

# Blended Learning ist vielfältig

Der Einsatz von E-Learning-Elementen bietet in der Lehre eine Vielzahl zusätzlicher Gestaltungsmöglichkeiten. Durch diese Vielfalt kann den speziellen Anforderungen in Bezug auf Didaktik und Methodik in den unterschiedlichen Fachbereichen entsprochen werden. Ein abwechslungsreiches didaktisches Blended Learning-Konzept kann sich zudem motivierend auf den Lernprozess der Studierenden auswirken (vgl. Hawlitschek/ Merkt 2018; Schneider/ Preckel 2017). Indem beispielsweise unterschiedliche Medientypen (**Lehrvideos**, interaktive Online-Lerneinheiten, Grafiken, Audiodateien etc.) zum Einsatz kommen, können komplexe Lerninhalte anschaulich vermittelt werden. Die Abwechslungen bewirken auch, dass das Material ansprechend und interessant bleibt. Aufgrund der sich stetig weiterentwickelnden Technologien lassen sich immer neue Szenarien und Ideen in die Lehre einbinden. Dies können zum Beispiel online-gestützte Tests mit unterschiedlichen Aufgabenformaten und Einbezug verschiedener Medientypen sein, oder eine Webkonferenz der Kursteilnehmenden mit einem Experten oder einer Expertin aus dem Ausland. Denkbar sind auch Szenarien, in denen Studierende im Sinne des **Forschenden Lernens** zusammen Wissen zu einer Thematik sammeln und aufbereiten oder gemeinsam mit Studierenden anderer Universitäten im In- und Ausland an einem Forschungsthema arbeiten. Durch diesen aktiven Einbezug der Studierenden in den Lernprozess bieten sich neue Möglichkeiten fernab des Frontalunterrichts, die die Studierenden verstärkt in eine aktive Gestalter\*innenrolle bringen.

.....

## 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.