

# Blended Learning

## Thesen

### Blended Learning...

- ... verleiht bewährten didaktischen Konzepten neue Facetten und trägt damit zur Entwicklung neuer und innovativer Lehrkonzepte bei
  - ... unterstützt die flexible Gestaltung und individuelle Selbstorganisation des Studiums
  - ... bietet durch durchgehende Verfügbarkeit des Materials und damit einhergehender räumlicher und zeitlicher Flexibilität gleiche Voraussetzungen für die Studierenden
  - ... ist vielfältig, nachhaltig und gut umzusetzen
  - ... bringt einen erhöhten Arbeitsaufwand für Studierende mit sich und erfordert deshalb gutes Zeitmanagement und Selbstdisziplin
  - ... erfordert Organisation und Moderation von Seiten der Lehrenden in den Online- und Präsenzphasen
- 

## Was ist Blended Learning?

„Alle Lehrszenarien, die nicht ausschließlich face-to-face oder [ausschließlich] online stattfinden, können als Blended Learning oder hybrides Lernen bezeichnet werden, also als Kombination von virtuellen und nicht-virtuellen Lernsettings und Methoden.“ ([eteaching.org](https://www.eteaching.org), letzter Aufruf: 26.08.2020)

Blended Learning kann als eine effektive Verzahnung von *Online-* und *Präsenzlehre* verstanden werden. Online-Elemente werden didaktisch sinnvoll in das klassische Lehrkonzept integriert und ergänzen und unterstützen dieses. Auf die Präsenzlehre soll dabei selbstverständlich nicht verzichtet werden. Vielmehr geht es beim Blended Learning-Konzept um eine *sinnvolle* Ergänzung, die dem Lehr- und Lernprozess zugutekommen kann.

Das online-gestützte Sommersemester 2020 hat gezeigt, wie wichtig Online-Lehre ist. Gleichzeitig betonte es die Bedeutung von Präsenzveranstaltungen und face-to-face-Austausch. Hier zeigt sich der Vorteil der Blended Learning-Methode: Sie gleicht die Herausforderungen der reinen Präsenz- und reinen Online-Lehre durch die Vorteile der jeweils anderen aus. Bei der gekonnten Kombination von Online-Elementen und Präsenzlehre werden die Vorzüge des jeweiligen Settings gezielt genutzt und die Nachteile, die bei der einen oder anderen *reinen* Angebotsform bestehen, reduziert.

Den Herausforderungen, die heterogene Gruppen im Lehralltag bergen, kann mit Blended Learning-Szenarien begegnet werden. Die Online-Elemente des Blended Learning fördern das Selbststudium der Studierenden. Das Lernen erfolgt individuell und selbstgesteuert unter Hilfestellung und mit Angeboten durch die Lehrenden. Dabei kann der oder die Studierende nach einer individuellen Lernmethodik und im eigenen Lerntempo vorgehen und ist nicht ausschließlich an Präsenzveranstaltungen gebunden. Die Präsenzveranstaltungen selbst sind durch vorangehende intensive Beschäftigung mit dem Lernmaterial gestützt und bieten den Rahmen, um das angeeignete Wissen im direkten Austausch mit anderen zu nutzen.

---

## Blended Learning ist flexibel

Ein großer Mehrwert online-gestützter Lehrkonzepte liegt in der Möglichkeit, Lehre und Lernen flexibel zu gestalten und die konventionelle Präsenzlehre medial zu bereichern. Der große Vorteil für Studierende liegt besonders bei der örtlichen und zeitlichen Flexibilität. Die Nutzung der E-Learning-Elemente ist zu jeder gewünschten Zeit und von jedem gewünschten Ort mit Internetzugang (unter manchen Umständen sogar offline) aus möglich. Den Studierenden bleibt so beispielsweise überlassen, wann sie sich mit Fachinhalten auseinandersetzen oder Forenbeiträge verfassen wollen und können.

Ein Blick auf die Auslastung der E-Learning-Systeme zeigt, dass Studierende der RUB auch am Wochenende, an Feiertagen und zu nächtlicher Stunde lernen. Ein immer zur Verfügung stehendes Online-Angebot macht es insbesondere für erwerbstätige Studierende, Pendler\*innen, Mobilitätseingeschränkte oder alleinerziehende Studierende wesentlich einfacher, das Lernen und den Alltag miteinander zu vereinen und somit auch, ihr Studium erfolgreich abzuschließen.

## 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.

---

## 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.

---

## 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.

## 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.

---

## Herausforderungen für Studierende

Gleichzeitig birgt die Blended Learning-Methode einige Herausforderungen für Studierende. Die flexible und individuelle Gestaltung des Studiums verlangt viel Selbstdisziplin und **Zeitmanagement**. Die Bearbeitung des Lehrmaterials erfordert einen hohen Zeitaufwand, der ohne die nötige Organisation auf Seiten der Studierenden nicht umzusetzen ist. Von daher ist es wichtig, dass Sie als Lehrende\*r Online- und Präsenz eng miteinander verknüpfen und einen Leitfaden bieten, an dem sich die Studierenden flexibel orientieren können. Studierende unterschätzen den Arbeitsaufwand oft, weil weniger Präsenzveranstaltungen zu der Annahme führen können, dass weniger Stoff zu bearbeiten ist. Deshalb sollten Sie ganz genau und

transparent vermitteln, welche Leistungen und wie viel Zeitaufwand für die Veranstaltung die Studierenden erbringen müssen.

---

## Umsetzung von Blended Learning-Konzepten

An dieser Stelle sei noch einmal erwähnt, dass Blended Learning die Verknüpfung von Präsenz- und Online-Lehre ist. Zu wie vielen Teilen die Lehre in Präsenz oder online stattfindet, ist dabei prinzipiell Ihnen überlassen. Wichtig ist, dass beide Teile nur funktionieren, wenn sie aufeinander abgestimmt sind.

Auch beim Blended Learning ist die Erstellung eines Lehrkonzeptes äußerst wichtig. Die Präsenzphasen und die Online-Angebote gilt es, didaktisch optimal aufeinander abzustimmen. Dabei sind die Fragen wichtig: „Aus welchen Personen setzt sich die Zielgruppe zusammen?“; „Was sind die **Lehrziele** meiner Veranstaltung?“; „Wie steht es um organisatorische und technische Rahmenbedingungen?“

Damit die Studierenden einen Überblick bekommen, bietet sich eine Auftaktveranstaltung in Präsenz an, in der der Plan und die Abschlussbedingungen für den Kurs erklärt werden. Deadlines und klare Prüfungsvorgaben werden von Ihnen vorgegeben und dienen als Orientierung und Hilfe bei der Gestaltung und dem Zeitmanagement durch die Studierenden.

In welchen Abständen und Zeitrahmen die jeweiligen Phasen angesetzt sind, ist von Lehrenden, dem Kursformat und anderen Faktoren abhängig. Die Präsenzveranstaltungen können beispielsweise wöchentlich oder zweiwöchentlich in zweistündigen Sitzungen oder monatlich als längere Workshops umgesetzt werden. In der dazwischenliegenden Online-Phase findet der eigentliche Wissenstransfer statt und die Sitzungen werden vor- und nachbereitet. Die Studierenden eignen sich das nötige Wissen an, vertiefen es und wenden es auch schon an. Wissenslücken können so im Vorhinein gezielt geschlossen werden. Die Präsenzveranstaltung kann dadurch auf einem intensiveren Niveau geführt werden und muss sich nicht mehr an grundlegenden Verständnisproblemen aufhalten. Diese werden – im besten Fall – schon vorher geklärt, sei es durch Lösungsvorgaben oder Rückmeldung durch Lehrende und Kommiliton\*innen. Besonders wichtig ist, dass auch die Online-Phase von den Lehrenden oder Tutor\*innen aktiv moderiert wird. Vor allem das **Feedback** ist ein wichtiges Mittel, damit die Studierenden trotz fehlendem face-to-face-Kontakt Rückmeldung über ihren Lernfortschritt erhalten.

Die Aufbereitung des Lernstoffes ist auch ein wichtiger Schlüssel für den Erfolg. Damit dies möglich ist, sollten die Online-Angebote aktivierend und interaktiv sein. Die Online-Phasen dienen dazu, Wissen zu vermitteln, zu verarbeiten und zu transferieren. Dabei hilft eine abwechslungsreiche Aufbereitung des Lehrmaterials, wie zum Beispiel:

- das **Visualisieren** von Lernmaterialien durch **interaktive Karten** oder digitale Zeitleisten,
- der Einsatz von **Lehr- und Erklärvideos**, um gezielt Verständnisproblemen zu begegnen,
- das Bearbeiten von interaktiven Selbstlerneinheiten (Web-based Trainings),
- das Durchführen von Tests und Übungen mit sofortigem Feedback für die Studierenden,
- das Angebot einer Online-**Sprechstunde** oder Webkonferenzen mit Lehrenden oder Kommiliton\*innen,
- das gemeinsame Kollaborieren in **Wikis** und Blogs,
- der Einsatz von motivationssteigernden **spielerischen Elementen**,
- innovative Lehrmodelle wie z. B. dem **Inverted Classroom Modell** für die Lehre.

## Verbindung mit anderen Lehrkonzepten – Zwei Vorschläge

### Vorschlag: Inverted Classroom (*klicken zum Aufklappen*)

**Inverted Classroom** ist ein Lehrmodell, das auf der Idee basiert, die grundlegenden Aktivitäten einer klassischen Lehrveranstaltung „umzudrehen“. **Lesen Sie hier mehr.**

### Vorschlag: Microlearning (*klicken zum Aufklappen*)

**Microlearning** vermittelt Lerninhalte kompakt und effizient. In kleine Einheiten aufgeteilt, bieten Micro-Lerneinheiten eine Wiederholung, Vertiefung und Interaktion mit dem Lernstoff. Der geringe zeitliche Aufwand ermöglicht den Studierenden, sich regelmäßig (auch mobil) mit den Lerninhalten auseinanderzusetzen und sie permanent im Langzeitgedächtnis zu verankern.

Für die Erstellung der Microlearning-Einheiten bieten sich verschiedene Tools an. Zur Veranschaulichung des fokussierten Lerninhalts eignen sich z. B. Videos, Grafiken oder sogar Augmented Reality-Kurse. Anschließend oder begleitend sollen die Studierenden interaktiv mit Aufgaben und Problemstellungen zum zuvor Erlernten gefordert werden.

Microlearning kann für unterschiedlichste Lehrziele verwendet werden. Das organisierte Lernen

neuer Vokabeln, Theorien oder Methoden ist nur ein Beispiel. Das große Angebot an E-Learning-Tools bietet jeder Fachrichtung die passenden Werkzeuge, um Lerninhalte sinnvoll aufzubereiten. Microlearning begleitet die Lehrveranstaltung und unterstützt die Studierenden z. B. bei der Prüfungsvorbereitung im aktuellen Semester und im restlichen Studium nachhaltig.

### **E-Learning-Förderung durch den Wettbewerb „5×5000“**

Falls Sie finanzielle Unterstützung für die Realisierung Ihres E-Learning-Projekts benötigen, können Sie sich um eine Förderung im Rahmen des RUB-internen E-Learning-Wettbewerbs 5x5000 bewerben. Das Ziel des Wettbewerbs ist in jedem Semester die Förderung von innovativen, lernförderlichen E-Learning-Projekten an unserer Universität, die mit einem Preisgeld von 5.000 Euro gut unterstützt werden können. Es können Projekte von einem\*r Lehrenden der RUB bzw. von einem Team, bestehend aus Lehrenden und Studierenden, eingereicht werden. Die Planung und Durchführung des Wettbewerbs liegen komplett in studentischer Hand. Eine studentische Jury entscheidet nach Wettbewerbsende über die fünf Gewinnerprojekte. Näheres über die Antragsformulare zur Wettbewerbsteilnahme und den bisherigen Gewinner\*innen und ihren Konzepten **erfahren Sie hier**.

---

## **Literatur**

e-teaching.org. *Blended Learning*. [Letzter Aufruf 26.08.2020]

Erpenbeck, John, Sauter, Simon, Sauter Werner (2015). *E-Learning und Blended Learning: Selbstgesteuerte Lernprozesse zum Wissensaufbau und zur Qualifizierung*. Wiesbaden: Springer Fachmedien.

Hawlitshchek, A., Merkt, M. (2018) „Die Relevanz der Integration von Präsenz- und Onlinephasen für den Lernerfolg in Blended-Learning-Szenarien“. In: Getto, B., Hintze, P. Kerres, M. (Hrsg) *Digitalisierung und Hochschulentwicklung Proceedings zur 26. Tagung der Gesellschaft für Medien in der*



Wissenschaft e.V., Münster, New York : Waxmann, S. 188-199.

Kuhlmann, Annette M., Sauter, Werner (2008). *Innovative Lernsysteme: Kompetenzentwicklung mit Blended Learning und Social Software*. Berlin, Heidelberg: Springer-Verlag.

Schneider, M., Preckel, F. (2017). „Variables associated with achievement in higher education: A systematic review of meta-analyses”. *Psychological Bulletin*, 143 (6), 565–600.  
doi.org/10.1037/bul0000098

Schön, Sandra, Ebner, Martin, Schön, Martin (2016). *Verschmelzung von digitalen und analogen Lehr- und Lernformaten*. Arbeitspapier Nr. 25. Berlin: Hochschulforum Digitalisierung.

Quade, Stefanie (2017). *Blended Learning in der Praxis: Auf die richtige Mischung aus Online und Präsenz kommt es an.* [Letzter Aufruf 19.08.2020]

---

## 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.