



# Gamification und Quiz

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

**Quelle:** <http://wiki.herrspitau.de/> - wiki.HerrSpitau.de  
**Link zur Seite:** <http://wiki.herrspitau.de/digitalisierung/alleskoennersmartphone/gamification?rev=1530688137>  
**Letzte Änderung:** 2018/07/04 09:08  
**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/)

