

Vokabellernen ist cool!

Influent

Lösungen / Lösungshinweise

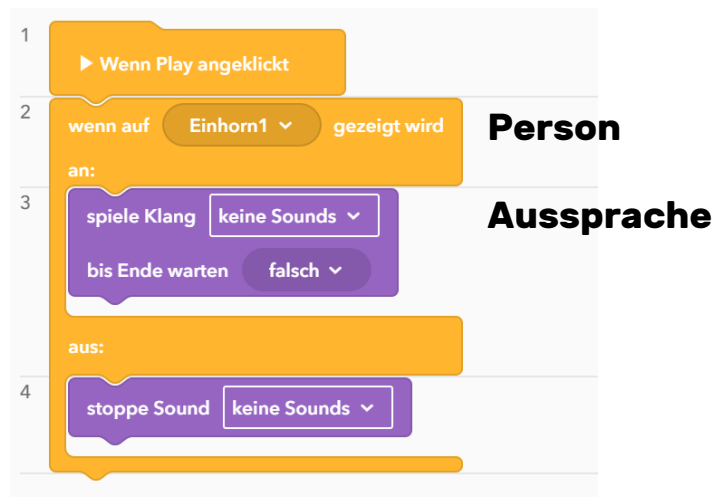
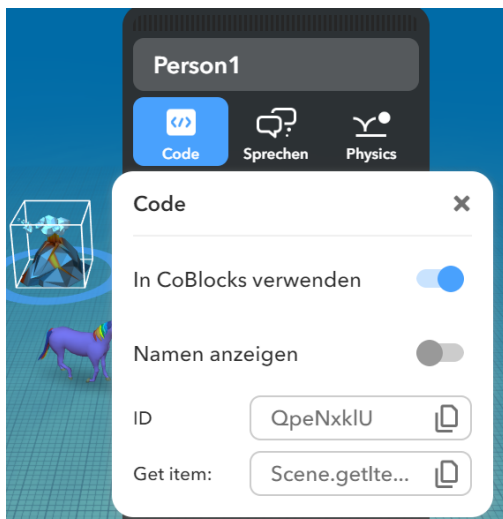
Steam Guides: <https://steamcommunity.com/app/274980/guides/>

Möglicher Aufbau der einzelnen Varianten

Transfer 1

Variante 1: Nach der Anmeldung bei CoSpaces finden die Schüler*innen jeweils einen vorbereiteten Space mit fünf Szenen. In jede Szene laden sie Bilder zu 6-10 thematisch zueinander gehörenden Wörtern hoch. Wenn die Gegenstände in der CoSpaces-Bibliothek zu finden sind oder in Google Poly (Upload/3D-Objekte), können sie statt einem Bild auch das Objekt oder das 3D-Objekt verwenden. Dann fügen die Schüler*innen so viele Personen zu der Szene hinzu wie es Gegenstände gibt und aktivieren die Personen für die Programmierung.

Anschließend nehmen sie die Aussprache jedes Wortes auf und programmiert jede Person so, dass sie einen Begriff ausspricht und ein Quiz erscheint



Schließlich werden zehn gelbe Würfel neben die Personen gestellt und so programmiert, dass ein Quiz erscheint.

```

1  ▶ Wenn Play angeklickt
2  wenn Einhorn1 angeklickt wird
3  zeige Quiz mit Frage " Welches Bil... " an
   " Bild 1 "
   " Bild 3 "
   " Bild 5 "
   " Bild 7 "
   richtige Antwort 1
   wenn richtig
4  setze Farbe von Einhorn1 auf grün
   wenn falsch
5  setze Farbe von Einhorn1 auf rot

```

Würfel

Frage: Welches Bild passt zur Aussprache

Würfel

Würfel

Zum Schluss wird eine Person als Checkpoint hinzugefügt (die Schüler*innen haben freie Wahl unter den Personen), der ins nächste Level führt.

```

1  ▶ Wenn Play angeklickt
2  setze Szenennavigation sichtbar falsch
3  wenn Person2 angeklickt wird
4  zeige Auswahl mit Frage " Sind alle W... " an
   wenn " ja " gewählt wird
5  setze Animation von Person2 auf Cheering
6  wechsele zur Szene keine Szenen
   wenn " nein " gewählt wird
7  setze Animation von Person2 auf Disagree
8  beende den CoSpace kein Bild

```

Checkpoint-Person

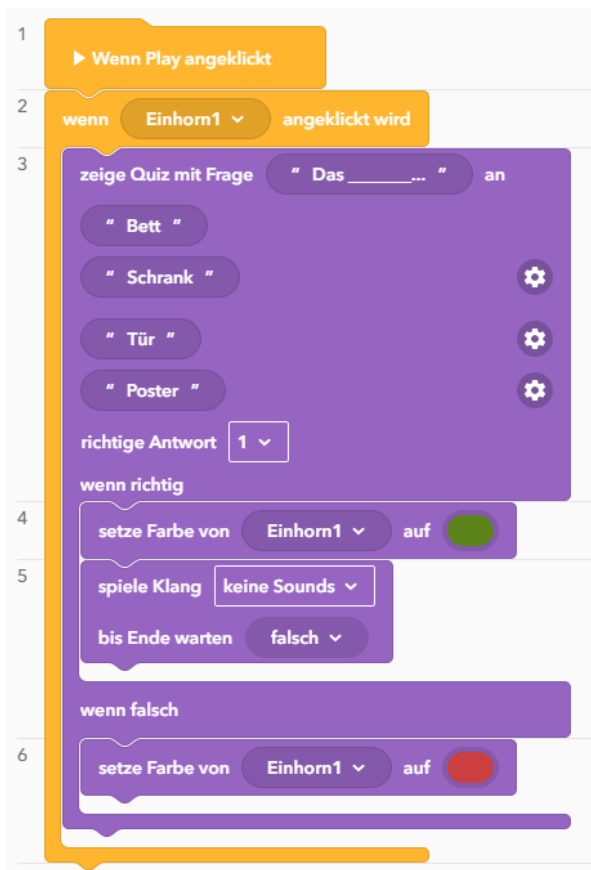
Frage: Sind alle Würfel grün?

Nächste Szene

Hinweis: Der Space kann auch so weit vorbereitet werden, dass die Schüler*innen nur die Bilder importieren, die Aussprache aufnehmen und die Programmierung anpassen müssen.

Variante 2: s. Variante 1, wobei jedoch nur ein Schüler oder eine Schülerin Bilder in eine Szene hochlädt und dann ein anderer Schüler oder eine andere Schülerin die Aussprache dazu aufnimmt und die Programmierung anpasst.

Variante 3: s. Variante 2, wobei jedoch die Aussprache mit dem Bild verknüpft wird. Im Quiz wird dann gefragt, welches Wort in einen bestimmten Satz passt. Bei der richtigen Antwort wird nicht nur der Würfel grün, sondern es wird auch der richtige Satz ausgesprochen.



Würfel
Frage: Das _____ ist grün.

Würfel
Aufnahme: „Das Bett ist grün“