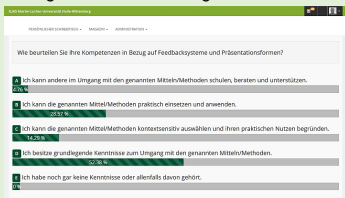




Kurzbeschreibung

Live-Votings bieten der Lehrperson Feedbackmöglichkeiten auf ihr Handeln und ihre Unterrichtsgestaltung. Gegenüber der analogen hat die digitale Variante den Vorteil, dass Lernende ihre Meinung anonym abgeben, was ihre Teilnahmebereitschaft erhöht und ‚Wunschantworten‘ reduziert.

Sie werden damit nicht nur im Moment des Live-Votings in der Unterrichtssituation aktiviert, sondern haben durch ihr Antwortverhalten auch die Möglichkeit, das Unterrichtsgeschehen zu beeinflussen, indem sie – rückblickend – Lehrmethoden bewerten und – vorausschauend – Wünsche über den weiteren Verlauf äußern dürfen. Die Lehrperson kann Live-Votings mit geringem Aufwand digital vorbereiten und durchführen, situativ einbinden, flexibel einsetzen und spontan auswerten. Die quantitativen Ergebnisse liefern der Lehrkraft ein Meinungs- oder Stimmungsbild der Gruppe anstelle der bloß singulären Einschätzungen Einzelner. Doch nur wer mit Kritik umgehen kann, sollte nach Kritik fragen. Denn nur dann, wenn die Antworten tatsächlich Auswirkungen haben, das Vorgehen und anschließende Entscheidungen ausgewertet und reflektiert werden, können Lernende die basisdemokratischen Regeln aktiver Partizipation und Mitbestimmung erfahren und verstehen lernen.



Ziele

für Lernende: Aktivierung – Meinungsbildung – Mitgestaltung

für Lehrende: Feedback zu Unterrichtssituation u. Lernfortschritt

Zielgruppen

Klein- und Großgruppen

Lernende aller Schulformen und Bildungseinrichtungen

Vorbereitung



technische Kenntnisse



Nachbereitung



Durchführung



Umsetzung

Die Lehrperson bereitet Live-Votings vorab vor, indem sie Fragen und Antwortoptionen in ein Audience Response System einstellt. Die URL oder den QR-Code, den manche Programme generieren, muss im Unterricht bereit gehalten werden.

Die Fragen können das bisher Gelernte aufgreifen, um Verständnisschwierigkeiten aufzuzeigen und darauf mit Wiederholungen oder Übungen reagieren zu können. Oder aber die Fragen beziehen sich direkt auf die Art und Weise der Unterrichtsgestaltung. Dies zielt darauf, individuelle Lernstile und -tempi besser zu berücksichtigen.

Über die generierte URL wird das Fragenset im Unterricht aufgerufen und per Beamer gezeigt. Alle Lernenden benötigen für ihre Antworten einen Internetzugang über ein mobiles Endgerät, auf dem sie die URL aufrufen. Die Lehrkraft lässt die Fragen in einem von ihr festzulegenden Zeitfenster beantworten. Die Ergebnisse werden live angezeigt. (Je nach Software sind die Eingaben sichtbar und noch korrigierbar oder bis zum Ende der jeweiligen Abstimmung ‚versteckt‘.) Die Ergebnisse sollte die Lehrperson unmittelbar anschließend im Plenum besprechen. Die meisten Programme erlauben es, sie auch abzuspeichern, so dass sie auch später wieder Bezug darauf nehmen kann.

Kompetenzen

medientechnische Kompetenz: Apps, digitale Medien und Endgeräte zur Kommunikation und Interaktion im Unterrichtskontext gebrauchen

sprachdidaktische Kompetenz: Unterrichtskommunikation zielgerichtet einsetzen

pragmatische Kompetenz: Feedback angemessen und nachvollziehbar formulieren

Tools

PINGO: kostenloses Live-Feedback-Programm (Universität Paderborn)

Twedback: webbasiert, kosten- u. anmeldefreies Live-Feedback-System

Answergarden: Webapp (kosten- u. anmeldefrei)

ARSnova: kostenfreies Audience-Response-System

Mentimeter: webbasiert, kostenlose Basisversion, mit Anmeldung

Weitere Information

e-teaching.org: zur Didaktik von Live-Votings

e-teaching.org: zur Technik von Votingsystemen

[Julie Schell](#) über den Einsatz im Unterricht

[Heiko Witt \(2017\)](#): Das verflixte siebente Jahr. ARS an der Universität Hamburg in der Sackgasse? In: C. Ullrich, M. Wessner (Eds.): Proceedings of DeLFI and GMW Workshops