

Digitale Vokabeltests

von **Gloria Becker**
 Neues Gymnasium Bochum
 gloria.b@web.de

Schlüsselwörter: Test, Distanzunterricht, Moodle, Kahoot, Quiz, Wettbewerb, Lernerfolgskontrolle

Ein Vokabeltest, der den Schüler*innen Spaß macht und sich von selbst korrigiert. Ist das Fiktion oder Wirklichkeit? Ich versuche, diesen Traum wahr werden zu lassen, und stelle hier zwei Möglichkeiten für digitale Tests im Lateinunterricht vor.

1. Tests in Moodle

Die Lernplattform Moodle bietet als eine von vielen Funktionen „Tests“ an. Geschlossene Aufgabenformate wie Vokabelabfragen oder Formübungen eignen sich besonders gut für einen Moodle-Test. Um die Tests im Unterricht in der Schule einzusetzen, müssen die Schüler*innen über ein Endgerät mit Internetverbindung verfügen. Hier sind iPads, eigene Handys oder Computer im Informatikraum denkbar. Im Distanzunterricht eignen sich die Tests vor allem zur Selbsteinschätzung und zu Übungszwecken.

Legt man in Moodle einen neuen Test an, kann für jede Frage ein Fragetypus gewählt werden. Moodle bietet hier Multiple Choice Formate, Kurzantworten, Freitextfragen und

vieles mehr (vgl. Abb. 1).

Für einen Vokabeltest ist das Format „Kurzantwort“ gut geeignet. Der*dem Schüler*in wird eine zuvor eingegebene lateinische Vokabel angezeigt und er*sie muss die deutsche Bedeutung eintippen. Moodle erkennt zuverlässig, ob die Eingabe korrekt ist, und vergibt einen Punkt.

Diese simple Eingabeform birgt allerdings auch Tücken. Die von der*dem Schüler*in eingegebene Antwort wird zeichengenau mit der Vorgabe abgeglichen, sodass jeder noch so kleine Tippfehler geahndet wird.

Besitzt eine Vokabel (wie so oft) mehrere Bedeutungen, wird die Überprüfung mittels Kurzantwort deutlich komplizierter, da beim Anlegen der Frage alle richtigen Antwortmöglichkeiten bedacht werden müssen. Hier ein konkretes Beispiel: Lautet die zu lernende Vokabelangabe „accipere – annehmen, empfangen“, muss man mindestens folgende vier Antwortmöglichkeiten hinterlegen: 1. annehmen, empfangen; 2. empfangen, annehmen; 3. annehmen; 4. empfangen. Komplizierter wird die Eingabe, wenn neben der Wortbedeutung weitere Informationen wie etwa Stammformen abgefragt werden sollen. Für diese Angaben empfiehlt es sich, eine eigene Frage anzulegen.

Sind alle Vokabeln eines Tests sorgfältig eingegeben, wird man für seine Mühe reich

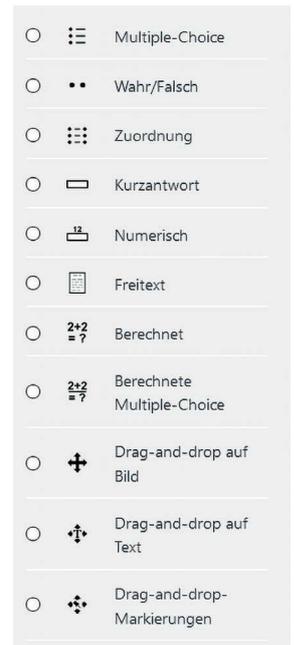


Abb. 1: Fragetypen in Moodle

Bewertung/10,00	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7
	/1,00	/1,00	/1,00	/1,00	/1,00	/1,00	/1,00
10,00	✓ 1,00	✓ 1,00	✓ 1,00	✓ 1,00	✓ 1,00	✓ 1,00	✓ 1,00
0,00	✗ -	✗ 0,00	✗ 0,00	✗ -	✗ 0,00	✗ -	✗ 0,00
8,00	✓ 1,00	✓ 1,00	✗ 0,00	✓ 1,00	✓ 1,00	✓ 1,00	✗ 0,00
0,00	✗ -	✗ -	✗ -	✗ -	✗ -	✗ -	✗ -
5,00	✗ 0,00	✗ 0,00	✗ 0,00	✓ 1,00	✓ 1,00	✓ 1,00	✗ 0,00
6,44 (9)	0,56 (9)	0,44 (9)	0,56 (9)	0,78 (9)	0,78 (9)	0,78 (9)	0,33 (9)

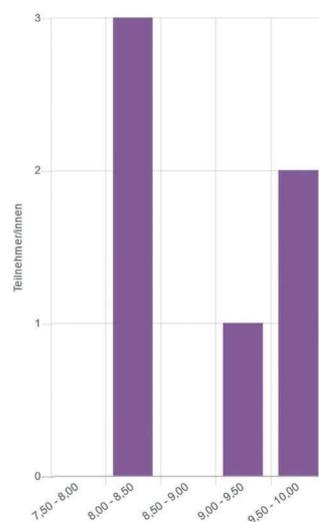


Abb. 2: Ausschnitte aus der Bewertung eines Tests.

belohnt: Der Test wird von *Moodle* automatisch ausgewertet. Der*die Schüler*in erhält unmittelbar nach dem Test das individuelle Ergebnis. Die erreichte Punktzahl ist sogar im Vorfeld durch ein differenziertes „Feedback“ erweiterbar. Als Lehrer*in erhält man nicht nur die Ergebnisse der Schüler*innen, sondern auch eine umfangreiche Statistik zum Kurs und zu jeder einzelnen Frage (vgl. Abb. 2). Diese kann neben der Bewertung von Leistungen auch sehr gut zur Diagnostik eingesetzt werden.

Alle Fragen werden bei *Moodle* in einem Fragenkatalog abgespeichert und lassen sich in anderen Tests wiederverwenden. Darüber hinaus gibt es auch die Möglichkeit, Fragen zu exportieren und Kolleg*innen zur Verfügung zu stellen.

2. Tests mit *kahoot!*

Das Quizspiel *kahoot!* ist bei Schüler*innen äußerst beliebt. Die Geräte der Schüler*innen sind durch das Internet verbunden und es entsteht ein Wettbewerb, der auch als Lernerfolgskontrolle geeignet ist. Die*der Lehrer*in

Faktoren bedacht werden. Als Grundvoraussetzung müssen die Schüler*innen im Spiel identifizierbar sein und keine Spitznamen verwenden.

Bei der Konstruktion der Fragen und Antworten sollte darauf geachtet werden, dass die vorgegebenen Antwortmöglichkeiten nicht trivial sind. Als Testfragen eignen sich neben Vokabel- auch Grammatikfragen, wie z. B.: „Welches der Adjektive steht in Kongruenz zu *voce?*“ (1) *magno*, (2) *magni*, (3) *magnae*, (4) *magna*. Dennoch bleibt eine Ratewahrscheinlichkeit von 0,25. *Kahoot!* bietet auch die Möglichkeit einer ja/nein-Frage, die sich z. B. bei der Unterscheidung von ähnlichen Wörtern anbietet. Dieser Fragetyp besitzt dann allerdings sogar eine Ratewahrscheinlichkeit von 0,5.

Ferner muss man wissen, dass das Spiel *kahoot!* schnelle Antworten höher bepunktet, damit es eine*n eindeutige*n Sieger*in gibt. Dieser Zeitfaktor ist für eine Lernerfolgskontrolle zu vernachlässigen. In der abschließenden Statistik von *kahoot!* ist aber auch die Anzahl der korrekten Antworten übersichtlich dargestellt.



Abb. 3: Eine Frage auf der Leinwand (links) und das Podium am Ende (rechts).

präsentiert Fragen, die für alle im Klassenraum sichtbar sind. Dazu werden im Multiple Choice Format vier Antwortmöglichkeiten (rot, gelb, grün blau) angeboten.

Die Schüler*innen wählen auf ihrem Gerät (z. B. Handy) die richtige Farbe aus und sehen unmittelbar nach jeder Frage, wie viele Punkte sie erworben haben und welchen Rang innerhalb der Klasse sie erreicht haben. Am Ende des Spiels findet eine digitale Siegerehrung statt, bei der die besten Spieler auf einem Podium präsentiert werden. Zusätzlich erhält die*der Lehrer*in nach dem abgeschlossenen Quiz eine Statistik für jede*n Teilnehmer*in.

Meiner Meinung nach eignet sich *kahoot!* als digitale Lernerfolgskontrolle, wenn einige

Bestenliste	Richtige Antworten	Punkte
1 Lea	7	9558
2 Tim	6	6774
3 Robin	5	5872
4 Anne	5	5793
5 Merit	4	4489

Abb. 5: Statistik mit den Ergebnissen.

Fazit

Digitale Tests bereichern den Unterricht auf verschiedene Weise. Im Distanzunterricht sind die Tests ein gutes Format, um den Leistungsstand zu diagnostizieren – sei es als Erhebung für Lehrer*innen oder als Selbstkontrolle für Schüler*innen. Im Präsenzunterricht können digitale Tests zur Leistungsbewertung eingesetzt werden. Von den Lehrer*innen erfordern digitale Vokabeltests eine gewisse Einarbeitung in die entsprechenden Programme und eine sorgfältige Konstruktion der Fragen. Bei Schüler*innen sind digitale Tests deutlich

beliebter als die klassischen Formen mit Papier und Stift. Insbesondere der Wettbewerbscharakter fördert bei vielen Schüler*innen die Motivation. Die Spannung und Freude über das Podium eines *kahoot!* Spiels lässt sich mit einem gewöhnlichen Vokabeltest nicht erreichen.

Die technischen Voraussetzungen wie digitale Endgeräte bei den Schüler*innen und eine stabile Internetverbindung sind vermutlich die größten Hürden im Schulalltag. Sind diese Hürden genommen, kann auch der Traum wahr werden: Die Auswertung des Tests geschieht von selbst!