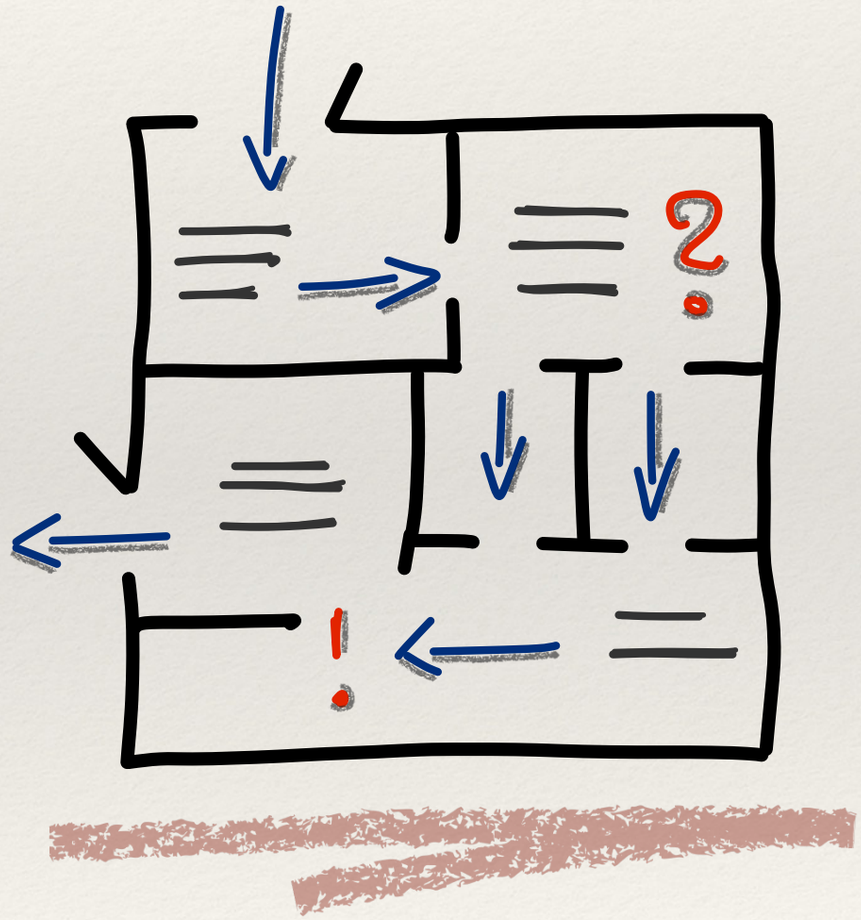
Fortbildung zur digitalen Bildung

Spielerisch lernen mit einer Quizapp

Unsere heutige Agenda …

Auf dem Weg zum eigenen Kahoot

- Allgemeine Einführung
- Funktionsumfang
- Erste Schritte auf kahoot.com
- Ein vorgefertigtes Kahoot spielen
- Ein eigenes Kahoot erstellen
- Ideen für den Unterricht
- Grenzen der Quizdidaktik



Spielerisch lernen mit einer Quizapp

Bildquelle: Pixabay

Kahoots gehen (fast) immer

- Kostenlos in der Basis-Version
- Nur die Lehrkraft benötigt ein Konto
- Einfache und übersichtliche Bedienung
- Betriebssystem- und geräteübergreifend nutzbar
- Fächerübergreifend einsetzbar
- Altersunabhängig
- Sehr motivierend
- Datenschutzrechtlich

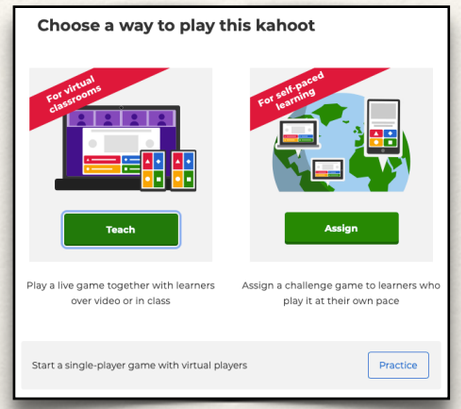
  (fast) unbedenklich

Screenshot von www.kahoot.com

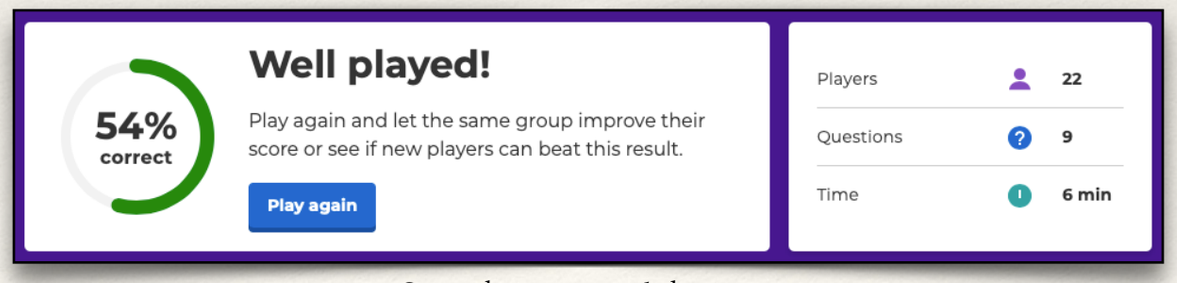
Screenshot von www.kahoot.com

Funktionsumfang

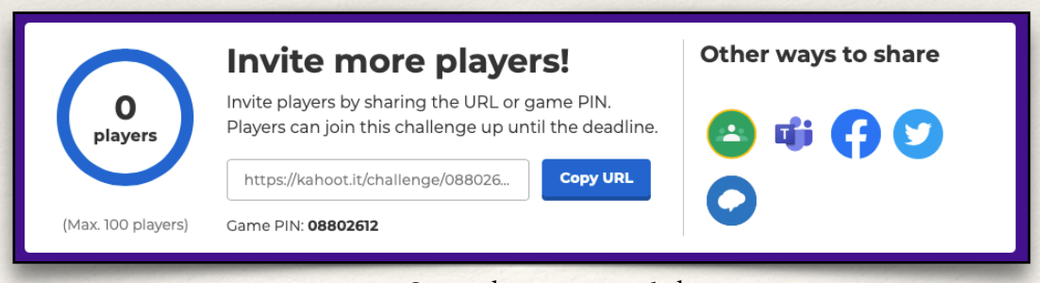
- Fragen können als **Quiz** mit Antwortmöglichkeiten aufbereitet werden
- Kahoots können **live mit der Klasse** (classic und Team-Mode) oder **einzeln als challenge** gespielt werden
- Man kann aus **vorgefertigten Kahoots** auswählen und diese anpassen
- Kahoots können **geteilt** und **eingebunden** werden
- **Berichte** können angezeigt und heruntergeladen werden



Screenshot von www.kahoot.com



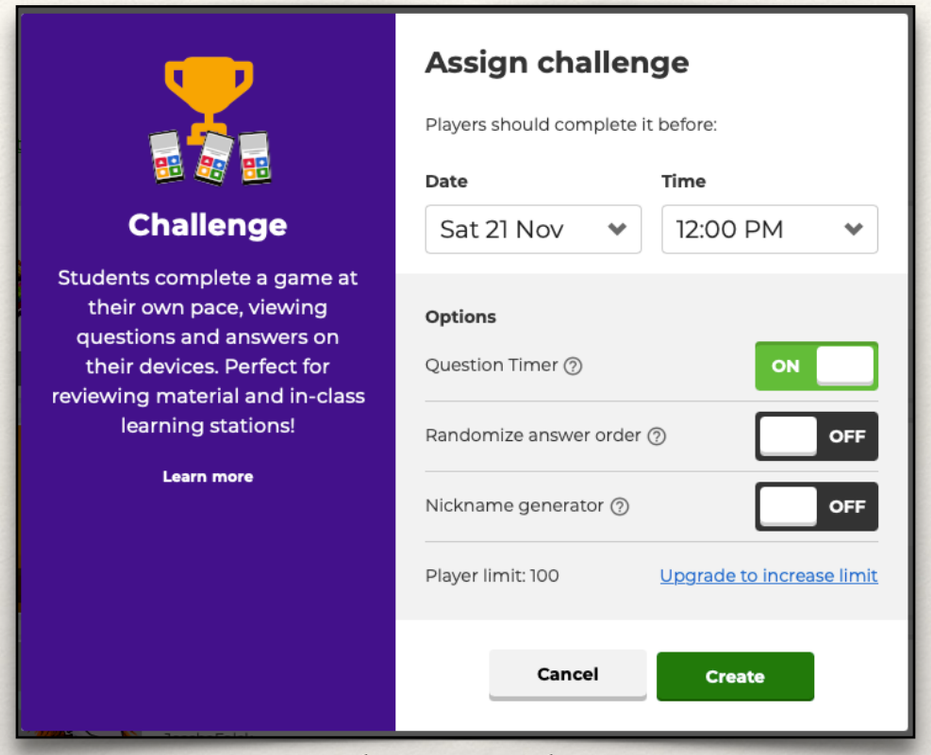
Screenshot von www.kahoot.com



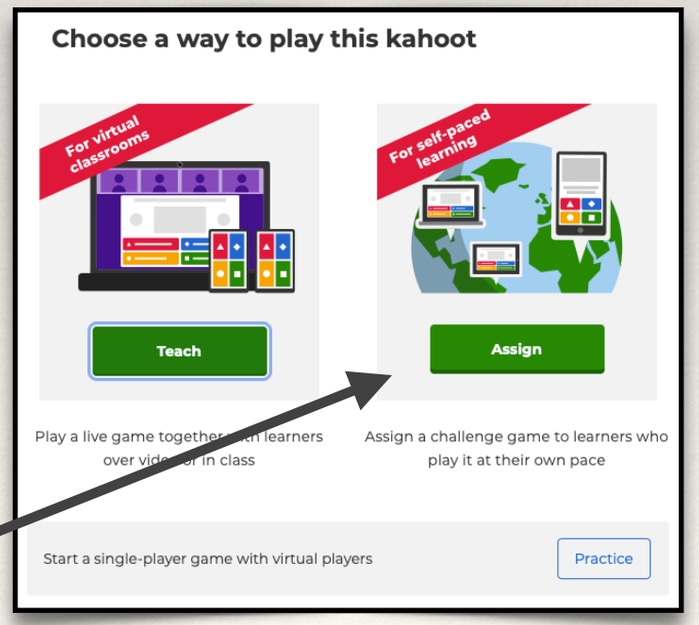
Screenshot von www.kahoot.com

Kahoots teilen

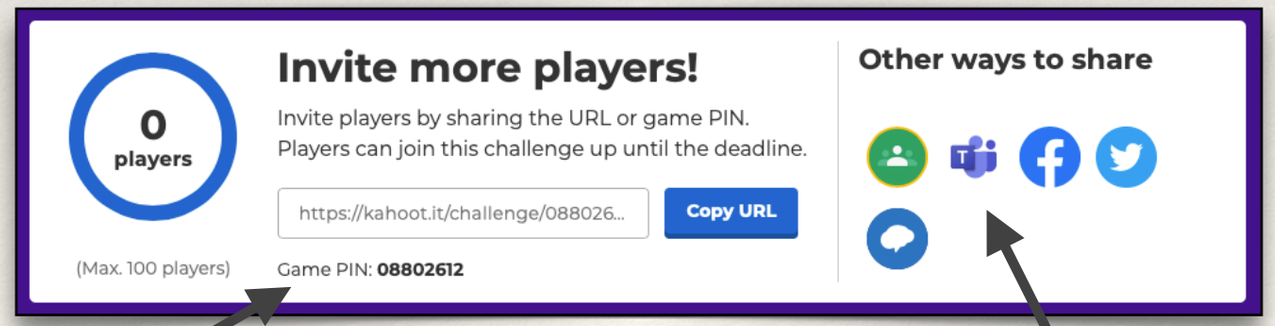
- Kahoots können im Einzelspielermodus als sogenannte challenge („Assign“) **geteilt** werden. Dazu kann der **Game-PIN** oder die **URL** kopiert (z.B. in einen Mebis-Kurs) oder der Link in einen **QR-Code** umgewandelt werden (z.B. für ein Arbeitsblatt). Kahoot können aber auch **direkt in Teams** eingebunden werden (z.B. in einen Kanal).



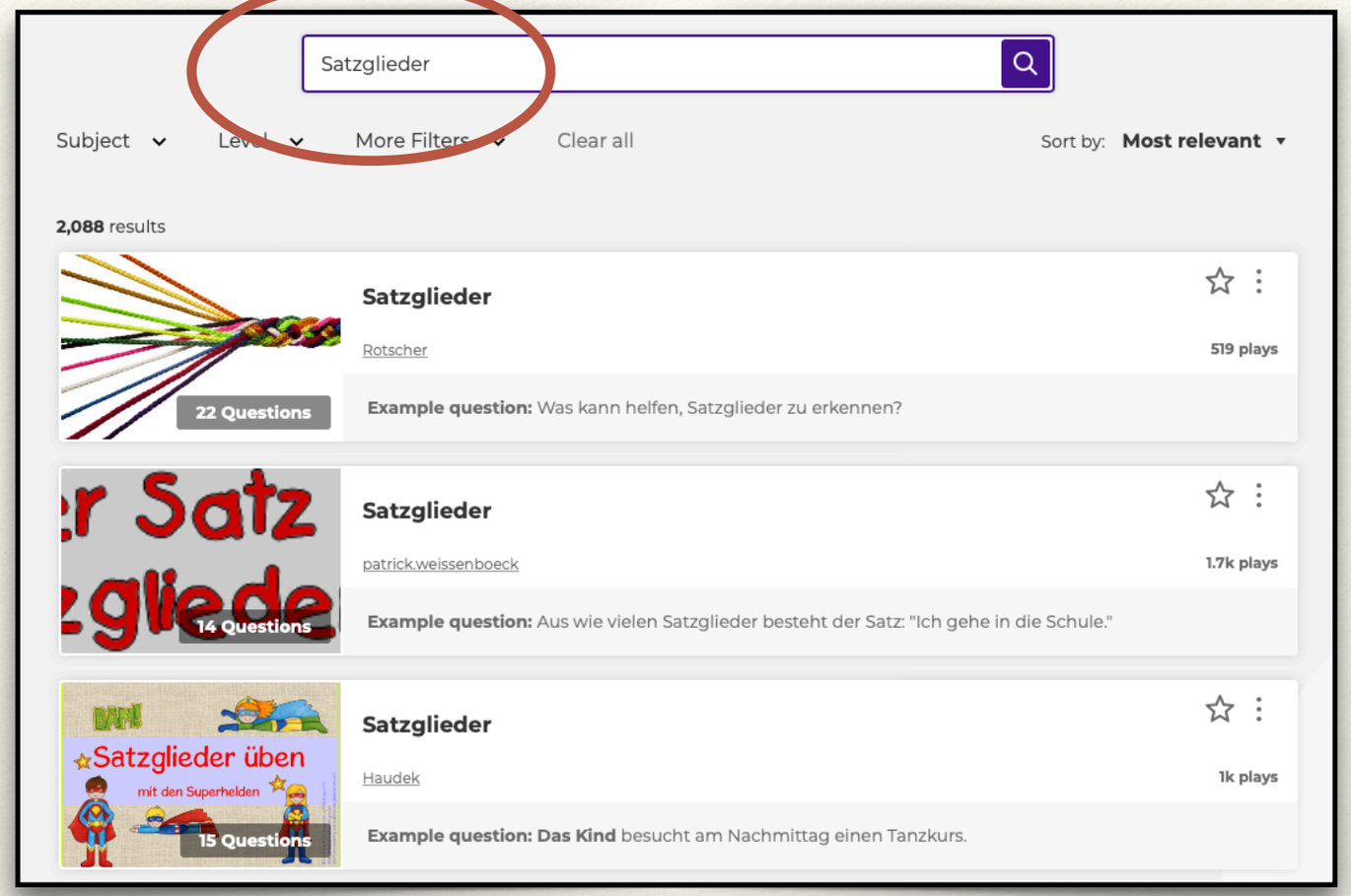
Screenshot von www.kahoot.com



Screenshot von www.kahoot.com



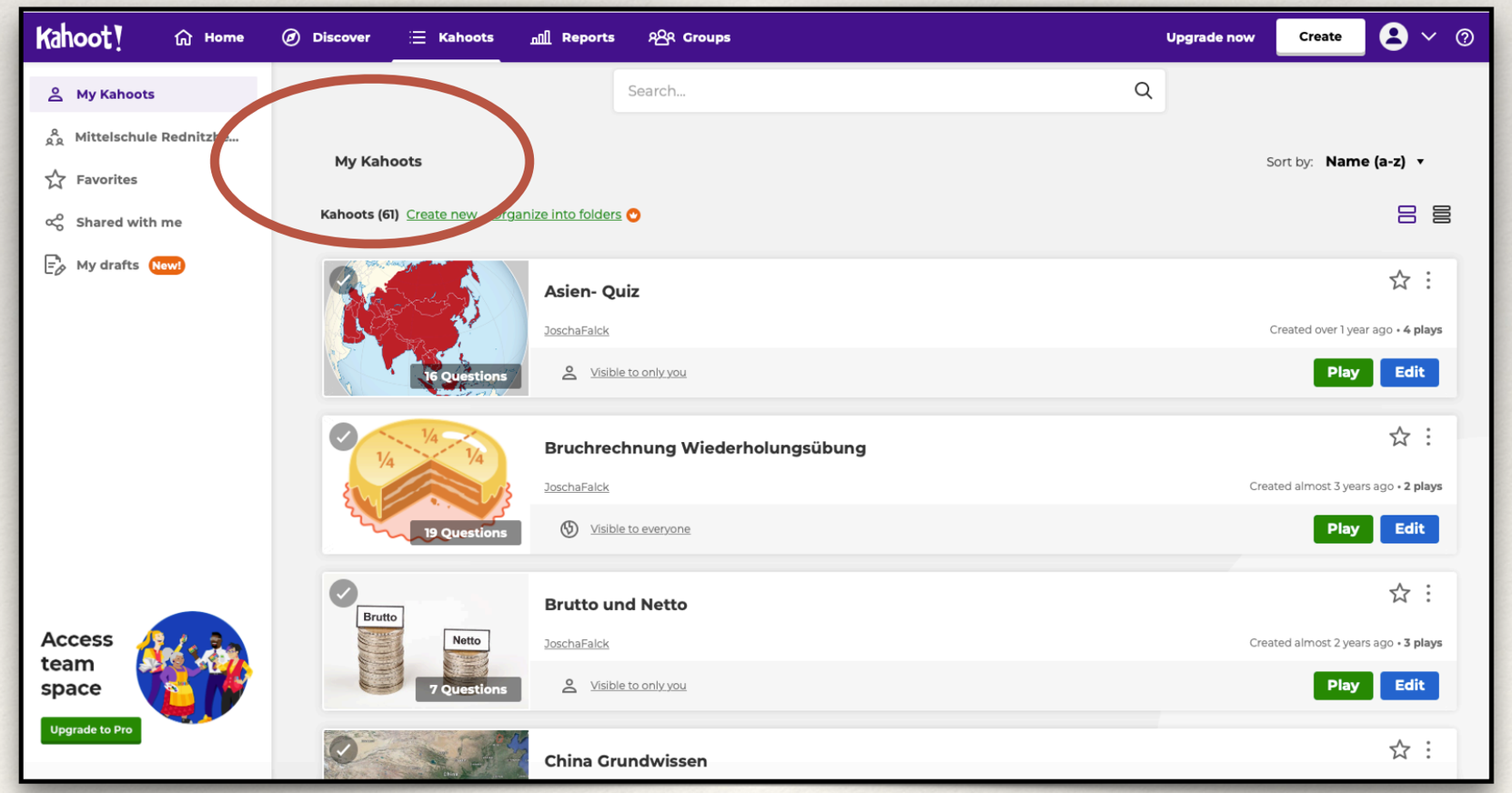
Screenshot von www.kahoot.com



Screenshot von www.kahoot.com

Vorgefertigte Kahoots finden, spielen und für den eigenen Gebrauch bearbeiten…

Eigene Kahoots erstellen und in den Unterricht einbinden…



Screenshot von www.kahoot.com

Ideen für den Unterricht

- Aktivieren von **Vorwissen** am Anfang einer neuen Sequenz
- **Wiederholen** von Inhalten aus der Vorstunde
- **Kopfrechentraining** in Mathematik
- Training von **Begriffswissen** bei Formeln, Fremdwörtern oder Fachbegriffen
- **Vokabeltraining** im Fremdsprachunterricht
- Einbinden von Kahoots in **Wochenplanunterricht** und/oder **Stationentrainings**, auch digital z.B. bei Teams
- **Konzipieren eigener Quizfragen** durch die Schüler*innen
- **Quizfragen** „unkonventionell“ **als Diskussionsanlass** nutzen

Bildquelle: Pixabay

Alternative Quiztools für den Unterricht

socrative by MasteryConnect

Forms

LEARNING Snacks

goconqr

Quizizz

plickers clickers, simplified

Quizlet

LearningApps.org

mebis Landesmedienzentrum Bayern

...

Kritik der Quizdidaktik

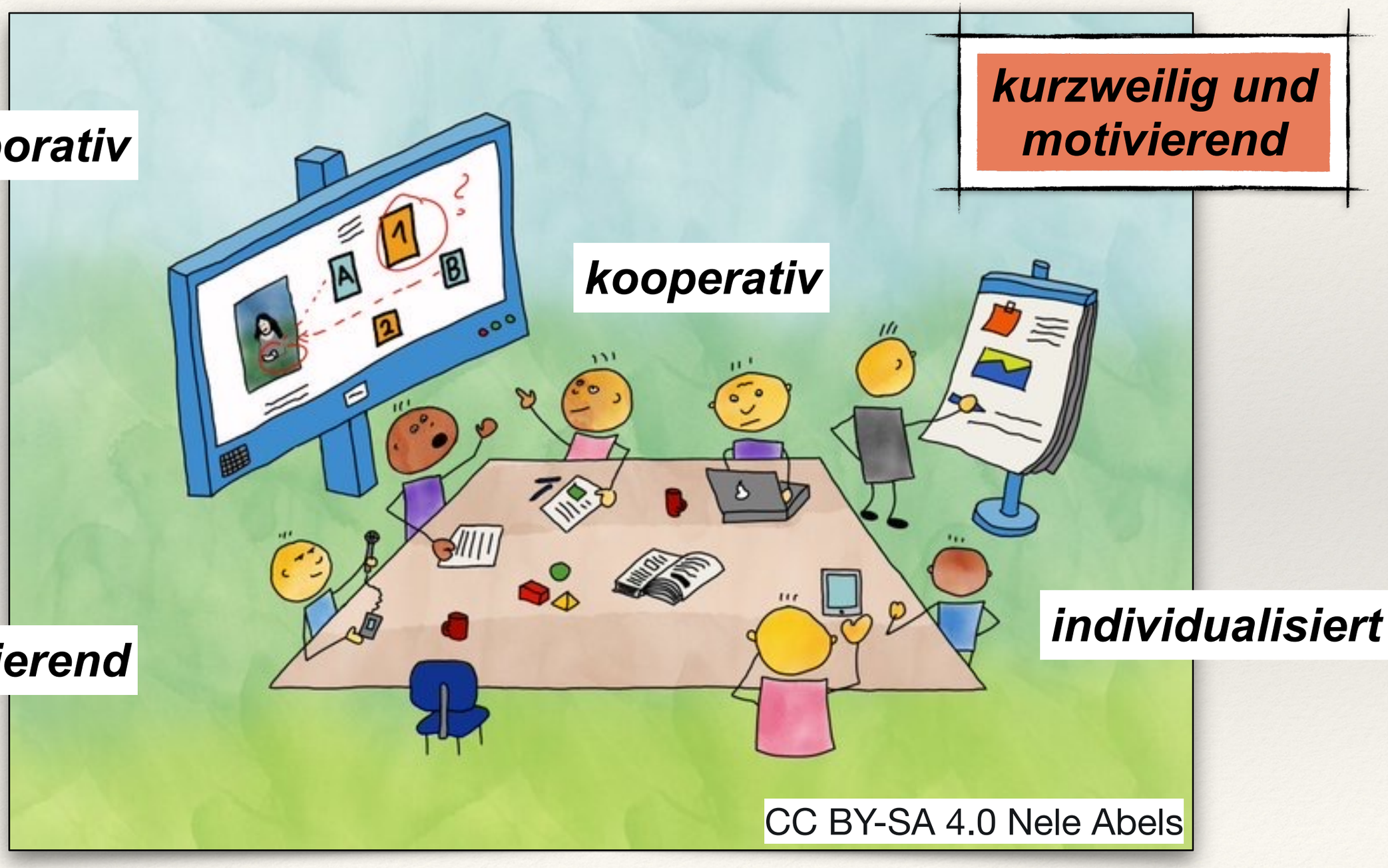
- Technische Grenzen (W-LAN, Geräteverfügbarkeit etc.)
- Sogwirkung und Manipulation
- Wettkampf-Stress und Zeitdruck
- Flüchtigkeit der Lerninhalte
- Nur für stark vereinfachte Zusammenhänge und Inhalte geeignet
- Starke Fokussierung auf richtig/falsch
- Gefahr des Rückschritts in den „10-G-Unterricht“

Bildquelle: Pixabay

> Das nennt sich dann 10-G-Unterricht: Alle **G**leichaltrigen haben zum **g**leichen Zeitpunkt, im **g**leichen Fach, beim **g**leichen Lehrer, im **g**leichen Raum, mit den **g**leichen Mitteln die **g**leichen Dinge zu tun und zu den **g**leichen Fragen in der **g**leichen Zeit die **g**leichen Antworten zu geben.

Aus einer Zertifikatsarbeit von Pirmin Stadler
http://pistadler.ch/wp-content/uploads/Zertifikatsarbeit_Stadler_1.1.pdf

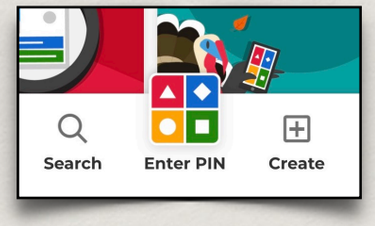
Quiztools allein erfüllen den Anspruch an zeitgemäßes Lernen unter den Bedingungen der Digitalität nicht, können aber ein motivierender Baustein zur Auflockerung sein.



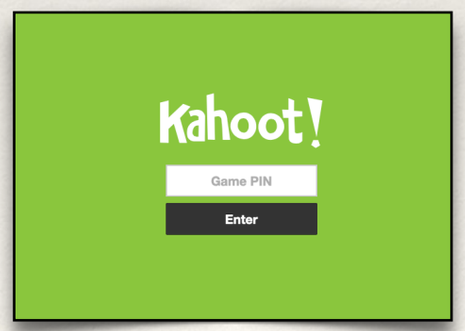
Zum Abschluss ein Kahoot

Folgende Wege führen Sie zu einem abschließenden Kahoot!

- Scannen Sie den QR-Code
- Gehen Sie in Ihrem Browser auf www.kahoot.it
- Öffnen Sie die Kahoot App und tippen Sie auf „Enter PIN“



Screenshot von www.kahoot.com



Screenshot von www.kahoot.it

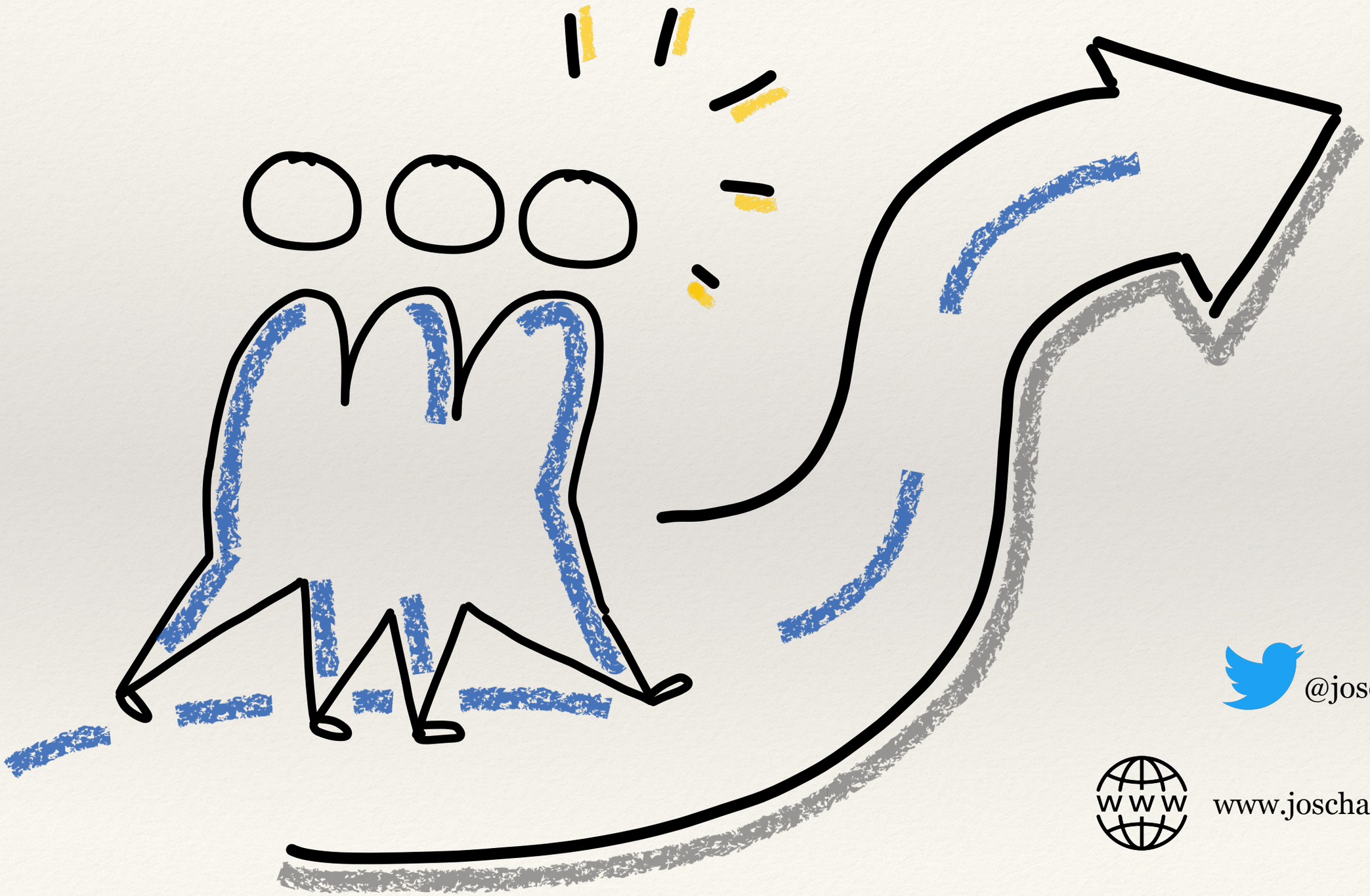
Zum Weiterlesen

Anleitung für Kahoot! mit Unterrichtsideen auf dem Blog www.pausenkaffee.com

Quizze als Bestandteil zeitgemäßer Bildung? Blog-Beitrag von Björn Nölte

Der Kahoot-Sog und die Gefahr der Quizifizierung der digitalen Bildung. Von Philippe Wampfler

Danke für die Aufmerksamkeit …



@joschafalck

www.joschafalck.de