



Abschlussmodul

FACHBEGRIFFE SPIELERISCH WIEDERHOLEN

Inhalte

- Fachbegriffe wiederholen
- Wortschatzspiele erstellen und testen

Ziele

- Die Studierenden
- können Begriffsdefinitionen kurz und treffend formulieren
 - können Begriffe und Begriffsdefinitionen einander zuordnen
 - können ein konkretes Beispiel für spielerisches Wörterlernen erleben

Material

- Kärtchen;
- Filzstifte
- Blu-Tack/Magnetknöpfe
- Kärtchen mit Begriffen
- Laptops mit Internetzugang
- Pappkarton
- Scheren

Zeitumfang

4x45 oder 2x90 Minuten



Schritt	Inhalt	Material
1	SL (Seminarleitung) bittet ST (Studierende), Gruppen zu bilden. Jede Gruppe sammelt die wichtigsten Fachbegriffe, die sie während der Bearbeitung der zehn Module kennengelernt haben. Die Fachliteratur, die gemeinsam erstellten Materialien, die eigenen Notizen und die Einträge im persönlichen Fachlexikon dienen als Grundlagen für die Arbeit. Sie schreiben die Fachbegriffe einzeln und gut lesbar auf Kärtchen.	Kärtchen; Filzstift
2	Die Kärtchen werden an der Tafel/Wand geordnet. SL moderiert die Arbeit.	Blu-Tack/ Magnetknöpfe
3	Im Rahmen eines Plenumsgesprächs erstellen ST Begriffssets mit jeweils 10-15 Begriffen, z.B. Begriffe <ul style="list-style-type: none"> – die sie für ihre künftige Arbeit besonders wichtig finden – die sie sich nur schwer merken konnten – die sie interessant finden – usw. 	Kärtchen mit Begriffen
4	Jede Gruppe nimmt ein Begriffssets und formuliert zu den einzelnen Begriffen treffende, möglichst kurze Definitionen. Dabei stützen sie sich wieder auf die Fachliteratur, die gemeinsam erstellten Materialien, ihre eigenen Notizen und die Einträge im persönlichen Fachlexikon. Bei Bedarf schauen sie im Internet nach. SL steht beratend zur Seite.	Laptops mit Internetzugang; Kärtchen; Filzstift
5	Die Ergebnisse werden im Plenum besprochen, wenn nötig korrigiert, präzisiert, ergänzt usw.	Kärtchen mit Begriffen und Definitionen
6	Jede Gruppe erstellt zu ihrem Begriffssets ein einfaches Spiel, das hilft, die Begriffe und ihre Definitionen zu memorieren. Dazu werden im ersten Schritt Spielideen gesammelt, z.B. Kahoot, Begriffsdomino, Begriffsmemory, Activity o.ä. Dann wird ein Spiel ausgewählt und erstellt.	Material nach Bedarf, z.B. Laptops; Pappkarton; Filzstifte; Scheren usw.
7	Die Spiele werden gespielt, und zwar so, dass jede Gruppe ein oder mehrere Spiele der anderen Gruppen testet. Nach der Testrunde stehen dann die Spiele den ST frei zum Lernen und Wiederholen zu Verfügung.	fertige Spiele