

## LearningSnack – Fortsetzung

Was sind eigentlich LearningSnacks?



[t1p.de/learns1](http://t1p.de/learns1)

Wie funktioniert der LearningSnack Classroom?



[t1p.de/learns2](http://t1p.de/learns2)

Wie funktioniert Learningsnack Gaming?



[t1p.de/learns3](http://t1p.de/learns3)

## Kahoot! - ein interaktives Quiz für den Unterricht

Spiele, Quizze - Spielelemente im Unterricht - bieten eine Möglichkeit, Unterricht aufzulockern, S\*S zu motivieren, Engagement aufrechtzuerhalten, Wissen abzufragen, ...

Die oft und zurecht kritisierte Quizzifizierung des Unterrichts sollte vermieden werden. Jedoch bietet jedes Tool, so auch Kahoot!, didaktisch sinnvoll eingesetzt, Potential für Lehren und Lernen.

- Start ○ L\*L erstellen einen Account über [create.kahoot.it](http://create.kahoot.it)
- 1. Schritt ○ Create - zum Erstellen eines neuen Kahoots wählen
- 2. Schritt ○ Einstellungen: Titel, Kurzbeschreibung, Sichtbarkeit, Sprache, Teilnehmerkreis - mit OK bestätigen
- 3. Schritt ○ Fragen und Antwortmöglichkeiten eingeben
- 4. Schritt ○ Kahoot sichern über „save“
- 5. Schritt ○ Preview (empfohlen)

Die Anmeldung erfolgt über Mail. Auch Google- oder Microsoftkonto kann genutzt werden.

Auswahl:  
Quiz, Jumble (Puzzle), Discussion, Survey (Umfrage)

Das Zeitlimit kann bei jeder Frage neu festgelegt werden.

Alle erstellten Kahoots können auch später noch verändert/ergänzt werden. Auch ist es möglich den Fragen Bildern zuzuordnen.

In "My Kahoots" finden sich alle erstellten Abfragen und können von dort aus zum Spielen freigegeben werden.

Die Lernenden benötigen nur Smartphone (auch Tablet, PC) und geben **www.kahoot.it** ein oder laden die kostenlose App. Eine Anmeldung ist nicht erforderlich, nur die GAME PIN, die vom Lehrenden bei Spielfreigabe erzeugt wird.

Die Fragen sind über Laptop und Beamer oder IWB für alle zu sehen, Lernende wählen die Antwort über angezeigte Farbflächen auf dem Smartphone. Ergebnisse werden unmittelbar angezeigt.

Hier eine gutes Erklärvideo:



[t1p.de/kahoot1](http://t1p.de/kahoot1)

### Einsatzmöglichkeiten

Abfrage von Vorwissen bei Einstieg in Thema  
Wiederholung von Faktenwissen  
Meinungsumfrage als Diskussionsgrundlage