

Blended Learning

Definition Blended Learning

Blended Learning ist eine Lehr- und Lernmethode, die verschiedene, asynchrone und synchrone Lernansätze miteinander verbindet, insbesondere Lernen in analogen und digitalen Räumen. Beide, also der analoge und der digitale Raum, stehen gleichberechtigt nebeneinander und aus beiden Räumen werden die inhärenten Vorteile genutzt, um den größtmöglichen und effizienten Lernerfolg sicherzustellen. Aufgrund der Komplexität von Blended Learning-Arrangements und neuer Kommunikations- und Vermittlungswege sollte der Lernprozess entsprechend angeleitet und moderiert werden.

Die konkreten Fortbildungskonzepte und der Medieneinsatz variieren je nach Fortbildungsziel, Zielgruppe und verfügbaren Ressourcen.

Blended Learning schafft eine Kombination aus

- Präsenz- und Online-Phasen
- Synchroner und asynchroner Kommunikation
- Rezeptiven und aktiven Lernphasen
- Selbstgesteuerten und kooperativen Lernaktivitäten
- den erforderlichen Betreuungsangeboten (technisch, organisatorisch, fachlich, sozial)

Dabei ist jeweils festzulegen, welche mediale Umsetzung genutzt wird und wie eine Verknüpfung zwischen den Elementen hergestellt wird. Bei digitalen Angeboten handelt es sich nicht um bloße Add-Ons, sondern um gleichwertige, wenn auch nicht gleichartige, Lerneinheiten, die in entsprechender Zusammensetzung ein neues Lernarrangement ergeben.

Welche konkreten Fortbildungskonzepte und welcher Medieneinsatz fallen in den Bereich Blended Learning?

Grundsätzlich fallen in den Bereichen des Blended Learning alle Medien, die in synchronen und asynchronen Lernszenarien zum Einsatz kommen: Text, Bild, Video, Gamification, Simulationen, Einzelcoachings, Kollegiale Fallberatung, Kommunikation über Chats und zeitversetzt, digitale Whiteboards, Grafiken, Austauschformate in Präsenz und Online, Quizze und Tests und vieles mehr.

Konzepte für Blended Learning gestützte Fortbildungen weisen ein Zusammenspiel der unterschiedlichen Medien und Szenarien auf. Gängige Fortbildungskonzepte sind:

- **Flipped Classroom:** Dieses Konzept beinhaltet die Umkehrung einer traditionellen Schulung. Die Lernenden studieren vor der Präsenzsulung Online-Materialien (z. B. Videos, Texte) und eignen sich Inhalte an. Die Präsenzzeit wird für Fragen, Diskussionen und praktische Übungen genutzt. Die reine Inhaltsvermittlung wird also asynchron vorgelagert.
- **Selbstgesteuertes Lernen:** Bei diesem Ansatz haben die Lernenden die volle Kontrolle über ihren Lernprozess. Gleichzeitig tragen Sie auch die gesamte Verantwortung für ihren Lernerfolg. Sie können Online-Materialien verwenden, um in ihrem eigenen Tempo zu lernen und sich bei Bedarf an Trainer*innen wenden, zum Beispiel in Sprechstunden.

- **Alternierendes Lernangebot:** Synchroner und asynchroner Lernphasen werden alternierend verknüpft und können sich beliebig oft abwechseln. In den asynchronen Phasen findet eine Auseinandersetzung mit den Lerninhalten statt, während in den Präsenzphasen weniger die Wissensvermittlung als vielmehr die Reflexion und Zusammenarbeit der Lernenden im Vordergrund steht.
- **Stationenbasiertes Modell:** Ähnlich wie beim rotierenden Modell gibt es hier verschiedene Lernstationen, die durchlaufen werden. Jede Station kann unterschiedliche Aktivitäten oder Ressourcen anbieten, sowohl online als auch in Präsenz, synchron und asynchron.
- **Social Learning und Kollaboration:** Dieses Konzept betont die soziale Interaktion und Kollaboration. Asynchrone Online-Tools und Plattformen werden verwendet, um die Lernenden miteinander in Verbindung zu bringen und gemeinsam an Projekten zu arbeiten, während Präsenzphasen für Diskussionen und vertiefende Aktivitäten genutzt werden.
- **Peer-Learning und Peer-Feedback:** Hierbei werden die Zusammenarbeit und das Feedback betont. Online-Plattformen und Präsenz werden genutzt, um die Teilnehmenden dazu zu ermutigen, sich gegenseitig zu unterstützen und voneinander zu lernen.

Welche Vorteile und Benefits bringen das Blended Learning Format mit sich?

- **Cherry Picking:** Kombination der Vorteile synchroner und asynchroner Lehr-/Lernszenarien
- **Skalierbarkeit:** Kostenersparnis durch nachhaltige Verfügbarkeit asynchroner Materials unabhängig von einem Engagement von Trainer*innen
- **Nivellierung:** Angleichen des Wissensstandes der Lernenden vor Präsenzanteilen
- **Kombination aus selbst- und fremdgesteuerter Lernorganisation:** flexible Einteilung bei asynchronem Material unter Berücksichtigung von konkreten Deadlines für synchrone Fortsetzung, d.h. Durch die Kombination von asynchronen Formaten und sozialem Austausch kann eine **Verbindlichkeit** bei den Lernenden hergestellt werden

Welche Hürden und Hindernisse bringen das Blended Learning-Format mit sich?

- Herausforderung, den Ablauf für Lernende **transparent** und verständlich darzustellen
- **Konzeption und Erstellung** der Inhalte (Content) erfordert einen höheren Aufwand
- Das Sammeln von **Feedback** und die Bewertung von Lernfortschritt und -erfolg können in einem Blended Learning-Kontext komplexer sein
- **Doppelte Expertise** (analog/digital) auf Seiten des Lehrenden und der Lernenden von Nöten
- **Kostenersparnis nicht umfassend**, sondern je nach Konzeption unter Einbezug höherer Kosten an anderer Stelle
- Es ist eine hohe **Disziplin** bei den Lernenden notwendig, da das Lernen selbstorganisiert abläuft

Für welche Inhalte ist das Blended Learning-Format gut geeignet?

- Die Vorteile der Formate und Medien können für verschiedene Lernziele genutzt und kombiniert werden
- Blended Learning eignet sich für alle Inhalte und Lernziele, da die Kombination der Formate und Medien für ein bedarfsgerechtes Lehr-/Lernangebot sorgt
- Beispiele: Sprachkurse, kurze Informationsformate wie z.B. zu Themen des Arbeitsschutzes, Anwendungsschulungen für EDV/Software, Persönlichkeitsentwicklung bzw. Formate mit Reflektion und Abbildung von Fortschritten

Synchrones Lernen:

- **Interaktive Diskussionen und Debatten:** Synchrones Lernen ist ideal für Diskussionen, Debatten und Gruppendiskussionen, da die Echtzeitkommunikation die spontane Interaktion zwischen Teilnehmern ermöglicht.
- **Praktische Übungen und Simulationen:** Aktivitäten, bei denen die Lernenden in Echtzeit reagieren müssen, wie Gruppenarbeit, Rollenspiele oder Simulationen, können effektiv im synchronen Lernmodus durchgeführt werden.
- **Live-Präsentationen und Demonstrationen:** Die Präsentation von Inhalten, die visuelle oder praktische Demonstrationen erfordern, kann in Echtzeit erfolgen.
- **Feedback und Fragen:** Lernende können sofort Feedback und Unterstützung von Dozierenden erhalten.
- **Kollaborative Projekte:** Synchrones Lernen unterstützt die Zusammenarbeit in Echtzeit, was für Gruppenprojekte und Teamarbeit von Vorteil ist.

Asynchrones Lernen:

- **Theoretische Inhalte:** Inhalte, die hauptsächlich aus Texten, Videos oder Audio bestehen und keine sofortige Interaktion erfordern, eignen sich gut für asynchrones Lernen. Dies umfasst beispielsweise Lehrvideos, Lesematerial und Audioaufnahmen.
- **Selbstgesteuertes Lernen:** Asynchrones Lernen ist ideal für selbstgesteuertes Lernen, bei dem die Lernenden die Kontrolle über ihren Lernprozess haben und in ihrem eigenen Tempo arbeiten.
- **Wiederholung und Vertiefung:** Lernende können asynchrone Materialien verwenden, um das Gelernte zu wiederholen, zu vertiefen und nach Bedarf zurückzugreifen.
- **Flexible Zeitplanung:** Inhalte, die es den Lernenden ermöglichen, ihre Lernzeit flexibel zu planen, sind gut für asynchrones Lernen geeignet, da sie es den Lernenden ermöglichen berufliche und / oder private Einschränkungen berücksichtigen.
- **Selbstbewertung und Tests:** Die Bereitstellung von Online-Tests, Quizfragen und Selbstbewertungsübungen kann im asynchronen Modus erfolgen, wodurch die Lernenden ihr Verständnis überprüfen können.

Welche Vision haben Sie für Blended Learning-Formate in den Fortbildungsprogrammen der Hochschulen und an der HÜF-NRW?

- Einbindung von vorhandenem Material / E-Learnings in Blended Learning Konzepte
- Kombination von asynchronem Material mit Sprechstunden
- Initiierung von Peer Learning an den Hochschulen

-
- Differenzierung der Lernziele und Kombination von verschiedenen Formaten und Medien im Fortschritt der Fortbildung
 - Etablierung von Lotsen für Koordination von Angeboten an jeder Einrichtung, ggf. Initiierung von einer Tauschbörse
 - Eigenentwicklungen mit Hochschulspezifik
 - Ausschöpfen der Möglichkeiten der Systeme, z.B. Usability und interaktive Formate
 - Nutzen der Erfahrungsaustausche für die Erstellung und Bündelung von Wissen

Weiterführende Literatur zu Blended Learning

- Kerres, Michael. *Mediendidaktik: Konzeption und Entwicklung mediengestützter Lernangebote*, München: Oldenbourg Wissenschaftsverlag, 2013.
<https://doi.org/10.1524/9783486736038>
- Artikel: Blended Learning, E-Teaching.org:
https://www.e-teaching.org/lehrszenarien/blended_learning

Fotodokumentation des Bereichs Blended Learning im World Café der Fortbildungsbeauftragtagung

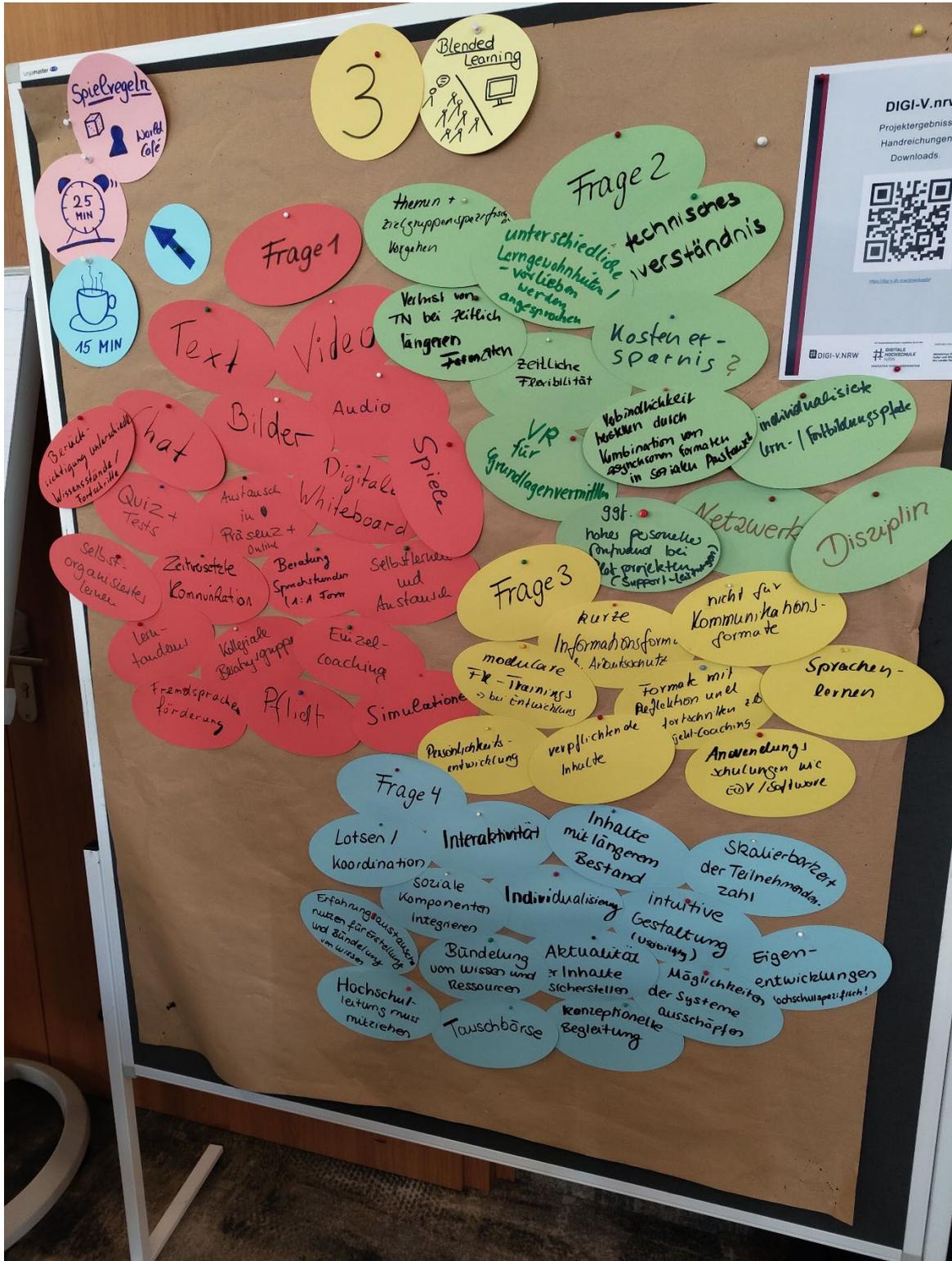


Abbildung 1 - Pinwand: Blended Learning

Dieses Werk und dessen Inhalte sind - sofern nicht anders angegeben - lizenziert unter CC BY-NC-ND 4.0. Nennung gemäß TULLU-Regel bitte wie folgt: "Handreichung Blended Learning" von DIGI-V.nrw, Lizenz CC BY-NC-ND 4.0

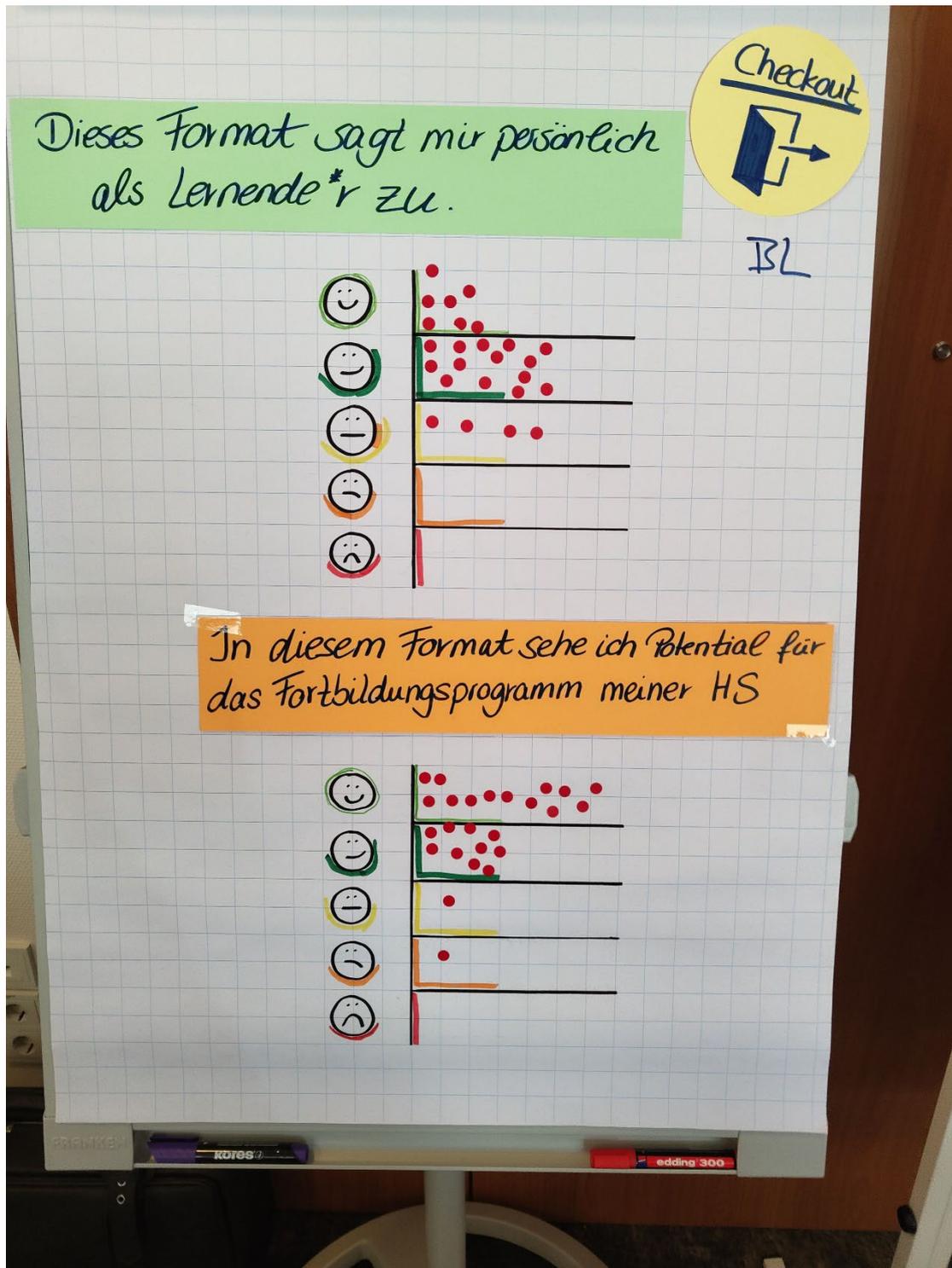


Abbildung 2 – Feedbackrunde: Blended Learning