

## KAPITEL I

### EINLEITUNG

#### 1.1. Der Hintergrund

Lernmedien sind ein Werkzeug zum Lehren und Lernen. Alles, was verwendet werden kann, um Gedanken, Gefühle, Aufmerksamkeit und Fähigkeiten oder Lernfähigkeiten anzuregen, sodass der Lernprozess gefördert werden kann. Der Lernprozess ist ein Kommunikationsprozess in einem System, somit nehmen die Lernmedien als eine Komponente des Lernsystems eine wichtige Stellung ein. Ohne Medien findet keine Kommunikation statt und der Lernprozess als Kommunikationsprozess kann nicht optimal ablaufen.

Der Lehrer schafft eine Lernatmosphäre, in der die Klasse aktiv ist, und der Lehrer organisiert eine Lernatmosphäre, die die Schüler inspirieren kann. Die Anstrengung, die der Lehrer niemals aufgibt, besteht darin, Lernmedien als Bestandteil des Erfolgs von Lernaktivitäten zu verstehen.

Von den Problemen sollte ein Lehrer fähig sein im Lernprozess zu innovieren. Einer der Wege, der durch innovatives und kreatives Lernen erreicht werden kann, die basierend auf genannten Problemen durchgeführt werden kann, wäre durch die Anwendung von Lernmedien Cooperative Learning. Tippe Wörter, die die Zusammenarbeit zwischen Studenten und Lehrern anwenden, um Ziele zu erreichen zusammen. Dieses Lernmedium ist auch sehr effektiv, weil es den Studenten ermöglicht, optimal zu lernen, was wiederum die Lernergebnisse der Studenten verbessern wird. Die Teilnahme der Schüler ist auf ihre Zustimmung

oder Meinungsverschiedenheit beschränkt auf Gefühle von nicht / weniger glücklich, neutral oder glücklich.

Lernmedien Wörter Erraten, einschliesslich der einfachsten Lernmedien: Die Studenten werden nur aufgefordert, die Absicht und den Zweck oder den Namen eines bestimmten Objekts in einer Reihe von Wörtern und Sätzen zu erraten. Um zu sehen, wie es funktioniert, verlässt sich dieses Medium direkt oder indirekt auf die Bereitstellung und das grundlegende Wissenskapital der Studenten. Der Satz von Wörtern oder Sätzen ist nur ein Leitfaden, der die Schüler zum Wissen anregt oder als Anhaltspunkt, um ein gutes Wissen zu erhalten, das allein gesucht werden muss. Die Suche nach Bezugsquellen wurde festgelegt oder durch einen Gruppen Diskussions Prozess mit Freunden.

Basierend auf meinen Erfahrungen während des Studiums haben die Studenten Schwierigkeiten bei der Wortschatzbeherrschung. Die Studenten haben ein begrenztes deutsches Vokabular, kein Interesse zum Deutsch lernen oder die Studenten, lernen ohne Lernmedien beim Lernprozess.

Das Wort Erraten ist die erste und wichtigste Lernaktivität, um den Erfolg des Lehr- und Lernprozesses zu realisieren. Durch das Erraten von Wörtern werden die Studenten angewiesen, die im Material enthaltenen Botschaften zu verstehen und zu kennen.

So spiegeln sie die Fähigkeit der Studierenden wieder, die Materie zu beherrschen und zu verstehen.

## **1.2. Die Problemidentifizierung**

1. Die Studierenden haben Schwierigkeiten bei der Wortschatzbeherrschung.

2. Die Studierenden haben mangelnde Kenntnisse des Wortschatzes.
3. Die Studierenden haben ein begrenztes deutsches Vokabular.
4. Zu wenig Interesse am Lernen aufgrund von ineffektive Lernmedien.

### **1.3. Der Fokus der Untersuchung**

Diese Untersuchung fokussiert sich auf der Einfluss eines Lernmediums mithilfe

Vom Spiel "Wort Erraten" auf Wortschatzbeherrschung.

### **1.4. Die Untersuchungsprobleme**

Die Probleme dieser Untersuchung sind:

1. Wie ist die Wortschatzbeherrschung der Studenten vor und nach dem Spiel "Wort Erraten"?
2. Gibt es einen signifikanten Einfluss des Spiels "Wort Erraten" auf die Wortschatzbeherrschung in der Klasse?

### **1.5. Die Untersuchungsziel**

Die Ziele dieser Untersuchung sind folgende:

1. Die Wortschatzbeherrschung der Studenten in der Klasse vor und nach dem Spiel Wort Erraten beschreiben.
2. Der Einfluss eines Lernmediums auf die Wortschatzbeherrschung in der Klasse vor und nach der Handlung mit Hilfe vom Spiel Wort Erraten Wissen.

### **1.6. Die Untersuchungnutzen**

Die Vorteile dieser Untersuchung sind:

1. Für die Lehrer

Die Lehrer bekommen ein neues kreatives Lernmediums, um die Wortschatzbeherrschung der Studenten zu steigern. Die Lehrer können das Wort Erraten als Alternative Methode zum Unterrichten benutzen.

2. Für die Studenten

Diese Untersuchung kann den Studenten helfen, die richtige Handlung des Mediums zu verstehen und kann auch die Studenten motivieren, ihren Wortschatz zu entwickeln und zu steigern.

3. Für die Leser

Als Refrenzmaterial für weitere Forschungen.

4. Für die Untersucherin

Bei dieser Untersuchung bekommt die Untersucherin die Ergebnisse zur Wortschatzbeherrschung vor und nach dem Training des Wort Erraten Mediums. Diese Untersuchung bietet auch Informationen über die Wirksamkeit des Wort Erraten Mediums auf die Wortschatzbeherrschung.