



Quizzes und Gamifizierung



Einleitung

Genau wie der Präsenzunterricht sollte auch Online-Training abwechslungsreich und spannend sein. Zum Glück ist die Medienwelt sehr umfangreich und das Angebot für E-Learning-Zwecke wächst ständig. In diesem Modul wollen wir Ihnen einige Tools vorstellen und Ihnen zeigen, wo Sie sie finden und wie Sie sie im Unterricht und im Training einsetzen können.



Wir werden dies in zwei Kapiteln
aufschlüsseln:

- ◆ Gamifizierung
- ◆ Tools

Gamifizierung



Was ist Gamifizierung?

Gamifizierung (engl. Gamification) ist die Anwendung von Spiel-Design-Elementen und Spielprinzipien in nicht-spielerischen Kontexten. Sie kann auch als eine Zusammenstellung von Aktivitäten und Prozessen zur Lösung von Problemen durch die Nutzung oder Anwendung der Eigenschaften von Spielelementen definiert werden. Zu klassischen Spielelementen zählen Punkte, Abzeichen und Bestenlisten.

Wir empfehlen Ihnen, diesen Artikel von Gamify zu lesen: [“What is Gamification?”](#)

Darin erhalten Sie eine interessante Einführung in das Thema sowie spannende Beispiele aus verschiedenen Bereichen, in denen Gamifizierung eingesetzt werden kann, auch aus dem Bildungsbereich.

Weitere Materialien zu Gamifizierung

Hier haben wir weiteren Input gesammelt, um den Begriff Gamifizierung greifbar zu machen und die Wirkung im Lernkontext zu verdeutlichen:

[What is Gamification? – HCI Games \(Video\)](#)

[Educational games, mobile quizzes and digital badges are transforming learning - ELM Magazine \(Artikel\)](#)

[Playing for adults – five examples of game-based learning tools - ELM Magazine \(Artikel\)](#)

[54 gamification statistics you must know - Financesonline.com \(Artikel\)](#)

Was nun?

Nun, da Sie den Begriff Gamifizierung kennen und wissen, was dieser für Unterricht und Bildung bedeutet, lassen Sie uns einen Blick auf Tools und Beispiele für Gamifizierung werfen.



Tools

Tools

Sie müssen das Rad nicht neu erfinden, um Gamifizierung in Lernkontexten einzusetzen. Es gibt bereits gute, gebrauchsfertige Lösungen, die Sie sofort einsetzen können, und wir möchten Ihnen einige davon zeigen.

Beginnen wir mit einer der größten und beliebtesten Plattformen: Kahoot!

KAHOOT!

[Kahoot!](#) ist eine spielbasierte Lernplattform, mit der Sie innerhalb weniger Minuten Lernspiele oder Quizfragen erstellen, teilen und spielen können.

Zu den Fragetypen gehören Multiple Choice, Wahr oder Falsch und Wortwolke.

Sehen Sie in diesem Video, wie es funktioniert:

[What is Kahoot!?](#) – Kahoot!



Screenshot: kahoot.com

Tools

So haben Sie mit dieser Plattform die Möglichkeit, Quizze aller Art, hier Kahoots genannt, zu erstellen und Lernende live raten und gegeneinander antreten zu lassen. Wie ein solches Live-Quiz funktionieren kann, wird in diesem Video erklärt:

[How to play a Kahoot! – Kahoot!](#)

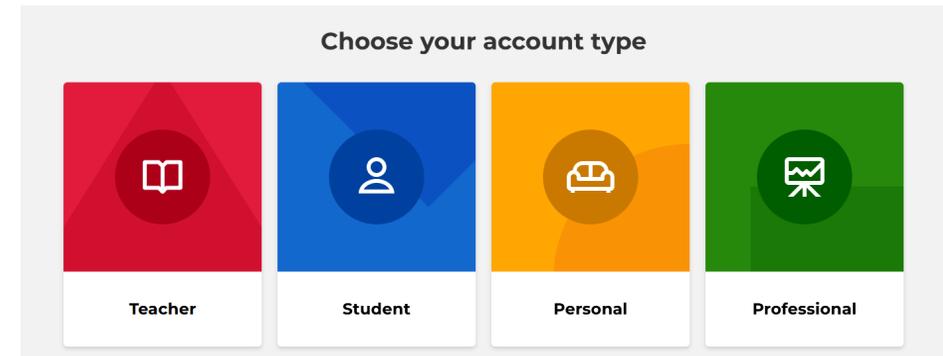


Erstellen Sie Ihr erstes Kahoot

Es gibt verschiedene Kontotypen und unterschiedliche Abonnementpreise. Sie können jedoch mit einem kostenlosen Konto beginnen. Die Abonnements unterscheiden sich in den Quizarten, die später verfügbar sind.

Auf dem [Youtube-Kanal von Kahoot](#) finden Sie viele hilfreiche Videos, um erfolgreich einzusteigen und Ihr erstes Quiz zu erstellen.

[How to create a Kahoot](#) – Kahoot!



Screenshot: kahoot.com

MENTIMETER

[Mentimeter](#) ist ein Online-Umfragetool, das einen Vortrag, eine Präsentation oder eine aufgezeichnete Sitzung um ein interaktives Element erweitern kann. Zu den Fragetypen gehören Multiple Choice, Rangskalen, Wortwolken und offene Fragen.



Screenshot: [mentimeter.com](https://www.mentimeter.com)

Erstellen Sie Ihr erstes Mentimeter

Um Ihr erstes Mentimeter-Quiz zu starten, registrieren Sie sich mit der kostenlosen Option und klicken Sie auf die blaue Schaltfläche „+ new presentation“. Die Benutzeroberfläche ist ähnlich wie die von Kahoot, d.h. ähnlich wie eine Power-Point-Präsentation.

Wenn Sie Schwierigkeiten mit dem Einstieg haben, sehen Sie sich dieses Video-Tutorial an:

[How to create your first Mentimeter presentation](#) – Mentimeter

Auf der Mentimeter-Website finden Sie unter „Features“ verschiedene Ressourcen für Umfragen und Quizzes und Tipps, wie Sie das Tool nutzen können.



Erstellen Sie Ihr erstes Mentimeter

Für mehr Gamifizierung empfehlen wir die Verwendung des Mentimeter-Tools *Quiz Competition*. Lesen Sie in diesem Artikel, wie Sie ein solches erstellen können.

[How to create a Quiz Competition](#) – Mentimeter.com

Für einen schnellen Einstieg sind auch Vorlagen verfügbar:

[Mentimeter Templates](#)

H5P

[H5P](#) ist eine kostenlose und quelloffene Software zur Erstellung interaktiver Inhalte für das Web. Bereits verfügbare Inhaltsformen sind zum Beispiel Videos oder Präsentationen mit eingebetteten Quizaufgaben verschiedener Art, Zeitstrahlen oder ein Memory-Spiel.



Screenshot: h5p.org

H5P

Es ist wichtig zu wissen, dass H5P im Gegensatz zu den anderen Tools, die wir uns bisher angesehen haben, ein Plug-in ist. H5P-Inhalte können nicht direkt auf der Hersteller-Website erstellt werden, sondern das Plug-in muss in eine Plattform integriert werden, um genutzt werden zu können. Sie kennen es vielleicht schon durch die Integration mit Moodle oder anderen Plattformen wie Wordpress oder Blackboard.



Screenshot from h5p.org



H5P

Die möglichen Varianten sehen Sie am besten direkt auf der Webseite ein, denn hier können Sie die Beispiele gleich ausprobieren. Spielen Sie ein Memory-Spiel oder klicken Sie sich durch ein interaktives Video:

[H5P Examples & Downloads](#)

The screenshot shows the H5P website homepage. At the top is a blue navigation bar with the H5P logo, a search bar, and links for 'Examples & downloads', 'Documentation', 'Goals & roadmap', 'Forum', 'Log in', and 'Create free account'. Below the navigation bar is the 'Examples and Downloads' section. It features a heading 'Examples and Downloads' and a paragraph explaining that H5P makes it easy to create interactive content. Below this is a 'Featured' section with three cards: 'Interactive Video' (Create videos enriched with interactions), 'Course Presentation' (Create a presentation with interactive slides), and 'Branching Scenario' (Create dilemmas and self-paced learning). Below the featured section is a 'Content Types' section with a 'View all' link and four categories: 'Larger Resources', 'Other', and 'Tasks'. Below these categories are five content type icons: 'Accordion', 'Advent Calendar (b...', 'Agamotto', 'AR Scavenger', and 'Arithmetic Quiz'.

Screenshot from h5p.org



H5P Beispiele

Ein besonders spannendes neues Tool ist beispielsweise das [verzweigte Szenario](#), das es den Nutzer:innen ermöglicht, Dilemmata, selbstgesteuerte Lernszenarien und andere Arten des adaptiven Lernens zu erstellen.

Ein Beispiel dafür, wie dies in der beruflichen Bildung umgesetzt wurde, ist das [Konfliktlösungsszenario für Physiotherapeut:innen](#) – Sarah Wendorf

Oder dieses [interaktive Video](#): Ein Inhaltstyp, der es den Nutzer:innen ermöglicht, allein durch die Verwendung eines Webbrowsers ihren Videos Multiple-Choice- und Ausfüllfragen, Pop-up-Text und andere Arten von interaktiven Elementen hinzuzufügen, um die Videos interessanter zu gestalten.

Hier ist ein Beispiel für ein [interaktives Video mit H5P-Elementen](#) – University of South Australia

Wir haben Ihnen jetzt einige Tools vorgestellt, durch die fortschreitende Digitalisierung und die wachsende Nachfrage wird das Angebot aber ständig erweitert! Die [Top100ToolsForLearning-Liste](#) verschafft Ihnen jährlich einen Überblick über Neuerscheinungen im Bereich der Lern-Tools.

Der Umgang mit solchen Tools erfordert vor allem Übung.

Üben Sie zu Beginn in kleinem Rahmen. Sie könnten zum Beispiel eine Mentimeter-Umfrage erstellen und bei der nächsten Sitzung Ihre Kolleg:innen damit fragen, wie es ihnen heute geht. Wenn Sie sich mit solchen Aufgaben sicher fühlen, werden Sie bald in der Lage sein, das Tool auch in Lernumgebungen einzusetzen!

Best Practice-Beispiel

Die 'No Alternative Facts' Gamification Plattform

Available in English, German, Danish, Bulgarian and Italian

Can you recognise 'Fake News'?

The **No Alternative Facts Platform** is designed for educators and trainers who want to tackle the topic of 'Fake News' in an innovative and playful way with their learners.

It offers a wide range of teaching and learning resources including:

- ◆ The Gamification Platform for quiz-based and peer-to-peer learning
- ◆ A Toolbox of Resources for detecting 'Fake News' and images
- ◆ A Modular Learning Programme for recognising and tackling false information in the digital media and developing Critical Digital Literacy skills in adults



Für weitere Informationen und Zugang zur Plattform:

<https://www.noalternativefacts.net/platform>

Dieses Lernmodul wurde im Rahmen des Erasmus+ KA2-Projekts
Critical Curation and Collaboration in Learning (Cur8)
entwickelt.



Dieses Dokument ist für Bildungszwecke bestimmt und steht unter der
[Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International Lizenz @ The Cur8 Consortium](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)
(mit Ausnahme der referenzierten Screenshots und Inhalte).

*Das Cur8-Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert.
Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die
Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.*

