

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 Sprechkanäle noch erweitert werden.

Vorbereitung des Quiz



- Auswahl eines Online-Quiz, hier z. B. Kahoot!
- Lehrkraft legt sich einen Account auf 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).


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

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

Cover image

 Image library Upload image

Save to
My Kahoots Change

Language
Deutsch

Branding
 Off On

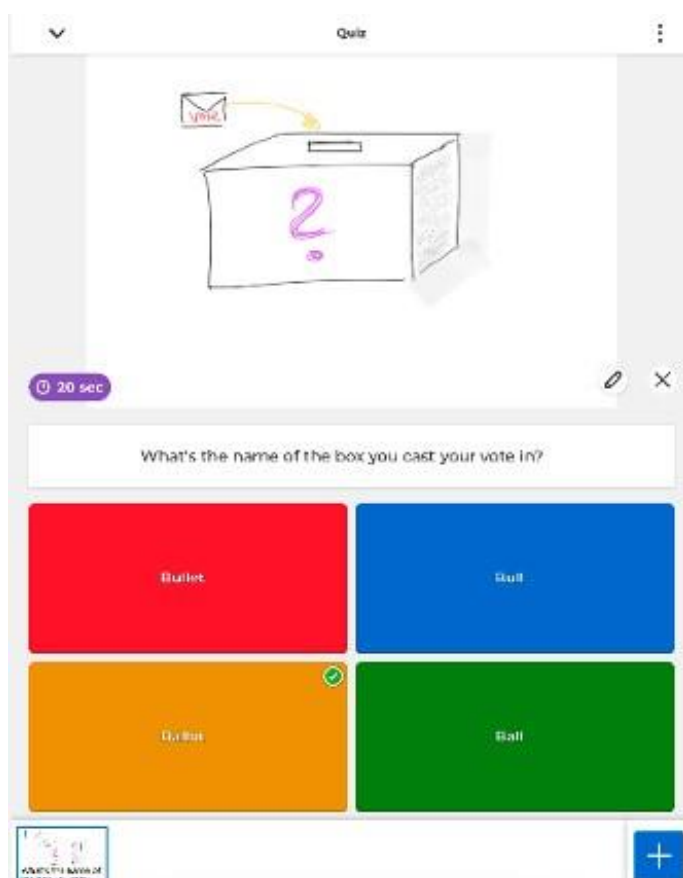
Visibility
 Only you Everyone

Lobby video
Paste YouTube link

Lobby music
Kahoot! pick

Cancel Done

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

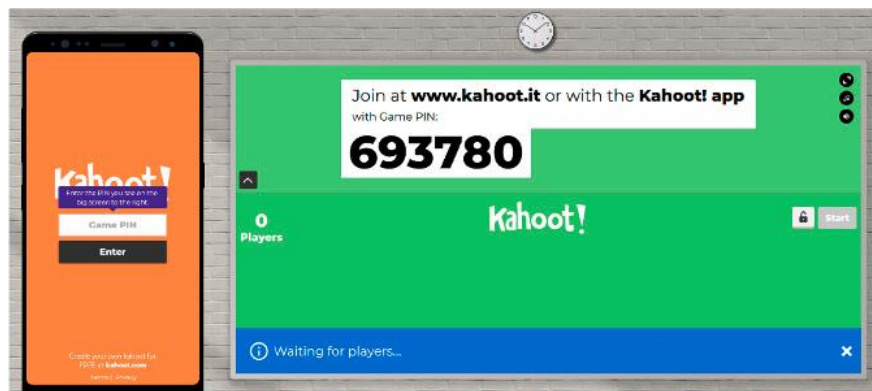


Die Webseite erlaubt eine Vorschau, die gleichzeitig den Bildschirm der Lehrkraft als auch den Bildschirm der Teilnehmer zeigt.



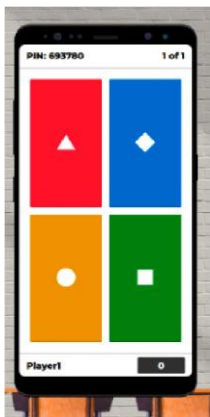
Durchführung

- Die „Game PIN“ wird über die Bildschirmfreigabe im Videokonferenz-Tool bekannt gemacht.
- Die Lehrkraft startet das Spiel auf www.kahoot.com.
- Teilnehmer der Lerngruppe rufen die Webseite auf (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).

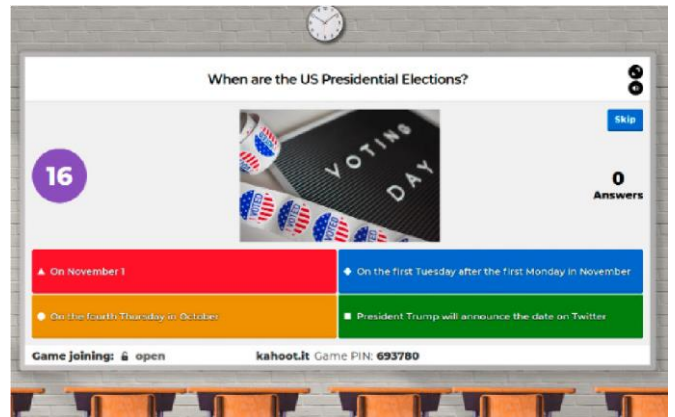


Ansichten

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.