

## 4. E-Learning-Tag der Friedrich-Schiller-Universität Jena

E-Learning trifft Hochschuldidaktik - Erfahrungen aus der Praxis

Referentin: Theres Werner

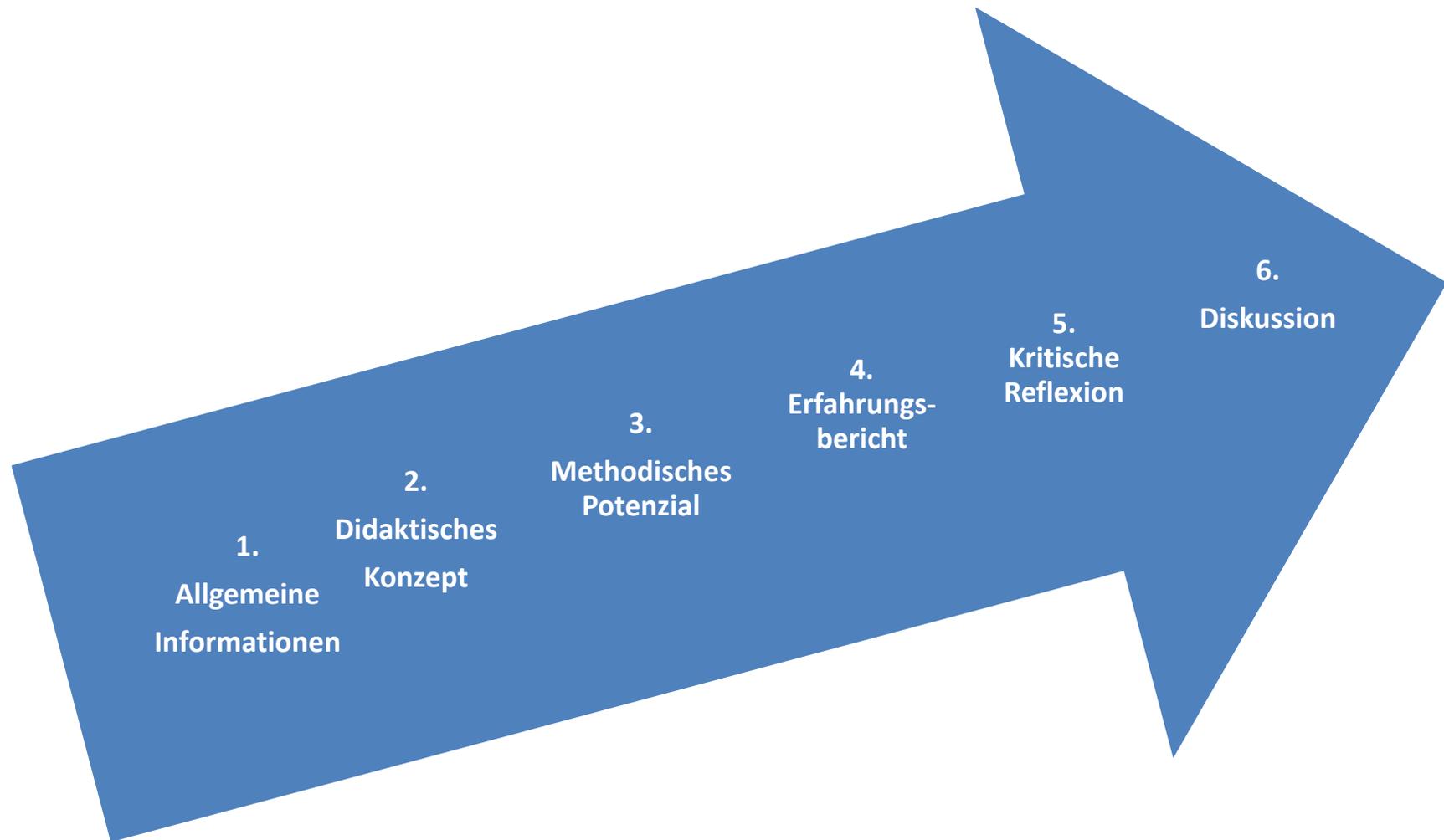
# Wer wird Millionär? Zum Einsatz eines Wissensquiz´ in Lehrveranstaltungen

Jena, 14.11.2016



seit 1558

# Gliederung



# 1. Allgemeine Informationen

1. Allgemeine  
Informationen

2. Didaktisches  
Konzept

3. Methodisches  
Potenzial

4. Erfahrungs-  
bericht

5. Kritische  
Reflexion

6. Diskussion

## Hintergrundinformationen zum Seminar

Seminar:

- „Auslandsschulwesen I“ für Lehramtsstudierende im Drittfach Deutsch als Zweit- und Fremdsprache
- „Planungskompetenz I“ für Masterstudierende Deutsch als Fremdsprache
- ca. 42 Studierende im WiSe 2016/2017

Seminarinhalte:

- Grundlagen der auswärtigen Kultur- und Bildungspolitik, Mittlerorganisationen (DAAD, GI, ZfA, BKD, PASCH, DW,...) Planungs- und Organisationskompetenz

# 1. Allgemeine Informationen

1. Allgemeine Informationen

2. Didaktisches Konzept

3. Methodisches Potenzial

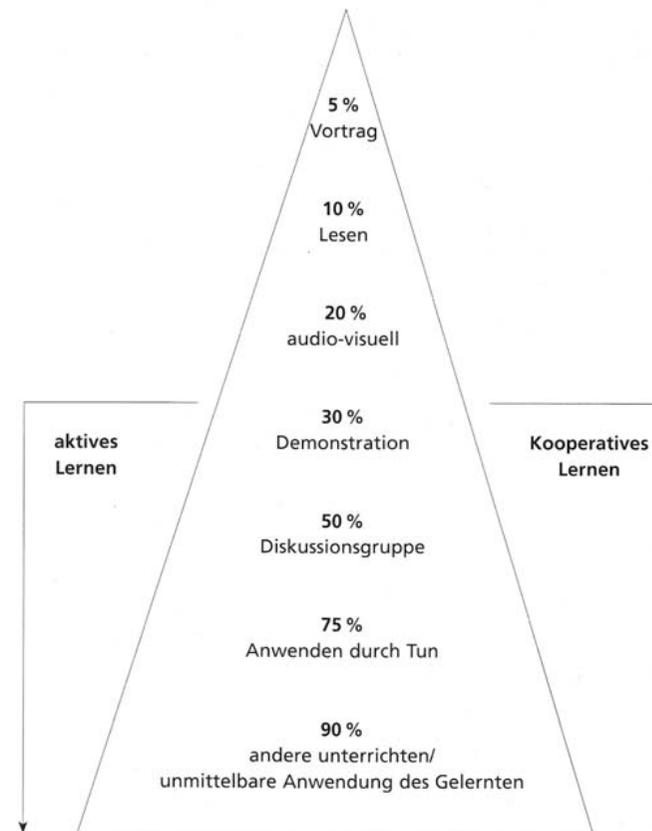
4. Erfahrungsbericht

5. Kritische Reflexion

6. Diskussion

## Lehrphilosophie:

Lernpyramide



GREEN/ GREEN (2010, S. 29)

# 1. Allgemeine Informationen

1. Allgemeine Informationen

2. Didaktisches Konzept

3. Methodisches Potenzial

4. Erfahrungsbericht

5. Kritische Reflexion

6. Diskussion

## Was ist Kahoot?

ein Wissensquiz nach dem Format „Wer wird Millionär?“



## 2. Das didaktische Konzept der Lehrveranstaltung

1. Allgemeine  
Informationen

- selbstständig in Gruppenarbeit Gestaltung einer  
Seminarsitzung

2. Didaktisches  
Konzept

- präsentierte Wissen festigen mit Wissensquiz „Kahoot“

3. Methodisches  
Potenzial

- (mögliche Prüfungsfragen und entsprechende  
Erwartungshorizonte für alle drei Anforderungsbereiche)

4. Erfahrungs-  
bericht

- Seminarinhalte mit der Methode des Wissensquiz´  
verbunden

5. Kritische  
Reflexion

6. Diskussion

- hochschuldidaktische Perspektive nachhaltig: Studierende  
wenden e-Tool an und lernen Vor-und Nachteile kennen

## 3. Das methodische Potenzial von audience-response-Systemen

1. Allgemeine  
Informationen

2. Didaktisches  
Konzept

3. Methodisches  
Potenzial

4. Erfahrungs-  
bericht

5. Kritische  
Reflexion

6. Diskussion

### Was sind audience-response-Systeme (ARS)?

- ARS ermöglichen mit mobilen Endgeräten anonyme Abstimmung/ Teilnahme am Quiz/ Fragen stellen/ Feedback geben
- im Rahmen von Lehrveranstaltungen/ Vorträgen/ Versammlungen mit zahlreichen Teilnehmern
- erhöht Interaktivität zwischen DozentIn/ ReferentIn und den Zuhörern

### Weitere Alternativen zu „Kahoot!“

- ARSnova, Clicker, Quizizz

## 3. Das methodische Potenzial von audience-response-Systemen

1. Allgemeine  
Informationen

2. Didaktisches  
Konzept

3. Methodisches  
Potenzial

4. Erfahrungs-  
bericht

5. Kritische  
Reflexion

6. Diskussion

### methodische Potenzial

- eigenständiges Erstellen von Fragen zu entsprechenden Seminarinhalten
- geschlossene Frageformate mit bis zu vier Antwortmöglichkeiten
- Studierende erstellen die Fragen selbst
- erstellen drei alternative falsche Antworten
- setzen sich mit Seminarinhalten erneut auseinander
- weg von Dozentenorientierung hin zu einer Lerner-/Studierendenorientierung
- Lernende werden aktiv in den Lernprozess eingebunden

## 4. Erfahrungsbericht

### Umsetzung in LV

1. Allgemeine  
Informationen

- Einsatz im SoSe 2016 und WiSe 2016/17

2. Didaktisches  
Konzept

- Einführen des e-tools mithilfe einfacher Testfragen,  
Neuheitsphänomen

3. Methodisches  
Potenzial

- Möglichkeit, der Dozentin die Fragen und Antworten zuzusenden

4. Erfahrungs-  
bericht

- oder selbst bei „Kahoot!“ anmelden und das Quiz erstellen

5. Kritische  
Reflexion

- Quiz vorher selbst ausprobieren

6. Diskussion

- Voraussetzung: stabile Internetverbindung, um das Quiz während  
der LV durchführen zu können

## 5. Kritische Reflexion

1. Allgemeine  
Informationen

2. Didaktisches  
Konzept

3. Methodisches  
Potenzial

4. Erfahrungs-  
bericht

5. Kritische  
Reflexion

6. Diskussion

### Potenziale

- Motivation durch Spiel- und Wettbewerbscharakter
- anonym eigenes Wissen testen
- wiederholte Auseinandersetzung mit den Inhalten für Studierende, die das Quiz erstellen und für Studierende, die die Quizfragen lösen

## 5. Kritische Reflexion

1. Allgemeine  
Informationen

2. Didaktisches  
Konzept

3. Methodisches  
Potenzial

4. Erfahrungs-  
bericht

5. Kritische  
Reflexion

6. Diskussion

### Probleme

- nach gewisser Zeit lässt die Motivation spürbar nach
- Ernsthaftigkeit fehlt teilweise
- zu leichte Fragen werden gestellt
- Antwortmöglichkeiten sind zu leicht bzw. sollen unterhaltsam sein und sind daher weniger anspruchsvoll
- deklaratives Wissen wird abgefragt

## 5. Kritische Reflexion

1. Allgemeine  
Informationen

2. Didaktisches  
Konzept

3. Methodisches  
Potenzial

4. Erfahrungs-  
bericht

5. Kritische  
Reflexion

6. Diskussion

### Konsequenzen für die weitere Arbeit

- gegenseitige Kontrolle der Fragen und Antworten nach Kriterien wie anspruchsvoll, lösbar, sinnvoll
- reduzieren der unterhaltsamen Quizfragen
- Reflexion des e-tools „Kahoot“ im Seminar

## 6.Diskussion

1. Allgemeine  
Informationen

2. Didaktisches  
Konzept

3. Methodisches  
Potenzial

4. Erfahrungs-  
bericht

5. Kritische  
Reflexion

6. Diskussion

Sollte mit einem Wissensquiz in Lehrveranstaltungen im akademischen Rahmen gearbeitet werden, wenn klar ist, dass Zusammenhänge, Argumentationen und Komplexität von erworbenem Wissen in solch geschlossenen Fragen nicht geübt bzw. dargestellt werden können?

Vielen Dank für Ihre  
Aufmerksamkeit!



## Literatur- und Quellenangaben

- <https://arsnova.thm.de/blog/> (Stand: 10.11.2016)
- <https://getkahoot.com/> (Stand: 10.11.2016)
- NORM GREEN/ KATHY GREEN (2010): *Kooperatives Lernen im Klassenraum und im Kollegium. Das Trainingsbuch*. Klett/Kallmaeyer: Seelze, 5. Aufl., S. 29.
- <https://quizizz.com/> (Stand: 10.11.2016)