HMWK-Projekt HessenHub: AG Gamification und Serious Games (Lizenz: CC BY-NC-ND 2.0 DE)

Arbeiten mit Daten und Bildung von Hypothesen



KONTAKTPERSON Prof. Dr. Rolf Kreyer kreyer@uni-marburg.de

HOCHSCHULE/ UNIVERSITÄT Philipps Universität Marburg

THEMEN-/ FACHBEREICH Englische Linguistik

ZIELGRUPPEStudierende

SPIELDAUER

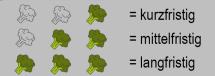


ERSTELLUNGSDAUER



Das Arbeiten mit Daten und das Bilden von Hypothesen gehört zu den wichtigsten Tätigkeiten aller empirischen Wissenschaften. Onlinelehre beschränkt sich allerdings häufig auf das bloße Nachvollziehen von Inhalten. Dieses Beispiel verdeutlicht, wie Studierende auch asynchron-online auf der Grundlage von Daten Inhalte eigenständig finden/erarbeiten können. Das Beispiel hat den sogenannten Great Vowel Shift, eine zentrale Lautverschiebung des Englischen, zum Thema. Sie grenzt das Mittelenglische vom Frühneuenglischen ab. Sechs der sieben Verschiebungen können wunderbar am Prolog der Canterbury Tales verdeutlicht werden (die Übung ist inspiriert von Martin Hilperts online Vorlesung zu dem Thema).

Gamification- Art	 Drag-and-Drop Übung mit freischaltbaren Inhalten
Gamification- Elemente	Drag and Dropfreischaltbare Inhalte
Verwendete Technik/ Tools	ActivePresenterAudacity
Zugriff / Lizenzierung	Frei Verfügbar
Link	Arbeiten mit Daten und Bildung von Hypothesen



Good Practice

Stand: 01.05.24