



Sie sind hier: ▶ Universität Wien (<http://www.univie.ac.at/>) ▶ Studienservice und Lehrwesen (<http://studien-service-lehrwesen.univie.ac.at/>) ▶ Center for Teaching and Learning (<http://ctl.univie.ac.at/>) ▶ Infopool besser lehren (/) ▶ Startseite (/startseite/) ▶ Digitale Lehre (/startseite/digitale-lehre/) ▶ Blended Learning

Blended Learning

Elisabeth Siegel, Sylvia Lingo & Daniel Handle-Pfeiffer

Dezember 2021

Überblick

1. Was ist Blended Learning?
2. Positive Effekte auf Lernprozesse
3. Überlegungen zur Planung
 - 3.1. Lehr-/Lernziele
 - 3.2. Zielgruppe
 - 3.3. Eigene Ressourcen
 - 3.4. Universitäre Vorgaben
4. Unterstützungsangebote
5. Digitale Formate und Werkzeuge
 - Informationsvermittlung
 - Kommunikation und Diskussion
 - Kollaboration
 - Üben/Anwenden
6. Zum Weiterlesen
7. Quellen

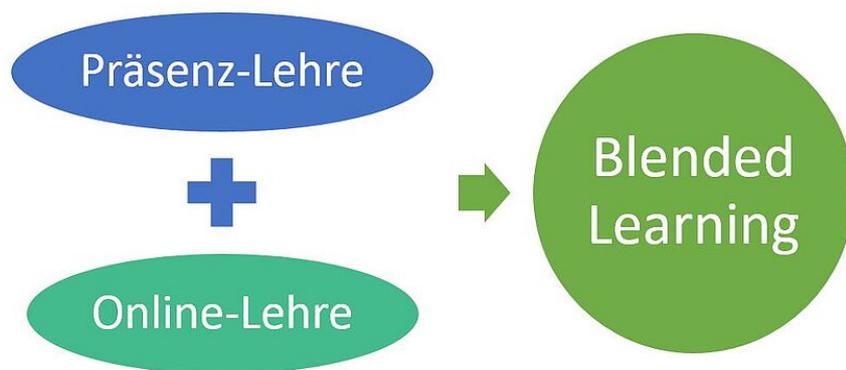
1. Was ist Blended Learning?

Blended Learning (auch integratives oder gemischtes Lernen genannt) bezeichnet die **Verbindung von Vor-Ort-Lehre und digitaler Lehre** bzw. die Einbindung digitaler Medien in analoge Vorgehensweisen in der Lehre.^[1] Eine Variation davon ist das Konzept des "Flipped Classroom (<https://infopool.univie.ac.at/startseite/lehren-betreuen/flipped-classroom/>)".

Häufig wird Blended Learning eingesetzt, um Studierbarkeit zu erhöhen und besonders herausfordernde Rahmenbedingungen auszugleichen. Ohne den Einsatz digitaler Medien würden z. B. viele analoge Lehr-/ Lernformate in **Großlehveranstaltungen** aufgrund der zahlreichen Teilnehmenden an ihre Grenzen stoßen.^[2]

Damit eine Lehrveranstaltung als Blended Learning gelten kann, müssen keine Mindestanteile an digitalen Lehr-/ Lernelementen und -formaten eingehalten werden. Wir bewegen uns vielmehr auf einem Kontinuum^[3] zwischen den Polen "reine Präsenzveranstaltung" (z. B. klassische Vorlesung im Hörsaal ohne Streaming) und "rein digitale Formate", wie z. B. MOOCs oder Online-Studiengänge, welche ohne Präsenz im Hörsaal oder Seminarraum funktionieren.^[4]

Wichtig für Blended Learning ist, dass digitale und analoge Elemente **gut aufeinander abgestimmt** sind und aufeinander Bezug nehmen.^[5] Beide sind unverzichtbare Bestandteile des Lehr-/Lernkonzepts.^[6] Blended Learning versucht also, das Beste aus beiden Welten zu verbinden: In der Kombination von Online- und Präsenzlernen, wie in der Grafik dargestellt, sollen vor allem die Vorzüge der beiden Lernformen genutzt und deren Nachteile reduziert werden. Dabei empfiehlt es sich, das Lehr-/ Lernkonzept immer wieder zu evaluieren und für den nächsten Durchlauf entsprechend anzupassen.



Blended Learning verändert auch die Rolle der Lehrperson: "from sage on the stage to guide on the side".^[7] Das heißt, dass nicht mehr die reine Informationsvermittlung in Präsenz als zentrale Aufgabe der Lehrperson gilt (denn dies kann in digitale Medien, wie z. B. Videos, ausgelagert werden). Stattdessen schafft die Lehrperson Rahmenbedingungen, unter denen gut gelernt werden kann, bietet Orientierung, unterstützt Austausch und Kollaboration und gibt individuelles Feedback.^[8]

2. Positive Effekte auf Lernprozesse

- Blended Learning kann Studierende zur aktiven Teilnahme auch außerhalb der Präsenzzeit sowie zum kontinuierlichen Mitlernen anregen und so ausgeprägtem Prüfungsstress zu Semesterende vorbeugen.
- Es erweitert das Spektrum unterschiedlicher Lernwege. Durch Zusatzangebote in der Online-Lernumgebung (Aufgaben, Quiz, Selbstüberprüfungen, Forumsdiskussionen u. Ä.) können Studierende die eigenen Lernergebnisse positiv beeinflussen.^[9]
- Studierende werden also in ihrer Selbstbestimmung des Lernens gefördert, was auch ihre Motivation steigern kann.
- Blended Learning macht Lernen flexibler: Studierende können zeit- und ortsunabhängig lernen, was insbesondere berufstätigen oder betreuungspflichtigen Studierenden sowie Studierenden mit Beeinträchtigungen zugutekommen kann (siehe Diversitätsgerechte Lehre (<https://infopool.univie.ac.at/startseite/zielgruppen-herausforderungen-chancen/>)). Blended Learning^[10]
- Bei asynchronen digitalen Lerninhalten, wie Videos oder Vorlesungsaufzeichnungen, können Studierende im eigenen Tempo lernen, Vorträge pausieren und zurückspulen sowie mehrfach ansehen und -hören.
- Blended Learning kann helfen, heterogene Vorwissensstände unter den Studierenden auszugleichen, indem zusätzliche Materialien und Aufgaben digital zur Verfügung gestellt werden.
- Blended Learning kann digitale Kompetenzen der Studierenden fördern, die sie später auch im Arbeitsleben benötigen werden, wie z. B. die Arbeit in virtuellen Teams.

3. Überlegungen zur Planung

Blended Learning eröffnet Ihnen eine größere Vielfalt an Methoden als reine Vor-Ort-Lehrveranstaltungen, sodass Sie mehr Flexibilität in der Lehre gewinnen. Wie entwickeln Sie nun ein Blended-Learning-Konzept und setzen es um? Um keine falschen Erwartungen zu wecken: "Das eine, allein selig machende Blended-Learning-Szenario, die One-Size-fits-all-Lösung existiert nicht."^[11] Daher stellen wir Ihnen hier keine fertigen Konzepte, sondern Arbeitsschritte für die Konzeption vor.

Bei der Auswahl von geeigneten Methoden, Medien und Formaten können Ihnen diese Kriterien helfen:

- Lehr-/Lernziele,
- Zielgruppe,
- eigene Ressourcen sowie
- universitäre Vorgaben.

3.1. Lehr-/Lernziele

Wir empfehlen Ihnen, dem Ansatz des Constructive Alignment (<https://infopool.univie.ac.at/startseite/universitaeres-lehren-lernen/studienzielorientierung-und-constructive-alignment/#c571406>) oder Backward Design^[12] zu folgen und mit den Lehr-/Lernzielen zu starten. Dabei helfen Ihnen die folgenden Fragen: Über welche Kenntnisse sollen Studierende nach Ihrer Lehrveranstaltung verfügen? Was sollen sie tun können, d.h. welche Fertigkeiten sollen Ihre Studierenden gewinnen? Wenn Sie dem Backward Design folgen, legen Sie nach den Lehr-/Lernzielen die dafür geeigneten Prüfungsmodalitäten (<https://infopool.univie.ac.at/startseite/pruefen-beurteilen/>) und schließlich die Lehr-/Lernmethoden (<https://infopool.univie.ac.at/startseite/lehren-betreuen/studienzielorientierte-methodenwahl/>) und -medien fest.^[13]

Was also vermitteln Sie digital, was analog? Helfen kann Ihnen hier, dass digitale Medien zwar zahlreiche Vorteile besitzen,^[14] doch nicht zur Erreichung aller Lehr-/Lernziele gleichermaßen gut beitragen können. Was ist daher gut mit digitalen Medien zu erreichen und wofür brauchen Sie in jedem Fall analoge Settings?

Gut durch digitale Medien (wie eine Vorlesungsaufzeichnung oder Lernvideos) erworben werden kann **deklaratives Wissen**. Darunter fällt u. a. Wissen über Begriffe und Fakten. Danach können Studierende z. B. etwas "aufzählen", "benennen" oder "reproduzieren".^[15] Wenn Sie deklaratives Wissen vermitteln, ist entscheidend, dass Sie nicht nur Information (z. B. in Form von Videos, digitalen Texten, Audios) zur Verfügung stellen, sondern Studierende auch dazu anregen, mit diesen Informationen etwas zu tun und dass Sie ihnen darauf Feedback geben.^[16] Nur durch die **Interaktion** und **aktive Auseinandersetzung** mit den Informationen werden Studierende sich diese auch "zu eigen machen", d. h. in Wissen verwandeln. Wenn Sie aktivierende Elemente (z. B. "eTivities" (<https://wiki.univie.ac.at/display/digilehre/E-Tivities>)^[17]) wie Online-Aufgaben oder Austausch^[18] einsetzen, erleichtert dies den Studierenden zudem, Verbindlichkeit zur Lehrveranstaltung zu entwickeln und kontinuierlich mitzulernen und mitzudenken.

Wissen bildet die Basis für Fertigkeiten, so auch für **kognitive Fertigkeiten**. Diese können teilweise digital geschult werden. Um hier zu differenzieren, ist Blooms Taxonomie (<https://infopool.univie.ac.at/startseite/pruefen-beurteilen/kompetenzorientiertes-pruefen/#c205516>) zu kognitiven Leistungsniveaus hilfreich. Über das erste Leistungsniveau, "Wissen", haben wir bereits gesprochen. Ab der nächsten Stufe, dem "Verstehen" (z. B. etwas "darstellen", "beschreiben", "diskutieren" können),^[19] müssen Studierende Arbeitsergebnisse produzieren, für die automatisiertes Feedback kaum noch möglich ist.^[20] Ab dem Lehr-/ Lernziel "Verstehen" können Sie also Aufgaben zum Üben von kognitiven Fertigkeiten und dazu erforderliches Arbeitsmaterial digital bereitstellen. Sie selbst oder Peers sollten aber individuelles Feedback zu den Ergebnissen geben. Gerade für kognitive Fertigkeiten, die auf Problemlösung abzielen (die Bloom'schen Leistungsniveaus "Anwenden", "Analyse", "Kreieren/Gestalten, Synthese" und

"Bewertung")^[21] wollen Sie vielleicht je nach Komplexität des Problems Ihren Studierenden auch die Möglichkeit bieten, in Gruppen zu arbeiten. Für die Gruppenkommunikation und die Verschriftlichung von Arbeitsergebnissen können Studierende digitale Medien nutzen. Weiter unten finden Sie eine Auswahl möglicher digitaler Werkzeuge dafür.

Nur eingeschränkt mit digitalen Medien zu entwickeln sind **soziale Fertigkeiten**, wie z. B. Konflikte in einer Arbeitsgruppe zu bewältigen oder als Lehrperson eine Schulklasse gut zu führen. Auch hier müssen Übungsfelder geschaffen werden, die identisch mit der Anwendung im realen Leben sind, d. h. im Fall von Konfliktlösung z. B. Rollenspiele vor Ort.^[22] Das dafür notwendige Grundwissen (z. B. Methoden und Strategien zur Konfliktlösung nennen können) können Sie digital vermitteln.

Nicht mit digitalen Medien vermittelbar sind **psychomotorische Fertigkeiten**, wie z. B. praktische körperliche Arbeiten in Laboren oder bei archäologischen Grabungen, denn diese müssen auch praktisch geübt werden. Ein Video über die manuellen Tätigkeiten gesehen zu haben, ist als Basis hilfreich. Damit können sich Studierende das Wissen über die einzelnen Arbeitsschritte aneignen. Doch dann müssen Studierende die Tätigkeiten selbst durchführen und dafür Feedback (durch die Handlung selbst, den Lehrenden oder Peers) erhalten, um zu merken, wenn ihre Handlungsweisen noch nicht korrekt waren und Anpassung erfordern.

Zusammenfassend lässt sich also raten: Nutzen Sie digitale Formate und Medien, um deklaratives Wissen zu vermitteln und um die Zeit vor Ort für das verwenden zu können, was dort besser bzw. nur dort geschehen kann: Interaktion, das Üben von psychomotorischen und sozialen Fertigkeiten sowie individuelles, nuanciertes Feedback. Stellen Sie zudem in der Präsenzphase immer Verbindungen zu den digitalen Elementen her. So sehen Studierende, dass das, was sie online bearbeiten, Relevanz hat.^[23]

3.2. Zielgruppe

Neben den Lehr-/ Lernzielen, die laut Constructive Alignment und Backward Design ausschlaggebend für die Konzeption sind, beeinflussen auch Besonderheiten Ihrer Zielgruppe die Auswahl von Methoden, digitalen Medien und Formaten sowie das Verhältnis von digital zu analog:

■ **Welches Vorwissen bringen Studierende mit?**

Sind sie alle in etwa auf demselben Wissensstand? Durch (interaktive) Videos, Texte, Audios, Lernpfade o. Ä. können Studierende Wissenslücken vorab ausgleichen. Quiz helfen Ihnen, Wissensstände der Studierenden zu Semesterbeginn einzuschätzen sowie im Semesterverlauf den Studierenden und Ihnen Lernfortschritte deutlich zu machen.

■ **Wie viel Zeit sollen Studierende für Ihre Lehrveranstaltung aufwenden?**

Dies lässt sich aus den ECTS-Credits ableiten. Achten Sie in Ihrer Semesterplanung darauf, dass Aufgaben und Abgaben zeitlich gut verteilt sind und kalkulieren Sie, ob die Arbeitsaufträge mit dem angesetzten Stundenumfang machbar sind.

■ **Über welche technische Ausstattung verfügen Studierende?**

Darunter fallen z. B. die Leistungsfähigkeit der Internetverbindung, das Vorhandensein von Webcam, Headset oder bestimmter Software. Wenn Studierende mobile Endgeräte verwenden, sollten die Lerninhalte auch auf kleinen Screens gut lesbar sein. Da die Internetverbindung besonders bei mobilen Verbindungen schwanken kann und man nicht weiß, wie umfangreich die Datenpakete der Studierenden sind, empfiehlt es sich, Lerninhalte anzubieten, die möglichst wenig Bandbreite erfordern oder auch offline bearbeitet werden können.

■ **Wie kompetent sind die Studierenden im Umgang mit digitalen Medien?**

Auch wenn viel von Digital Natives die Rede ist, sind die Vorerfahrungen divers. Zu viele und neue Tools können übermäßige kognitive Beanspruchung (cognitive load) erzeugen, sodass es dann an Aufmerksamkeit für die eigentlichen Lehr-/Lerninhalte fehlt.^[24] Dies gilt ganz besonders für Studienanfänger*innen, für die Moodle und universitäre Gepflogenheiten noch neu sind. Sie könnten z. B. zu Semesterbeginn Ihre Studierenden fragen, ob sie mit den digitalen Tools vertraut sind und eine Einführung zu Aufbau und Navigation Ihres Moodle-Kurses anbieten.

■ **Ist die Unterrichtssprache auch die Erstsprache der Studierenden?**

Falls nicht, kann es hilfreich für diese Studierenden sein, wenn Sie Aufzeichnungen Ihrer Präsenz-Vorlesung auf Moodle verfügbar machen. So können Studierende Ihren Vortrag zurückspulen, wenn sie etwas sprachlich nicht verstanden haben und Vokabular nachschlagen.

■ **Wie geübt sind Studierende darin, eigenständig zu lernen?**

Digitale Lehr-/Lernformate und -elemente fordern von den Studierenden in der Regel noch mehr eigenständiges Arbeiten (<https://infopool.univie.ac.at/startseite/universitaeres-lehren-lernen/selbstgesteuertes-lernen/>).^[25] Das kann besonders für Studienanfänger*innen herausfordernd sein. Helfen können hier ein linearer Aufbau Ihres Moodle-Kurses,^[26] die Freischaltung von Inhalten erst dann, wenn sie benötigt werden und das Setzen von Zwischenzielen. Geben Sie klare Aufgabenstellungen (<https://infopool.univie.ac.at/startseite/lehren-betreuen/aufgabenstellungen/>) inkl. Ihrer Erwartungen und dem geschätzten Arbeitsaufwand. Teilen Sie komplexe Aufgaben in mehrere Teilaufgaben auf. Bieten Sie Selbsttests an und setzen Sie auf formative Leistungsüberprüfung (<https://infopool.univie.ac.at/startseite/pruefen-beurteilen/leistungsbeurteilung-in-pruefungsimmanenten-lehrveranstaltungen/2-formative-und-summative-leistungsueberpruefung/>), damit Studierende und Sie frühzeitig Feedback über den Leistungsstand und über die Lernfortschritte erhalten. Stellen Sie zudem Kommunikationskanäle zur Verfügung, damit Studierende Sie informieren können, wenn sie nicht mitkommen, wie z. B. den Chat in Videokonferenztools, das Forum oder Umfragen.

3.3. Eigene Ressourcen

Wichtig bei der Auswahl von Methoden, digitalen Medien und Formaten ist zudem Ihre eigene technische Ausstattung und Lehrerfahrung damit:

- Achten Sie gut auf Ihre **eigenen Ressourcen** und starten Sie mit kleinen Versuchen. Bauen Sie Ihre Erfahrung mit didaktischen Methoden und digitalen Tools schrittweise aus.
- Nehmen Sie sich vielleicht nicht vor, gleich eine Lehrveranstaltung für ein ganzes Semester auf Blended Learning umzustellen. Suchen Sie sich **für den Anfang ein, zwei Sitzungen** aus,^[27] in denen die Verzahnung mit digitalen Lehr-/Lernformaten oder -elementen einen großen Unterschied machen kann, z. B. weil Sie zu bestimmten Themen vor Ort mehr Zeit zum Üben, Diskutieren und Feedback-Geben gewinnen möchten (Flipped Classroom (<https://infopool.univie.ac.at/startseite/lehren-betreuen/flipped-classroom/>)).
- **Passen Sie** Ihr Konzept auf Basis Ihrer Erfahrungen und dem Feedback Ihrer Studierenden **immer wieder an**.^[28]

Die Konzeption von Blended Learning sowie die Erstellung von digitalen Lerninhalten kann einiges an Zeit in Anspruch nehmen.^[29] Daher sollten Sie die Ihnen zur Verfügung stehenden Ressourcen wie Zeit, Unterstützungspersonal oder Ihre eigene didaktische Erfahrung bei der Planung kritisch prüfen. Lohnenswert kann es sein, sich vorab diese Fragen zu stellen:

- Auf welche **schon bestehenden Lehr-/ Lernmaterialien** (z. B. Videos, digitale Texte, Audios, Screencasts, Spiele, Simulationen, Fallstudien) können Sie zurückgreifen? Verlinken Sie von Ihrem Moodle-Kurs auf Ressourcen der Universitätsbibliothek und nutzen Sie Open Educational Resources.^[30] Beachten Sie dabei das Urheberrecht.^[31]
- Welche Inhalte sind **über einige Jahre aktuell**, werden **immer wieder in Lehrveranstaltungen** Ihres Instituts zum Einsatz kommen und betreffen eine **große Zahl Studierender**, sodass es sich lohnt, dafür aufwändig Vorträge speziell aufzuzeichnen oder Animationsvideos zu erstellen? Nutzen Sie für kurzlebigere Inhalte oder für kleine Zielgruppen andere Formate wie z. B. interaktive PDF-Dateien oder u:stream (<https://zid.univie.ac.at/ustream/>)-Aufzeichnungen.

3.4. Universitäre Vorgaben

Zudem sollten Sie natürlich auch die Vorgaben der Universität Wien für die Lehre und speziell für Ihren LV-Typ beachten. Dazu zählen u.a.:

- Anwesenheitspflichten,
- Kontaktstunden sowie
- Prüfungsmodalitäten.

4. Unterstützungsangebote

An der Universität Wien wird die Umsetzung von Blended Learning von verschiedenen Stellen unterstützt:

- Bei technischen Fragen zu den Tools der Universität Wien hilft der Zentrale Informatikdienst (<https://zid.univie.ac.at>) (u. a. durch den Servicedesk (<https://servicedesk.univie.ac.at/plugins/servlet/desk/site/dlezid>)).
- (Medien-)didaktische Beratung und Schulungen bietet das Center for Teaching and Learning (<https://ctl.univie.ac.at>), u. a. durch das Team Digitale Lehre (<https://ctl.univie.ac.at/angebote-fuer-lehrende/digitale-lehre/>), an.
- Hinweise zur Gestaltung von Lehre für Studierende mit Beeinträchtigungen gibt das Team Barrierefrei (<https://barrierefreielehre.univie.ac.at/umsetzung-in-der-lehre/>).
- Ggf. arbeiten E-Multiplikator*innen (https://wiki.univie.ac.at/display/digilehre/E-Multiplikator*innen) und Tutor*innen an Ihrem Institut oder Zentrum.

Außerdem gibt es diese Selbstlernmaterialien zu Moodle:

- Moodle u:wiki (<https://wiki.univie.ac.at/display/Moodle/Moodle+++Lehrende>)(Anleitungen zu Moodle-Funktionalitäten)
- Moodle Newsroom (<https://moodle.univie.ac.at/course/view.php?id=140531>) (u. a. Selbstlernmaterialien, Webinare, Templates, durch CTL und ZID betreutes Forum und Sprechstunden; Einschreibeschlüssel erforderlich: siehe Intranet (https://intra.univie.ac.at/themen-a-z/initiale/u/thema/umstieg-auf-home-learning-entwurf-wird-laufend-ergaenzt/aktion/show/ctrl/tp/?no_cache=1&cHash=6a42762ce1104e15e6f462d505c68262&logintype=login&auth=shibboleth&pid))
- Moodlebeispiele (<https://moodle.univie.ac.at/mod/url/view.php?id=5149174>) (Moodle-Aktivitäten aus der Studierenden-Perspektive kennen lernen). Mit der Verschränkung von Online- und Präsenzphasen steht Ihnen eine Vielzahl an Lehrmethoden zur Verfügung, die stetig durch neue digitale Komponenten und Kommunikationsräume erweitert wird.

5. Digitale Formate und Werkzeuge

Nach den Faktoren, die Sie in Ihre Planung einbeziehen sollten, stellen wir Ihnen nun eine Auswahl an digitalen Formaten und Werkzeugen für

- Informationsvermittlung,
- Kommunikation und Diskussion,
- Kollaboration sowie
- Üben/Anwenden vor.

Dabei unterscheiden wir zwischen Formaten und Werkzeugen, die synchrones und asynchrones Lehren und Lernen ermöglichen. Beim **synchronen Lehren und Lernen** sind Lehrperson(en) und Studierende zeitgleich online präsent, wie z. B. in einer Videokonferenz. Der Vorteil: Sie als Lehrperson erhalten sofort Reaktionen Ihrer Studierenden und können den direkten Austausch fördern. Synchrones Lehren und Lernen ist also besonders geeignet, wenn Sie Diskussion, Zusammenarbeit und Gruppenzusammengehörigkeit stärken wollen.

Bei **asynchronem Lehren und Lernen** sind Lehrperson und Studierende zu unterschiedlichen Zeitpunkten online anwesend, z. B. wenn Sie als Lehrperson digitale Materialien für die selbständige Auseinandersetzung oder Selbsttests zur Verfügung stellen. Studierende können so zu einem Zeitpunkt und in einem Tempo lernen, die für sie gut passen. Besonders geeignet ist **asynchrones Lehren und Lernen** für die Informationsvermittlung

Informationsvermittlung

Synchron (zeitgleich)

Live übertragene Vorträge via:

- [u:stream\(https://wiki.univie.ac.at/pages/viewpage.action?pagelId=110727906\)](https://wiki.univie.ac.at/pages/viewpage.action?pagelId=110727906) oder
- **Videokonferenztool**
 - [BBB\(https://wiki.univie.ac.at/pages/viewpage.action?pagelId=98367255\)](https://wiki.univie.ac.at/pages/viewpage.action?pagelId=98367255)
 - [Collaborate\(https://wiki.univie.ac.at/pages/viewpage.action?pagelId=101483594\)](https://wiki.univie.ac.at/pages/viewpage.action?pagelId=101483594)
 - [Zoom\(https://wiki.univie.ac.at/display/Moodle/Zoom-Meetings+in+Moodle\)](https://wiki.univie.ac.at/display/Moodle/Zoom-Meetings+in+Moodle)

Asynchron (zeitversetzt)

- Digitalisierte Texte/ E-Books (<https://bibliothek.univie.ac.at/eressourcen.html>)
- Vorlesungsaufzeichnungen (z. B. mit [u:stream](https://zid.univie.ac.at/ustream/) (<https://zid.univie.ac.at/ustream/>))
- Lernvideos (z. B. mit [Kaltura](https://wiki.univie.ac.at/pages/viewpage.action?pagelId=101484696) (<https://wiki.univie.ac.at/pages/viewpage.action?pagelId=101484696>) im Text Editor von Moodle oder Studioaufzeichnung)
- (Teile von) MOOCs
- PPT-Folien, ggf. kommentiert
- Skripten
- Grafiken und Bilder
- Animationen
- Audios, Podcasts (<https://wiki.univie.ac.at/display/digilehre/Podcasts>)

Kommunikation und Diskussion

Synchron (zeitgleich)

- Videokonferenztool (BBB (<https://wiki.univie.ac.at/pages/viewpage.action?pagelId=98367255>), Collaborate (<https://wiki.univie.ac.at/pages/viewpage.action?pagelId=101483594>), Zoom (<https://wiki.univie.ac.at/display/Moodle/Zoom-Meetings+in+Moodle>))
- Breakout-Räume in Videokonferenztools (BBB (<https://wiki.univie.ac.at/pages/viewpage.action?pagelId=98367255#BigBlueButton-breakoutKleingruppenarbeitinBreakout-rooms>), Collaborate ([https://wiki.univie.ac.at/pages/viewpage.action?pagelId=101483594#Collaborate\(Testbetrieb\)-breakoutKleingruppenarbeit/Arbeitsgruppen](https://wiki.univie.ac.at/pages/viewpage.action?pagelId=101483594#Collaborate(Testbetrieb)-breakoutKleingruppenarbeit/Arbeitsgruppen)), Zoom (<https://zid.univie.ac.at/zoom/anleitungen/funktionen-im-meeting/#c29825>))
- Wordcloud (<https://wiki.univie.ac.at/display/Moodle/Wordcloud>) ([Moodle-Aktivität](#))

Asynchron (zeitversetzt)

- [Forum](https://wiki.univie.ac.at/display/Moodle/Forum) (<https://wiki.univie.ac.at/display/Moodle/Forum>) (Moodle-Aktivität)
- [Moodleoverflow](https://wiki.univie.ac.at/display/Moodle/Moodleoverflow) (<https://wiki.univie.ac.at/display/Moodle/Moodleoverflow>) (Moodle-Aktivität)
- [Abstimmung](https://wiki.univie.ac.at/display/Moodle/Abstimmung) (<https://wiki.univie.ac.at/display/Moodle/Abstimmung>) (Moodle-Aktivität)
- [Wordcloud](https://wiki.univie.ac.at/display/Moodle/Wordcloud) (<https://wiki.univie.ac.at/display/Moodle/Wordcloud>) (Moodle-Aktivität)
- E-Mail

Kollaboration

Synchron (zeitgleich)

- [Wiki](#) (Moodle-Aktivität)
- [Etherpad](https://wiki.univie.ac.at/pages/viewpage.action?pagelId=110745845) (<https://wiki.univie.ac.at/pages/viewpage.action?pagelId=110745845>) (Moodle-Aktivität)
- [ONLYOFFICE](https://zid.univie.ac.at/ucloud/anleitungen/ucloud-dokumente-mit-onlyoffice-bearbeiten/) (<https://zid.univie.ac.at/ucloud/anleitungen/ucloud-dokumente-mit-onlyoffice-bearbeiten/>) [via u:cloud](#)
- [Breakout-Räume in Videokonferenztools](#) ([BBB](https://wiki.univie.ac.at/pages/viewpage.action?pagelId=98367255#BigBlueButton-breakoutKleingruppenarbeitinBreakout-rooms) (<https://wiki.univie.ac.at/pages/viewpage.action?pagelId=98367255#BigBlueButton-breakoutKleingruppenarbeitinBreakout-rooms>), [Collaborate](https://wiki.univie.ac.at/pages/viewpage.action?pagelId=101483594#Collaborate(Testbetrieb)-breakoutKleingruppenarbeit/Arbeitsgruppen) ([https://wiki.univie.ac.at/pages/viewpage.action?pagelId=101483594#Collaborate\(Testbetrieb\)-breakoutKleingruppenarbeit/Arbeitsgruppen](https://wiki.univie.ac.at/pages/viewpage.action?pagelId=101483594#Collaborate(Testbetrieb)-breakoutKleingruppenarbeit/Arbeitsgruppen)), [Zoom](https://zid.univie.ac.at/zoom/anleitungen/funktionen-im-meeting/#c29825) (<https://zid.univie.ac.at/zoom/anleitungen/funktionen-im-meeting/#c29825>))
- [Whiteboard in Videokonferenztools](#) ([BBB](https://wiki.univie.ac.at/pages/viewpage.action?pagelId=98367255#BigBlueButton-SchreibenSchreibenundMalenaufFolien(Whiteboard)) ([https://wiki.univie.ac.at/pages/viewpage.action?pagelId=98367255#BigBlueButton-SchreibenSchreibenundMalenaufFolien\(Whiteboard\)](https://wiki.univie.ac.at/pages/viewpage.action?pagelId=98367255#BigBlueButton-SchreibenSchreibenundMalenaufFolien(Whiteboard))), [Collaborate](https://wiki.univie.ac.at/pages/viewpage.action?pagelId=101483594#Collaborate(Testbetrieb)-SchreibenSchreibenundMalenaufFolien(Whiteboard)) ([https://wiki.univie.ac.at/pages/viewpage.action?pagelId=101483594#Collaborate\(Testbetrieb\)-SchreibenSchreibenundMalenaufFolien\(Whiteboard\)](https://wiki.univie.ac.at/pages/viewpage.action?pagelId=101483594#Collaborate(Testbetrieb)-SchreibenSchreibenundMalenaufFolien(Whiteboard))), [Zoom](https://zid.univie.ac.at/zoom/anleitungen/funktionen-im-meeting/) (<https://zid.univie.ac.at/zoom/anleitungen/funktionen-im-meeting/>)))
- [Wordcloud](https://wiki.univie.ac.at/display/Moodle/Wordcloud) (<https://wiki.univie.ac.at/display/Moodle/Wordcloud>) (Moodle-Aktivität)

Asynchron (zeitversetzt)

- Wiki (Moodle-Aktivität)
- Etherpad(<https://wiki.univie.ac.at/pages/viewpage.action?pagelId=110745845>)(Moodle-Aktivität)
- ONLYOFFICE (<https://zid.univie.ac.at/ucloud/anleitungen/ucloud-dokumente-mit-onlyoffice-bearbeiten/>) via u:cloud
- Glossar (Moodle-Aktivität)
- Datenbank(<https://wiki.univie.ac.at/display/Moodle/Datenbank>)(Moodle-Aktivität)

*Üben/Anwenden***Synchron (zeitgleich)**

- Videokonferenztool (BBB(<https://wiki.univie.ac.at/pages/viewpage.action?pagelId=98367255>), Collaborate(<https://wiki.univie.ac.at/pages/viewpage.action?pagelId=101483594>), Zoom(<https://wiki.univie.ac.at/pages/viewpage.action?pagelId=125731070>))
- Whiteboard in Videokonferenztools (BBB ([https://wiki.univie.ac.at/pages/viewpage.action?pagelId=98367255#BigBlueButton-SchreibenSchreibenundMalenaufFolien\(Whiteboard\)](https://wiki.univie.ac.at/pages/viewpage.action?pagelId=98367255#BigBlueButton-SchreibenSchreibenundMalenaufFolien(Whiteboard))), Collaborate ([https://wiki.univie.ac.at/pages/viewpage.action?pagelId=101483594#Collaborate\(Testbetrieb\)-SchreibenSchreibenundMalenaufFolien\(Whiteboard\)](https://wiki.univie.ac.at/pages/viewpage.action?pagelId=101483594#Collaborate(Testbetrieb)-SchreibenSchreibenundMalenaufFolien(Whiteboard))), Zoom(<https://zid.univie.ac.at/zoom/anleitungen/funktionen-im-meeting/>))
- Student-Response-Systeme(<https://particify.de/manual/>) bzw. Umfragen in Videokonferenztools
- Simulationen
- Educational Games/ Game-Based Learning^[32]

Asynchron (zeitversetzt)

- Aufgaben(<https://wiki.univie.ac.at/display/Moodle/Aufgabe>) in Moodle (z. B. Lektüreaufträge, Produktion von Texten, Videos, Audios)
- Interaktive Elemente in Videos mit Fragen (h5p [Moodle-Aktivität])
- Tests zur Selbstüberprüfung (Moodle-Aktivität)
- Journal (Moodle-Aktivität)
- Simulationen
- Educational Games/ Game-Based Learning^[33]

6. Zum Weiterlesen

- Wannemacher, Klaus, Imke Jungermann, Julia Scholz, Hacer Tercanli und Anna von Villiez. *Digitale Lernszenarien im Hochschulbereich*. Arbeitspapier Nr. 15. Berlin: Hochschulforum Digitalisierung, 2016. (<https://hochschulforumdigitalisierung.de/de/digitale-lernszenarien-arbeitspapier-15>) [letzter Zugriff am 02.12.2021].
- Nilson, Linda B. und Ludwika A. Goodson. *Online teaching at its best: Merging instructional design with teaching and learning research*. San Francisco: Jossey-Bass, 2018. Insbesondere die Kapitel: „3. Designing a coherent course“ und „4. Applying cognitive science to online teaching and learning strategies“.
- Persike, Malte. „Denn sie wissen, was sie tun: Blended Learning in Großveranstaltungen“. In *Handbuch Innovative Lehre*, herausgegeben von Simone Kauffeld und Julius Othmer. Wiesbaden: Springer, 2019, 65-86.
- E-Tivities. *Digitale Lehre Wiki*, Universität Wien. h (<https://wiki.univie.ac.at/display/digilehre/E-Tivities>) [letzter Zugriff am 05.09.2022].
- Podcasts. *Digitale Lehre Wiki*, Universität Wien. (<https://wiki.univie.ac.at/display/digilehre/Podcasts>) [letzter Zugriff am 05.09.2022].
- Webinare. *Digitale Lehre Wiki*, Universität Wien. (<https://wiki.univie.ac.at/display/digilehre/Webinare>) [letzter Zugriff am 05.09.2022].

7. Quellen

- [1] Zu Definitionen von Blended Learning vgl. u. a.: Arnold, Patricia, Lars Kilian, Anne Thillosen und Gerhard Zimmer. *Handbuch E-Learning: Lehren und Lernen mit digitalen Medien*. 5. Aufl. Bielefeld: Bertelsmann, 2018, 23; Garrison, D. Randy und Norman D. Vaughan. *Blended Learning in Higher Education: Framework, Principles, and Guidelines*. San Francisco: Jossey-Bass, 2008, 5; Wannemacher, Klaus, Imke Jungermann, Julia Scholz, Hacer Tercanli und Anna von Villiez. *Digitale Lernszenarien im Hochschulbereich*. Arbeitspapier Nr. 15. Berlin: Hochschulforum Digitalisierung, 2016, 15. <https://hochschulforumdigitalisierung.de/de/digitale-lernszenarien-arbeitspapier-15> [letzter Zugriff am 02.12.2021].
- [2] Kerres, Michael. „E-Learning oder Digitalisierung in der Bildung. Neues Label oder neues Paradigma?“ In *Grundlagen der Weiterbildung – Praxishilfen*. Heft 7.30.10.80. Neuwied: Luchterhand, 2016, 159-171. Verfügbar unter <https://learninglab.uni-due.de/sites/default/files/GdWB%20elearning-vs-digitalisierung.pdf> [letzter Zugriff am 14.12.2021].
- [3] Daniel, Sir John. *Making Sense of Blended Learning: Treasuring an Older Tradition or Finding a Better Future?* teachonline.ca, 2016, 3. https://teachonline.ca/sites/default/files/tools-trends/downloads/making_sense_of_blended_learning-eng.pdf [letzter Zugriff am 14.12.2021].
- [4] Wannemacher et al. *Digitale Lernszenarien im Hochschulbereich* [1].
- [5] Wannemacher et al. *Digitale Lernszenarien im Hochschulbereich* [1]; Garrison et al. *Blended Learning in Higher Education: Framework, Principles, and Guidelines* [1]; Ulrich, Immanuel. *Gute Lehre in der Hochschule: Praxistipps zur Planung und Gestaltung von Lehrveranstaltungen*. 2. Aufl. Wiesbaden: Springer, 2020, 161.
- [6] Vgl. dazu auch die Unterscheidung von Wannemacher et al., die zwischen Anreicherung und Integration beim Blended Learning differenzieren: Wannemacher et al. *Digitale Lernszenarien im Hochschulbereich*, 63-68. [1].
- [7] King, Alison. „From Sage on the Stage to Guide on the Side.“ *College Teaching* 41, Nr. 1 (1993): 30-35. Zitiert in Handke, Jürgen. „Nicht Anreichern, sondern Integrieren: Neue Mehrwerte durch Digitalisierung.“ In *Handbuch Innovative Lehre*, herausgegeben von Simone Kauffeld und Julius Othmer, 53-63. Wiesbaden: Springer, 2019, 57.
- [8] Vgl. dazu Madden, Amanda G., Madden, Amanda G., Lauren Margulieux, Robert S. Kadel und Ashok K. Goel. „Introduction“. In *Blended Learning in Practice: A Guide for Practitioners and Researchers*, herausgegeben von Amanda G. Madden et al., 1-13. Cambridge, MA; London: The MIT Press, 2019, 2; Winter, Christoph. *Flipped Classroom*. Universität Wien, Infopool besser lehren, 2018. <https://infopool.univie.ac.at/startseite/lehren-betreuen/flipped-classroom/> [letzter Zugriff am 14.12.2021].
- [9] Der Einsatz von Blended Learning fördert den Lernerfolg effektiver als reine Präsenzlehre. Siehe Schneider, Michael, und Franzis Preckel. „Variables Associated With Achievement in Higher Education: A Systematic Review of Meta-Analyses“. *Psychological Bulletin* 143, Nr. 6 (Juni 2017): 565–600, bes. S. 589. <http://dx.doi.org/10.1037/bul0000098>; Higher Education Academy. *Blended Learning*. <https://www.advance-he.ac.uk/knowledge-hub/blended-learning> [letzter Zugriff am 07.09.2022]; e-teaching.org. *Blended Learning*. Leibniz-Institut für Wissensmedien, 2017. Zuletzt geändert am 28.03.2017. https://www.e-teaching.org/lehrszenarien/blended_learning [letzter Zugriff am 14.12.2021].
- [10] Wannemacher et al. *Digitale Lernszenarien im Hochschulbereich*, 66. [1].

[11] Persike, Malte. „Denn sie wissen, was sie tun: Blended Learning in Großveranstaltungen“. In *Handbuch Innovative Lehre*, herausgegeben von Simone Kauffeld und Julius Othmer, 65-86.

Wiesbaden: Springer, 2019, 83; Vgl. auch Madden et al. „Introduction“, 11 [8]; Janssen, Daniela et al.

„Education 4.0: Lehren und Lernen in Mixed Reality“. In *Handbuch Innovative Lehre*, herausgegeben von Simone Kauffeld und Julius Othmer, 453-463. Wiesbaden: Springer, 2019, 454-455.

[12] Wiggins, Grant. P. und Jay McTighe. *Understanding by Design* (Expanded 2nd ed.). Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development, 2005, 13-33.

[13] Wiggins. *Understanding by Design*, 17-19. [12].

[14] Vorteilhaft an digitalem Lernen ist u. a., dass es zeit- und ortsunabhängiges Lernen im eigenen Tempo ermöglicht sowie gut skalierbar ist.

[15] Schott, Reinhard. *Konstruktion von kompetenzorientierten Prüfungsfragen*. Universität Wien, Infopool besser lehren, 2017. <https://infopool.univie.ac.at/startseite/pruefen-beurteilen/konstruktion-von-kompetenzorientierten-pruefungsfragen/> [letzter Zugriff am 14.12.2021].

[16] „We need to think differently about content and shift our focus from covering it to getting students to use it. ... Students are more likely to stick with a course when they must apply the content and see its relevance.“ Nilson, Linda B. und Ludwika A. Goodson. *Online Teaching at Its Best: Merging Instructional Design with Teaching and Learning Research*. San Francisco: Jossey-Bass, 2018. S. 23; vgl. auch Glazer, Francine S. „Introduction“. In *Blended Learning: Across the Disciplines, across the Academy*, herausgegeben von Francine S. Glazer, 1-12. Sterling, VA: Stylus, 2012, 3.

[17] Gilly Salmon bezeichnet e-Tivities, sogenannte kleine Aktivitätshäppchen (Aufgabenstellungen), als Schlüssel zum Lernerfolg. Die Phasen zwischen den Präsenzeinheiten werden durch kleine, meist kurzweilige virtuelle Aufgabenstellungen (von 5 bis 30 Minuten) angeregt und unterstützen den kontinuierlichen Lernprozess der Lernenden. Salmon, Gilly. *E-Tivities: The Key to Active Online Learning*. London: Taylor & Francis, 2002. <http://www.gillysalmon.com/five-stage-model.html> Website von Gilly Salmon, u. a. mit einer Beschreibung des 5 Stufen Modells.

[18] Vorbereitete Szenarien finden Sie unter: <https://moodle.univie.ac.at/course/view.php?id=71319#section-1>

[19] Schott. *Konstruktion von kompetenzorientierten Prüfungsfragen*. [15].

[20] Eine Ausnahme wäre z. B. in der Kategorie „Anwenden“, wenn Studierende eine Rechenaufgabe lösen, dann ihr erzieltes Ergebnis in einem Multiple-Choice-Selbsttest auswählen und darauf automatisiert Feedback erhalten.

[21] Schott. *Konstruktion von kompetenzorientierten Prüfungsfragen*. [15].

[22] Selbstverständlich: Wenn Lehr-/ Lernziel ist, Konflikte in einem virtuellen Team lösen zu können, ist das Üben in einem Videokonferenztool ideal.

[23] Palmer, Elizabeth, Sylvie Lomer und Ivelina Bashliyska. *Overcoming Barriers to Student Engagement with Active Blended Learning: Interim Report*. University of Northampton, 2017.

<https://www.northampton.ac.uk/ilt/wp-content/uploads/sites/2/2017/10/Student-Engagement-with-ABL-Interim-Report-v3-October-2017.pdf> [letzter Zugriff am 14.12.2021] S. 4; Persike. „Denn sie wissen, was sie tun: Blended Learning in Großveranstaltungen“, 74-76 [11].

[24] Palmer, Elizabeth, et al. *Overcoming Barriers to Student Engagement with Active Blended Learning: Interim Report*.

[23]; Wannemacher et al. *Digitale Lernszenarien im Hochschulbereich*, 57 [1].

[25] Wannemacher et al. *Digitale Lernszenarien im Hochschulbereich*, 65 [1].

[26] In einem linear aufgebauten Kurs bearbeiten Studierende Lerninhalte in einer von der Lehrperson vorgegebenen Reihenfolge. Das Gegenteil ist ein explorativer Aufbau, bei dem Studierende frei entscheiden können, in welcher Reihenfolge sie vorgehen. Letzteres setzt einiges an Vorwissen sowie ein Bewusstsein für die eigenen Wissenslücken voraus.

[27] Handke. „Nicht Anreichern, sondern Integrieren: Neue Mehrwerte durch Digitalisierung.“, 55 [7].

[28] Persike. „Denn sie wissen, was sie tun: Blended Learning in Großveranstaltungen“, 83-84 [11].

[29] Madden et al. „Introduction“, 2 [8].

[30] OERs können Sie u. a. finden unter:

Infoblatt „Bilder und Illustrationsressourcen für die Erstellung von OER“ des Teams Digitale Lehre/
CTL Universität Wien

https://ctl.univie.ac.at/fileadmin/user_upload/z_ctl/Qualitaet_von_Studien/Digitales_Lehren/downloads/ [letzter Zugriff am 10.11.2020]; Community College Consortium for OER (CCCOER)

<https://www.cccoer.org/learn/find-oer/> [letzter Zugriff 14.08.2020]; CC Search <https://search.creativecommons.org/> [letzter Zugriff am 14.08.2020]; OERhörnchen <https://oerhoernchen.de/>

[letzter Zugriff 20.04.2021]; Hamburg Open Online University (Bilder, Grafiken, Videos, Sounds)

<https://www.hoou.de/materials/freie-bilder-vectorgrafiken-videos-und-sounds-zum-download>

[letzter Zugriff am 14.08.2020]; ZOERR – Zentrales Open Educational Resources Repositorium der Hochschulen in Baden-Württemberg. <https://www.oerbw.de/> [letzter Zugriff am 02.12.2021].

[31] Vgl. dazu z.B. das *Handbuch für Lehrende* der Universität Wien, Kapitel 4.1.9 „E-Learning und Urheberrecht“ (im Intranet der Universität Wien (https://intra.univie.ac.at/fileadmin/download/Handbuch_f%C3%BCr_Lehrende.pdf), Login erforderlich).

[32] McGonigal, Jane und Martina Gaspar. *Besser als die Wirklichkeit! Warum wir von Computerspielen profitieren und wie sie die Welt verändern* München: Heyne, 2012.

[33] McGonigal und Gaspar. *Besser als die Wirklichkeit! Warum wir von Computerspielen profitieren und wie sie die Welt verändern* [32].

Empfohlene Zitierweise

Siegel, Elisabeth/Lingo, Sylvia/Handle-Pfeiffer, Daniel: *Blended Learning*. Infopool besser lehren. Center for Teaching and Learning, Universität Wien, Dezember 2021. [<https://infopool.univie.ac.at/startseite/lehren-betreuen/blended-learning/>]

Dieser Text ist lizenziert unter Creative Commons

Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Österreich (CC BY-SA 3.0 AT)

Mehr Informationen unter <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/at/>

(<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/at/>)



(<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/at/>)

Kontakt

T (Telefon): +43-1-4277-120 60
infopool@univie.ac.at

Universität Wien | Universitätsring 1 | 1010 Wien | T (Telefon) +43-1-4277-0

[Sitemap \(/sitemap/\)](/sitemap/) | [Impressum \(/impressum/\)](/impressum/) | [Barrierefreiheit \(https://www.univie.ac.at/ueber-uns/barrierefreiheit/\)](https://www.univie.ac.at/ueber-uns/barrierefreiheit/) | [Datenschutzerklärung \(https://dsba.univie.ac.at/datenschutzerklaerung/\)](https://dsba.univie.ac.at/datenschutzerklaerung/) | [Druckversion](#)