

Station 5 - Anleitungen und Hinweise

Direkte Diagnose und Feedback durch Umfragetools

Vorbemerkung zum Datenschutz

Da SOCRATIVE ein US-amerikanisches Unternehmen ist, ist es nicht gestattet persönliche Schülerdaten an die SOCRATIVE-Server zu senden. Konkret bedeutet das, Schülerinnen und Schüler müssen unbedingt anonym an den Umfragen teilnehmen.

Dass hier ein besonders sensibler Umgang mit den Daten notwendig ist, zeigt nicht zuletzt die folgende Tatsache: Ergebnisse von Umfrage lassen sich bei SOCRATIVE nicht löschen, sondern nur archivieren. In den FAQ wird erklärt, dies sei technisch nicht möglich.

Benutzung der SOCRATIVE-App

Die SOCRATIVE-App zeichnet sich durch einen großen Funktionsumfang aus. So ist es möglich

- Fragensätze vorzubereiten oder spontane Fragen mit wenigen Klicks zu stellen.
- sowohl Single-Choice- und Multiple-Choice-Fragen als auch Fragen mit freier Texteingabe als Antwortmöglichkeit zu erstellen.
- ein Quiz als animiertes Wettrennen zwischen Teams („Space Race“) abzuhalten.
- Quizze aus einer Excel-Datei zu importieren und die Ergebnisse auch wieder als Excel-Datei herunterzuladen.
- genau zu bestimmen auf welche Weise die Fragen beantwortet werden sollen – vom Lehrer gesteuert oder in eigenem Tempo.

Grundfunktionen

Von der Übersichtsseite („Launch“) der Lehrer-App aus hat man mit einem Klick Zugriff auf die drei Hauptfunktionen (1-3) und auf verschiedene Möglichkeiten eine spontane Abstimmung zu starten (4). Diese vier Möglichkeiten werden im Folgenden erklärt.

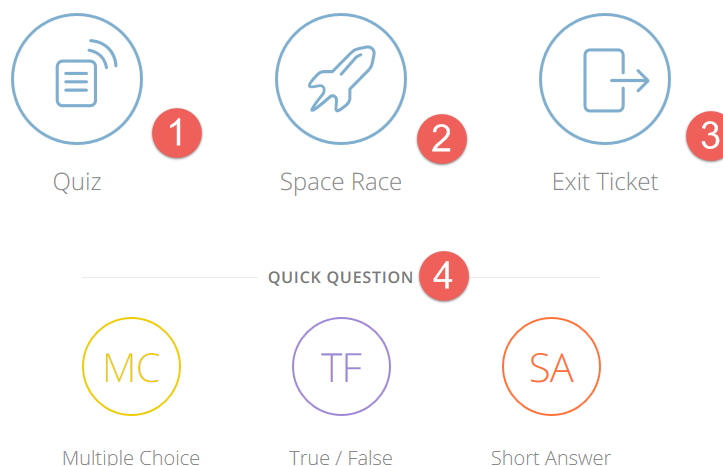


Abbildung 1: Dashboard der App

1. Mit „QUIZ“ (1) startet man ein vorher erstelltes Quiz. Hierbei kann man wählen,
 - ob die Schülerinnen und Schüler den Fragensatz im eigenen Tempo bearbeiten sollen („Student paced – immediate feedback“)
 - ob die Reihenfolge der Beantwortung selbst bestimmt werden darf und damit, ob Fragen übersprungen werden dürfen („Student paced – student navigation“)
 - oder ob der Lehrer jeweils das Signal für die nächste Frage gibt („Teacher paced“). Dieser Modus ermöglicht einen Unterrichtsaufbau wie in Beispiel 2 (Pro-Kontra-Diskussion zum Thema EU-Beitritt der Türkei) skizziert.

WHAT TYPE OF QUIZ ARE YOU STARTING?

STUDENT PACED - IMMEDIATE FEEDBACK	STUDENT PACED - STUDENT NAVIGATION	TEACHER PACED
------------------------------------	------------------------------------	---------------

2. Mit der Schaltfläche „SPACE RACE“ (2) kann man ein Quiz als Wettbewerb starten. Dabei werden die Schülerinnen und Schüler automatisch oder nach eigener Wahl einem Team zugeteilt. Das Team, das am meisten Fragen richtig beantwortet, gewinnt das Weltraum-Wettrennen.
3. Die dritte Schaltfläche (3) des Launchers startet ein „EXIT TICKET“. Dahinter verbergen sich drei Fragen zum Lernstand, die man am Ende einer Unterrichtsstunde stellen kann. Nicht zuletzt weil die Fragen auf Englisch sind, ist diese Funktion von nur geringem Nutzen. Hier bietet es sich absolut an, ein eigenes formatives Assessment zum Unterricht zu entwickeln. Zudem ist aus Datenschutz-Sicht ungeschickt, dass die App beim vorgefertigten Exit-Ticket die Schülerinnen und Schüler immer nach einem Namen fragt. Zwar kann die Abfrage übersprungen werden oder ein Nickname verwendet werden, bei selbst erstellten Umfragen kann man die Abfrage aber von vornherein deaktivieren, wie in der nebenstehenden Abbildung gezeigt¹.

ADDITIONAL SETTINGS

☒ Disable Student Names

☐ Randomize Question Order

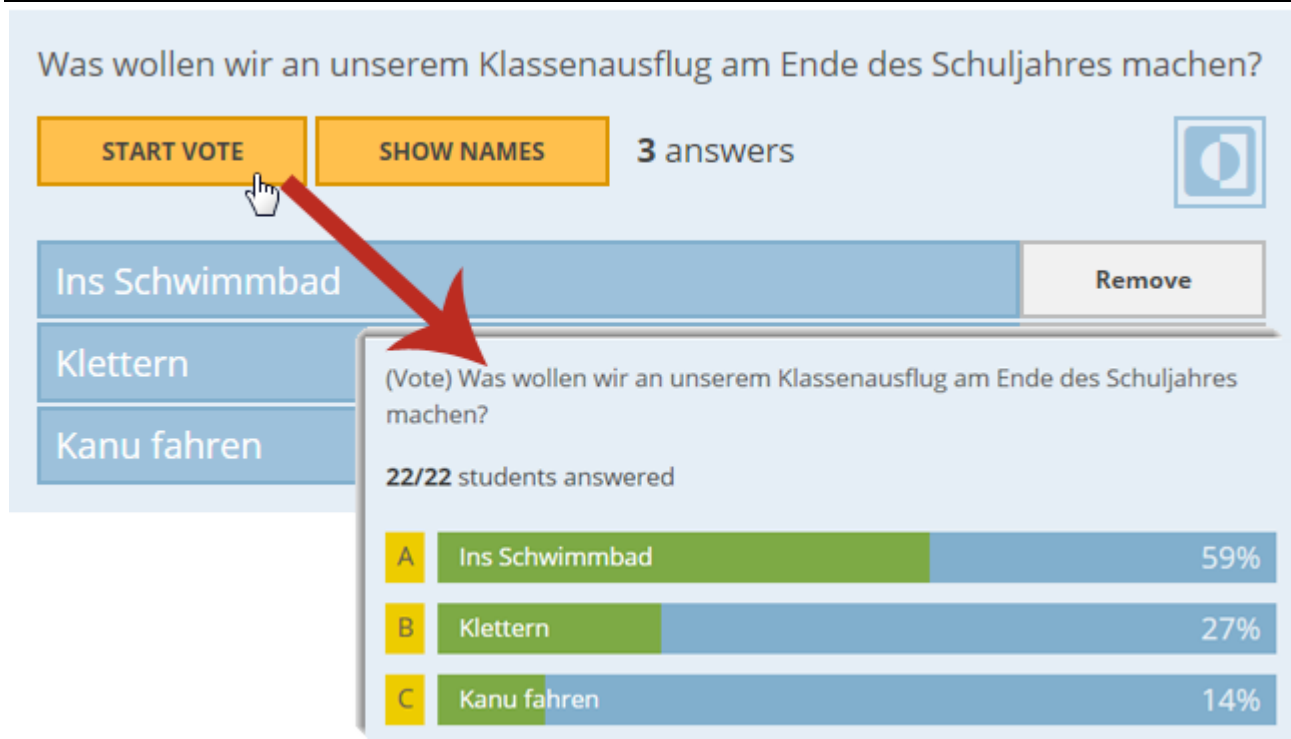
☐ Randomize Answer Order

☐ Disable Student Feedback

☒ Disable Student Results

START
4. Mit „QUICK QUESTION“ (4) kann man besonders schnell eine Abstimmung initiieren. Man wählt zunächst den Antworttyp (Single-Choice, Multiple-Choice oder Textantwort) und muss dann nur noch die Frage eingeben. Besonders interessant ist, dass direkt an eine Frage mit Textantwort eine Abstimmung über die Antwortoptionen angeschlossen werden kann. So kann man, wie im Beispiel unten, zunächst die Klasse Ideen für das Ziel eines Ausflugs sammeln lassen und sie direkt im Anschluss darüber abstimmen lassen.

¹ Vorsicht: Der Lehrer oder die Lehrerin muss explizit daran denken, die Abfrage abzuschalten. Der Schalter „Disable Student Names“ ist standardmäßig ausgeschaltet.



Auf diese Weise kann SOCRATIVE zur Selbsteinschätzung und als anonymes Feedbackinstrument von den Lernenden an die Lehrkraft benutzt werden. Ein individuelles Lehrerfeedback ist aus Datenschutzgründen nicht zulässig.

Webdienste

Für die Benutzung eines Webdienstes anstelle einer App spricht zunächst ein technisches Argument: Während die App auf dem Gerät vorgehalten oder vor der Benutzung installiert werden muss, laufen die Webdienste ohne Installation im Browser. Der Aufruf erfolgt dann etwas umständlicher über einen QR-Code oder eine kurze URL mit Zahlen- oder Buchstabencode.

Desweiteren sprechen Datenschutzgründe für die Verwendung eines Webdienstes. Die im Folgenden vorgestellten Webdienste wurden alle an einer Hochschule in Deutschland oder Österreich entwickelt und verlangen nur auf Lehrerseite einen Account. Schülerinnen und Schüler bleiben per se anonym.

Vom Funktionsumfang ähnlich umfangreich wie SOCRATIVE (bzw. noch umfangreicher) ist das an der TH Mittelhessen entwickelte [ARSnova](#). ARS steht für Audience-Response-Service. Das System bietet neben Umfrage- und Quizfunktionalität beispielsweise auch die Möglichkeit für Lernende, Zwischenfragen online zu stellen oder in Form eines „Verständnisbarometers“ ein Live-Feedback zu geben. Zudem kann mit ARSnova das Konzept des „flipped classroom“ unterstützt werden, da es die Möglichkeit gibt, interaktive Vorträge und Vorbereitungsfragen bereitzustellen.

Für die Schule sind kleinere, kompaktere Webdienste sicherlich sinnvoller. Aus der Vielzahl an verfügbaren Abstimmungssystemen werden in der folgenden Tabelle drei Dienste genauer verglichen.

- feedback (<https://www.feedbackr.io/>)
- OnlineTED (<https://www.onlineted.de/>)
- Pingo (<http://pingo.upb.de/>)

	feedback	OnlineTED	Pingo
Entwickler	TU Graz	TU München	Uni Paderborn
Frageformate			
Single-Choice	✓	✓	✓
Multiple-Choice	✓	✓	✓
offene Frage (Texteingabe)	angekündigt	–	✓
numerisch	–	–	✓ (Beta)
Handhabung			
Start der Umfrage (Teilnahme) über	Buchstaben-Code	QR-Code/ Zahlencode	QR-Code/ Zahlencode
Organisation der Fragen	Fragensammlungen („Sessions“)	Fragensammlungen („Abstimmung“)	Einzelne Fragen mit Tags
Ablauf	mehrere Fragen gleichzeitig	Frage-für-Frage	Frage-für-Frage
Direktes Feedback	✓ Balkendiagramm (nach Klick auf „Frage beenden“)	✓ Balkendiagramm (nach Klick auf „Countdown starten“)	✓ Balkendiagramm (nach Ablauf des Countdowns oder Klick auf „Stoppen“)
Besonderheiten		Einbinden von Medien: Bilder, MP3 und MOV	Unterstützt TEX-Formeln
Für den Bildungsbereich kostenlos	✓	✓	✓