

## Quiz

Der Einsatz eines Quiz im Unterricht erfreut sich großer Beliebtheit und wirkt sich oft positiv auf die Motivation von Schülerinnen und Schülern aus. Quiztools lassen sich sowohl am Anfang als auch zum Ende einer Unterrichtsstunde einsetzen. Im besten Fall werden die Lernenden selbst aktiv und entwerfen ihr eigenes Quizformat.

Quizanwendungen sind auch dazu geeignet, Fakten, Begriffe oder „träges Wissen“ digital abzubilden. So könnte ein Vokabelheft entfallen. Gerade als motivierende Hausaufgabe könnte das regelmäßige Erstellen von z. B. Karteikarten ein adäquates Einsatzszenario sein.



### 4 K

Das Lernen im digitalen Umfeld sollte geprägt sein durch die 4 K (Kommunikation, Kollaboration, kritisches Denken, Kreativität). Nur wenn Lernende selbst digitale Handlungsprodukte erzeugen werden diese Kompetenzen gestärkt.

*Das ganze Leben ist ein Quiz und wir sind nur die Kandidaten*

Harpe Kerkeeling

### Zeit für ein Quiz

Welche dieser Anwendungen eignen sich zur Quiz-Erstellung?

- Kahoot!
- Quizlet
- Popplet
- Plickers
- Wowed



### Zeit für Kritik

Als einer der wichtigsten Aufsätze zu den Gefahren der Quizifizierung der Digitalen Bildung gilt Philippe Wampflers Beitrag, der rechts verlinkt ist. In dem Artikel werden am Beispiel von „Kahoot!“ vier wesentliche Kritikpunkte aufgezeigt.



- ① Erstellen Sie in Partnerarbeit einen erstes Quiz zu einem Inhalt Ihrer Wahl. Entscheiden Sie sich für ein Tool:
  - **Kahoot** (Multiple-Choice-Tests)
  - **Quizlet** (Karteikarten und umfangreiche Testerstellung)
- ② Loggen Sie sich auf <https://create.kahoot.it/login> oder auf <https://quizlet.com/de> ein.
  - Registrieren Sie sich bei Kahoot bzw. Quizlet oder loggen Sie sich mit einem bestehenden Konto ein.
  - Starten Sie mit einem ganz neuen Quiz oder nutzen Sie eine der zahlreichen Vorlagen.

#### A: Kahoot

Tutorial: <https://youtu.be/Qkf8vy1P0g8>

#### B: Quizlet

Beispiel zum Vokabeln lernen:  
<https://youtu.be/RCIJu8nt5sk>

