

Blended Learning ist nachhaltig

Der Einsatz von E-Learning-Elementen ist – gerade zu Beginn in der Erstellungsphase – je nach Größe und Komplexität des Projekts mit einem zusätzlichen Arbeitsaufwand verbunden. Da die Nutzung digitaler Formate in der Lehre neue Optionen in der didaktischen Gestaltung bietet und für viele Studierende einen Mehrwert darstellt, sollten Sie sich vom Aufwand nicht abschrecken lassen. Viele Elemente zeichnen sich vor allem durch eine gewisse Nachhaltigkeit aus, da beispielsweise Online-Tests, Audio-Dateien, **Visualisierungen** oder Selbstlerneinheiten über Kurse und Semester hinweg wiederverwendet werden können. Die übergreifende Nutzung der Materialien ist unkompliziert und spart auf längere Sicht viel Zeit.

Jedes E-Learning-Vorhaben sollte sinnvoll in das jeweilige Kurskonzept eingebettet werden und extra auf die Bedürfnisse der Veranstaltung zugeschnitten sein. Dies ist essenziell, damit der Mehrwert für die jeweilige Veranstaltung überhaupt entstehen kann. An der RUB ist dafür beispielsweise die Verwendung von Moodle als Informationsknotenpunkt und Materiallager genauso viel wert wie ein ausgeklügeltes **Inverted Classroom**- oder **Game Based Learning**-Konzept. Einmal konzipiert, können Sie diese Konzepte an die Bedürfnisse zukünftiger Kurse anpassen und somit den Aufwand reduzieren.

Je öfter und routinierter Sie mit E-Learning-Elementen arbeiten und je größer das Repertoire an Beispielen ist, desto einfacher und schneller wird der Prozess.

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.