

Kurzbeschreibung

Kahoot!



URL: www.getkahoot.com | www.kahoot.it

Internetzugang nötig: ja (für Online-Tool und App)

Technische Voraussetzung: PC | Tablet | Smartphone | Betriebssysteme: alle | als Android- und iOS-App verfügbar

Metasprache: Englisch

Einsatzort: im Unterricht

Kosten: nein

Registrierung: erforderlich zur Quizerstellung und zum Teilen | Code (ohne Login) zum Spielen

Benutzerführung: leicht zu bedienen | intuitiv

Sprachniveau: unabhängig vom Sprachniveau einsetzbar

Funktion und didaktischer Mehrwert für den Unterricht

Kahoot!

... ist ein Online-Tool, mit dem man mittels Multiple-Choice-Fragen Lernspiele, sogenannte Kahoots, erstellen kann. Diese können ein Test, Quiz, eine Diskussion oder eine Umfrage sein. Mit Kahoot! lässt sich Wissen einfach, schnell, direkt und spielerisch abfragen. Das Tool eignet sich gut für Feedback und Lernfortschrittskontrolle.

Auf der Seite www.getakahoot.com werden die Lernspiele bzw. Tests erstellt, auf www.kahoot.it wird gespielt (es gibt auch eine dazugehörige App für Android und iOS). In jedem Kahoot-Set bekommen die Lernenden eine Frage gestellt und erhalten bis zu vier Antwortmöglichkeiten in farbigen Feldern mit Symbolen.

Wie kommt Kahoot! im Unterricht zum Einsatz?

1. **Registrierung:** Für die Erstellung von einem Lernspiel braucht man ein Konto: Man registriert sich auf der englischsprachigen Homepage <https://create.kahoot.it/register>. Die Lernenden brauchen zum Spielen kein eigenes Konto anzulegen.
2. **Lernspiel erstellen:** Jedes Lernspiel kann individuell gestaltet werden. Vorgegeben ist der Übungstyp „Multiple-Choice“: Für jede Frage werden vier Antwortmöglichkeiten erstellt. Texte, Bilder, Video- und Audiodateien lassen sich einbauen. Punkte- und Zeitlimit können für die einzelnen Fragen unterschiedlich festgelegt werden. Das Quiz wird gespeichert.
3. **Code:** Für jedes Kahoot wird ein Code („Game-PIN“) generiert, damit das Lernspiel geteilt und von mehreren Lernenden gespielt werden kann.

4. Log-in: Mit dem Code können sich die Lernenden einloggen. Das geht am schnellsten mit dem Smartphone: Die Lernenden loggen sich auf www.kahoot.it oder mit der App ein und geben den Code direkt ein. Danach geben sie einen eigenen Spielernamen ein, der auf der Liste aller Mitspielenden erscheint und für alle sichtbar ist. Das Kahoot! Online-Tool funktioniert aber auch auf allen Geräten mit Internetverbindung.
5. Start: Die Fragen können über Beamer oder Smartboard an die Wand projiziert werden. Die Lernenden sehen die Fragen auch auf ihren Geräten. Für jede Frage werden vier Antwortmöglichkeiten vorgegeben. Die Lernenden tippen auf eine Antwort, dann wird automatisch die richtige Antwort angezeigt.
6. Punkte: Wer bis zum Ablauf der Zeit die Frage nicht beantwortet hat, bekommt keine Punkte. Die Punkte werden nach Richtigkeit und nach Geschwindigkeit vergeben.
7. Fehleranalyse: Die Antworten der Lernenden werden angezeigt: Nach jeder Frage wird ein Diagramm generiert, auf dem die richtigen und falschen Antworten gezeigt werden. Das ermöglicht eine schnelle Fehleranalyse. Die fünf besten Mitspielenden erscheinen auf einer Rangliste.

Einige Vorteile von Kahoot! im DaF-Unterricht:

- Die Fragesets können weltweit geteilt werden, man profitiert vom schnellen Austausch mit anderen Lehrkräften.
- Das Tool kann vielfältig eingesetzt werden: zur Wortschatzarbeit, für Grammatiktests und/oder Übungen zum Hör- und Leseverstehen oder Wiederholungsübungen (z.B. Lektionstests).
- Kahoot! lässt sich besonders sinnvoll für die Abfrage von gelerntem Inhalt einsetzen, z.B. Fragen zu verschiedenen Lerneinheiten.
- Vor allem jungen Lernenden machen diese spielerischen Wissenswettbewerbe Spaß, wenn eigene Handys verwendet werden dürfen.
- Fortgeschrittene Lernende können selbst Kahoots erstellen (dafür müssen sie sich registrieren und die Rolle „Teacher“ auswählen).



Beispiel: Aufgabe zum Thema Satzbau (Niveaustufe A)