

Thema: Onlinefragebogen – Plickers - Leitfaden

Fach: -

Schulstufe: Primarstufe, Sekundarstufe

Anzahl der SchülerInnen: bis 40 Schüler

link: www.plickers.com

Login: user: erasmus@fachlehrer.de

pwd: erasmusplus

- Plickers - Leitfaden
- spezifizierte Abfragekarten für das Erasmus+ Projekt
- Datei mit den Fragen für die Projektion via Beamer/Whiteboard

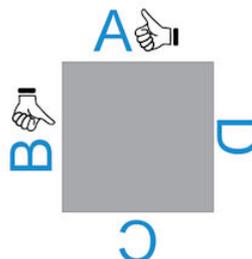


Leitfaden zur Durchführung der Schülerbefragung mit „plickers“

Die Software wendet sich an Lehrer, die ihre Klasse befragen wollen. Es wird nur ein Handy bzw. Tablet gebraucht und ein PC mit Beamer. Bis zu 63 TeilnehmerInnen können pro Lerngruppe erfasst werden. Jeder Schüler erhält einen individuellen Code, ausgedruckt auf Papier (im Folgenden: plickers-Karte). Je nachdem wie herum die Karte gehalten wird, kann man eine eindeutige Antwort aus einer Auswahl von bis zu vier Antworten geben.



Bei der aktuellen Schüler-Befragung haben wir uns im Hinblick auf evtl. auftretende Fehleranfälligkeit beim Drehen der Karten durch die SchülerInnen dazu entschieden die Fragen so zu stellen, dass sie nur mit „Ja“ oder „Nein“ zu beantworten sind. Als Hilfe für die SchülerInnen wurden auf den Rückseiten der Karten jeweils optische Hilfen, nämlich „Daumen hoch“=“Ja“ und „Daumen nach unten“=“Nein“ aufgedruckt.



40 von uns bearbeitete plickers-Karten stehen derzeit als pdf zur Verfügung und müssen nur ausgedruckt und mittig gefaltet werden. Es empfiehlt sich diese zu laminieren (mit matter Folie, glänzend macht Probleme beim Abscannen).

Der Fragenkatalog, bestehend aus 18 Fragen, steht auf der plickers-Seite bereit und muss nur noch einer Klasse zugeordnet werden (s.u.). Ebenfalls zur Verfügung steht ein Word-Dokument, mit dessen Hilfe in optisch gefälligerer Form die Fragen einzeln über Computer und Beamer präsentiert werden (muss aber nicht sein, funktioniert auch über die App (s.u.).

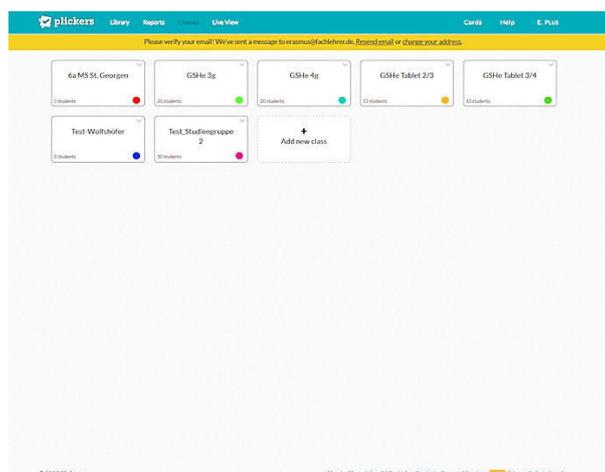
Über die App (für Android kostenlos erhältlich im PlayStore) können die Fragen gestellt werden. Die TeilnehmerInnen sehen die Rückseite ihrer plickers-Karte an und halten ihren Code entsprechend in die Höhe. Der Lehrer/die Lehrerin liest mit Hilfe des Smartphones/Tablets die Codes aus, indem einfach über Klasse geschwenkt wird.



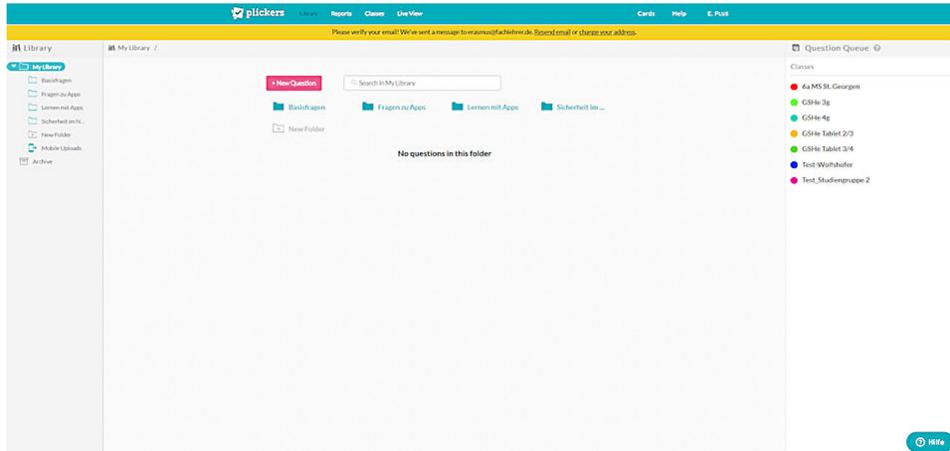
Das Prinzip klappt erstaunlich gut. Einmal erkannte Codes werden nicht ein zweites Mal erfasst. Die App zeigt beim Scannen die Erkennung sofort an und zählt die erkannten Karten. So lange scannen, bis alle Karten erfasst sind.

Vorbereitende Arbeiten:

- Am Computer Seite anwählen: www.plickers.com
- Sign In: email: erasmus@fachlehrer.de
Password: erasmusplus
- Klasse neu anlegen: "Classes" -> "Add new class"



- Basic Class Infos bearbeiten, Farbkennzeichnung zuweisen
- Schüler anlegen, evtl. namentlich oder anonyme Ziffernzuweisung anhand einer Klassenliste
- „Library“ -> rechts: Klasse auswählen -> erscheint: „Question Queue“



- links: „My Library“ -> Basisfragen -> erscheinen: 4 Fragen -> Frage 1.1 (!! unten!) -> expand -> „Add to queue“ -> Klasse auswählen -> Frage erscheint rechts im „Question Queue“
- restliche 3 Fragen analog
- links: „My Library“ -> Fragen zu Apps -> analoges Vorgehen für alle 4 Fragenbereiche
- im „Question Queue“ müssen 18 Fragen stehen

Schülerabfrage

- Am Handy/Tablet die App starten -> einloggen -> Klasse auswählen
- evtl. Fragenpräsentation über Computer starten
- Auf der Internetseite können unter „Live View“ die Fragen projiziert und die Abfrageergebnisse beobachtet werden
- erste Frage auswählen
- SchülerInnen halten ihre plickers-Karte hoch
- Kamera-Symbol oben antippen, langsam über die Klasse schwenken, wenn alle erfasst sind -> Haken unten
- zurück-Taste -> nächste Frage -> analoges Vorgehen
- nach Abfrageende können auf der plickers-Webseite unter „Reports“ -> „Scoreboard“ -> links: Klassenauswahl -> „Apply“ die Ergebnisse betrachtet werden