

# Interaktion im Klassenraum

## Abstimmungen

Gerade in großen Veranstaltungen verlieren Studierende leicht den Anschluss oder lassen sich ablenken, und auch für Lehrende ist es schwierig, den Kenntnisstand der Studierenden einzuschätzen. Abstimmungssysteme erleichtern es Lehrenden, die Studierenden aus ihrer typischerweise passiven Zuhörerrolle heraus zu aktivieren und stärker einzubeziehen. Dabei stellen Lehrende Fragen, auf die alle Anwesenden gleichzeitig und zumeist anonym antworten können. Der Nutzen der Technologie liegt in der sofortigen Erfassung und der grafischen Aufbereitung der Antworten, wodurch die Lehrperson auf das Antwortverhalten unmittelbar reagieren kann. Ein weiterer Vorteil liegt darin, dass sich in der Regel auch diejenigen beteiligen, die per Handzeichen oder einem ähnlich sichtbaren Signal nicht auf eine Frage der Lehrperson an das Plenum geantwortet hätten.

Quelle: <https://www.e-teaching.org/lehrszenarien/vorlesung/abstimmungssysteme>

## 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
- 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](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.

## Feedback bekommen mittels Tweedback

<http://www.tweedback.de/>

### Live Feedback in der Vorlesung

*Tweedback ist ein Web-basiertes Live-Feedback-System, das den Austausch zwischen Zuhörern und Redner vor allem in Lehrveranstaltungen fördern soll. Ursprünglich wurde Tweedback zwar für teilnehmerstarke Vorlesungen mit mehreren hundert Besuchern entwickelt, es hat sich aber aufgrund seiner vielfältigen Features auch in kleinen Veranstaltungen wie Seminaren als äußerst hilfreich erwiesen.* <sup>1)</sup>

## Choose your features

There aren't any features activated.  
You can choose your wanted features here. The chosen features will be activated with the Let-Me-Start-Button.  
Later on features can be activated or deactivated in the navigation bar.



### Panic-Button

Enables the students to give reponse during the lecture if *anything* goes wrong.



### Quiz

Gives you as docent the possibility to adress a multiple choice question to your audience. Afterwards your audience can choose one of the possible answers and vote for it.



### Chatwall

Allows the audience to adress a question to the docent during the lecture. Only if enough auditors rank the question as important, it will send to the speaker.

2)

## Überblick

Typ	Webanwendung
Aufwand	Gering
Geeignet für	Präsenzveranstaltungen
Preis	kostenlos
Sprache	Englisch
Voraussetzungen	Internetzugang, Browser

## Einsatzszenarien

- Anwendungsmöglichkeiten und didaktische Konzepte

## Siehe auch

Webanwendung, Peer Instruction, Smartphone, Clicker, abstimmen

1)

Quelle: [http://blog.tweedback.de/?page\\_id=276](http://blog.tweedback.de/?page_id=276), abgerufen am 14.07.2015

2)

Bildquelle: Screenshot von <http://www.tweedback.de/u2a> vom 16.02.2016.

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=1627470807](https://leko.service.th-nuernberg.de/wiki-digitale-lehre/doku.php?id=szenarien:interaktion_im_klassenraum&rev=1627470807)

Last update: 2021/07/28 13:13

