

Pfade eigenständig wählen

KONTAKTPERSON

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

HOCHSCHULE/ UNIVERSITÄT

Philipps Universität Marburg

THEMEN-/ FACHBEREICH

Englische Linguistik

ZIELGRUPPE

Studierende

SPIELDAUER



ERSTELLUNGSDAUER



Dieses Beispiel befasst sich mit den soziokulturellen Hintergründen der englischen Sprachgeschichte. Anstelle eines üblichen Zeitstrahls mit verorteten Ereignissen werden die Studierenden zunächst aufgefordert, zentrale Ereignisse an die richtige Stelle im Zeitstrahl zu ziehen. Jedes korrekt positionierte Ereignis verwandelt sich in ein kleines Bild mit Jahreszahl und Beschreibung. Einzelne dieser Bilder sind anklickbar und leiten die Studierenden zu vertiefender Information und Übungsaufgaben weiter. Sind diese gelöst, geht es wieder zurück zum Zeitstrahl. Die Studierenden sind nicht passive KonsumentInnen sondern werden aktiv in die Inhaltserarbeitung einbezogen.

Gamification-Art

- Drag-and-Drop Übung mit freischaltbaren Inhalten

Gamification-Elemente

- Drag and Drop
- Single- und Multiple Choice
- Texteingaben
- freischaltbare Inhalte

Verwendete Technik/ Tools

- ActivePresenter
- Grafikprogramme

Zugriff / Lizenzierung

- Frei Verfügbar

Link

- [Pfade eigenständig wählen](#)



= kurzfristig



= mittelfristig



= langfristig

Good Practice

Stand: 01.05.24