

# Kahoot!

**Kahoot!** ist eine Variante eines Votingtools mit sehr spielerischem Charakter. Das Tool wurde an der norwegischen University of Science and Technology entwickelt. Es handelt sich um einen externen Dienst. Kahoot ist ohne weitere Kosten nur in beschränktem Umfang nutzbar.

Mit Kahoot! können Sie in der freien Version Fragen mit vier Antwortoptionen – davon eine richtige Antwort (Single Answer) – erstellen für max. 50 Teilnehmende. Kahoot! lässt sich sowohl einzeln als auch im Teammodus verwenden. Im Teammodus können (ohne Registrierung) einzelne Personen oder Gruppen gegeneinander antreten.

Kahoot! bietet die Einbindung von Bildern oder Videos bei jeder Frage ebenso wie die Einstellung eines Timers für die Beantwortungszeit. Nach jeder Frage wird die richtige Antwort und damit ein direktes Feedback angezeigt. Eine Besonderheit von Kahoot! ist im Teammodus das sogenannte "Scoreboard", in dem nach jeder beantworteten Frage eine Rangliste der besten Studierenden angezeigt wird. In die Punktberechnung fließt neben der richtigen Antwort auch die benötigte Zeit mit ein.

Kahoot! eignet sich vor allem zur inhaltlichen Wiederholung: Beispielsweise können Sie zu Beginn einer Veranstaltung das Gelernte der vergangenen Woche mit einem Quiz wiederholen oder relevantes Wissen vorbereitend abfragen. So finden die Studierenden ins Thema hinein und können ihr Wissen spielerisch unter Beweis stellen. Die Quizzes, die Sie erstellt haben, können Sie auch für andere zur Nutzung freigeben. In gleicher Weise können Sie Quizzes von anderen verwenden und anpassen.

- **Informationen bei e-teaching.org**

Fragetypen	Single-Choice
Zwischenfragen	nein
Zusätzliches	App-Varianten für iOS und Android, Scoreboard, Teamplayer-Modus

---

## Autor\*in

**Kathrin Braungardt**, Mitarbeiterin im Bereich eLearning des Zentrums für Wissenschaftsdidaktik und Ansprechpartnerin für allgemeine E-Learning-Beratung mit u. a. den Schwerpunkten bei den Themen Open Educational Resources (OER), der Lernplattform Moodle, E-Portfolios, kollaborativen Tools, Zoom und Fragen rund um das Urheberrecht beim Einsatz digitaler Elemente in der Lehre.