## Kahoot! - ein interaktives Quiz für den Unterricht

pQuizze bieten eine Möglichkeit, Unterricht aufzulockern, S\*S zu motivieren, Engagement aufrechtzuerhalten, Wissen abzufragen, ... /ppDie 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./p

Start	Ŷ	L*L erstellen einen Account über create.kahoot.it		
1. Schritt	0	Create – zum Erstellen eines neuen Kahoots wählen	pDie Anmeldung erfolgt über Mail. Auch Google- oder Microsoftkonto kann genutzt werden./p	
2. Schritt	0	Einstellungen: Titel, Kurzbeschreibung, Sichtbarkeit, Sprache, Teilnehmerkreis - mit OK bestätigen		
3. Schritt	Ч	Fragen und Antwortmöglichkeiten		
	Ĭ	eingeben		
4. Schritt	0	Kahoot sichern über "save"	pDas Zeitlimit kann bei jeder Frage neu festgelegt werden. /p	
5. Schritt	6	Preview (empfohlen)		

pAlle erstellten Kahoots können auch später noch verändert*ergänzt werden. Auch ist es möglich den Fragen Bildern zuzuordnen.*pIn "My Kahoots" finden sich alle erstellten Abfragen und können von dort aus zum Spielen freigegeben werden./ppDie Lernenden benötigen nur Smartphone (auch Tablet, PC) und gebenstrong www.kahoot.it/strong ein oder laden die kostenlose App. Eine Anmeldung ist nicht erforderlich, nur die GAME PIN, die vom Lehrenden bei Spielfreigabe erzeugt wird. /p

pDie 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./p



pHier eine kurzes Erklärvideo:/p



ipad, schule, kind

pstrongEinsatzmöglichkeiten/strong/ppAbfrage von Vorwissen bei Einstieg in Thema/ppWiederholung von Faktenwissen/ppMeinungsumfrage als Diskussionsgrundlage/pp/p

## Pädagogik

Angaben zu den Urhebern und Lizenzbedingungen der einzelnen Bestandteile dieses Dokuments finden Sie unter https://www.tutory.de/entdecken/dokument/kahoot-2