

Blended Learning fördert Kompetenzen

Mit der Kombination von Präsenz- und Online-Lehre ist es möglich, ein didaktisch vielfältiges Lehrangebot zu gestalten. Neben der Vermittlung fachbezogener Inhalte können die Studierenden zusätzlich fachübergreifende Kompetenzen entwickeln. Mit unterschiedlichen Methoden und unterschiedlichen Werkzeugen Inhalte zu vermitteln und Aufgaben zu stellen, fördert diese Kompetenzen bei den Studierenden und kann sie dabei unterstützen, neue Fertigkeiten zu entwickeln. Nicht nur Fachkompetenzen, sondern auch der kritische Umgang mit digitalen Technologien sind für Studierende im Studium und an ihrem zukünftigen Arbeitsplatz von großem Nutzen.

Die heutige Arbeitswelt jenseits des Universitätsalltags verlangt von **Berufseinsteiger*innen** die Beherrschung von Fachwissen und gewisse Schlüsselqualifikationen. Diese können beispielsweise Medien- und Informationskompetenz oder die selbstständige Organisation und Steuerung des eigenen Arbeits- und Lernprozesses umfassen. Durch den gezielten und regelmäßigen Einsatz von E-Learning-Elementen in der Lehre wird es den Studierenden ermöglicht, diese Schlüsselqualifikationen zu entwickeln und zu verfeinern. Die Fähigkeit der Studierenden zur Selbstorganisation und zu eigenständigem Arbeiten sind im Universitätsalltag und darüber hinaus unabdingbar. Dabei ist es gerade die Verzahnung von Online- und Präsenzlehre, die solche Kompetenzen fördert, indem die Studierenden mit gewissen Lern- und Wissensangeboten selbstverantwortlich umgehen müssen, und an wichtigen Stellen dennoch unterstützt und angeleitet werden.

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.