

Erinnerungen und Hilfestellungen

KONTAKTPERSON

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

HOCHSCHULE/ UNIVERSITÄT

Philipps Universität Marburg

THEMEN-/ FACHBEREICH

Englische Linguistik

ZIELGRUPPE

Studierende

SPIELDAUER



ERSTELLUNGSDAUER



In [diesem Beispiel](#) haben die Studierenden die Möglichkeit, unterstützende Inhalte selbstbestimmt ein- und auszublenden und können sich somit in dem Umfang Hilfestellungen holen, den sie für sich als notwendig erachten. Hierbei ist von zentraler Bedeutung, dass die Hilfestellungen die Studierenden nicht aus der Vorlesungen herausreißen, sondern sich sozusagen ‚minimal invasiv‘ zur Verfügung stellen.

Gamification- Art

- Drag-and-Drop Übung mit freischaltbaren Inhalten

Gamification- Elemente

- Immersionserhaltende Hilfestellungen

Verwendete Technik/ Tools

- ActivePresenter

Zugriff / Lizenzierung

- Frei Verfügbar

Link

- [Erinnerungen und Hilfestellungen](#)



= kurzfristig



= mittelfristig



= langfristig

Good Practice

Stand: 01.05.24