

Auszug aus: **Gisela Prey, Kooperation trotz Wettbewerb – der niedersächsische multimediale Hochschullehrpreis campusemerge 2011**

In den MINT-Fächern wurde anhand von Vor- und Nachtests erkannt, dass Vorlesungen nur in einem geringen Maß zur Verbesserung der Leistungen bei Studierenden geführt haben. Durch den Einsatz von „eÜbungen“ mit Lon-Capa, eine Plattform mit der eigene Lernressourcen (Prüfungsaufgaben, Webseiten usw.) erstellt und diese über das Netzwerk gemeinschaftlich genutzt werden können, und „Clickern“ (**Voting-Geräten**) in der Vorlesung konnten die Leistungen der Studierenden jedoch erheblich gesteigert werden.

Mit den „Clickern“ können die Studierenden aktiv an der Vorlesung teilhaben. Die Lehrperson kann zu dem eben vorgetragenen Stoff eine Frage stellen und erhält direktes Feedback von den Studierenden. Die Antwortmöglichkeiten erscheinen auf der Leinwand. Die Studierenden greifen zu einem Gerät, nicht unähnlich einer TV-Fernsteuerung, und drücken auf eine der Antworttasten.

Das Ergebnis des Votings erscheint ebenfalls auf der Leinwand. Ist das Ergebnis nicht eindeutig, wird den Studierenden die richtige Antwort noch nicht präsentiert, sondern sie erhalten nun Zeit, in der Vorlesung ihre Ergebnisse mit dem Nachbarn oder der Nachbarin (Peer-Gruppen) zu diskutieren.

Danach erfolgt eine zweite Abstimmungsrunde. Erfahrungsgemäß zeigt sich ein deutlich besseres Ergebnis, also prozentual haben mehr Studierende die richtige Antwort, die nun auch präsentiert wird, gewählt. Die Lehrperson weiß, wo sie eingreifen und den Stoff vertiefen oder anders aufbereitet darstellen muss. Hier werden Peers als Lehrende eingesetzt (Peer Instruction).

Die Idee dabei ist, dass Studierende, bei denen gerade der ‚Groschen gefallen ist‘ gute Lehrende sind. Als Seiteneffekt lernen die Studierenden auch das (wissenschaftliche) Argumentieren, denn sie wollen sich mit ihrer Antwort durchsetzen.



Virtuell-Cricket
Softwarelösung



IR und RF Voting-System



Cricket-System
(RF-System)