



# Gamification und Quiz

Titel	QR-Code	Short-Link
Kahoot - Interaktive Quiz mit aktiven Netzzugang für die Lernenden - Abruf: 2017-11-20		[http://pyhu.de/hq](http://pyhu.de/hq)
Plickers - Verbindung zwischen analoger und digitaler Rückmeldung		[http://pyhu.de/hr](http://pyhu.de/hr)
tricider - Online Umfragen erstellen und abstimmenlassen - Abruf: 2017-11-20		[http://pyhu.de/hs](http://pyhu.de/hs)
Classcraft - Plattform zur Gamification von Unterricht - Abruf: 2017-11-20		[http://pyhu.de/ht](http://pyhu.de/ht)
Lasset die Spiele beginnen - Gamification im Unterricht - Medienzentren BW - Abruf: 2017-11-20		[http://pyhu.de/hw](http://pyhu.de/hw)
oncoo - Interaktive Nutzung von Kartenabfragen und Zielscheiben. - Abruf: 2018-06-22		[http://pyhu.de/j7](http://pyhu.de/j7)

**Quelle:** <http://wiki.herrspitau.de/> - wiki.HerrSpitau.de  
**Link zur Seite:** <http://wiki.herrspitau.de/digitalisierung/alleskoennersmartphone/gamification?rev=1530688063>  
**Letzte Änderung:** 2018/07/04 09:07  
**Lizenz:** Falls nicht anders bezeichnet, ist der Inhalt dieses Wikis unter der folgenden Lizenz veröffentlicht: [CC Attribution-Noncommercial-Share Alike 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

