

Praxisbeispiel „kahoot!“ Stadtbibliothek Chemnitz

Kurzvorstellung im Rahmen der
Fachveranstaltung „Einfach digital!“

Referentin: Karsta Kühnlein

Unser Weg zu und mit „kahoot!“

- 1) Stadtbibliothek Chemnitz
- 2) K...-was?
- 3) Wie alles begann
- 4) Wegweiser & Stolpersteine
- 5) Auf dem Weg
- 6) Weitere digitale Projekte

1) Stadtbibliothek Chemnitz

- Zentralbibliothek und Stadtnetz mit 4 Stadtteilbibliotheken, einem Bücherbus und 2 Ausleihstellen
- Bereich Medienpädagogik Team-Leiterin Anja Schrön
 - medienpädagogische Angebote ab Kleinkindalter, auch Angebote für SeniorInnen



2) K...was?

- kahoot!
 - Elektronisches Abstimmungssystem
 - Erstellung von digitalen Quiz oder
 - Nutzung bestehender Quiz
 - nutzbar über Browser oder App (mobiles Endgerät)

➔ <https://youtu.be/7XzfWHdDS9Q>



kahoot.com

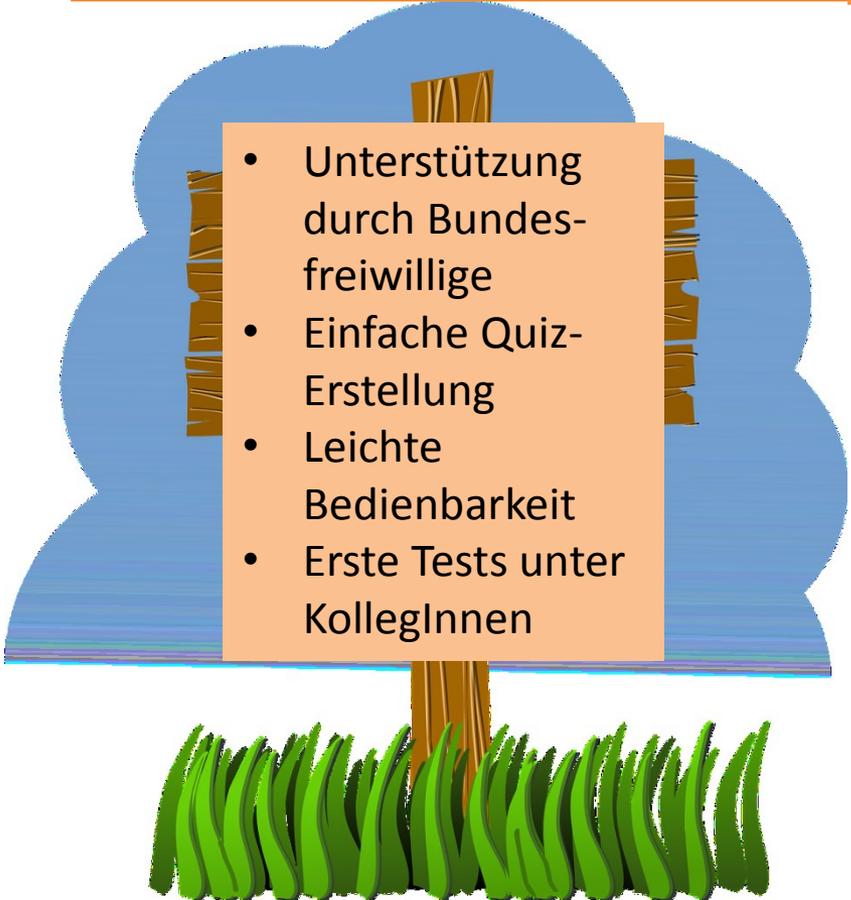
STADT
BIBLIOTHEK
CHEMNITZ



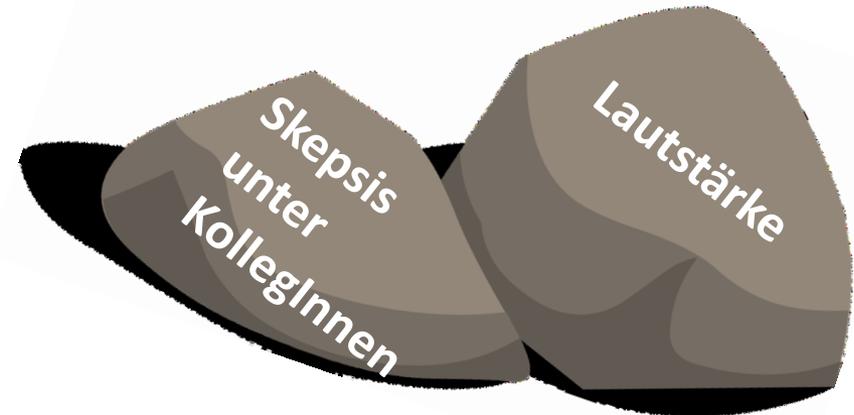
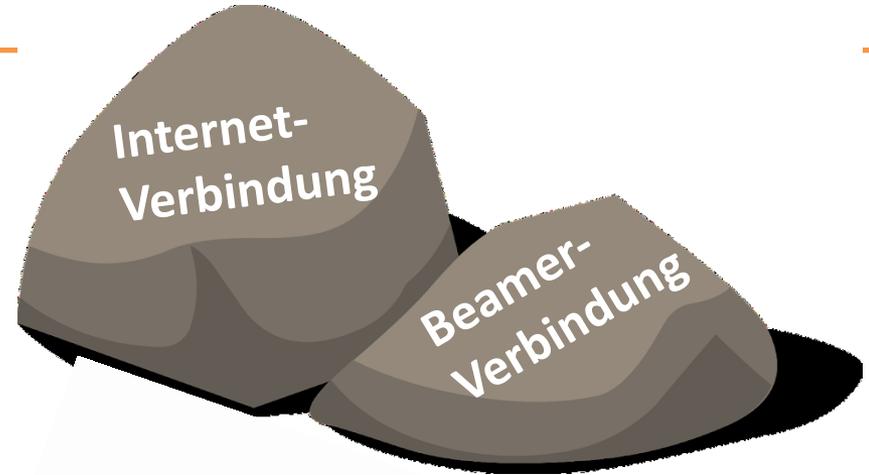
3) Wie alles begann

- Erste Berührung mit kahoot! auf einer Fortbildung durch Anja Schrön
- Gemeinsames Ausprobieren der App mit Steffi Fischer
- Tablets (Android) bereits vorhanden
- Erstellung des ersten Quiz gemeinsam mit Bundesfreiwilliger
 - Umwandlung eines bestehenden Quiz' und Puzzles von analog in digital

4) Wegweiser & Stolpersteine

- 
- Unterstützung durch Bundesfreiwillige
 - Einfache Quiz-Erstellung
 - Leichte Bedienbarkeit
 - Erste Tests unter KollegInnen

<https://pixabay.com/photo-37284/>



<https://pixabay.com/photo-576260/>

STADTBIBLIOTHEK
CHEMNITZ

5) Auf dem Weg

- Einsatz von kahoot! Bei InfoFahnder-Veranstaltung
 - Klasse 5-7
 - Quiz zur Bibliotheksnutzung
 - Berücksichtigung des Vorwissens der SuS
 - Positive Rückmeldungen von SuS und LuL
- Außerdem: Weihnachtsquiz, Märchenquiz, Quiz zur Stadtgeschichte

5) Auf dem Weg

- Unsere Tipps im praktischen Einsatz
 - Entwicklung neuer Konzepte in Zusammenarbeit mehrerer KollegInnen
 - höhere Identifikation & Akzeptanz
 - Offener Austausch über Bedenken und Ängste
 - Einbindung von Wissensträgern
 - Zeit nehmen zum Ausprobieren
 - Bereithalten von Ersatz-Tablets, ggf. Quiz mitspielen
 - Beamer-Tabletverbindung bei Android über Miracast



6) Weitere digitale Projekte

- Buchvorstellung „Die große Wörterfabrik“
 - VA für Grundschule (ab. Kl. 2)
 - Kombination aus digitalen und analogen Elementen
- Gaming-Angebote für Kinder und Jugendliche
 - Gemeinsames Spielen von Playstation- und Nintendo-Switch-Spielen
- Ferienveranstaltungen, zum Beispiel zum Thema Kompost oder Singvögel
- Seniorenveranstaltung „Fit am Tablet“

-
- x **Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!**
 - x **Bis gleich beim World-Café!**

