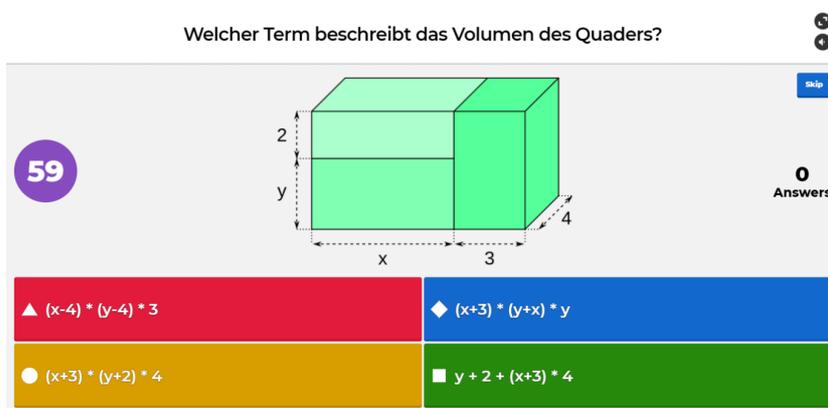
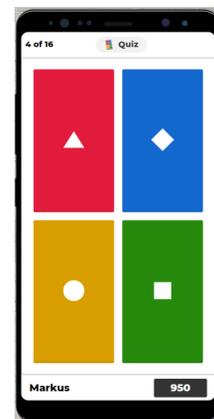


Von Schülern geliebt: Lern- und Quizspiele

Im Mathematikunterricht bieten sich interaktive Lernspiele wie Kahoot (oder Plickers) besonders an. Bei diesen Spielen erstellt die Lehrperson im Voraus online eine Reihe von Testfragen oder kleinen Übungen zum Thema. Die Schule verfügt über 2 Klassensätze iPads, die den Schülern vor dem Spiel ausgegeben werden. Alle Klassen- und Fachräume verfügen über eine große digitale Tafel mit angeschlossenem Laptop, über den das Quiz gestartet wird. Sobald sich alle Schüler über WLAN eingeloggt haben geht es los. Eine Registrierung ist nicht nötig und es können anonymisierte Nicknamen verwendet werden. Die Schüler geben ihre Antwort nach jeder Frage individuell ein und bekommen bei korrekter Beantwortung Punkte. Je schneller sie dabei waren, desto mehr Punkte sind es. Nach jeder Frage erscheint eine aktuelle Rangliste mit den besten Plätzen und am Ende gibt es einen Gewinner. Bloßgestellt wird hierbei niemand, da nur die ersten Plätze ersichtlich sind und die Schüler ihre Nicknamen selbst festlegen.



a) Kahoot: Fragestellung an der Tafel (8. Klasse)



b) Eingabe des Schülers

Die Schüler zeigen bei diesen Spielen große Begeisterung und der kompetitive Ansatz regt die sie zu hoher Leistung an. Anhand ihrer Punktzahl und dem direkten Feedback der App nach jeder Frage können die Schüler außerdem reflektieren, ob sie die jeweilige Fragestellung beherrschen und in begrenzter Zeit lösen können.

Die verwendeten Plattformen sind cloudbasiert, entsprechend können die von der Lehrperson angefertigten Spiele von anderen Lehrern der Schule genutzt und gemeinsam verbessert werden. Außerdem erhält die Lehrperson nach jedem Quiz automatisiert eine Übersicht, aus der ersichtlich ist, welche Fragestellungen den Schülern besonders leichtfielen und an welchen Stellen eine Vertiefung angebracht ist.

Besonders eignet sich der Einsatz solcher Lernmethoden als Vertiefung und mit positiven Emotionen verbundener Abschluss am Ende einer Lerneinheit. Ebenso gut lassen sich die Spiele mit Augenmaß und wohl dosiert vor Klassenarbeiten einsetzen, um die Schüler auf mögliche Fragen mit begrenzter Bearbeitungszeit einzustellen und den Leistungsstand der Klasse abzuschätzen. Sinnvoll ist auch der Einsatz im Rahmen eines Belohnungssystems für gute Mitarbeit der Klasse.