

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.

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.