

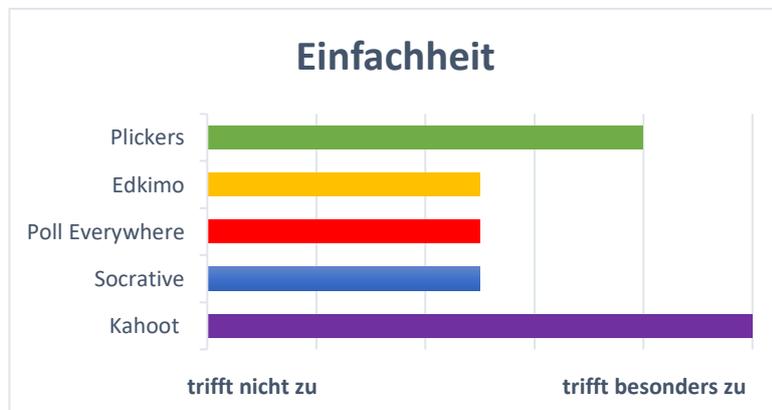
Digitale Feedbacksysteme in der schulischen Anwendung

Im Folgenden werden fünf verschiedene digitale Feedbacksysteme in acht Kategorien überprüft und bewertet, um einen Einblick zu bieten, welche Anwendungen besonders sinnvoll im Unterricht einzusetzen sind. Alle Anwendungen bieten die Möglichkeit, dass die Schüler*innen ihre Antworten anonym abgeben. Außerdem sind alle Anwendungen kostenlos nutzbar. Erweiternde Funktionen scheinen lediglich bei Socrative sinnvoll. In zwei weiteren Handreichungen lassen sich zusätzliche Hinweise sowie eine Anleitung zur Nutzung von Kahoot und Socrative finden. Diese Anwendungen schneiden in der Bewertung besonders gut ab.

Hinweis: Alle Faktoren wurden lediglich nach eigenem Ermessen bestimmt und dienen nur dazu einen kurzen Überblick zu bekommen, welche Anwendungen sich zu welchem Zweck am besten eignen!

Einfachheit

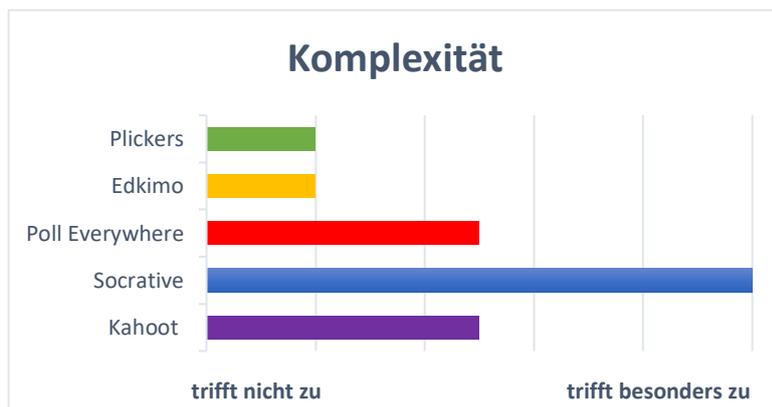
Es benötigt wenig Zeit sich in die App einzulesen. Die App ist bei der Erstellung eines Quiz leicht zu verstehen.



Besonders Plickers und Kahoot bieten sich an, wenn wenig Zeit bleibt sich mit der Bedienung der Anwendung zu beschäftigen. Allerdings ist die Bedienung der weiteren Anwendungen ebenfalls schnell zu verstehen.

Variabilität/Komplexität

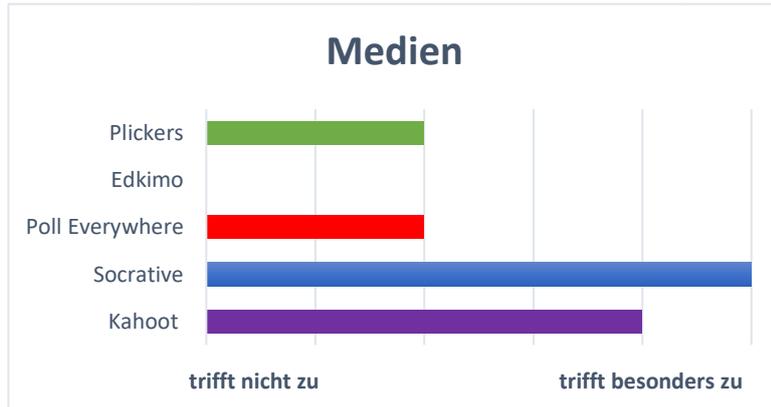
Die App bietet besonders viele Möglichkeiten bei der Gestaltung eines Quiz. Es gibt viele Funktionen und unterschiedliche Modi bei der Fragestellung.



Alle Apps bieten die Möglichkeit kurze Single Choice Fragen einzubetten. Socrative bietet noch deutlich mehr Möglichkeiten und eignet sich gut, um operationalisierte Fragen zu stellen (z.B. nenne).

Einbettung von Medien

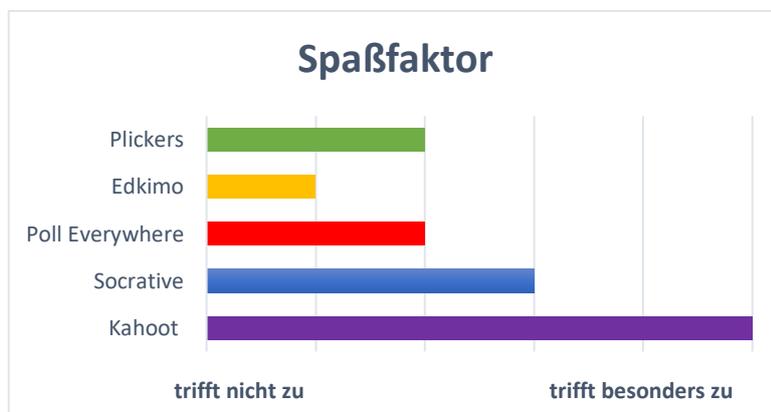
Die Einbettung von Medien (Bild, Video etc.) ist möglich.



Poll Everywhere und Plickers bieten die Möglichkeit die Fragen mit Bildern zu untermalen. Socrative und Kahoot erlauben zusätzlich die Einbettung von Videos.

Spaßfaktor für Schüler*innen

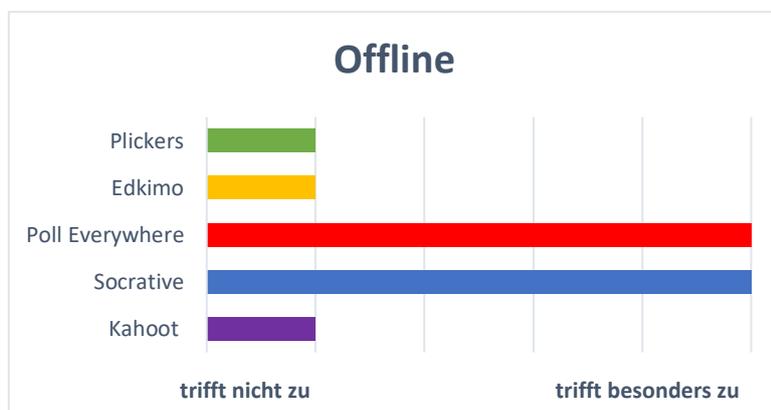
Die App wirkt besonders motivierend und hat einen spielerischen Charakter.



Kahoot hebt sich besonders dadurch hervor, dass es durch seine Aufmachung einen sehr spielerischen Charakter hat.

Offline

Es gibt Möglichkeiten ein Quiz auch offline oder analog zur Verfügung zu stellen.



Socrative bietet unter anderem die Möglichkeit ein Quiz herunterzuladen. Es könnte z.B. ausgedruckt und analog ausgefüllt werden.

Auswertung

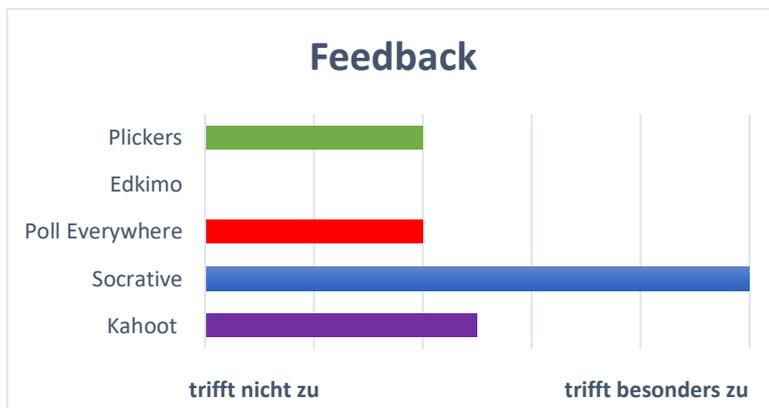
Die App wertet das Quiz automatisch aus. Die Lehrkraft hat die Möglichkeit Ergebnisse übersichtlich anzuschauen und weiter zu verwenden.



Kahoot und Socrative geben eine Excel-Liste aus, auf der von allen Teilnehmenden die Ergebnisse für jede Frage eingesehen werden können.

Feedback

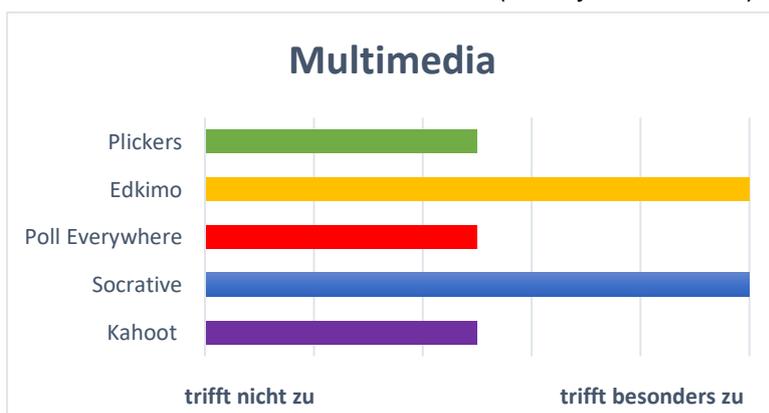
Die Schüler*innen erhalten ein Feedback bei/nach der Bearbeitung des Quiz.



Kahoot zeigt direkt bei der Beantwortung, ob man richtig liegt. Socrative bietet dies besonders übersichtlich an. Beide Anwendungen erfordern keinen Account für die Schüler*innen.

Multimedia

Es wird nur einfache digitale Hardware benötigt, um das Quiz zur Verfügung zu stellen. Das Quiz ist auf der bekannten Hardware (Handy, Tablet, PC) verfügbar.



Für alle Anwendungen ist es von Vorteil einen Beamer (oder anderes Präsentationstool) einzusetzen. Kahoot, Poll Everywhere und Plickers funktionieren ohne nicht.