# Quizlet-Live

# -kurz & bündig-

## Einführung

Quizlet – Live kann als Lernprogramm für das Klassenzimmer, aber auch für Zuhause gesehen werden. Es unterscheidet sich in einem gravierenden Punkt zu Quizlet (Standard).

Wie das zweite Wort verrät, ist es im Livemodus zu „spielen“.

„Spiel“ ist ein gutes Stichwort, da es ein Kommunikatives sowie Kooperatives Programm ist, welches den SuS ohne großen Zwang eine Hilfestellung bietet, Wissen zu erlangen und auch zu verankern.

Doch wie bei jeder Unterrichtsstunde ist auch hier die Vorbereitung das A&O einer erfolgreichen Umsetzung, sodass es SuS mit Begeisterung annehmen.

Allerdings muss ergänzt werden, sobald das Internet ausfällt, steht man auf weiter Flur verloren da.

Denn um diese Methode verwenden zu können, benötigt jeder Nutzer einen Computer mit Internetzugang oder ein Endgerät, wie beispielsweise ein Tablet oder Handy mit Internetzugang.

Das Basis-Programm Quizlet, ist das Gerüst, auf dem Quizlet-Live aufgebaut ist. Es kann in allen Schulfächern angewendet werden.

Lernsets können von Schüler:innen mitgestaltet und erweitert werden, wodurch personale Kompetenzen wie etwa Selbstbewusstsein, Ideenreichtum, Kreativität uvm. gefördert werden könnten.

## Aber was macht Quizlet-Live zu dem was es ist?

Es ist relativ einfach erklärt und dadurch ziemlich simpel in der Anwendung bzw. Durchführung. Karteikarten bilden die Grundordnung, diese können verschiedene Funktionen darstellen.

Ob Aussprache-Funktion, Diagramme, Bilder oder der Klassiker die Frage. Diese verschiedenen Funktionen können in diversen Reihenfolgen abgefragt werden, wodurch Quizlet-Live an Vielfältigkeit gewinnt.

Zusätzlich gibt es einen Singelplayer-Modus, dadurch können die Antworten erstmals gelernt werden, sozusagen als kleine „Wettkampf“ Vorbereitung.

## Jetzt zum Spiel

Um einzusteigen benötigt jeder SuS, wie gesagt, ein internetfähiges Endgerät.

SuS steigen mittels QR-Codes oder Zahlenkombination in den jeweiligen Kurs ein.

Nun liegt es an der Lehrkraft, jene kann die Teams zuweisen oder die SuS selbstentscheiden lassen, mit wem sie im Team sein wollen. Die dritte Möglichkeit wäre eine zufällige Zuteilung, die vom Programm selbst erstellt wird.

Sobald alles erledigt ist, kann die Lehrkraft die Sequenz des Spiels beginnen.

### Und Los geht’s.

Das Programm spuckt eine zufällige Kombination an Fragen aus, wobei immer ein Teammitglied die richtige Antwort erhält, dadurch soll die Kommunikation untereinander gefördert werden. (Falls es zwei fast idente Antworten gibt, kommt es schnell zur Diskussion)

Um die Wettkampflaune der SuS zu steigern, kann ein weiteres Tool genutzt werden, dieses gibt stets den aktuellen Punktewehrt der jeweiligen Gruppen an (via Beamer an Leinwand/ White-Board o.ä.)

Der Haken des Spiels ist, dass sobald eine falsche Antwort eingegeben wird, muss man von vorne anfangen. Dadurch werden SuS eher auf Genauigkeit spezialisiert als auf Schnelligkeit. Ganz nach dem Motto Qualität statt Quantität.

Sobald eine Gruppe, den von der Lehrkraft vorgegebenen Punktestand erreicht, ist das Spiel vorbei.

## Fazit

Das Erstellen von Karteikarten ist simpel und schnell erledigt. Hat man Frage und Antwort parat ist es nur die Tippgeschwindigkeit, die eine Vorbereitung in die länge zieht.

Interessant ist auch die Taktik der Genauigkeit und nicht der Schnelligkeit, wodurch SuS etwas mehr Zeit zum Nachdenken gegeben wird.

Das Tool für die Anzeige des aktuellen Punktestandes hat Nachteile wie auch Vorteile. Zum einen erhöht man indirekt den Druck auf SuS, wodurch die Lautstärke im Klassenzimmer vermutlich zunehmen könnte. Zum anderen erhöht es den Spannungsfaktor und feuert die Teams an konzentrierter zu arbeiten.

Weiters ist der benötigte Internetzugang ein Muss, folglich ist eine offline Nutzung nicht möglich. Der große Vorteil ist die Möglichkeit des Mitwirkens der SuS. Grundsätzliche sehe ich die Methode Quizlet-Live als nettes Programm, um etwas Abwechslung in den Unterricht zu bringen. Um Wissen zu vermitteln ist es, meiner Meinung nach, allerdings nicht zu empfehlen.

Um Kurz zu sehen was Quizlet-Live ist:

<https://quizlet.com/live/500873>

Quelle

<https://quizlet.com/at/581854384/digitale-grundbildung-sose21-flash-cards/>

<https://www.iqesonline.net/bildung-digital/unterrichtsideen-lernmaterialien-und-tools/apps-tools/quizlet-live/>