SPIELEND DIGITAL LERNEN: DAS TOOL KAHOOT!

THORBEN BÖHLKE, MAREIKE BRACK UND LENNART SCHÄFER

ABLAUF

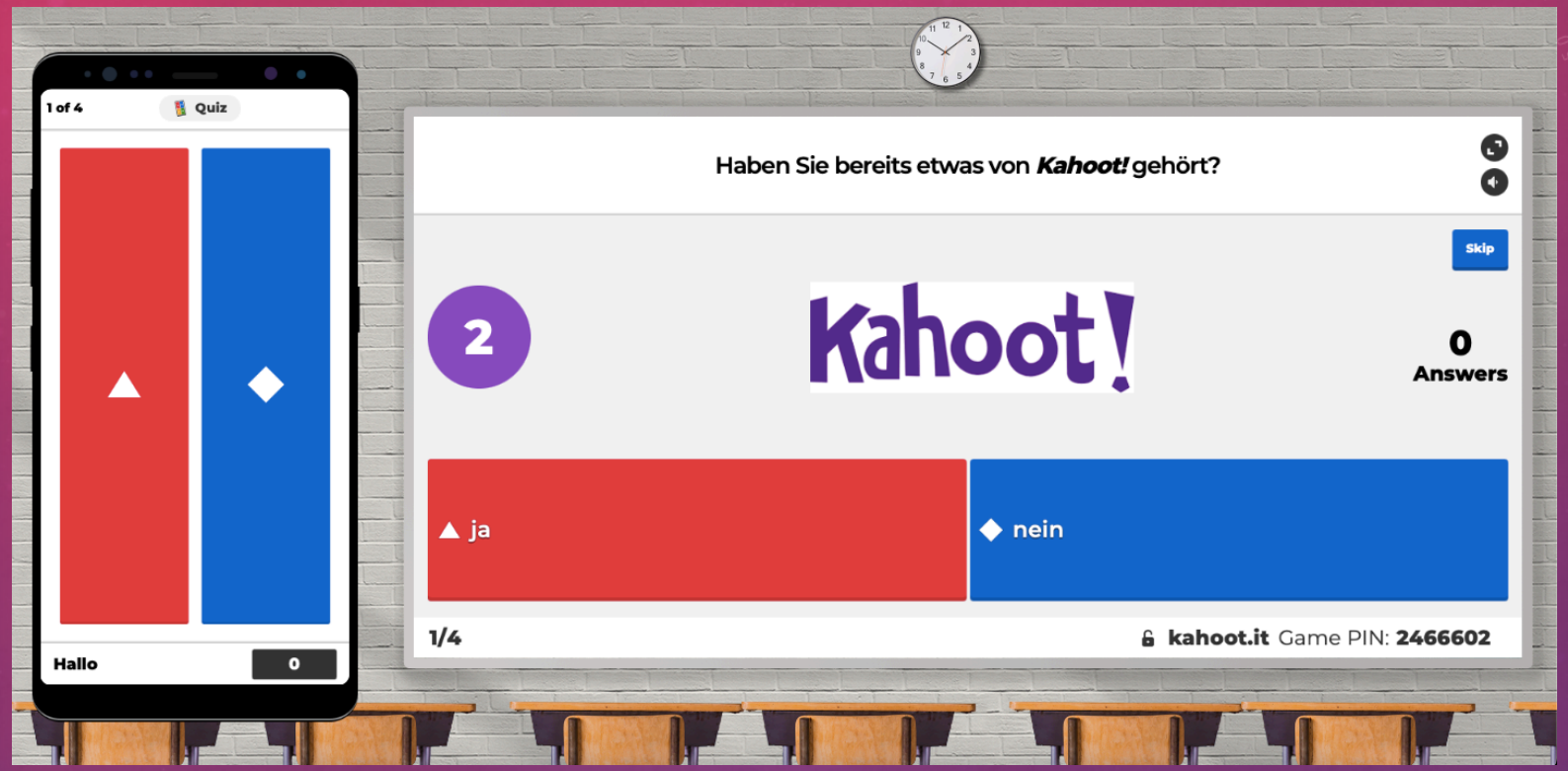
1. Was ist *Kahoot!* ?
2. Wann ist der Einsatz von *Kahoot!* sinnvoll?
3. Anwendung
4. Vorstellung der *Kahoot!s*

1. WAS IST *KAHOOT!* ?

- online seit August 2013 (Norwegen)
- spiel– & wettbewerbsorientierte Lernplattform
- Account notwendig für
  - Host ✅
  - Teilnehmende ❌
- ca. 1,5 Mio. Hosts und 49 Mio. Spielende

Quelle: https://kahoot.com/company (letzter Zugriff: 18. Januar 2021)

1. WAS IST *KAHOOT!* ?



2. WANN IST DER EINSATZ SINNVOLL?

- Host–PC mit Anzeigemöglichkeit & Teilnehmenden–Geräte verfügbar
- kein *einsames* Lernen
- didaktische Intention!

Quelle: Kerres, M. (2018): Mediendidaktik. Konzeption und Entwicklung digitaler Lernangebote. 5. Auflage. Berlin, Boston: De Gruyter Oldenbourg.

2. WANN IST DER EINSATZ SINNVOLL?

- zur Motivation der Lernenden
- zur Schaffung spielerischen Wettbewerbs

Quelle: https://kahoot.com/company (letzter Zugriff: 18. Januar 2021)

ANWENDUNG: THEMEN

- Gruppe 1: Umwelt & Natur
- Gruppe 2: Technik
- Gruppe 3: Geschichte
- Gruppe 4: Politik
- Gruppe 5: Sport
- Gruppe 6: Gesellschaft

ANWENDUNG: VORGABEN

1 SINGLE-CHOICE

1 WAHR/FALSCH

ZEIT:

20 MINUTEN

HERZLICHEN DANK FÜR IHRE AUFMERKSAMKEIT!

VIEL FREUDE BEI DER ANWENDUNG!