

Blended Learning ist kollaborativ

Der face-to-face Kontakt stellt einen großen Mehrwert für die Lehre dar. Dieser Austausch findet im Blended Learning nicht ausschließlich in den Präsenzveranstaltungen statt. Der Einsatz von kollaborativen Online-Tools, die eine Zusammenarbeit der Studierenden erleichtern, und das aufgearbeitete Wissen nachhaltig festigen können, sind ebenso hilfreich.

Wikis, Blogs, Foren und andere Kommunikationstools eignen sich dafür maßgeblich, denn durch sie können Sie und Ihre Studierenden Wissen teilen, entwickeln bzw. weiterentwickeln. Die Studierenden können durch Zusammenarbeit Lerninhalte gestalten und sich gegenseitig **Feedback** geben. Dies bringt eine intensive Beschäftigung und Aufarbeitung der Inhalte mit sich, und fördert kommunikative **Kompetenzen**.

Ein Beispiel für ein Tool, das an dieser Stelle besonders hilfreich ist, ist das Peer Review. Dieses dient zum Feedback von Studierenden an Studierende und fördert verschiedene Kompetenzen. Die an der RUB in Moodle eingefügte Anwendung bietet die Möglichkeit, Texte online einzureichen und nach Zufallsprinzip eine Korrektorin oder einen Korrektor, ebenfalls aus den Studierenden, zuzuordnen. Dabei lernen die Studierenden, selbst Texte zu verfassen, und erfahren aus der anderen Perspektive, was wichtig für einen Text ist und worauf zu achten ist. Sie korrigieren den Text einer Kommilitonin oder eines Kommilitonen und achten gezielt darauf, dass bestimmte (von Ihnen als Lehrperson vorgegebene) Regeln eingehalten werden, lernen konstruktive Kritik zu äußern und schriftliches **Feedback** zu geben. Gleichzeitig hilft es ihnen beim Verfassen zukünftiger Texte.

Autor*innen

Ann Kristin Beckmann, studentische Mitarbeiterin im eTeam Digitalisierung der Ruhr-Universität Bochum

Kathrin Braungardt, Mitarbeiterin im Bereich eLearning des Zentrums für Wissenschaftsdidaktik und Ansprechpartnerin für allgemeine E-Learning-Beratung mit u. a. den Schwerpunkten bei den Themen Open Educational Resources (OER), der Lernplattform Moodle, E-Portfolios, kollaborativen Tools, Zoom und Fragen rund um das Urheberrecht beim Einsatz digitaler Elemente in der Lehre.

Sabine Römer, Mitarbeiterin im Bereich eLearning des Zentrums für Wissenschaftsdidaktik der Ruhr-Universität Bochum und Ansprechpartnerin für allgemeine E-Learning-Beratung mit u. a. den Schwerpunkten auf Inverted Classroom-Szenarien, Game Based Learning, H5P, Augmented Learning und 360°-Bilder und -Touren.