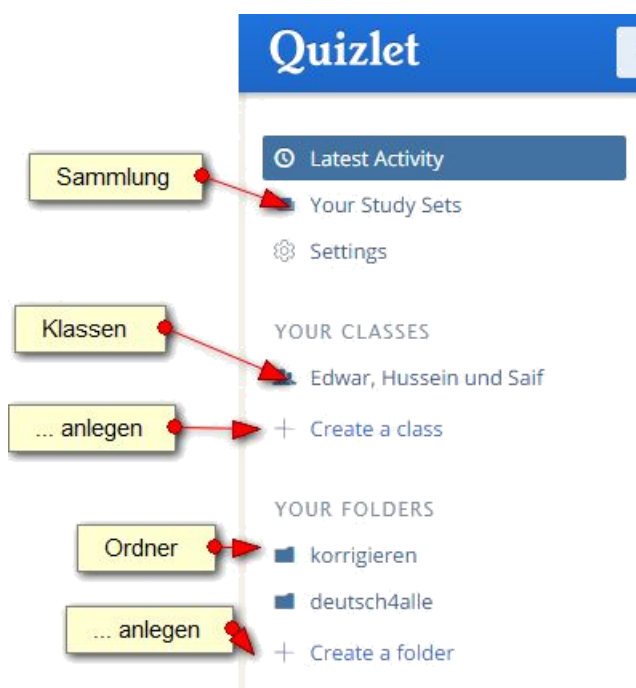
Abbildung 4: Lernset Quizlet selbst erstellt

Man kann die Sets auch teilen oder Listen und Karten in verschiedenen Größen drucken. Es können automatische Tests aus den Sets erstellt werden, wobei es auch möglich ist, die Arten der Abfragen (Textantworten, Wahr/Falsch oder Zuordnungen, ...) festzulegen.

### Verwendung:

Grundsätzlich ist das Programm frei, fremde Sets können sogar ohne Anmeldung genutzt werden. Wenn man sich anmeldet, kann man Klassen oder Gruppen anlegen und diesen individuelle Lernsets und Mitglieder zuweisen.

Interessant ist nach dem Anmelden auch das Tracking für die Lehrperson, weil sie sehen kann, wer was geübt hat.



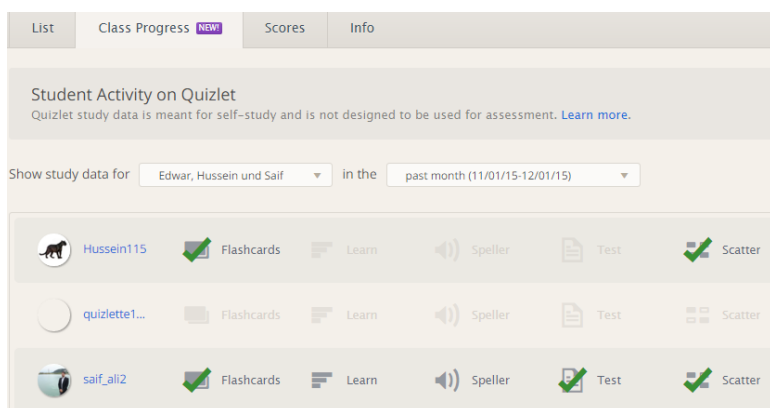


Abbildung 5: Übungsaufzeichnung

Die Teilnehmer treten auch in einen Wettbewerb, weil es beim Spiel einen Highscore gibt. Das hat den Vorteil, dass die Teilnehmer/innen animiert werden, schnell zu lesen und auch immer wieder einzusteigen, wenn sie ein Mail bekommen: „Xyz hat dich gerade beim Lernset „13 Demokratie“geschlagen!“.

Mit dem Lehreraccount, der 25 € pro Jahr kostet, kann man zusätzlich Audios besprechen. Für ein professionelles Arbeiten im DaZ-Unterricht ist dies dringend notwendig, weil die „fertigen Sets“ entweder mit einer Computerstimme oder mit fremdem Akzent besprochen sind und damit unbrauchbar sind.

### Didaktischer Einsatz:

Quizlet bietet so viele Möglichkeiten, dass es angebracht ist, die Optionen einzeln zu beschreiben. Dabei sollte auch die Reihenfolge beachtet werden, da sie einem didaktischen Prinzip folgen sollte (lernen – zuordnen – erst in der 3. Stufe sollen die neuen Wörter abgefragt werden).

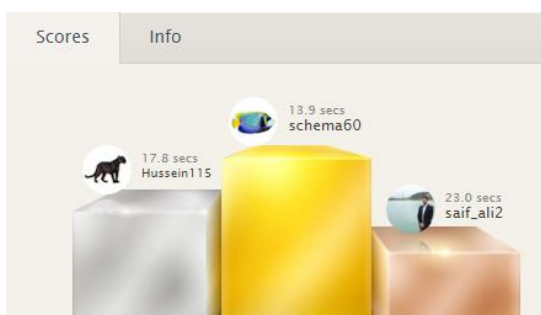


Abbildung 7: Highscore



Abbildung 6: Highscore verloren



Abbildung 8: Didaktischer Einsatz Reihenfolge

## Karteikarten

Zum Einstieg sollte die Variante Karteikarten gewählt werden. Wenn man sprachunabhängig arbeitet findet sich auf der einen Seite ein Bild und auf der Rückseite das deutsche Wort und beim Umblättern hört man auch das Wort gesprochen. Der Lernende blättert durch die Kartei und kann sich die Bilder und Wörter einprägen.

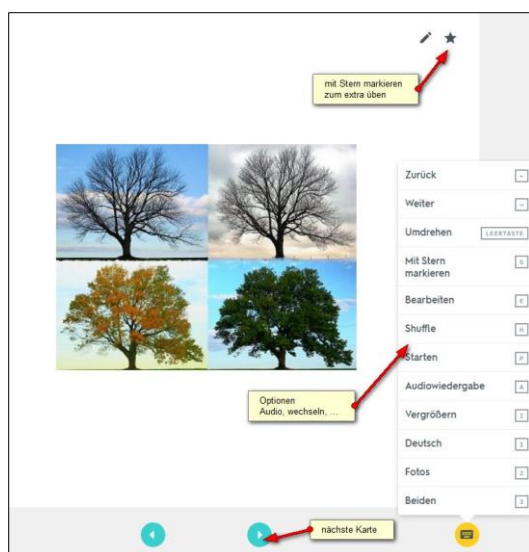


Abbildung 9: Vorderseite

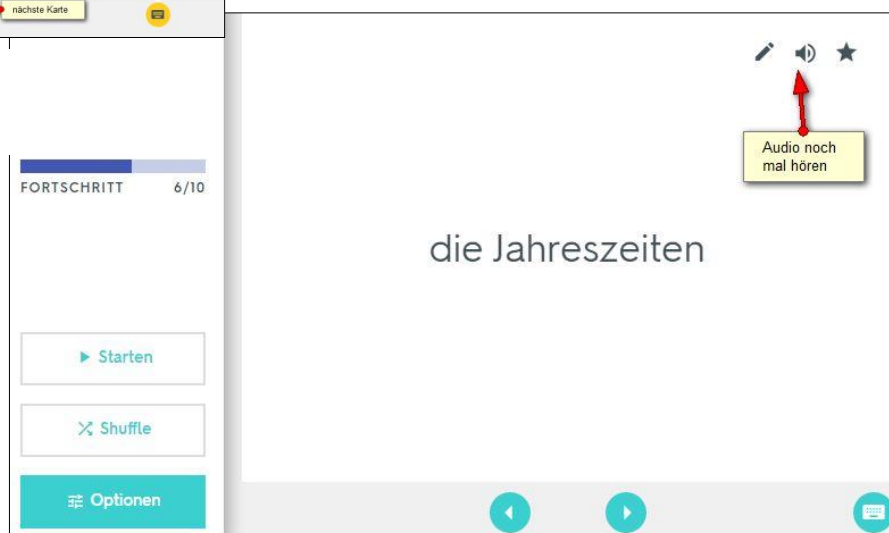


Abbildung 10: Rückseite

## Spiel zuordnen:

Nach dem Lernen der Kartei sollte das Spiel Zuordnen ausgewählt werden. Es werden die Bilder und Texte aufgelistet und die Teilnehmer können die passenden Paare zusammenschieben. Das Zuordnen ist die einfachste Variante, weil die Bilder und Wörter vorgegeben sind.



Abbildung 11: Spiel zuordnen selbst erstellt

## Schreiben:

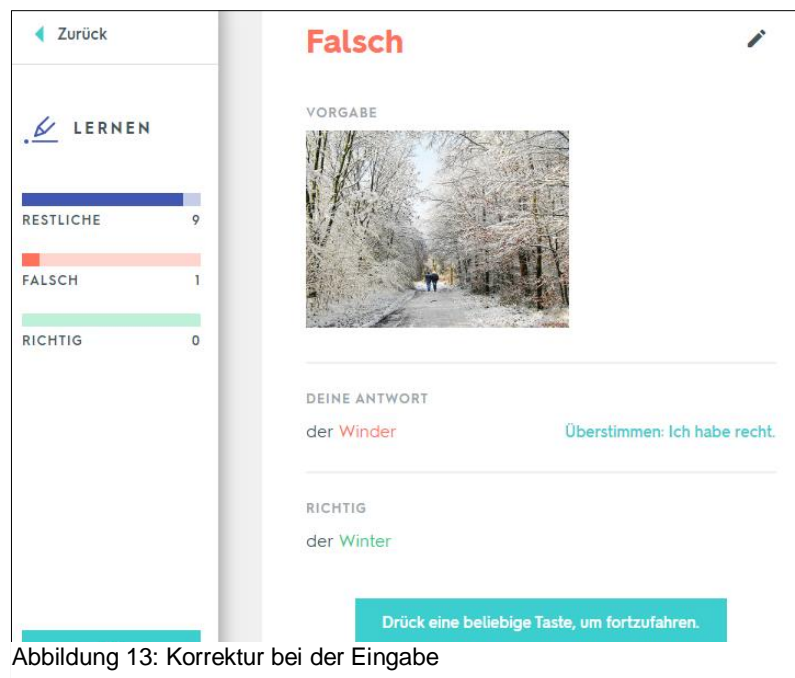
Bei dieser Variante hört der Teilnehmer das Wort und sieht das Bild eingeblendet, er tippt das passende Wort ein. Sollte es falsch geschrieben werden, wird es live „ausgebessert“ und man muss es noch mal richtig tippen.



Abbildung 12: Korrektur beim Schreiben

### Lesen:

Bei dieser Variante der Teilnehmer nur Bild und muss das passende Wort eingeben. Auch hier vom Programm korrigiert.

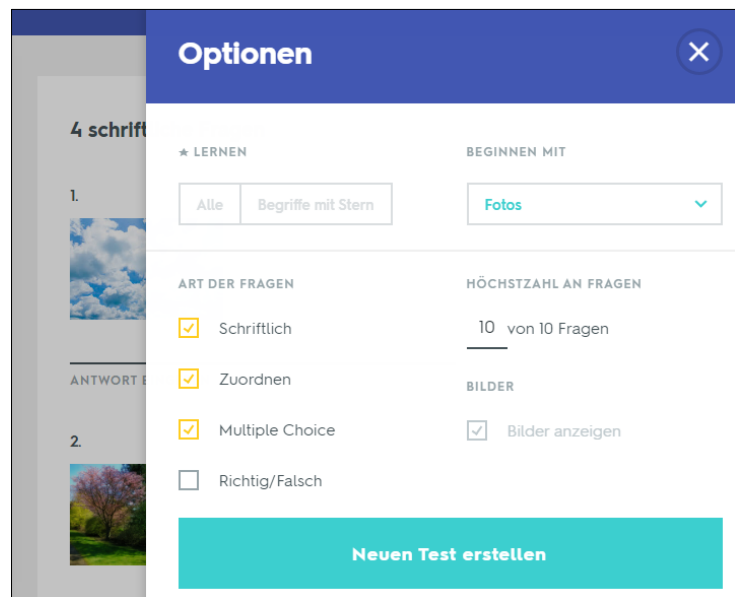


sieht das wird

Abbildung 13: Korrektur bei der Eingabe

## Tests:

Sehr zeitsparend ist die Variante Tests, die automatisch aus den Lernsets (die auch vorher kombiniert werden können) Tests erstellt und zwar mit verschiedenen Aufgabentypen (Schriftlich, Zuordnen, Multiple Choice, Richtig/Falsch). Die Tests können am PC ausgefüllt werden, dann werden sie auch korrigiert und eine



Prozentangabe der Abbildung 14: Optionen bei der Testerstellung

richtigen Antworten wird

ausgegeben, der Test kann aber auch gedruckt werden. Nach einem Klick auf neuen Test bekommt man innerhalb von einer halben Minute einen neuen Test, zum Beispiel für eine zweite Testvariante, damit Abschreiben nicht möglich ist, weil der Nachbar/die Nachbarin einen anderen Test hat.

## Drucken:

Über den Link „Drucken“ können Karten in verschiedenen Größen erstellt, gespeichert und gedruckt werden.

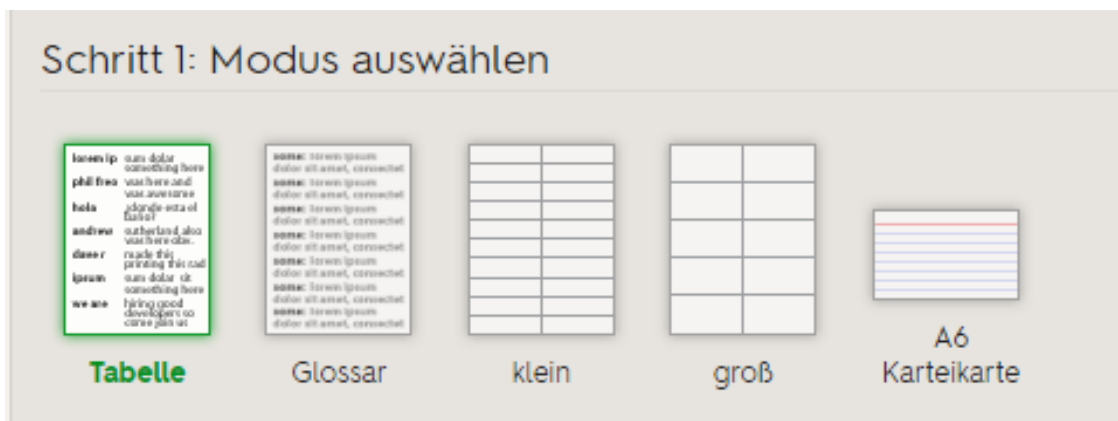


Abbildung 15: Karten drucken

In der Praxis besonders bewährt hat sich die Variante klein, auf einer DinA4-Seite haben Vokabeln mit passendem Bild Platz. Die Kärtchen werden von den Teilnehmer/innen auseinander geschnitten. Dann können die Einzelteile richtig zugeordnet werden. Die kleinen Kärtchen werden dann paketweise einer Büroklammer zusammengehalten. Diese Pakete der Wortfelder eignen sich besonders gut für das selbstständige Bilden von Sätzen. Nach der Kontrolle können die Sätze dann ins Heft eingetragen werden.



10

mit

Abbildung 16: Satzbildung mit den Karten aus Quizlet

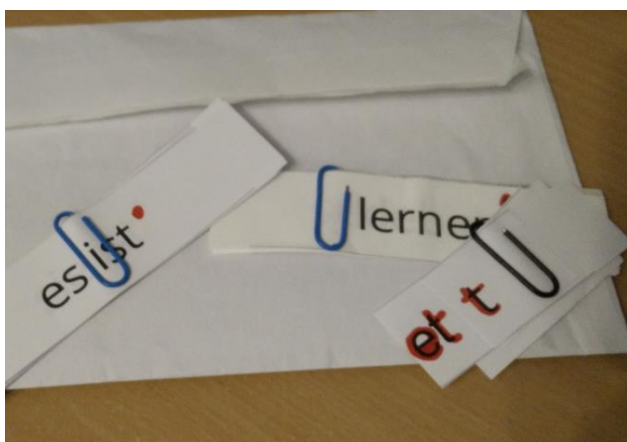


Abbildung 17: Wortfelder in Paketen



## Quizlet live

Wenn man mehr als 10 Karten in einem Lernset hat (man kann auch mehrere Lernsets kombinieren) kann man in der Gruppe „Live“ spielen. Die Lehrperson startet Quizlet live, das Programm stellt einen Code am Beamer zur Verfügung.

Die Teilnehmer nehmen ihr Tablet oder Smartphone und geben [www.quizlet.com/live](http://www.quizlet.com/live) ein. Dann erfolgt der Aufruf, den Code und den Namen einzugeben. Wenn sich mindestens 6 Teilnehmer angemeldet haben, dann generiert das Programm die Gruppen die zusammenspielen. Idealerweise setzt sich das Team zusammen, weil sie im Team bessere Chancen haben zu gewinnen. Das Gruppenspiel ist eine willkommene Abwechslung im Kursalltag. Ganz ähnlich funktioniert Kahoot, deshalb wird dieses Tool in dieser Arbeit nicht näher beschrieben.

## Fertigkeiten und Kompetenzen:

Quizlet eignet sich hervorragend zum Aufbau des Wortschatzes, weil es durch die vielen Übungsmöglichkeiten beim Hören, Lesen und Schreiben für eine Methodenvielfalt beim intelligenten Üben sorgt. Das Tracking und die Tests unterstützen die Feedbackkultur. Durch die Audioaufnahmen ist auch die Phonetik beteiligt.