

Kahoot

Der Dienst *Kahoot* (www.kahoot.com) bietet die Möglichkeit zur Erstellung von Quizzes mit Wettbewerbscharakter.

Das Grundprinzip von Kahoot ist es, Multiple-Choice-Fragen mit zwei bis vier Antwortmöglichkeiten zu formulieren, die die Schüler/innen auf einem mobilen Endgerät (iPad, iPhone, Android Tablet, Android Smartphone) via Kahoot-App oder aber auch via Browser beantworten können. Dabei ist es möglich, entweder allein oder auch in Teams gegeneinander anzutreten.

Live-Modus

Das Besondere ist, dass die Multiple-Choice Quizfragen im „*Live-Modus*“ zentral auf dem Beamer oder dem Smartboard angezeigt werden (ebenfalls via Browser). Hier ist es möglich, Abbildungen oder Youtube-Videos zu integrieren und Fragen zu diesen Abbildungen zu formulieren. Ebenfalls unterstützt eine stimmungsvolle Quiz-typische Hintergrundmusik den Wettbewerbscharakter.

Die Schüler/innen nehmen am Quiz teil, indem sie über die Kahoot App oder über einen beliebigen Browser (<https://kahoot.it/>) die auf dem Beamer angezeigte „Game Pin“ eingeben. Hiermit gelangen sie nach der Auswahl eines Namens zur Lobby. Der Lehrer startet das Quiz, sobald alle Mitspieler beigetreten sind.

Der Vorteil hier liegt darin, dass eine Teilnahme über schuleigene digitale Endgeräte als auch über eigene Geräte möglich ist. Auf den Bildschirmen der Teilnehmer erscheinen lediglich vier bunte Formen, die die Antwortmöglichkeiten A-D symbolisieren.

Für jede Antwort gibt es Punkte und ein Scoring der jeweils besten Mitspieler wird nach jeder Frage angezeigt, was die Motivation in der Praxis nachweislich spürbar erhöht. Punkte gibt es für die Korrektheit der Antworten, für die Geschwindigkeit der Beantwortung und für mehrere richtige Antworten in Folge. Ein Siegereppchen am Ende des Quizzes kürt die drei besten Mitspieler.

Challenges (geeignet für das Home-Schooling)

Alternativ lassen sich Kahoot-Quizzes statt live auch über den Modus „*Challenge*“ spielen. Dieser ist insbesondere für das **Home-Schooling** geeignet, da keine zentrale Präsentationsoberfläche (Beamer) erforderlich ist. Hier werden die Fragen und Antwortoptionen direkt auf dem digitalen Endgerät der Mitspieler angezeigt. Die Teilnahme ist nicht live sondern kann hier zeitversetzt über mehrere Tage erfolgen. Es ist möglich, auch hier (wie im *Live-Modus*) eine Zeitbegrenzung und eine zufällige Reihenfolge der Antwortoptionen für die Beantwortung zu aktivieren.

Der Zugriff zur Challenge erfolgt wieder über eine Game-Pin oder alternativ über einen direkten Freigabe-Link, der den Schüler/innen über ein Schulportal (z.B. Padlet) oder einen QR-Code usw. mitgeteilt werden kann.

Eine Nutzung von Kahoot zur bewertbaren Lernstandskontrolle eignet sich weniger, da erstens der spielerische Charakter im Vordergrund steht, es zweitens eine deutliche Zeitbegrenzung gibt und die Auswertungsmöglichkeiten (Statistik) für alle Mitspieler in der kostenlosen Version begrenzt sind.

Allgemeine Einstellungen für ein neues Quiz:

Dialog zur Erstellung neuer Quiz-Fragen:

Beitritt zu einem Quiz auf einem Mobilgerät:



Quiz-Ansicht auf einem Mobilgerät im Challenge-Modus:

