

Kahoot Anleitung

Ein Leitfaden für Lehrkräfte, um das neue kostenfreie E-Learning Angebot der SCHULDNERHILFE OÖ - die KAHOOTs - im Unterricht nutzen zu können.

Mit Spiel und Spaß zu guter Finanzbildung!



Was ist ein Kahoot?

Wie kann ich ein Kahoot sinnvoll im Unterricht einsetzen?

Welche Vorbereitungen sollte ich als Lehrkraft treffen?

Was benötige ich alles, um ein Kahoot durchführen zu können?

Wie kann ich ein Kahoot auswerten?

E-Learning – KAHOOOTS

Ein Leitfaden für Lehrkräfte

Bei einem Kahoot handelt sich um ein Online-Quiz für die ganze Klasse, wobei die vorgefertigten Fragen von der Lehrkraft mittels Beamer bzw. Smartboards vor der Klasse präsentiert werden. Die SchülerInnen antworten einzeln oder in Teams auf ihren PCs/ Smartphones auf die Fragen, indem sie aus vier Antwortmöglichkeiten die richtige Antwort auswählen. Dafür gibt es Punkte.

Anliegen

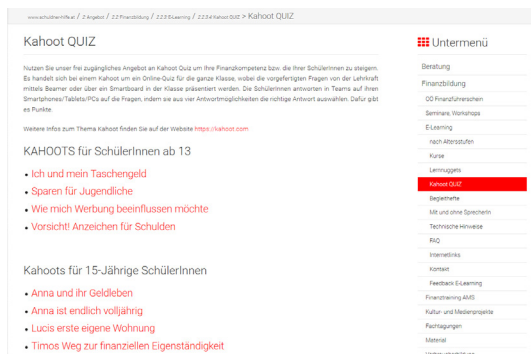
- Spielerisch Quizfragen am Smartphone/ Tablet oder PC beantworten, indem die SchülerInnen einzeln oder als Gruppe versuchen, möglichst schnell die richtige Lösung zu finden, und dadurch ihre Finanzkompetenz steigern.

Dauer

- je nach Fragenanzahl ca. 10-25 Min.

Zugang zum Quiz

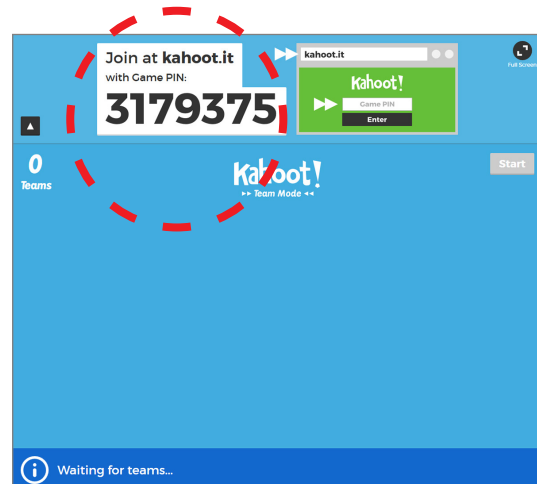
- Rufen Sie als Lehrkraft die Website www.finanzkompetenz.at auf und klicken Sie danach auf den Menüpunkt „KAHOOT-QUIZ“ (siehe Abbildung unten).



- Dort wählen Sie ein für Ihre Klasse passendes Kahoot-Quiz aus und klicken darauf.
- Das gewählte Kahoot-Quiz startet in einem neuen Fenster.
- Hier können Sie zwischen dem Classic Modus (SchülerInnen spielen einzeln) oder dem Team Modus (SchülerInnen spielen in

Gruppen) wählen.

- Alle weiteren Seiten sollten mittels **Beamer** projiziert werden, weil die Fragen nur auf ihrem PC/Beamer zu sehen sind.
- Auf der folgenden Seite müssen Sie als QuizleiterIn den SchülerInnen den **Game-PIN** bekannt geben. Diesen finden Sie oben im Fenster als Nr. angeführt (siehe Abbildung, diese Nummer ist ein Beispiel!).



Zugang für SchülerInnen

- Die SchülerInnen rufen auf dem Computer oder auf einem Smartphone die Webadresse <https://kahoot.it> auf und geben dort den bekanntgemachten **Game-PIN** und ihre selbstgewählten Namen (bzw. **Gruppennamen beim Teammodus**) ein. Beim Teammodus wird pro Gruppe nur ein Smartphone verwendet.

Quiz durchführen

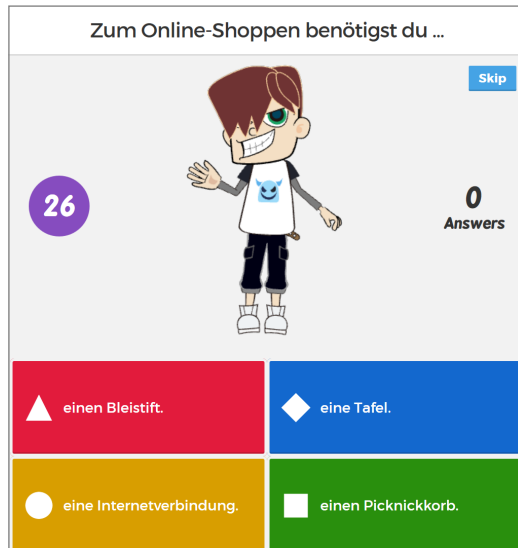
- Sind alle SchülerInnen in das Spiel eingestiegen, sehen Sie die Gruppennamen auf Ihrem Computer und Sie können das Quiz

E-Learning – KAHOOTTS

Ein Leitfaden für Lehrkräfte

über den Button „Start“ beginnen.

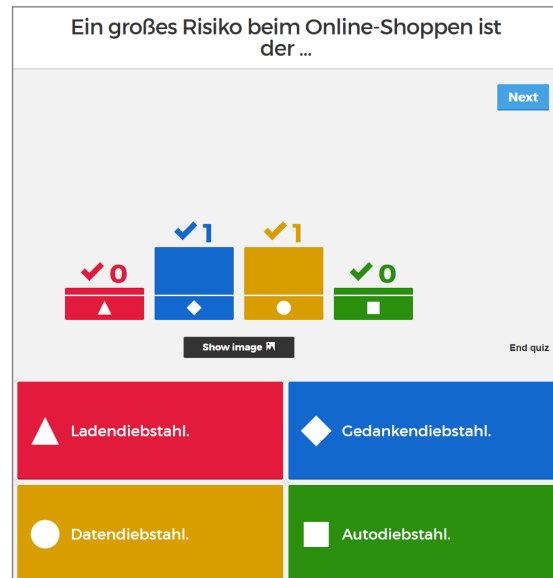
- Auf Ihrem Bildschirm/Beamer erscheint nun die erste Frage. (siehe Beispiel Abbildung unten)



- Auf den Smartphones/Tablets/PCs der SchülerInnen erscheinen für jede Frage vier Antwortmöglichkeiten (in Form von vier Symbolen mit jeweils einer anderen Farbfläche hinterlegt).
- Die SchülerInnen können nun innerhalb einer vorgegebenen Zeit auf die gestellte Frage durch Klicken auf eine der Farbflächen auf ihren Smartphones/Tablets/PCs antworten, wobei es für eine schnellere richtige Antwort auch mehr Punkte gibt.
- Auf Ihrem Lehrkräfte-PC wird für jede Frage angezeigt, wieviele SchülerInnen auf welche Lösung getippt haben (siehe Abbildung rechts oben).
- Durch einen Klick auf den Button „Next“ rechts oben auf jeder Seite gelangen Sie zur jeweils nächsten Frage.

QUIZ abschließen

- Nachdem Sie alle Fragen in der gleichen Art durchgegangen sind und die Schüle-



rlren ihre Antworten abgegeben haben, erhalten Sie zum Schluss das Gesamtergebnis aller Quizantworten.

- Die SchülerInnen haben am Ende des Quizzes noch die Möglichkeit, das gesamte Quiz in drei Kategorien zu bewerten:
Learning – Lernerfahrung,
Feeling – aktueller Gefühlszustand
Recommend – Empfehlung für oder gegen das Quiz
- Über den Button „Get Results“ können Sie nun der Klasse die genauen Endergebnisse einblenden und bei Bedarf auch abspeichern (save results).
- So ist erkennbar, welche SchülerInnen bzw. Gruppe die meisten Punkte erreicht hat und wie die Klasse als Ganzes abgeschnitten hat.

Kahoot-Anleitung