

Station 5 - Methodenblatt

Gamification mit *Kahoot!*

Beschreibung

Ein einfaches Abfragetool im Multiple-Choice-Stil mit starkem Aufforderungscharakter, der durch den Wettbewerbscharakter und das gemeinsame Spielen auf Zeit erreicht wird. Fragen können Text, Bilder oder Videos enthalten. Im Quiz-Modus sind maximal 4 Antworten möglich. Am Ende des Spiels gibt es eine Gesamtwertung. Die Lehrperson muss sich für das Erstellen eines Quizes kostenlos registrieren, die SuS nicht. Die Quize sind nur für die Lehrperson oder öffentlich für jeden sichtbar. Inzwischen bieten auch Verlage *Kahoot!*-Quize zu ihren Büchern an. Zum Spielen eines Quiz ist eine Internetverbindung notwendig.

Mehrwert

- Motivierende Abfrage von Erlerntem durch spielerisches Element
- Direkte Rückmeldung und Vergleichbarkeit der SuS untereinander
- Umfangreiche Statistik für die Lehrperson als Datei für Tabellenkalkulationen
- Leichte Handhabung
- Quize können geteilt werden
- Verlage stellen *Kahoot!*-Quize zu ihren Lehrwerken bereit

Schüleraktivität

Die SuS melden sich beim Spiel über einen Browser oder per App an und geben sich einen Namen. Danach spielen sie gemeinsam das Quiz auf Zeit.

Aufgaben der Lehrperson

1. Anmeldung auf der englischsprachigen Website von *Kahoot!* (kahoot.com).
2. Erstellen eines Quiz oder Suchen eines Quiz.
3. Das Quiz bei *Kahoot!* starten (kahoot.com).
4. Schüler rufen über einen Browser oder die App kahoot.it auf und geben die temporäre Game-PIN und einen Namen ein.
5. Die Lehrperson startet die Fragen.