



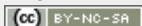
Gamification und Quiz

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