

Abstimmungen

Einsatzszenarien

- Studierende aktiv in die Vorlesung mit einbeziehen
- Feedback über den Wissensstand der Studierenden erhalten
- Feedback zum Vorlesungsaufbau und Stil des Vortrags erhalten

Mögliche Tools

- <https://pingo.upb.de>
- OnlineTED
- FreeQuizDome
- PINGO – “Peer Instruction for very large groups”
- Socrative
- Invotee
- ARSnova

Kurzbeschreibung am Beispiel von Pingo

Stellen von Clicker-Fragen mit dem Smartphone.

Pingo ist ein von der Universität Paderborn entwickeltes Live-Feedback-System, das dem Dozenten erlaubt, Fragen an die Studierenden zu stellen und Antworten in Echtzeit zu erhalten. Ähnlich wie bei “Wer wird Millionär” können die Studierenden die Fragen beantworten, nur mit dem Unterschied, dass sie mit Hilfe ihrer Laptops, Tablets und Smartphones antworten können.

Wie heißt dieses Tool?

Zeit zum Abstimmen: 0:22

Wählen Sie eine Antwortmöglichkeit aus:

Pingo

Socrative

StuReSy

Abstimmen!

Überblick

Typ	Webanwendung
Aufwand	Gering
Geeignet für	Präsenzveranstaltungen

Preis	kostenlos
Sprache	Deutsch
Voraussetzungen	Internetzugang, Browser

Nutzung

Pingo kann kostenlos genutzt werden. Als Dozent können Sie sich hier einen Account anlegen: https://pingo.upb.de/users/sign_up

Die Studierenden müssen später lediglich Ihre Session ID (die sie später automatisch erhalten, wenn Sie eine neue Session anlegen), auf dieser Webseite eingeben:

<https://pingo.upb.de>

Wir haben verschiedene Live Feedback Systeme getestet und sind zu dem Entschluss gekommen, dass PINGO am besten für unsere Hochschule zur Lehre geeignet ist. Ein großer Vorteil besteht darin, dass die Daten nicht in Amerika, sondern auf einem Server einer anderen deutschen Universität gespeichert werden. Ebenfalls ist PINGO funktionell und visuell anderen Feedback Systemen überlegen oder gleichwertig.

Siehe auch

[Webanwendung](#), [Peer Instruction](#), [Smartphone](#), [Clicker](#), [abstimmen](#)

From: <https://leko.service.th-nuernberg.de/wiki-digitale-lehre/> - **Wiki Digitale Lehre**

Permanent link: https://leko.service.th-nuernberg.de/wiki-digitale-lehre/doku.php?id=szenarien:interaktion_im_klassenraum&rev=1627290733

Last update: **2021/07/26 11:12**

