

Kahoot

Kahoot ist eine Quiz-Anwendung, die sich sehr gut für die Verwendung im Klassenzimmer eignet. Die Quizze finden dabei live und zeitgleich für alle im Klassenzimmer statt.



Hier einige Eckdaten:

- Funktioniert auf jedem Gerät (Mobiltelefon, Tablet, Computer) mit einem Web-Browser.
- Ergebnisse aller Schüler stehen sofort zur Verfügung (wie schnell und was geantwortet wurde) und können als Excel-Datei heruntergeladen werden
- Quiz-Formate:
 - Multiple Choice auch mit mehreren richtigen Antwortmöglichkeiten
 - Jumble: Antworten sortieren
- Weiter Formate
 - Discussion: Eine kurze Frage um eine Diskussion initiieren
 - Survey: Umfrage mit mehreren Fragestellungen mit Auswertung
- Auswahl aus bereits bestehenden Spielen der Kahoot!-Gemeinde inklusive Suchfunktion
- Erstellen eigener „Kahoots“ ist relativ einfach.
 - Eine Möglichkeit ist es die Schüler selbst Quizze erstellen zu lassen. Hierbei sollten eventuell Vorgaben zu den Antwortmöglichkeiten gegeben werden
- Kann für Mitarbeiterüberprüfungen, Lernstandserhebungen, Überprüfung der HÜ aber auch für Umfragen oder Feedbackrunden verwendet werden.
- Quizze können gezielt geteilt oder überhaupt veröffentlicht werden.

Um Quizze selbst erstellen zu können wird ein eigener Account benötigt. (<https://getkahoot.com/>).

Um ein Quiz zu spielen ist das nicht nötig, es muss nur die Seite <https://kahoot.it/> aufgerufen, der Game-PIN und ein Spielname eingegeben werden.

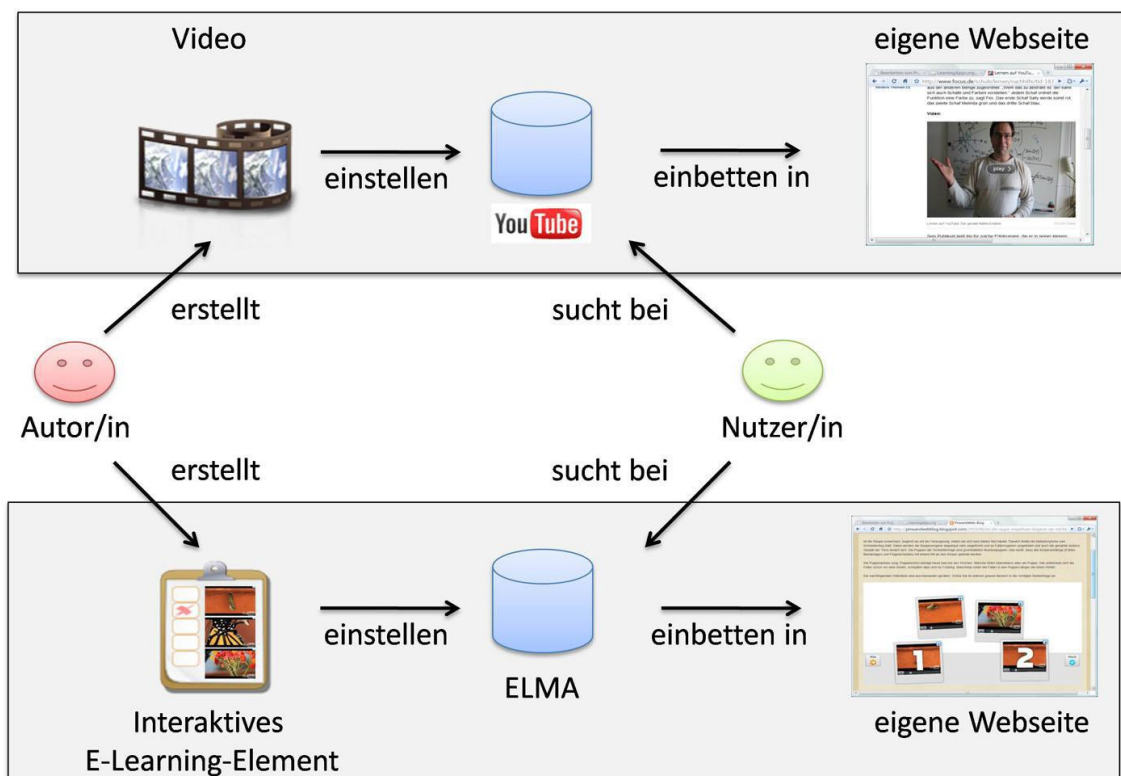
LearningApps

Die kostenlose Plattform LearningApps.org erlaubt es Lehrpersonen, aber auch Schülerinnen und Schülern, mit wenig Aufwand multimediale Lernbausteine in ansprechender Form online zu erstellen und zu verwalten.



LearningApps bietet neben gängigen Aufgabentypen wie Zuordnungsübungen oder Kreuzworträtseln rund zwanzig weitere Aufgabenformate, die stetig von den Entwicklern erweitert werden.

Angelehnt an das YouTube-Prinzip können bei LearningApps.org einmal erstellte Lernbausteine veröffentlicht und von anderen Personen auf die eigenen Bedürfnisse angepasst werden.



Wie bei Kahoot ist eine Registrierung für die einfache Verwendung nicht notwendig. Für den Einsatz im Unterricht ist es mit einer Registrierung aber möglich, eigene Klassen zu erstellen und diesen Learning-Apps zuzuweisen. Die Lehrperson erhält Feedback über die erledigten Aufgaben.

LearningApps ist erreichbar unter <http://learningapps.org/>