



# Kahoot



## Kurzbeschreibung des Tools

Kahoot ist ein webbasiertes Quiz-Tool, mit dem spielerisch Wissen abgefragt werden kann.

- Die Frage wird nur auf dem Bildschirm des Erstellers angezeigt → muss über eine Projektionsfläche (Beamer, Interactive Touch Display...) den Teilnehmenden sichtbar gemacht werden. Die Antworten werden von den Teilnehmenden auf eigenen Devices eingegeben.
- Fragetypen: Single Choice und wahr/falsch.
- Es können Bilder eingefügt werden, auf die sich die Fragen beziehen können.
- Spielmodus: Einzelquiz oder Team-Modus (die Teilnehmenden teilen sich ein Device).
- Die Zeit zur Beantwortung einer Frage kann eingestellt werden.
- Das Quiz kann auch den Teilnehmenden zum Ausfüllen im eigenen Tempo per Link zugänglich gemacht werden.
- Nach jeder Frage wird das aktuelle „Podest“ angezeigt.
- Es stehen auch bereits erstellte Quizzes zu unterschiedlichsten Themen zur Verfügung, die kopiert und angepasst werden können.



## Kosten

Basisversion kostenlos, Bezahlvariante für mehr Fragetypen, Co-Kreation, detaillierte Auswertung, Ordnerstruktur usw.



## Endgeräte

Smartphone, Tablet, Computer



## Login

- Zum Erstellen von Quizzes muss ein Login erstellt werden ([www.kahoot.com](http://www.kahoot.com)).
- Für die Teilnahme an einem Quiz ist keine Registrierung erforderlich (**www.kahoot.it**) oder Download der Kahoot-App.
- Das Quiz wird den Teilnehmenden über einen Game-PIN zugänglich gemacht.



## Einsatzzeitpunkt

Unterrichtsvorbereitung, Unterrichtsgestaltung, Unterrichtsnachbereitung



## Einsatzszenario

### 1) Unterrichtsgestaltung: Einstieg. Wissensstand abholen bei einem neuen Thema

Zur Einstimmung in ein neues Thema werden max. 10 zentrale Fragen dazu in Kahoot erstellt. Im Unterricht werden die Teilnehmenden gebeten, mit dem Smartphone oder einem anderen Device [www.kahoot.it](http://www.kahoot.it) einzugeben bzw. die heruntergeladene App zu öffnen, den Game PIN und einen Namen einzugeben. Sobald der Dozierende das Quiz gestartet hat, wird auf einem für alle sichtbaren Screen die erste Frage eingeblendet. Die möglichen Lösungen sind mit farbigen Symbolen angezeigt. Die Teilnehmenden sehen auf ihrem Screen nur die Symbole und müssen das entsprechende möglichst schnell anklicken. Wer am schnellsten richtig antwortet, bekommt am meisten Punkte. Nach jeder Frage wird die richtige Antwort und ein Podest eingeblendet. Der Dozierende kann dann die nächste Frage starten. In dieser Einstimmungsphase könnte das Quiz auch in Gruppen gelöst werden.

### 2) Unterrichtsgestaltung: Stoffverarbeitung. Spielerische Repetition des Stoffs

Nach der Vermittlung von Theoriewissen in der Klasse werden die Teilnehmenden aufgefordert, mit dem Smartphone oder einem anderen Device sich auf [kahoot.it](http://kahoot.it) einzuloggen bzw. die App zu öffnen, den Game PIN und einen Namen einzugeben. Sobald der Dozierende das Quiz aktiviert hat, wird die erste Frage eingeblendet. Die möglichen Lösungen sind mit farbigen Symbolen angezeigt. Die Teilnehmenden sehen auf ihrem Screen nur die Symbole und müssen das entsprechende möglichst schnell anklicken. Wer am schnellsten richtig antwortet, bekommt am meisten Punkte. Nach jeder Frage wird die richtige Antwort und ein Podest eingeblendet. Das gibt dem Dozierenden die Möglichkeit, tendenziell falsch beantwortete Fragen noch einmal in der Klasse zu diskutieren.

Zur Repetition kann auch das Einstiegsquiz noch einmal durchgespielt werden mit diesmal weniger Zeit für die Beantwortung.



## Beispiel

Anleitung zur Erstellung mit Beispiel: [www.youtube.com/watch?v=KwYhjD15s6E](https://www.youtube.com/watch?v=KwYhjD15s6E)



## Erstellung und Einsatz

### Erstellung:

- [www.kahoot.com](http://www.kahoot.com)
- Sign up → Als Dozierender einmalige Registrierung
- Oben rechts „Create“ wählen → New kahoot → create
- Oben links Titel eingeben und Einstellungen vornehmen: bei Visibility „Only you“ wählen, damit es nicht für alle sichtbar ist. Dazu kann eine allfällige Quellenangabe gemacht und ein Bild oder Video eingefügt werden. → done
- Auf der nächsten Seite können Fragen eingegeben werden. Dazu ein Zeitlimit zur Beantwortung der Frage, eine Punktzahl und 2-4 Antworten; die richtige muss angekreuzt werden. Auch hier kann wieder ein Bild eingefügt werden.
  - **Praxistipp:** Kahoot stellt hier auch ein Excel-Spreadsheet zur Verfügung, das bequem mit den Fragen befüllt und hochgeladen werden kann.
- wenn fertig → oben rechts „save“

### Einsatz:

- Der Dozierende loggt sich auf [kahoot.com](http://kahoot.com) ein → links oben „Kahoots“ → My Kahoots, wählt das gewünschte Quiz und klickt auf Play.
- Er wählt aus, ob es live gespielt werden soll („Teach“) oder ob die Teilnehmenden das Quiz im eigenen Tempo bis zu einem festgelegten Zeitpunkt durchspielen sollen („Assign“).
- Bei „Teach“ wählt er aus, ob es ein Einzel- oder ein Gruppenquiz sein soll, und hat verschiedene Optionen zur Auswahl.
- Das Quiz selbst wird auf dem Bildschirm des Erstellers angezeigt → Er macht es für die Teilnehmenden sichtbar, indem er das Quiz direkt am Interactive Touch Display (ITD) startet oder den Bildschirm via Beamer bzw. im Online-Setting via Screensharing teilt.
  - Die Teilnehmenden gehen auf [kahoot.it](http://kahoot.it) → Eingabe des Game PINs, der auf dem für alle sichtbaren Bildschirm erscheint (kein App-Download oder Registrierung erforderlich), Eingabe des Namens
  - Der Dozierende klickt auf „Start“ → Die erste Frage erscheint am Bildschirm mit den Lösungsmöglichkeiten; die Teilnehmenden müssen auf ihren Geräten die entsprechende Farbe anklicken.
- Zwischen den Fragen können die Lösungen diskutiert werden.
- Die Resultate der Kahoots sind unter «Reports» gespeichert und downloadbar.
- Die Teilnehmer können zu den einzelnen Kahoots Feedback abgeben, wenn der Dozierende dies entsprechend eingestellt hat.



## Hinweise

### Bei der Erstellung:

Die Erstellung ist grösstenteils selbsterklärend. Wenn man einmal ein Konto erstellt hat, hat man die Möglichkeiten aus bestehenden Kahoots (von anderen Personen) auszuwählen oder selber eines zu erstellen. Gespeicherte eigene Kahoots können jederzeit ergänzt oder abgeändert werden. Kahoots von anderen Personen können kopiert und auch für die eigene Bedürfnisse angepasst werden.

Kahoot bringt laufend neue Features (insb. für Studierende) oder verändert die bestehenden Möglichkeiten → Es ist sinnvoll, sich immer wieder über die Neuerungen zu informieren.

### Beim Einsatz:

Es ist etwas gewöhnungsbedürftig, dass die Lösungen nur auf einem allgemeinen Screen sichtbar sind und man auf dem eigenen Bildschirm nur die Farben hat, die man richtig anklicken muss → Im Fernunterricht braucht es ein zweites Device. Gut erklären im Vorfeld. Auch, dass auch die Schnelligkeit zählt.

Man kann wählen, ob während den Fragen Musik abgespielt werden soll. Die kann nerven, aber auch den nötigen Schwung verleihen.



## Anleitung

Sehr gutes Helpcenter (Englisch): <https://support.kahoot.com/hc/en-us>



## Online-Unterricht

Mit Kahoot können die Teilnehmenden spielerisch in Wettbewerb zueinander treten, auch wenn sie nicht vor Ort sind. Die Dozierende startet mit geteiltem Bildschirm das Quiz, damit die Teilnehmenden den GamePIN sehen. Die Teilnehmenden benötigen neben dem Computer ein anderes Device, weil die Frage nur auf dem geteilten Bildschirm der Dozierenden sichtbar ist. Die Dozierende kann mit entsprechendem Kommentar und Musik aus dieser Wissensüberprüfung ein kleines Happening machen.



## Link/URL

[kahoot.com](http://kahoot.com)



## Alternativen

Eine gute Alternative zu Kahoot ist **Socrative**.