



KAHOOT!

WOFÜR WIRD ES GENUTZT?

Kahoot! ist eine Plattform, die durch spielerische Elemente (Stichwort: „Game-based Learning“) Lernende motivieren soll, sich mit dem Unterrichtsstoff auseinanderzusetzen. Der Fokus liegt dabei auf Lernaufgaben, die einzeln oder in Gruppen gegeneinander „gespielt“ werden können. Auch lassen sich Befragungen oder interaktive Präsentationen erstellen.



WIE FUNKTIONIERT ES?

Nach der Registrierung auf der Plattform <https://kahoot.com/> lässt sich ein neues „kahoot“ erstellen. Aus verschiedenen Lernaufgaben- und Befragungsformaten kann anschließend ausgewählt und die Aufgaben- bzw. Befragungsformulierung eingegeben werden. Neben korrekten Antworten ist es ebenso möglich, Antwortalternativen zu definieren. Sobald das „kahoot“ fertiggestellt ist, kann es entweder vor Ort im Klassenzimmer gespielt oder im Sinne der Vor- bzw. Nachbereitung des Unterrichts mit Lernenden via Link und sogenanntem Game-PIN geteilt werden.

BEISPIELSZENARIEN

- 1: Eine Geschichtslehrerin möchte zum Abschluss des Schuljahres ein Quiz durchführen. Um herauszufinden, wer die bzw. der Jahrgangsbeste ist, kombiniert sie alle bedeutenden historischen Ereignisse mit verschiedensten Jahreszahlen. Die Schülerinnen und Schüler sollen die korrekte Lösung möglichst schnell zuordnen.
- 2: Laut Lehrplan muss ein Sportlehrer Weitsprung unterrichten. Damit sich seine Lernenden auch theoretisch auf den Stundeninhalt vorbereiten können, schießt er Fotos vom Ablauf des Sprungs. Die Lernenden sollen diese letztlich in die richtige Reihenfolge bringen.

WELCHE INVESTITIONEN SIND NÖTIG?

Für Lehrkräfte gibt es eine Basisversion und eine kostenpflichtige Alternative. Die Basisversion erlaubt die Erstellung von Quiz, nicht aber von Befragungen oder interaktiven Präsentationen. Hierfür wären monatlich etwa 10,- EUR zu bezahlen.

WAS IST ZU BEACHTEN?

Die Lehrkraft benötigt einen Account. Schülerinnen und Schüler können hingegen ohne Login mit einem selbst gewählten Pseudonym teilnehmen. Internetzugang und entsprechende Endgeräte (Smartphones, Tablets, Notebooks etc.) sind erforderlich.