

1. Record Nr.	UNINA9910787074603321
Autore	Ebach Ruth
Titolo	Das Fremde und das Eigene : Die Fremendarstellungen des deuteronomiums im kontext israelitischer identitätskonstruktionen // Ruth Ebach
Pubbl/distr/stampa	Berlin, [Germany] ; ; Boston, [Massachusetts] : , : De Gruyter, , 2014 ©2014
ISBN	3-11-039113-9 3-11-036232-5
Descrizione fisica	1 online resource (358 p.)
Collana	Beihefte zur Zeitschrift fur die alttestamentliche Wissenschaft, , 0934-2575 ; ; Band 471
Classificazione	BC 6635
Disciplina	222.1506
Soggetti	Identification (Religion) Jews - Identity
Lingua di pubblicazione	Tedesco
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Note generali	Description based upon print version of record.
Nota di bibliografia	Includes bibliographical references and index.
Nota di contenuto	Frontmatter -- Vorwort -- Inhalt -- 1. Einleitung -- 2. Exklusion und Inklusion - Das vorexilische Deuteronomium -- 3. Rettung der Gottesbeziehung - Das exilische Deuteronomium -- 4. Abgrenzung und Weltoffenheit - Das nachexilische Deuteronomium -- 5. Israel als Jhwhs Volk - Ein Geschehen in der Fremde -- 6. Das Eigene im Fremden - Ergebnisse -- 7. Literaturverzeichnis -- Stellenregister (in Auswahl)
Sommario/riassunto	Die Studie nimmt in Aufnahme grundlegender soziologischer Einsichten die Beschreibungen des Fremden und des Eigenen als aufeinander bezogene situationsgebundene Konstruktionsprozesse wahr. Dabei setzt sie sich sowohl mit den juristischen als auch den narrativen Texten des Deuteronomiums, die den Umgang mit fremden Menschen, Göttern und Praktiken regeln, auseinander. Die Bandbreite der Wertung reicht in diesen Texten von der Aufforderung zur Fremdlingsliebe (Dtn 10,19) bis zum radikalen Banngebot an den kanaanäischen Völkern (Dtn 7). Durch die Verknüpfung von literarhistorischen Analysen und soziologischen Erkenntnissen wird erkennbar, dass die Kategorisierung von Personen (Dtn 7 u.ö.) und Praktiken (Dtn 18) als fremd ein aktiver Zuschreibungsprozess ist. Die Untersuchung zeichnet die Entstehung

der deuteronomischen Fremdentexte in vorexilischer, exilischer und nachexilischer Zeit nach und verknüpft die unterschiedlichen Zuschreibungen und Wertungen mit der historischen Situation der jeweiligen Verfasser. Dabei wird deutlich, dass insbesondere dann harte Abgrenzungen gezogen werden, wenn die eigene Identität durch Krisen in Frage gestellt ist.

2. Record Nr.	UNINA9910824489803321
Autore	Markey Karen
Titolo	Designing online information literacy games students want to play // Karen Markey, Chris Leeder, and Soo Young Rieh
Pubbl/distr/stampa	Lanham, Maryland : , : Rowman & Littlefield, , 2014 ©2014
ISBN	0-8108-9143-3
Descrizione fisica	1 online resource (303 p.)
Disciplina	028.7071
Soggetti	Information literacy - Study and teaching Educational games - Design and construction Educational games
Lingua di pubblicazione	Inglese
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Note generali	Description based upon print version of record.
Nota di bibliografia	Includes bibliographical references and index.
Nota di contenuto	Contents; Illustrations; Preface; Acknowledgments; Ch01. The Promise of Games for Information Literacy Instruction; Ch02. The Needs Assessment; Ch03. The Design of an Information Literacy Game; Ch04. The BiblioBouts Administrator Interface; Ch05. The BiblioBouts Game; Ch06. The Methods Used to Evaluate BiblioBouts; Ch07. Preparing Students to Play BiblioBouts; Ch08. How Students Played BiblioBouts; Ch09. How Students Evaluated BiblioBouts Sources; Ch10. How BiblioBouts Influenced Students' Research Papers; Ch11. How Students Benefited from Playing BiblioBouts Ch12. Best Practices for Building Information Literacy GamesCh13. Best Practices for Administrator, Instructional, and User Support Services; Ch14. The Future of Information Literacy Games; Appendix A. Game Diary Form for Students; Appendix B. Pre-Game Questionnaire for

Students; Appendix C. Post-Game Questionnaire for Students; Appendix D. Focus Group Interview Questions for Students; Appendix E. Follow-Up Interview Questions for Students; Appendix F. Game Logs; Appendix G. Personal Interview Questions for Instructors; Appendix H. Personal Interview Questions for Library Liaisons
BibliographyIndex

Sommario/riassunto

Designing Online Information Literacy Games Students Want to Play sets the record straight with regard to the promise of games for motivating and teaching students in educational environments. Drawing from their own first-hand experience, research, and networking, the authors feature best practices that educators and game designers in LIS specifically and other educational fields generally need to know so that they build classroom games that students want to play.