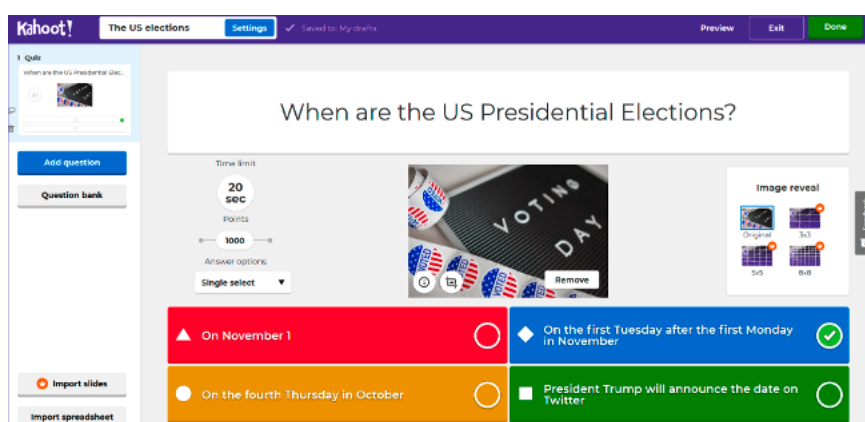


Vorabergebnisse aus dem  
Schulversuch Digitale Schule 2020<sup>1</sup>

### Einsatzszenarien

Ein Online-Quiz kann eine motivierende Möglichkeit sein, sich mit einem Sachverhalt zu beschäftigen und Wissen anzuwenden. Der Einsatz ist somit in allen Fächern denkbar. In diesem Beispiel wird es im Englischunterricht eingesetzt, um sich mit den Wahlen in den USA zu beschäftigen. Mit Fun Facts oder lustigen Falschantworten im Spiel können die Sprech- anlässe noch erweitert werden.

### Vorbereitung des Quiz



- Auswahl eines Online-Quiz, hier z. B. Kahoot!
- Lehrkraft legt sich einen Account auf [www.kahoot.com](http://www.kahoot.com) oder in der App an (kostenlos, kein Probeabo nötig; Teilnehmer der Lerngruppe brauchen keinen Account und müssen sich auch nicht einloggen. Eine Nutzung ist daher datenschutzrechtlich möglich.
- Spiel wird angelegt; dabei ist es möglich, Bilder, Audio- oder Videodateien einzufügen, so dass das Layout attraktiver wird und sich verschiedene skills einbinden lassen (Hörverstehen, ...).
- Beim Erstellen in der App auf dem Tablet/Smartphone kann statt Einfügen eines Bildes auch gemalt werden.
- Lehrkraft fügt die Fragen (multiple choice oder true/false) und Antworten ein und gibt an, welche Antwort(en) richtig ist/sind.
- Für jedes Quiz wird eine PIN generiert, mit der die Schülerinnen und Schüler es aufrufen können.
- Gespielt wird im Anschluss in der App oder im Browser ([www.kahoot.it](http://www.kahoot.it)).

<sup>1</sup> Der Text stellt eine Vorab-Veröffentlichung dar und spiegelt den aktuellen Stand der Entwicklung im Schulversuch „Digitale Schule 2020“ zum Zeitpunkt der Erstellung (Juni 2020) wider. Für weitere Informationen bzw. für Aktualisierungen siehe Webseite des Schulversuchs [www.digitaleschule2020.de](http://www.digitaleschule2020.de).

<sup>1</sup> Foto US Flagge von [Aaron Schwartz](#), Voting Day und Ballot Foto von [Element5 Digital](#)

Bilder, Videos oder Audios machen das Quiz inhaltlich attraktiver;  
im Fremdsprachenunterricht lassen sich verschiedene Skills einbinden.

### Kahoot summary

**Title**  
The US elections 79

**Description** (Optional)  
280

**Cover image**  
Image library Upload image

Pro tip: a good description will help other users find your kahoot.

**Save to**  
My Kahoots **Change**

**Language**  
Deutsch

**Branding**  
 Off  On

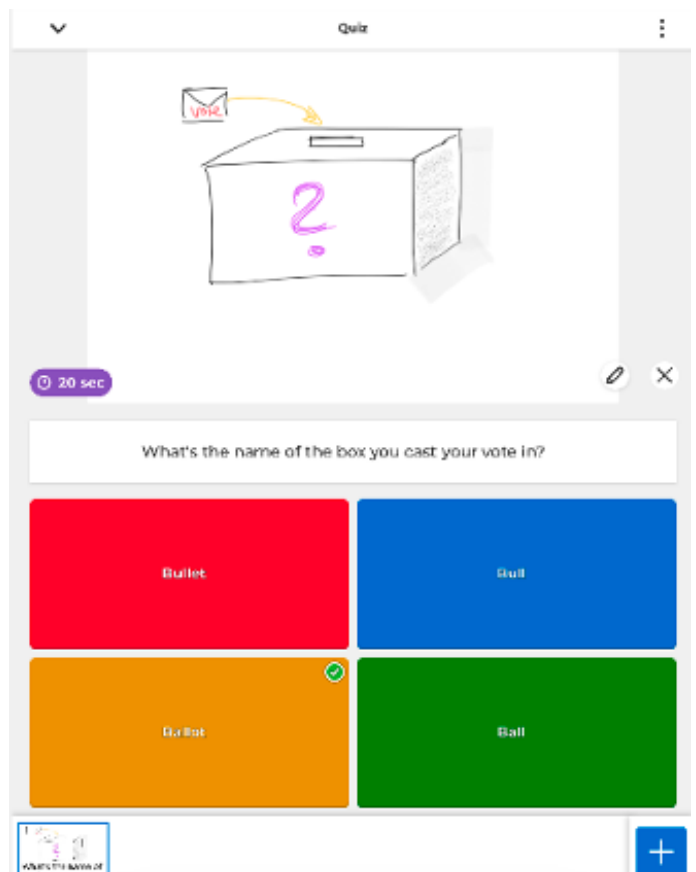
**Visibility**  
 Only you  Everyone

**Lobby video**  
Paste YouTube link

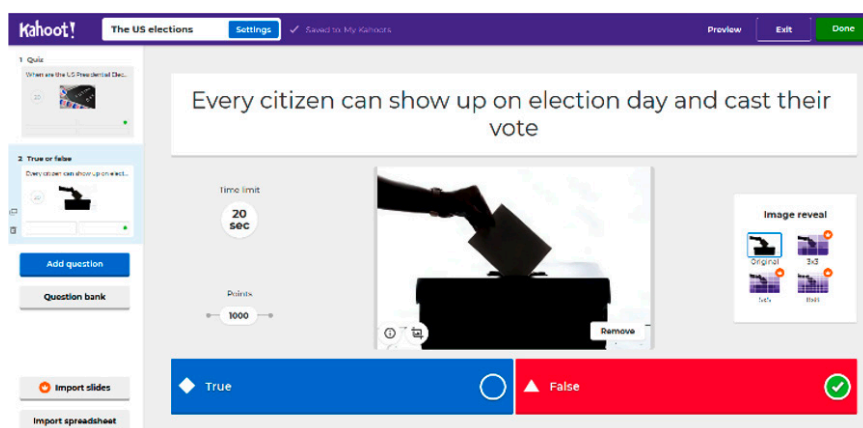
**Lobby music**  
Kahoot! pick

**Cancel Done**

Verwendet man die App, so können auch Zeichnungen angefertigt und eingefügt werden.

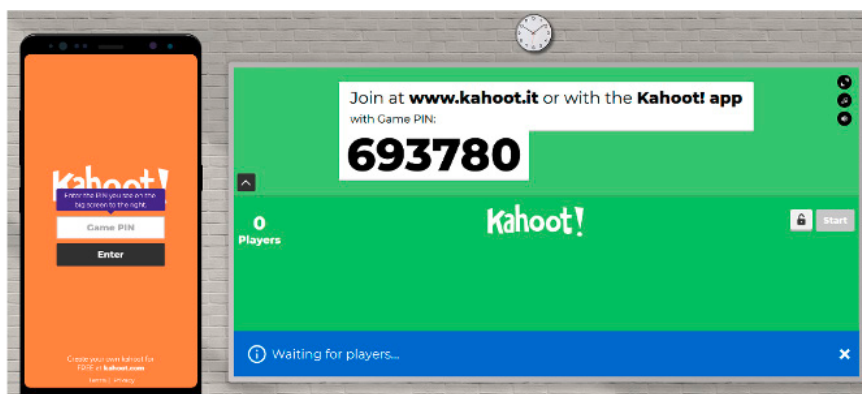


Die Webseite erlaubt eine Vorschau, die gleichzeitig den Bildschirm der Lehrkraft als auch den Bildschirm der Teilnehmer zeigt.



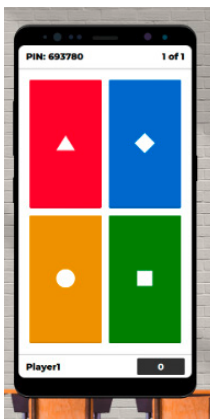
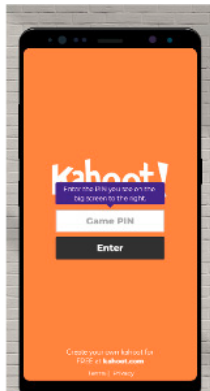
### Durchführung

- Die „Game PIN“ wird über die Bildschirmfreigabe im Videokonferenz-Tool bekannt gemacht.
- Die Lehrkraft startet das Spiel auf [www.kahoot.com](http://www.kahoot.com).
- Teilnehmer der Lerngruppe rufen die Webseite auf ([www.kahoot.it](http://www.kahoot.it)) und kommen über die „Game PIN“ zum Spiel; sie melden sich mit einem Spitznamen („Nickname“) an .
- Lehrkraft teilt den eigenen Bildschirm, so dass nun die Fragen und Antwortmöglichkeiten zu sehen sind.
- Teilnehmer der Lerngruppe klicken danach bei jeder Frage auf ihrem Bildschirm auf das farbige Feld der richtigen Antwort.
- Punkte gibt es für die richtige(n) Antwort(en), gestaffelt nach der Schnelligkeit der Eingabe (je schneller die Teilnehmenden sich entscheiden, desto mehr Punkte bekommt man für die richtige Antwort).

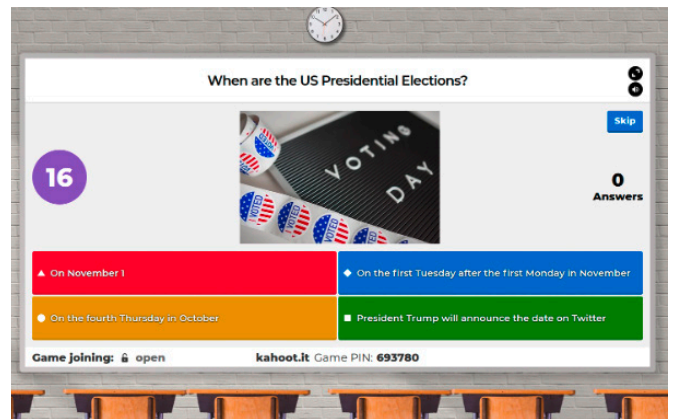
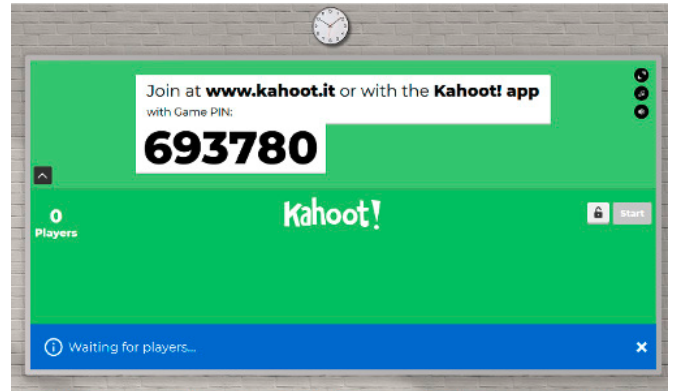


## Ansichten

Ansicht als Teilnehmer



Ansicht als Lehrkraft



## Variante

Zur Aktivierung der Schülerinnen und Schüler können diese die Aufgabe übernehmen, ein Quiz zu erstellen. Ein entsprechender Account kann dafür von der Lehrkraft angelegt werden.