

## Flashkort lotto

### Målgrupp:

Målgrupp: Invandrarstudenter som behöver lära sig eller memorera ordförråd (lämplig för studenter som inte läser).

### Metod

Magic eye är ett spel för att förbättra eller memorera ordförråd.

### Tidsåtgång

30 /60 min

### Bakgrundsinformation för undervisningen:

- använda olika typer av pedagogiska verktyg för att undervisa invandrarna
- Utveckla nya typer av material för att använda i undervisningen. *Professional competence*
- Förmåga att känna igen hinder och svårigheter vid inläring (ur kulturell och språklig synvinkel).
- Kunskap om olika metoder för att undervisa personer som inte har sitt modersmål.
- Kommunikations- och språkkunskaper (en del av den sociala och personliga kompetensen).
- Kunskaper om hur man lär ut yrkesvokabulär.
- Förmåga att interagera med invandrare.
- Kunskap om olika kommunikationsverktyg.

### Lärandemål:

- studenten kommer att lära sig specifikt ordförråd
- Eleven ska lära sig att arbeta i grupp.
- Eleven ska lära sig att vänta på sin tur.

Interkulturell och social sammanhållning (social kompetens)

- Förmåga att öka den ömsesidiga förståelsen.
- Förmåga att utveckla gruppbyggande, samhörighet.

### Kort beskrivning av lektionen:

- Eleverna kommer att lära sig ordförråd i det ämne som läraren har valt.



Detta arbete är licensierat under en [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

- Spelet kan användas för en del av gruppen, medan man undervisar något annat för andra, eller med snabbare elever, medan de väntar, som en pausaktivitet eller som en repetition.

### Utrustning som behövs:

- 20 flashcards
- Svårighetsgraden kan anpassas till elevernas kunskapsnivå (antal ord, svårighetsgrad av orden).
- Lotterilådor med 6 flashcards (laminerade för att kunna användas flera gånger) eller så gör varje elev sin egen rutt och skriver ett ord eller en mening i varje ruta.
- Krita eller blyertspenna.
- Platt yta för varje person.

### Användning:

- Förklara idén och reglerna för eleverna.
- Första spelet
- Beskriv varje kort och be eleverna upprepa det två eller tre gånger.
- Blanda korten och beskriv varje kort ett och ett.
- Eleverna lyssnar och markerar med ett kryss när de har flaschkortet.
- Den som först är klar med sitt rutnät säger "BINGO!".
- Han är den stora vinnaren.

### Andra spelet

- varje elev drar ett kort och beskriver det.

### Ytterligare information :

Eg: säkerhet



Detta arbete är licensierat under en [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Europeiska kommissionens stöd till produktionen av denna publikation innebär inte ett godkännande av innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för den användning som kan göras av informationen i denna publikation.

Eg: säkerhet



<https://www.toolsforeducators.com/bingo/bingo-maker-3x3.php?cat=tools>



Detta arbete är licensierat under en [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Europeiska kommissionens stöd till produktionen av denna publikation innebär inte ett godkännande av innehållet, som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för den användning som kan göras av informationen i denna publikation.