



Digitale Tools

Plickers

Umfragesystem - Webbasierte und per App gesteuerte Umfragen, die in einer Weboberfläche über einen Beamer o.ä. visualisiert werden, ermöglichen den Teilnehmenden über QR-Code-Karten die "Offline-Teilnahme".



Bild: Peggy_Marco / pixabay.com, Pixabay-Lizenz: freie kommerz. Nutzung



Beschreibung

Die Umfragen werden in einer Weboberfläche erzeugt (kostenfrei-eingeschränkte Registrierung erforderlich) und über eine Wiedergabefläche für das Plenum visualisiert. Die abstimmenden TN erhalten QR-Code-Karten, die je nach Ausrichtung der Karte verschiedene Antwortmöglichkeiten abbilden. Die TN halten die Karten hoch und durch das Einscannen aller Karten gleichzeitig per Smartphone-/Tablet-Schwenk werden die Antworten gesammelt. Die Echtzeitanalyse erfolgt über die Weboberfläche.



Typ

Webanwendung zzgl. App



Zielgruppen

Primarstufe,
Sekundarstufe I,
Sekundarstufe II,
Erwachsenenbildung
kostenfrei (eingeschränkt)



Betriebssystem

systemunabhängig,
App: iOS, Android



Kosten

kostenfrei (eingeschränkt)



Installation

LP - erforderlich (App)
SuS - nicht erforderlich



Kommentar zu Kosten



Internet-anbindung

LP - erforderlich
SuS - nicht erforderlich



Registrierung

LP - erforderlich
SuS - nicht erforderlich



Setting

Plenum



didaktischer Zweck

Umfragen,
Kompetenzeinschätzung



Aufwand der eigenen Einarbeitung

mittel



Link zur Produktwebsite

<https://www.plickers.com/>



Link zum Login-Bereich

<https://www.plickers.com/login>



Weitere Links

Die auszudruckenden Karten zur Verteilung an die Teilnehmenden können hier in verschiedenen Sets und Größen abgerufen werden:
<https://help.plickers.com/hc/en-us/articles/360008948034-Get-Plickers-Cards>



Verwendungshinweise

Über das Scannen der Codes kann thematisch die Auseinandersetzung mit Fragen digitalen Bildung (Wie werden in QR-Codes Informationen verschlüsselt? Wie kann das Smartphone die QR-Codes erkennen? uvm.) angeregt werden.



Hinweis zum Datenschutz

Bitte beachten Sie beim Einsatz des Tools die durch Ihre Einrichtung gegebenen Datenschutzbestimmungen und überprüfen Sie, ob das Tool im Rahmen dieser eingesetzt werden kann. Bitte beachten Sie beim Einsatz weiterer Materialien, die Sie in das Tool einfügen (bspw. Texte, Bilder u.a.), dass Sie nur Materialien verwenden, deren Urheber Sie sind oder die entsprechend freigegeben sind, bspw. durch eine CC-Lizenz, sodass Urheberrechtsbestimmungen eingehalten werden.



Dieses Dokument ist gemäß der Creative-Commons-Lizenz „CC-BY-4.0“ lizenziert und für die Weiterverwendung freigegeben.
Autor: Raphael Fehrmann | Projekt „Lernroboter im Unterricht“ an der WWU Münster | www.wwu.de/Lernroboter/