

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

ZIELGRUPPE

Studierende

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 Drop
- freischaltbare Inhalte

Verwendete Technik/ Tools

- ActivePresenter
- Audacity

Zugriff / Lizenzierung

- Frei Verfügbar

Link

- [Arbeiten mit Daten und Bildung von Hypothesen](#)



= kurzfristig



= mittelfristig



= langfristig

Good Practice

Stand: 01.05.24

GAMEBASE for LEARNING