



Hochschule
Zittau/Görlitz
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Audience Response System

(Smarte) Methoden zur Aktivierung von Studierenden –
Elektronische Abstimmungssysteme als Chance in der
Präsenzveranstaltung

Zittau, 9. November 2019





Ziele



1. Elektronische Abstimmungssysteme und dessen didaktischen Mehrwert kennenlernen
2. Elektronische Abstimmungssysteme praktisch anwenden

Agenda



1. Einführung 
2. Aktivierung und Motivierung 
3. Praxisbeispiele 
 - Pingo
 - invote
4. Praxistipps 

1. Einführung



Was sind elektronische Abstimmungssysteme?

1. Einführung

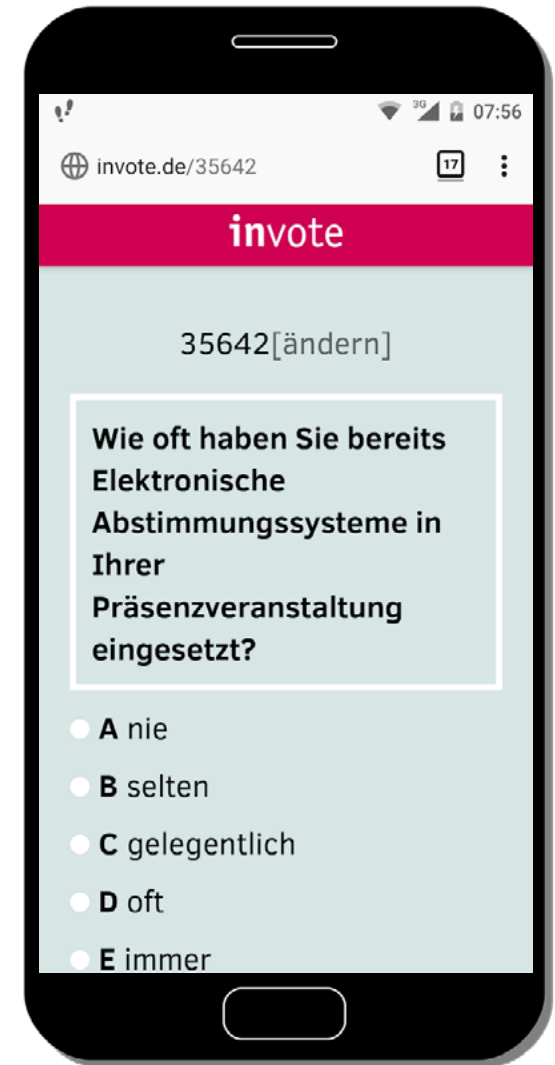


Was sind elektronische Abstimmungssysteme?

- webbasierte »Clicker«





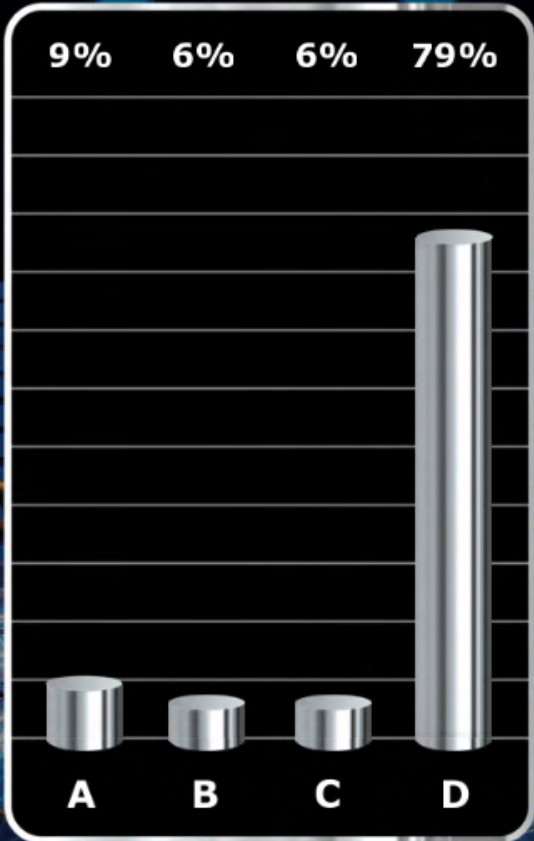


1. Einführung



Was sind Elektronische Abstimmungssysteme?

- webbasierte »Clicker«
- Frage-Antwort-Spiele (Wer wird Millionär?)



1. Einführung



Was sind Elektronische Abstimmungssysteme?

- webbasierte Clicker
- Frage-Antwort-Spiele
- Systeme für Live-Feedback

Zurück

Feedback



Kann folgen



Bitte schneller



Zu schnell



Abgehängt

Ich habe eine Frage



Start



Fragen



Feedback



System



Handbuch

1. Einführung



Was sind Elektronische Abstimmungssysteme?

- webbasierte Clicker
- Frage-Antwort-Spiele
- Live-Feedback-Systeme
- »Aktivatoren«



90 Minuten



<http://youtu.be/KK22QMb0MFA>

1. Einführung



Was sind Elektronische Abstimmungssysteme?

AMCS, ARSnova, FreeQuizDome, ILIAS, invote,
Kahoot, Pingo, Quiz Socket, SMILE, Socrative,
StuReSy, TEDzi, Tweedback¹

u. v. m.

¹ Hara, Tenshi (2016). Analyses on tech-enhanced and anonymous Peer Discussion as well as anonymous Control Facilities for tech-enhanced Learning. Dissertation, TU Dresden.

1. Einführung

Was sind Elektronische Abstimmungssysteme?

AMCS, ARSnova, FreeQuizDome, ILIAS, **invote**,
Kahoot, **Pingo**, Quiz Socket, SMILE, Socrative,
StuReSy, TEDzi, Tweedback¹

u. v. m.

¹ Hara, Tenshi (2016). Analyses on tech-enhanced and anonymous Peer Discussion as well as anonymous Control Facilities for tech-enhanced Learning. Dissertation, TU Dresden.

2. Aktivierung und Motivierung



Wie können Sie Studierende damit in Ihrer Präsenzveranstaltungen mehr einbeziehen und aktiveren?

2. Aktivierung und Motivierung



Wie können Sie Studierende damit in Ihrer Präsenzveranstaltungen mehr einbeziehen und aktiveren?

Durch...
anonyme Fragen (Schätzfragen)
neue (smarte) Technik
starten von Diskussionen
formative Assessments
gemeinsames Brainstorming
etc.

2. Aktivierung und Motivierung



Welche Ziele haben diese?

2. Aktivierung und Motivierung



Welche Ziele haben diese?

- ☑ Aufmerksamkeit und Beteiligung erhöhen
- ☑ Lerninhalte fokussieren
- ☑ Mitbestimmung aktivieren
- ☑ Feedback einholen
- ☑ Wissensstand der Studierenden abfragen
- ☑ Dokumentation durchführen

3. Praxisbeispiele

Pingo



Pingo



- 1.
2. <https://pingo.coactum.de/487039>

Pingo



- Vollbildfunktion
- Countdown (30 s, 45 s, 1 min, 2 min, 3 min, 5 min)
- Anzahl der Antwortmöglichkeiten ist uneingeschränkt (invote: 5 oder Freitext)
- Dozent ist registriert (E-Mail), Student nicht
- ca. 13.000 registrierte Nutzer weltweit¹

¹ Professor Dennis Kundich, 5.9.2017, Tagung Bildungsräume, TU Chemnitz

3. Praxisbeispiele

invote





- 1.
2. <http://invote.de/26846>
3. SMS an 0177 1784536
„26846“ A, B, C, D oder E«

»

invote



- Präsentationsmodus (Vollbild)
- Histogramm oder Text
- Exportfunktion (CSV)
- Teilen (Webseite, Facebook, Twitter)
- Abstimmung via SMS möglich
- Dozent ist registriert (E-Mail), Studierende nicht
- es werden keine IP-Adressen oder Telefonnummern gespeichert (Datenschutz)

Fragen?



4. Praxistipps



- ⚡ Studierende überraschen vs. ankündigen
 - ☑ Abstimmung ankündigen, Lernförderlichkeit hervorheben, mobile Endgeräte erbitten
- ⚡ WLAN überlastet
 - ☑ in Gruppen (3–5 Studierende) abstimmen lassen
- ⚡ Bedienung unsicher
 - ☑ vorher Durchspielen, zweiter Browser, Smartphone o. ä.

4. Praxistipps



⚡ Fragenanzahl

- weniger ist mehr (max. 2–3 Fragen je 90 min)
jeweils nach 30 min oder
am Ende der Veranstaltung

⚡ technische Probleme bei den Studierenden

- Hilfe in Pause anbieten

⚡ bewusst falsche Antworten

- klare Regeln

4. Praxistipps



⚡ Datenschutz?

im Zweifel Datenschutzbeauftragten fragen

**invote**

<http://invote.de>

Netzmanufaktur GmbH, Dresden

**ARSnova**

<https://arsnova.thm.de>

TransMIT – Gesellschaft für
Technologietransfer mbH, Gießen

**Pingo**

<https://pingo.upb.de>

INGO – Peer Instruction for very large Groups
(Fak. Wiwi), Universität Paderborn

**Tweedback**

<https://tweedback.de>

Jan Tauer
CO! Unternehmensberatung, Rostock

**AMCS**

<https://amcs.website>

Forschungsprojekt der TU Dresden,
Fakultät Informatik

**Kahoot**

<https://kahoot.it/>

**Kontakt**

Daniel Winkler, daniel.winkler@hszg.de

Telefon +49 3583 612 4595

www.hszg.de/karriereservice

www.hszg.de/karriereservice-blog

www.facebook.com/karriereservice.hszg



Hochschule
Zittau/Görlitz
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Audience Response System

(Smarte) Methoden zur Aktivierung von Studierenden –
Elektronische Abstimmungssysteme als Chance in der
Präsenzveranstaltung

Zittau, 9. November 2019