

Blended Learning

Alle Lehrszenarien, die nicht ausschließlich face-to-face oder online stattfinden, können als Blended Learning oder hybrides Lernen bezeichnet werden, also als Kombination von virtuellen und nicht-virtuellen Lernsettings und Methoden.



Unterscheidet man verschiedene Stufen von E-Learning nach ihrem Virtualisierungsgrad (vgl. Bachmann et al., 2002), so nimmt Blended Learning eine Position zwischen medial angereichertem Präsenzunterricht und reiner Online-Lehre ein (vgl. Garrison & Kanuka, 2004). Auch wenn nach Ansicht von Kritikern mit dem Begriff nichts Neues ausgedrückt wird, lenkt er doch die Aufmerksamkeit stärker auf die Zusammenstellung derartiger Elemente.

Kernproblem

Sowohl reine Präsenz- als auch reine Online-Veranstaltungen bringen spezifische Probleme mit sich: Beispielsweise können Studierende an regelmäßig stattfindenden Präsenzveranstaltungen nicht immer teilnehmen, sodass es gerade in Veranstaltungen mit großen Teilnehmerzahlen nicht möglich ist, heterogene Wissensstände oder Wissenslücken auszugleichen. Problemfelder reiner Online-Veranstaltungen sind u.a. das Selbst- und Zeitmanagement sowie fehlender persönlicher Kontakt (zwischen Studierenden aber auch zwischen Lehrenden und Studierenden) und der fehlende soziale Austausch.

Lösung

Die Kombination aus Präsenz- und Online-Angeboten in Blended Learning-Szenarien ermöglicht es, die Vorteile der jeweiligen Settings und Methoden zu nutzen bzw. deren Nachteile zu vermeiden. Werden die Lerninhalte digital vermittelt (mittels Videoaufzeichnungen, Folien, Podcasts o.ä.) können die Studierenden diese flexibel und den eigenen Bedürfnissen entsprechend abrufen - wann und wie oft sie wollen. In den Präsenzveranstaltungen kann dann die Interaktion und der Austausch mit den Studierenden in den Mittelpunkt gestellt werden.

Details

In Blended Learning-Szenarien können drei Aktivitätsformen unterschieden bzw. miteinander kombiniert werden (vgl. Alonso, López, Manrique & Viñes, 2007):

- Selbstgesteuertes E-Learning: Hierbei können die Lernenden Zeitpunkt, Intervalle, Tempo und Ort ihrer Lernaktivitäten selbst festlegen („Learning anytime and anywhere“).
- Live E-Learning: Synchrone Formen des E-Learning, zum Beispiel Vorlesungen als Webcast oder die Arbeit in

einem virtuellen Klassenraum zu einem festgesetzten Termin. Dies ermöglicht den Lernenden, in Echtzeit Fragen an die Dozierenden zu richten oder sich mit anderen Kursteilnehmern auszutauschen.

- Traditionelle Präsenzlehre: Vorlesung, Seminar, Übung, Diskussion und Austausch finden im Hörsaal, Labor oder Seminarraum statt und eröffnen face-to-face-Interaktionen mit Lehrenden und Kommilitonen.

Uneinigkeit besteht darüber, wie viel oder wie wenig Online-Lehre in den Blend gehört. Dabei stimmen verschiedene Autoren darin überein, dass der Prozentsatz der Online-Offline-Anteile nicht so wichtig ist, wie die pädagogische Gestaltung, sowie Taktung und Sequenzierung von Aktivitäten mit dem Ziel, ein zusammenhängendes Lernerlebnis zu schaffen (Dziuban, Moskal & Hartman, 2005).

Clayton M. Christensen, Michael B. Horn und Heather Stalker (2013) definieren vier Blended-Learning-Modelle, in denen Online- und Präsenzlehre auf verschiedene Weise kombiniert werden:

1. Rotations-Modell: der Kurs besteht aus einer vorgegebenen Struktur mit Präsenz- und Online-Anteilen.
2. Flex-Modell: Materialien eines Lehrangebots werden den Studierenden hauptsächlich online zur Verfügung gestellt. Lehrende können nach Bedarf kontaktiert werden und leisten dann auch Face-to-face-Support.
3. Eigener Blend (Self-Blend): Studierende entscheiden sich, zusätzlich zum Präsenzangebot einen reinen Online-Kurs zum Bsp. einer anderen Hochschule (vgl. Angebote der Virtuellen Hochschule Bayern oder Ruhr Campus Online) zu besuchen und dadurch ihr Kursangebot zu ergänzen.
4. Angereichertes virtuelles Modell (Enriched-Virtual model): Virtueller Kurs, der zum Beispiel zum Auftakt und Abschluss Präsenzangebote beinhaltet.

Bei Blended Learning Angeboten berücksichtigt werden sollten (vgl. Arnold, Kilian, Thillosen & Zimmer, 2011, S. 117) :

- Elemente klassischer Phasenbildung für Lehr-/Lernprozesse,
- unterschiedliche Sozialformen (verschiedenen Formen von Einzel- und Gruppenarbeiten),
- Abstimmung von Lernzielen und zu erwerbenden Kompetenzen auf bestimmte Methoden (dazu z.B. Reinmann-Rothmeier u.a., 2003).

Verschiedene Fallstudien dokumentieren außerdem positive Effekte auf Lernklima und Lernerfolg durch die Integration von Social Software in Blended Learning-Szenarien (Hall & Davidson, 2007; Nückles, Schwonke, Berthold, & Renkl, 2004).

Vorteile

Auf der Basis einer Zusammenfassung verschiedener Berichte und Fallstudien unterschiedlicher Hochschulen unterscheidet Vaughan (2007) bezüglich der Vorteile von Blended Learning zwischen den Perspektiven von Studierenden, Lehrenden und Hochschulleitung.

- Aus Sicht der Studierenden lassen sich die Vorteile eines Blended Learning-Arrangements in die zwei Kategorien Flexibilität und Lernerfahrung einteilen. Studierende schätzen an den virtuellen Lernanteilen die Möglichkeit, Lernort und -zeit selbst zu bestimmen. Besonders vorteilhaft wird das Lernen von zu Hause aus beurteilt. Mehrere Fallstudien zeigen zudem positive Effekte auf den Lernerfolg, sowohl im Vergleich zu rein virtuellen Settings (Rovai & Jordan, 2004) als auch zu traditionellen Massenvorlesungen (Graves & Twigg, 2006). Positive Lerneffekte können außerdem aus der Textorientierung asynchroner Diskussionsumgebungen bzw. aus einem schreibintensiven Lernumfeld resultieren (Sands, 2002).
- Lehrenden bietet Blended Learning eine Gelegenheit zur Exploration neuer Interaktionsformen mit den Veranstaltungsteilnehmern. Es wird dann als gewinnbringend erlebt, wenn sich Effekte auf den Lernprozess zeigen, zum Beispiel, dass die Lernenden eine Online-Community bilden, im face-to-face Unterricht besser argumentieren und diskutieren sowie tiefer in die Kursmaterie eintauchen. Zudem wird die Flexibilität in der zeitlichen Taktung als positiv erlebt.
- Auf Ebene der Hochschulleitung werden positive Auswirkungen von Blended Learning-Szenarien erwartet, die von der Positionierung als innovative Bildungseinrichtung über die Adressierung neuer Zielgruppen, speziell in der beruflichen Weiterbildung bis hin zu effektiverer Ressourcenauslastung und Kostenersparnissen reichen.

Nachteile

- Für Studierende liegen die Hauptprobleme mit Blended Learning-Kursen in der Erwartung, dass weniger Präsenztermine auch einen geringeren Arbeitsaufwand erfordern, Defiziten beim Zeit- und Selbstmanagement, Schwierigkeiten in der Akzeptanz der eigenen Verantwortung für den Lernerfolg sowie technischen Problemen insbesondere im Umgang mit ungewohnten Kommunikations- und Kooperationswerkzeugen.
- Lehrende benötigen bei der Remodellierung ihres didaktischen Designs sowohl methodische als auch technische Unterstützung und Beratung. Risiken liegen im Kontrollverlust und der potentiell schlechteren Bewertung durch die Studierenden. Die Erfahrung zeigt überdies, dass eine Veranstaltung, die Online-Komponenten einschließt, deutlich mehr Zeitaufwand für die Vorbereitung und Durchführung erfordert; dieser kann sich noch erhöhen, wenn multimediale Lerninhalte erstellt werden müssen. Damit können zusätzliche Kosten und ein hoher Entwicklungsaufwand von der Konzeption über die Einarbeitung in Autorensysteme oder andere Programme bis zur konkreten Erstellung verbunden sein. Zudem besteht immer noch Unklarheit darüber, inwieweit die Online-Aktivitäten in den klassischen Lehrdeputatsregelungen anerkannt werden.
- Auf Ebene der Hochschulorganisation muss der Technikeinsatz zu den übergreifenden und langfristigen Zielen der Institution in Beziehung gesetzt werden. Notwendig sind eine entsprechende Ressourcenverteilung und Investitionen in Infrastruktur und Supporteinheiten. Auch gibt es oftmals Widerstände gegenüber Änderungen und Neuerungen. Der Wandel von curricularen Strukturen ist zeitaufwändig und bedarf organisationsinterner Abstimmungsprozesse.

Gegenanzeigen

Eigentlich keine – grundsätzlich lässt sich der Stand der Forschung mit der Formel zusammenfassen: „Blended ist besser als rein virtuell und nicht schlechter (und oft besser) als nur face-to-face.“

Beispiele

- Vielfältige Beispiele für die Bandbreite an Blended Learning-Kursen finden sich in der e-teaching.org-Projektdatebank.
- Im e-teaching.org-Interview stellt Dr. Angela Hof von der RUB das neue Blended-Learning-Kurskonzept in der Landschaftsökologie vor. Im Interview spricht sie über Veränderungen im Kursaufbau durch die Umwandlung in ein Blended-Learning-Szenario, verdeutlicht die inhaltliche und didaktische Aufwertung des Kurses und gibt Einblick in ihre Erfahrungen.
- Auch die Idee hinter dem Lehrszenario VideoLern, das am Institut für Kommunikationstechnik (Leibniz Universität Hannover) praktiziert wird, basiert auf Blended Learning.
- Als "Flipped Classroom" oder auch "Inverted Classroom" wird ein Blended-Learning-Modell bezeichnet, in dem Vortrag und Arbeitsphase vertauscht werden. Die Vorträge eines Lehrenden für ein Seminar oder eine Vorlesung werden im Vorfeld der Lehrveranstaltung aufgezeichnet und den Studierenden online zum Abruf zur Verfügung gestellt. Am eigentlichen Seminar- und Vorlesungstermin wird dann nicht referiert sondern es werden die Inhalte diskutiert und Fragen besprochen. Weitere Informationen zum Modell, Informationen zur deutschen Inverted Classroom Konferenz sowie zahlreiche Anwendungsbeispiele findet man auf der Seite Inverted Classroom.

Weitere Informationen:

- Heather Staker und Michael B. Horn vom Innosight Institute haben in der Publikation "Classifying K-12 Blended Learning" (März 2012) versucht Blended-Learning Szenarien zu klassifizieren.
- Rinn & Bett (2006) beschreiben ein Blended Learning Konzept für die Weiterbildung von Lehrenden. Im e-teaching.org-Langtext werden generelle Überlegungen zu Planung und Durchführung von Beratungen und Qualifizierungen dargestellt sowie Möglichkeiten für hybride Supportkonzepte (Blended Concepts), also die Verzahnung des Online-Portals mit vor-Ort-Supportangeboten an Hochschulen, aufgezeigt.

Letzte Änderung: 28.03.2017

Zitation

e-teaching.org (2017). Blended Learning. Zuletzt geändert am 28.03.2017. Leibniz-Institut für Wissensmedien:
https://www.e-teaching.org/lehrszenarien/blended_learning/index_html. Zugriff am 20.02.2019