



Lernen Ihre Schüler*innen im Alter zwischen 13 und 16 Jahren DEUTSCH? Dann ist die GERMAN QUIZ CHALLENGE das Richtige für Sie! Kommen Sie mit uns virtuell nach

Diese App bewertet die Lese-, Hör- und Schreibkompetenzen ihrer Schüler*innen ohne eine einzige Minute Korrekturarbeit.



München und treffen Sie fünf junge Skateboarder*innen, die Ihnen helfen, die Sprachkenntnisse Ihrer Schüler*innen zu testen, während sie etwas über spannende Themen wie Umwelt oder die alternative Musikszene lernen.

KONTAKTIEREN SIE UNS

+44 20 7596 4058
teacher-services-london@goethe.de
gqc.app.ovosplay.com

KURZANLEITUNG

THE GERMAN QUIZ

CHALLENGE

VOR DEM SPIEL

SIE BENÖTIGEN:

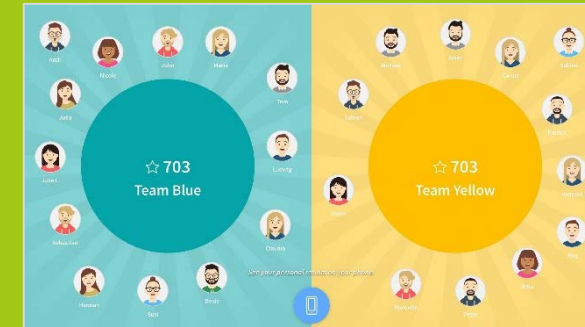
- ✓ Einen Computer oder Laptop für die Lehrkraft
- ✓ Einen Beamer oder ein Smartboard für die Challenge-Phasen
- ✓ (Private) Smartphones oder Tablets und Kopfhörer für alle Schüler*innen
- ✓ Eine Internetverbindung für alle Geräte

SCHRITT 1: Die Lehrkraft registriert sich für den Zugriff auf das Teacher Dashboard unter: gqc.app.ovosplay.com/admin

SCHRITT 2: Nach der Registrierung kann die Lehrkraft über das Dashboard eine Spielsession generieren und einen Zugangscode für die Teilnehmer*innen erstellen

SCHRITT 3: Die Schüler*innen loggen sich über die App oder im Browser via gqc.app.ovosplay.com in das Spiel ein, erstellen einen Account und wählen einen Avatar

SCHRITT 4: Die Schüler*innen greifen über den Zugangscode auf die von der Lehrkraft generierte Spielsession zu. Dann wählen sie ein Team und das Spiel kann losgehen!



WÄHREND DES SPIELS

Das Spiel durchläuft nach dem Start automatisch vier Fokus- und Challenge-Phasen.

Während der Fokusphasen bearbeiten die Schüler*innen auf ihren eigenen Geräten Hör-, Lese- und Schreibaufgaben.

Während der Challenge-Phasen beantworten die Schüler*innen im Team Fragen zum Allgemeinwissen über deutsche Kultur.

Die Lehrkraft kann die Spielfortschritte der Spieler*innen über das Teacher Dashboard in Echtzeit mitverfolgen.

NACH DEM SPIEL

Die Schüler*innen können ihre persönlichen Ergebnisse direkt auf ihren Geräten sehen.

Das Gewinnerteam wird anhand der Punkte aus den Challenge-Phasen berechnet.

Die Lehrkraft bekommt einen Überblick über die Ergebnisse aller Schüler*innen und kann diese herunterladen.

Das Spiel sollte zu einem späteren Zeitpunkt wiederholt werden, um die Fortschritte der Schüler*innen zu messen.



