

# Höj pulsen med ordtävlingar



**PATRICIA DIAZ**  
språk- och förstelärare  
med fokus på att  
utveckla det formativa  
arbetet, ofta med hjälp  
av digitala verktyg. Hon  
har skrivit *Arbeta  
formativt med digitala  
verktyg* och *Webben i  
undervisningen*  
– digitala verktyg och  
sociala medier för  
lärande (Studentlitteratur, 2014 resp 2012).

Att arbeta språkutvecklande behöver inte alltid handla om att arbeta specifikt med ord. Men för de tillfällen då man vill göra just det är Quizlet en riktigt bra resurs.

**I de flesta** ämnen dyker det då och då upp nya ord och begrepp som eleverna behöver lära sig. Till exempel när de läser texter, ser videoklipp eller tar del av genomgångar. Ofta förstår de orden och begreppen bättre när de får arbeta med förklaringar och synonymer till dem, till exempel i form av flashcards.

För många är det även en fördel att kunna lyssna

på orden eller koppla en bild till ett ord. Många tycker också om att koppla spel, lek och tävling till ordinläring. Med Quizlet är allt detta möjligt.

I Quizlet kan man som lärare eller elev nämligen skapa så kallade *sets* med egna ord och förklaringar (eller översättningar) som eleverna kan arbeta med enskilt, i par eller i lag. En av de många fördelarna med Quizlet är att man även kan söka efter andra *sets* inom ett specifikt område som andra har skapat. Det gör man i sökrutan högst upp där det står "Search Quizlet".

Quizlet nås via webbläsaren (quizlet.com) och finns dessutom som app. Det är användarvänligt och även de yngre kan med lite hjälp förstå sig på hur det fungerar och använda det på egen hand. Det finns en lärarversion för 25 dollar per år men jag och mina elever har hittills använt oss av gratisversionen som har fungerat utmärkt, både då vi har velat söka efter andras och skapa egna *set* kopplade till det vi arbetar med för tillfället.

## Tänk på att

- Eleverna kan absolut dela på en enhet, även när ni tävlar i lag. Blanda lagen ofta genom att klicka på "Shuffle teams". Bra för eleverna att få prova att vara i olika lag.
- Alla elever som loggat in behöver delta i spelomgången, om en elev i ett lag inte är aktiv faller hela laget.

## PATRICIA PÅ WEBBEN!

Webb: [patriciadiaz.se](http://patriciadiaz.se)  
Twitter: @patriciadiaz  
Blogg: [patriciadiaz.se/blogg](http://patriciadiaz.se/blogg)

## 1. Kom igång

Du behöver ha minst sex elever med varsin enhet (mobil, surfplatta eller dator) i klassrummet.

1. Välj ut ett set du vill att eleverna ska arbeta med och klicka på "Live" uppe till höger. Klicka sedan på "Create game".
2. Eleverna går till quizlet.live och skriver in koden som du visar på storbild. Deras namn dyker upp allt eftersom.
3. När alla eleverna är med startar du spelet genom att klicka på "Create game with X students". Lagen skapas då automatiskt och varje elev blir placerad i ett lag med ett engelskt djurnamn (passa på att lära er namnen på djuren!).
4. Eleverna hittar sina lagkompisar och sätter sig tillsammans med dem. Nu kan spelet börja! För att vinna behöver ett lag svara rätt på 12 flervalsfrågor i rad. Snabbast vinner. Svarar någon i laget fel på någon

fråga hamnar hela laget på 0 poäng och får börja om.

5. När du klickar igång spelet får varje lag upp ord ur det set som du har valt. Alla i gruppen ser vilket ord det är som efterfrågas men bara en i varje lag har det rätta svarsalternativet. Laget behöver alltså hjälpas åt för att den person som har rätt alternativ ska klicka på det på sin enhet.
  6. På storbild via din dator kan alla se hur lagen ligger till, vilket brukar göra det hela väldigt spännande.
  7. När något lag har vunnit kan du enkelt blanda lagen genom att klicka på "Shuffle teams". Då skapas nya lag och eleverna får sätta sig med sina nya lagkompisar.
- När en omgång är klar får du en sammanställning över vilka ord som många svarade rätt respektive fel på och kan på så sätt få en överblick över vad eleverna verkar kunna och vad de eventuellt behöver öva mer på.

## 2. Skapa egna sets

Om man vill skapa ett eget *set* klickar man på högst upp på "Create a study set" och börjar fylla i de ord/begrepp/fraser som man vill öva på. När man är klar kan man börja träna på orden, till exempel genom att "flippa flashcards" där man ser hur ordet stavas och även kan få det uppläst. Man kan även öva sig på att stava orden via "Speller" där orden läses upp och man skriver det man hör. Via "Learn" skriver man antingen in översättningen eller synonymen till ordet som kommer upp (om det är på samma språk). Om man vill kan man via "Test" skapa ett eget prov där skrivfrågor blandas med flervals-, matchnings- och sant/falskt-frågor. (Om eleverna inte har tillgång till egna enheter kan man som lärare skriva ut testet.)

Man kan även spela via Quizlet. Det finns i skrivande stund två olika spel som man kan spela. Det första är "Scatter" där man ska dra och släppa ord som matchar varandra och det andra är "Gravity" där ett ord rör sig över skärmen och man ska skriva översättningen/synonymen till ordet innan det passerar – ju snabbare desto fler poäng.

## 3. Tävla

Det finns även en relativt ny funktion i Quizlet som har blivit många lärares och elevers favorit, nämligen Quizlet Live. Om alla elever har varsin enhet (fungerar även om de är två på en) är Quizlet Live suveränt för att höja lagandan och elevaktiviteten i gruppen. Det fungerar så att eleverna automatiskt delas in i lag och samarbetar för att svara rätt på flervalsfrågorna som dyker upp. Detta brukar göra att elever som kanske vanligtvis inte pratar så ofta med varandra får möjlighet att interagera på ett naturligt sätt. Det brukar bli många skratt och många som vill spela igen och igen och igen.