

< Schwerpunkt: E-Learning Tools >

Durch den Spielcharakter und das direkte Feedback war unseres Erachtens die Lern-Atmosphäre entspannter. Durch „AHA-Effekte“ entstand zudem der Eindruck, dass die Inhalte verstanden wurden. Lehrevaluierungen der „alten“ Vorlesung ohne Kahoot haben gezeigt, dass der Frontalvortrag zwar als zielführend, aber sehr trocken verstanden wurde.

Planung ist jedoch alles! Bevor man Kahoot zum Einsatz bringt, sollte man das Ziel der Vorlesung/des Seminars überlegen und ob Kahoot geeignet ist, dieses zu erreichen. Wichtig ist zu wissen, was die Studierenden bereits wissen, wie sie lernen und wie groß die Gruppe ist. So ist ein Blind Kahoot bei großen Gruppen sinnvoll, ein „Learners to Leaders“-Workshop nur, wenn die Möglichkeit (und Zeit) besteht, in Kleingruppen zu arbeiten. Kahoot kann eine sinnvolle Unterstützung in der Lehre sein, wie jedoch bei allen Hilfsmitteln in der Lehre nimmt es der Lehrperson die gründliche Planung der Lehrveranstaltung nicht ab.

Cornelia Blank

Ass.-Prof. Dr. Cornelia Blank ist Universitätsassistentin am Institut für Sport-, Alpinmedizin und Gesundheitstourismus an der Privaten Universität für Gesundheitswissenschaften, medizinische Informatik und Technik.

Elske Ammenwerth

Univ.-Prof. Dr. Elske Ammenwerth leitet die Arbeitsgruppe Hochschuldidaktik der Privaten Universität für Gesundheitswissenschaften, medizinische Informatik und Technik

Der Kahoot-Sog und die Gefahr der Quizifizierung der digitalen Bildung

Kahoot ist ein beliebtes Beispiel für den Einsatz digitaler Methoden im Unterricht: Die Quiz-App kann mit jeder Art von Endgerät ohne Installation von Software genutzt werden, erfordert kein Login, ist kostenlos und mit attraktivem Design versehen.

Wer Kahoot (getkahoot.com) im Unterricht einsetzt, spürt sofort: Das wirkt. Das Tool präsentiert Lernenden eine Abfolge von Multiple-Choice-Fragen und einen Countdown. Zur passenden Musik müssen sie nun möglichst schnell eine richtige Antwort antippen – auf dem Display ihrer digitalen Geräten.

Die Klassen sind hochkonzentriert und mit Eifer dabei. Zwischenstände werden oft laut kommentiert, auch die Schlussresultate lösen einiges aus. Direkt im Anschluss ist ein Feedback möglich, viele Klassen wünschen dann direkt, bald wieder zu „kahooten“.



Philippe Wampfler

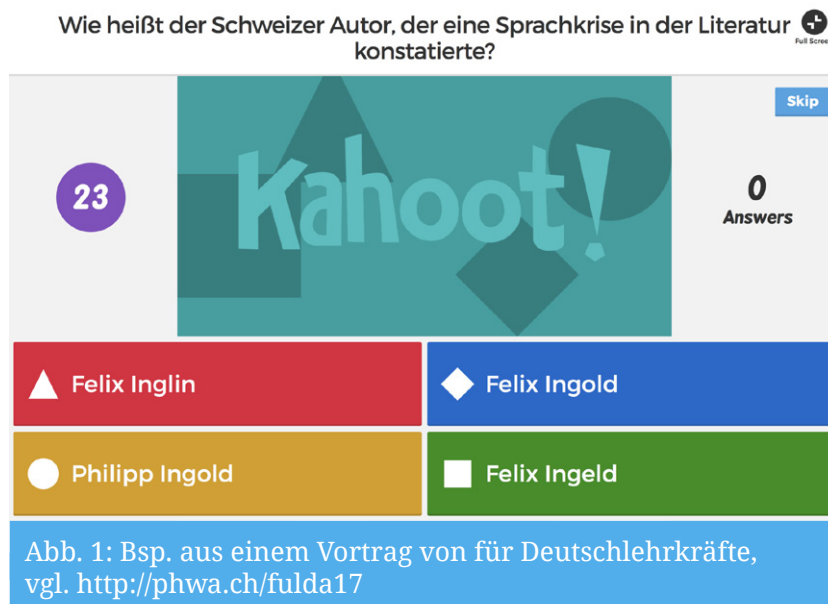
< Schwerpunkt: E-Learning Tools >

Ich beschreibe dieses Erlebnis als „Sog“, als „Kahoot-Sog“. Er kann auch mit anderen Tools wie *Socrative* erreicht werden, aber bei Kahoot ist die Gamifizierung des Lernens, also das Gestalten von Lernprozessen als Spiel, am deutlichsten erkennbar.

So verlockend der Sog als Methode im Repertoire ist, so verdächtig erscheint er aber aus didaktischer Perspektive. Das hat vier Gründe:

1. Das Tool manipuliert die Schülerinnen und Schüler. Es gibt vor, objektiv Punkte für Leistungen zu verteilen, einen Prozess durchzuführen, der einen Wettbewerb darstellt. Dabei ist Wissensaufbau ohne Konkurrenz möglich, alle können gleich gut lernen, ohne dass das andere herabsetzt. Die Bewertung ist zudem subjektiv: Je nach Kontext und Werten hat das Gelernte einen Wert. Er kann aber nicht in Punkten ausgedrückt werden.
2. Der Zeitdruck verhindert kritische Reflexion der Fragen, der Antworten oder der Methoden. »Ich muss schnell die richtige Antwort drücken, um bestehen zu können« – das ist nicht eine Haltung, die in zeitgemäße pädagogische Konzepte passt.
3. Lernen und Wissen werden Quiz dargestellt – als gäbe es einfache Fragen mit einfachen Antworten. Richtiger wäre es, von komplexen Problemen zu sprechen, die im Lernprozess gelöst oder verstanden werden.
4. Die Lehrkraft stellt Fragen – die Lernenden beantworten sie.

Diese Quizifizierung des Lernens ist in der Analyse von Lisa Rosa (Prezi: https://prezi.com/2_a0meyxI9yc/welche-digitale-bildungsrevolution-wollen-wir/) ein Rückschritt, indem sie herkömmlichen Unterricht mit seinem starken Fokus auf der lehrkraftzentrierten Planung von 45-Minuten-Einheiten und passiven Lernenden in einen digitalen Rahmen überträgt.



< Schwerpunkt: E-Learning Tools >

Erfahrene Lehrerinnen und Lehrer berücksichtigen die vier Einwände beim Einsatz von Kahoot. Sie lassen etwa Lernende selbst Kahoots erstellen. Damit tritt das Problem in den Vordergrund, wie komplexe Wissensgegenstände mit Multiple-Choice-Aufgaben erfasst werden können. Viele wenden auch viel Zeit auf, um die Fragen ausführlich zu besprechen, oder führen mit der Methode gar neue Lerngegenstände ein (sogenanntes „Blind-Kahooting“). Zudem ist Kahoot meist Teil eines umfassenden Methodemixes – und dient dazu, mit dem Sog positive Stimmung und Lernbegeisterung punktuell abzurufen.



Abb. 2: Toolifizierung nach Lisa Rosa.

So soll dieser Beitrag nicht als Plädoyer gegen Kahoot verstanden werden – der Sog darf, kritisch reflektiert, durchaus im Unterricht vorkommen. Aber Kahoot – auch in den oben diskutierten differenzierten didaktischen Settings – löst nicht das Versprechen digitaler Bildung ein: Das Versprechen, dass Lernende mit digitalen Hilfsmittel selbstorientiert und kooperativ Probleme bearbeiten und dafür auf verschiedene Quellen zugreifen, Material bearbeiten und kombinieren und anderen Lernenden ihre Resultate wieder zur Verfügung stellen. Kahoot ist digital, aber nur in Ausnahmefällen auf der Ebene der 4Ks (vgl. https://de.wikipedia.org/wiki/4K-Modell_des_Lernens).

Anders formuliert: Kahoot besteht den Maschinen-Test nicht. Aufgaben, bei denen Maschinen besser performen als Menschen, haben heute einen sehr beschränkten didaktischen Wert – weil die so erworbenen Kompetenzen die Grundlage von Tätigkeiten sind, die in absehbarer Zeit nur noch Maschinen erledigen werden.

Philippe Wampfler

(*1977) ist Lehrer für Deutsch an der Kantonsschule Enge in Zürich (Schweiz) und Dozent für Fachdidaktik Deutsch an der Universität Zürich. Er forscht im Bereich Lernen mit Neuen Medien und hat dazu bislang drei Bücher publiziert.