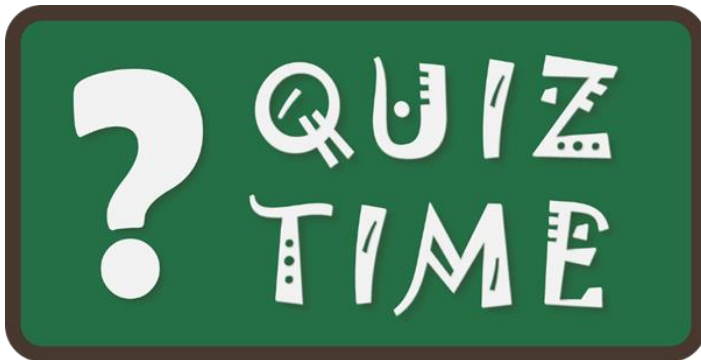


# Spielerisch Wissen abfragen mit Learning Apps



**Ziel:** - spielerische Wissensüberprüfung

**Beschreibung:**

Wissensabfrage ist ein wichtiger Teil des Unterrichts. Damit es für die Schülerinnen und Schüler nicht in eine klassische Prüfungssituation ausartet, bieten sich spielerische Überprüfungsformate, wie „Millionenspiel“, „Paare-Spiel“ (Memory) und „Pferderennen“ an.

**Wissensüberprüfung:** Abfrage-Apps bieten eine effektive Möglichkeit zur Überprüfung des erworbenen Wissens. Die Fragen sind vielfältig und decken verschiedene Wissensbereiche ab, was es ermöglicht, den Fortschritt der Schülerinnen und Schüler in verschiedenen Fächern zu überprüfen.

**Wettbewerbsfaktor:** Abfrage-Apps müssen nicht im Sinne der „teaching machine“ (Skinner) eingesetzt werden. Sie können auch gemeinsam an der digitalen Tafel in Form eines Wettbewerbs zwischen der Klasse und der Lehrkraft oder zwei Gruppen gespielt werden, was den Ehrgeiz und den Teamgeist fördert. Die Schülerinnen und Schüler können in Teams antreten und sich gegenseitig unterstützen, um die Fragen zu beantworten.

**Feedback und Lernchancen:** Die Spiel-Apps bietet sofortiges Feedback, wenn eine Antwort ausgewählt wird. Wenn eine falsche Antwort gegeben wird, hat die Lehrkraft die Möglichkeit, den Schülerinnen und Schülern eine Erklärung zu geben und das Thema weiter zu erläutern.

**Vielseitigkeit:** Abfragende Spieleapps können in verschiedenen Fächern und Altersgruppen eingesetzt werden. Lehrkräfte können Fragen verändern, um sie an das Anforderungsniveau und die Bedürfnisse der Schülerinnen und Schüler anzupassen.

**Ablauf:**

Zunächst bereitet die Lehrkraft das digitale Tafelspiel vor, sodass sie es anschließend öffnen und den Schülerinnen und Schülern präsentieren kann.

Je nach Variante bietet es sich an, in zwei Gruppen zu spielen, die abwechselnd Fragen beantworten oder digitale Kärtchen umdrehen. Ist die Antwort richtig oder passen die Kärtchen zusammen, bekommt die Gruppe einen Punkt.

Die Gruppe mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel. Während des Spiels kann sich die Lehrkraft einen guten Eindruck über den Wissensstand der Klasse machen und ggf. Erkenntnisse für den weiteren Unterrichtsverlauf der laufenden Einheit gewinnen.



Einzelarbeit  
 Partnerarbeit  
 Plenum



Einstieg  
 Sicherung



Unterrichtsgespräch  
 Plenum



Sammlung von Inhalten  
 Strukturieren von Inhalten  
 Präsentieren  
 Visualisieren



K2 Kommunizieren und Kooperieren  
 K3 Produzieren und Präsentieren

## Differenzierung und sonderpädagogische Hinweise

✓ Aufgabe

Differenzierung durch Niveau der Aufgaben und zusätzliche Joker. Auch Scaffolding, z.B. durch Wandplakate kann sinnvoll sein.

✓ Sozialform

Aufgaben können verschiedenen SuS-Gruppen oder an einzelne SuS übertragen werden.

Was benötige ich zur Erstellung/ Durchführung?

✓ Endgerät

✓ ggf. Präsentationstechnik (Beamer, Display)

✓ Internetzugang

Was benötigen Schülerinnen und Schüler?

✓ Endgerät

✓ Internetzugang

Benötigte Software

✓ Internet-Browser

Ähnliche Methoden

- „Wer wird Millionär mit Learning Apps“

Schritt-für-Schritt-Anleitung



<https://t1p.de/m8ehu>

Erklärvideo



<https://t1p.de/mmcm0>