

Abstimmungssysteme: Wer wird Millionär?

Feedback, Lernphasengestaltung, Orientierung

Lehrende erhalten von den Studierenden oft keine Rückmeldung, was sie in der Lehrveranstaltung verstanden haben und was nicht. Mit dem Abstimmungssystem in Form von Karten zum Hochhalten erhalten die Lehrenden auf spielerische Art und Weise eine Rückmeldung darüber, was die Studierenden verstanden haben und können so entscheiden, welche Inhalte noch einmal erläutert bzw. erklärt werden sollten.

Metadaten

- Autoren/-innen: Rimkus, Marco
- Mentoren/-innen: Huckfeldt, Finja & van den Berk, Ivo
- DOI: 10.25592/pattern.011
- ISSN: 2628-829X
- CC-Lizenz: CC-BY (Bearbeitung erlaubt unter Namensnennung)
- Zitiervorschlag:

Rimkus, Marco (2018): Abstimmungssysteme: Wer wird Millionär?. PatternPool. doi: 10.25592/pattern.011.

Problem

Lehrende erhalten von den Studierenden oft keine Rückmeldung, was sie in der Lehrveranstaltung verstanden haben und was nicht. Zu dem stehen nicht jeder Lehrveranstaltung digitale Ressourcen zur Verfügung.

Anlass für die Entwicklung meiner erprobten Lehrpraxis war:

- Akutes Defizit bzw. akuter Konflikt
- Sonstiges

Lösung

Mit dem Abstimmungssystem in Form von Karten zum Hochhalten erhalten die Lehrenden auf spielerische Art und Weise eine Rückmeldung darüber, was die Studierenden verstanden haben und können so entscheiden, welche Inhalte noch einmal erläutert bzw. erklärt werden sollten.

Zusammenfassung in einem Satz

Details

Dieses Abstimmungssystem ist vergleichbar mit „Wer wird Millionär?“. Die/der Lehrende kann dieses Format zu Beginn der Lehrveranstaltung, zwischendurch oder am Ende der Lehrveranstaltung nutzen. Pro Gruppe (ca. 8 Personen) erhalten die Studierenden die Buchstaben „A“, „B“, „C“ und „D“ als Karten. Ein/e Studierende/r pro Gruppe wird bestimmt, die/der die Lösungsbuchstaben hochhält („Gruppensprecher/-aufzeiger/in“). Verschiedene Fragen und Antwortmöglichkeiten (A-D) zu Inhalten aus den vorangegangenen Lehrveranstaltungen werden mittels Beamer präsentiert. Nach einer kurzen Besprechung in der Gruppe (meist 40-60 Sekunden) halten alle Gruppensprecher/innen gleichzeitig ihren Buchstaben für die gewählte Antwort hoch. Jede Gruppe, die die richtige Lösung angezeigt hat, erhält einen Punkt. Die Gruppe mit den meisten Punkten hat gewonnen und erhält ggf. einen Preis.

Das Pattern ist erprobt worden in:

- Vorlesung
- Seminar
- Übung
- Projekt
- Praktikum
- Vorkurs
- Sonstiges

Meine Lösung hat primär damit zu tun:

- Studierende methodisch darin zu unterstützen, sich Inhalte (allein oder in der Gruppe) anzueignen, diese zu reflektieren, zu verstehen, anzuwenden, weiterzuentwickeln, selbst zu generieren etc.

Meine erprobte Lehrpraxis steht zur Forschung in folgender Beziehung:

Digitale Medien spielen in meiner Lösung:

- Keine nennenswerte Rolle (bspw. primär Präsenzlehre).

Das Pattern fördert primär:

- Organisatorische Aktivitäten (dienen der Koordination, Vernetzung u.ä.)

Kontext

Diese Methode wurde im Rahmen verschiedener Vorlesungsreihen in den Wirtschaftswissenschaften erprobt. Die Studierendengruppe hat sich dabei aus Bachelorstudierenden in verschiedenen Semestern zusammengesetzt.

Das Pattern ist erprobt worden an:

- Universität
- Fachhochschule
- Dualen Hochschule
- Pädagogischen Hochschule

- Sonstiges

Das Pattern ist in folgender Disziplin (oder mehreren) zu verorten:

- Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften
- Ingenieurwissenschaften
- Wirtschafts- und Sozialwissenschaften
- Geisteswissenschaften
- Lehrerbildung
- Rechtswissenschaft
- Kunst- und Design-Wissenschaften
- Medizin (inkl. Gesundheitswissenschaften)
- Explizit interdisziplinäre Bereiche
- Sonstiges

Die Zielgruppe des Patterns besteht primär aus:

- Studieninteressierten
- Studienanfängern
- Fortgeschrittenen Studierenden im Bachelor (oder im ersten Studienabschnitt)
- Studierenden im Masterstudium (oder im zweiten Studienabschnitt)
- Doktoranden oder Postdocs
- Sonstiges

Folgen

Es beteiligen sich ggf. nicht alle Studierenden in der Gruppe.

Einfache Handhabung, keine aufwändige Erklärung notwendig

Spielerische Gestaltung und schnelles Verfahren

Wiederverwendung von Fragen in anderen Studiengängen/Semestern

Aufrechterhaltung/Anbahnung von Beziehungen

Studierende sehen ihren eigenen Kenntnisstand im Vergleich zur Gruppe

Ein Bloßstellen von einzelnen Studierenden wird vermieden

Studierende gucken, was die anderen Gruppen als Lösungsvorschlag haben und halten die gleiche Lösung hoch --> Ergebnis wird verfälscht

Keine gänzlich anonyme Abfrage

Wirkungen

- [Feedback](#)
- [Lernphasengestaltung](#)
- [Orientierung](#)

Kräfte

Erwartungshaltungen: Die Lehrenden lesen, die Studierenden hören zu.

Welche widersprüchlichen Anforderungen spielen in Ihrer bewährten Lehrpraxis eine Rolle?

- Lernen durch Zuhören/Lesen/Zusehen und Lernen durch eigenes Tun
- Sonstige

Beispiele/ Weiterführende Informationen

Links

- Es wurden keine Links hinterlegt.

Dokumente/ Anhänge

- Es wurden keine Anhänge hinterlegt.

Weiterführende Literatur

Es wurde keine weiterführende Literatur angegeben.

Dies ist der Download eines Patterns vom Patternpool.