

Sveučilište u Zagrebu  
Filozofski fakultet  
Odsjek za germanistiku

Ivan Perić

Blended Learning beim Deutschlernen

Diplomski rad

Mentorica: dr. sc. Maja Häusler

Zagreb, rujan 2014.

## Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung .....	3
2. Medien im Fremdsprachenunterricht .....	5
2.1 Digitale Medien im Fremdsprachenunterricht.....	6
3. Das Blended-Learning-Konzept.....	8
3.1 Definition und Umfeld des Blended Learning .....	8
3.2 Theoretische Grundlage des Blended Learning.....	10
3.3 Kommunikation beim Blended Learning .....	11
3.3.1 Synchroner Kommunikation beim Blended Learning .....	11
3.3.2 Asynchroner Kommunikation beim Blended Learning .....	13
3.4 Bausteine eines Blended-Learning-Modells.....	14
3.4.1 Präsenzunterricht.....	14
3.4.2 E-Learning .....	15
3.4.3 Selbstgesteuerte Lernphasen .....	16
3.4.4 Zusammenhang der Phasen des Blended Learning .....	17
3.5 Planung eines Blended-Learning-Modells .....	18
3.6 Konzeption und Gestaltung eines Blended-Learning-Modells .....	21
3.7 Durchführung und Evaluation eines Blended-Learning-Modells .....	22
3.8 Fremdsprachenlernen und Blended Learning.....	23
3.8.1 Wortschatz .....	23
3.8.2 Grammatik .....	24
3.8.3 Rezeptive Kompetenzen .....	25
3.8.3.1 Lesen .....	25
3.8.3.2 Hören.....	26
3.8.4 Produktive Kompetenzen.....	26
3.8.4.1 Schreiben .....	26
3.8.4.2 Sprechen .....	27
3.9 Fallstudie zur Effektivität eines Blended-Learning-Modells .....	28
4. Schlusswort .....	33

## 1. Einleitung

Mit der ständigen Entwicklung der Medien entwickeln sich auch Lehr- und Lernmethoden. Was zu einem Zeitpunkt in der Geschichte des Fremdsprachenunterrichts als revolutionär und innovativ bezeichnet wurde, kann zu einem anderen als veraltet und un kreativ gelten. Gerade heutzutage, im sog. digitalen Zeitalter, erreicht dieses Phänomen seinen Höhepunkt. Die Welt der digitalen Medien präsentiert eine bunte Vielfalt, wenn es zur Gestaltung der Lehr- und Lernprozesse kommt. Niemals zuvor in der Geschichte des FSU war es leichter, diese zu planen, zu organisieren und durchzuführen. Niemals zuvor gab es ein so reiches Angebotsspektrum von Informationen, Materialien, Fachliteratur, Untersuchungen und Erfahrungen, die verschiedenartige Themen betreffen und die als solche für personelle Zwecke verwendet werden können. Diese Medienvielfalt ermöglicht es, den traditionellen Unterricht zu verändern bzw. zu bereichern und kreativer zu machen. Das ist einer der wichtigsten Gründe, warum ich als Thema meiner Diplomarbeit Blended Learning ausgewählt habe, denn gerade Blended Learning versucht, dies zu verwirklichen. Meiner Meinung nach ist der traditionelle Unterricht bzw. der Präsenzunterricht noch immer der beste und effektivste Weg der Wissensvermittlung. Es gibt und es wird Versuche geben, andere Wege und Verfahren zum Wissenserwerb zu finden. Einige dieser Wege schließen die traditionelle Art und Weise des Unterrichtens komplett aus; einige nutzen dessen Stärken und kombinieren diese mit den Stärken, in diesem Fall, der digitalen Medien. Wie jeder andere Lehr- bzw. Lernvorgang braucht auch der traditionelle Unterricht konzeptionelle bzw. konstruktive Erneuerungen, um funktionieren und mit ähnlichen Verfahren Schritt halten zu können. Blended Learning bietet eine Art dieser Erneuerung an, indem es die Vorteile des traditionellen Unterrichts mit den Vorteilen der digitalen Medien bindet. Da dem traditionellen Unterricht heutzutage die mangelnde Effizienz vorgeworfen wird, empfiehlt sich Blended Learning als eine Form, diese Effizienz zu steigern. In dieser Arbeit wird dargestellt, ob und inwieweit Blended Learning dabei Erfolg haben kann.

Am Anfang meiner Arbeit beschäftige ich mich zuerst mit dem Begriff des Blended Learning, seiner theoretischen Grundlage sowie mit der Art und Weise, wie in einem solchen Modell kommuniziert wird. Danach befasse ich mich mit den einzelnen Bausteinen eines solchen Modells. Da Blended Learning eine Mischung vom traditionellen Unterricht und digitaler Lernwelt ist, bearbeitete ich hier sowohl die Präsenz- als auch die Online-Phasen. Darauf folgend komme ich zum wichtigsten Teil der Erstellung jedes einzelnen Blended-Learning-Modells, nämlich zur Planung, Konzeption bzw. Gestaltung, Durchführung und Evaluation eines solchen Vorhabens. Erst wenn diese sorgfältig realisiert sind, kann von

einem effektiven Blended-Learning-Modell gesprochen werden. Weiter stelle ich vor, wie und wo im Blended Learning das Fremdsprachenlernen stattfinden kann. Es geht hauptsächlich darum, in welchen Phasen des Blended Learning der Wortschatz, die Grammatik, die rezeptiven und die produktiven Kompetenzen am besten erworben werden können. Am Ende meiner Arbeit präsentiere ich eine Untersuchung, die sich mit der Frage beschäftigt, ob Blended Learning als eine Lehr- und Lernmethode im Vergleich zum traditionellen Unterricht effektiver ist.

## 2. Medien im Fremdsprachenunterricht

Der Einsatz von Medien im Fremdsprachenunterricht ist kein neues Thema. Von Johann Amos Comenius' *Orbis sensualium pictus* (*Die sichtbare Welt*; Nürnberg 1658), dem ersten einflussreichen Lehr- und Lernmittel für den FSU, über die Entdeckung von Computer und Internet bis zum heutigen Tag spielen Medien eine immer größere Rolle in der Gestaltung der Lehr- und Lernprozesse im FSU, sodass man sich das Lehren bzw. Lernen ohne Medien heute kaum vorstellen kann. Medien, wie z.B. das Buch, die Arbeitsblätter, die Wandtafel sowie der Computer und das Internet, sind hauptsächlich Vermittler von Informationen, die im Unterricht zu didaktischen Zwecken benutzt werden. Der Begriff Medium hat seinen Ursprung im lateinischen Wort *medius* und bedeutet Mitte, Vermittlung. Nach DUDEN<sup>1</sup> ist ein Medium bildungssprachlich ein vermittelndes Element, ein Hilfsmittel, das der Vermittlung von Information und Bildung dient. Rössler sagt, Medien seien Mittler, mit deren Hilfe Wissen und Fertigkeiten erworben werden (Rössler: 1199). Dabei haben sie sowohl die Funktion der Informationsvermittler als auch der Kommunikationsinstrumente. Aufenager unterscheidet zwischen Medien im weiteren Sinne, worunter er alle Vermittlungsformen, z.B. die Sprache, versteht, und Medien im engeren Sinne, zu denen alle durch die Technik ermöglichten Formen der Kommunikation, z.B. das Buch, gezählt werden (Aufenager: 302). Friedrichs geht einen Schritt weiter und sagt, dass Medien im weiteren Sinne Mittel sind, ohne deren Einsatz es nicht möglich wäre, in der Sprache zu denken, zu wahrnehmen und zu handeln, und im engeren Sinne seien sie technische Objekte, die die Kommunikation und Information verbreiten (Friedrichs: 348). Mit der Frage, wie Medien in Lehr- und Lernprozessen entwickelt und eingesetzt werden können bzw. sollen, also mit deren Funktion und Wirkung im Lehr- Lernprozess beschäftigt sich Mediendidaktik, ein Teilgebiet sowohl der Didaktik als auch der Medienpädagogik (Tulodziecki: 352). Medienpädagogik als übergeordneter Begriff stellt die Frage, wie Medien sinnvoll in die Prozesse des Erziehens, Unterrichtens und Informierens eingliedert werden können bzw. sollen. Darunter wird sowohl die Frage nach den möglichen Einflüssen der Medien auf Menschen, ihr Denken, ihre Wahrnehmung und ihr Handeln als auch ihre Hilfe zum Ausdrucksvermögen und zur Informationsvermittlung verstanden (Aufenager: 307).

---

<sup>1</sup> [www.duden.de](http://www.duden.de)

## 2.1 Digitale Medien im Fremdsprachenunterricht

Lehrbücher und die Tafel gelten als bedeutsamste Unterrichtsmedien sowohl im schulischen als auch im außerschulischen FSU. Was man heute unter dem Begriff Unterrichtsmedium versteht, wurde einmal Unterrichtsmittel genannt. Erst in den sechziger Jahren des 20. Jahrhunderts wurden Unterrichtsmittel durch den Oberbegriff Unterrichtsmedien ersetzt. Mit dem Begriff Unterrichtsmedien wurden zuerst technische Geräte wie Schallplatten, Radio, Tonband- und Kassettengeräte bezeichnet. Seit den achtziger Jahren des letzten Jahrhunderts verbreitet sich der Begriff der neuen bzw. digitalen Medien, der mit dem Computer und dem Internet im engen Zusammenhang steht. Heute wird unter Medien alles verstanden, was die Unterstützung und Förderung der Arbeit des Lehrers und das Lernen der Schüler im Unterricht realisiert (Freudenstein: 395). Deshalb stehen für den FSU mehr Medien als jemals zuvor zur Verfügung, von z.B. CDs, die Übungen und Aufgaben enthalten, bis zu Online-Aktivitäten. Tulodziecki führt folgende Funktionen der digitalen Medien für das Lehren und Lernen an:

- Mit digitalen Medien können komplexe Aufgaben leichter eingeführt werden.
- Digitale Medien bieten eine enorme Informationsquelle sowie Lernhilfe an und ermöglichen eine leichtere Bereitstellung von Materialien.
- Sie erleichtern die Speicherung und Präsentation der Arbeitsergebnisse und helfen der Intensivierung von Kommunikation und Kooperation (Tulodziecki: 353).

Der Einsatz digitaler Medien kann sich, so Freudenstein, aber auch motivationsfördernd sowohl für die Lerner als auch für die Lehrkraft erweisen. Eine Filmaufführung, das Vorspielen eines Songs oder die Arbeit am Computer im Unterricht steigert die Motivation der Lerner; die Möglichkeit, ihren Unterricht inhaltlich interessant und methodisch vielgestaltig zu strukturieren, erhöht die Motivation der Lehrer (Freudenstein: 397).

Das Lernen mit digitalen Medien wird zum Alltag des Fremdsprachenunterrichts, weil es eine breite Palette von schulischen und außerschulischen Möglichkeiten der Unterrichtsgestaltung bietet. Wegen dieser Gestaltungsvielfalt sollte dabei nicht das technisch Mögliche, sondern das didaktisch Sinnvolle im Vordergrund stehen. Fachdidaktiker und Praktiker sind der Meinung, dass die digitalen Medien als Lehr- und Lernmittel im gesamten Unterrichtsprozess nicht dominant sein sollten. Ihre Rolle wirkt sich am besten aus, wenn sie ihren Potenzialen und Grenzen entsprechend in den gesamten Unterrichtsprozess integriert werden (Knapp-Potthoff: 431). Wie bei allen methodisch-didaktischen

Entscheidungen soll der didaktisch sinnvolle Einsatz der digitalen Medien, so Würfell, vom Kontext, von den Lernzielen, von der Lernform und der Zielgruppe bestimmt werden (Würfell: 1227) . Nicht die Modernität der Medien ist wichtig, sondern die Qualität der Aufgaben, Übungen und Inhalte.

Eine immer wichtigere Rolle wird den digitalen Medien im Hinblick auf die Gestaltung von online Lehr- und Lernumgebungen, also Lehr- und Lernumgebungen, die im Internet stattfinden, zugewiesen. Laut Reinman können digitale Medien für verschiedene Lehr- und Lernaktivitäten eingesetzt werden. Sie können zur Gestaltung der Inhalte und Materialien sowie der Aufgaben und Kontexte (entwerfende Lehraktivitäten) und/oder zur Kommunikation und Zusammenarbeit zwischen den Lernenden untereinander und zwischen den Lernenden und den Lehrenden (interaktive Lehraktivitäten) eingesetzt werden. Falls die digitalen Medien im Zusammenhang mit den Lernaktivitäten stehen, können sie zur Wissensaneignung (rezeptive Lernaktivitäten) und/oder zur Erstellung eigener Wissensprodukte wie Texte, Bilder, Video und Audio (produktive Lernaktivitäten) dienen (Reinmann: 6). Damit entstehen neue, mediengestützte Lernszenarien, in denen das Lernangebot über das Netz distribuiert wird. Sowohl mit synchronen als auch mit asynchronen Kommunikationsinstrumenten wie z.B. Chat, Foren, E-Mail, Video-Konferenzen usw. wird die räumliche und zeitliche Distanz zu anderen Lernenden und der Lehrkraft überbrückt, sodass der soziale Faktor, der z.B. bei reinen computerbasierten Aufgaben und Übungen nicht so viel zum Ausdruck kommt, wieder präsent ist und das soziale Lernen ermöglicht (Jechle&Kerres: 258). Beide, also die computerbasierten bzw. offline und die webbasierten bzw. online Lernangebote gehören zum Feld des elektronischen Lernens oder kurz des *E-Learnings* bzw. des *E-Lernens*. Zum Zeitpunkt seiner Erscheinung und einige Jahre später galt noch das E-Learning als die Bildungsform der Zukunft. Seine Idee, Lernumgebungen mediengestützt online zu gestalten, hat sich aber entweder aus rein finanziellen Gründen oder mangelndem realem Sozialkontakt zwischen den Lernern untereinander und zwischen den Lernern und der Lehrkraft nicht etabliert. Ihm fehlte es also am „lebendigen“, traditionellen Unterricht. Deshalb hat sich beim Versuch, die Lehr- und Lernumgebungen online zu gestalten, eine andere Vorgehensweise als nötig erwiesen. Diese Vorgehensweise soll neben dem Online-Lernen auch das Präsenzlernen in das ganze Konzept mit einbeziehen, sodass die Stärken des Online-Lernens, wie z.B. die räumliche und zeitliche Distanzüberbrückung, mit den Stärken des traditionellen Unterrichts, wie z.B. die soziale Nähe zu Mitschülern und zur Lehrperson, kombiniert werden können. Ein solches Modell der Lernumgebung ist schon entworfen worden und wird in der Fachliteratur mit *Blended Learning* bezeichnet. Blended Learning kombiniert die Vorteile des Online- und des

Präsenzlernens in ein didaktisches Gesamtkonzept. Es ist als Nachfolger des E-Learning zu betrachten, weil es dort beginnt, wo E-Learning scheiterte, nämlich in der Annäherung der Möglichkeiten der Online-Lernwelten an die globale Anwendung. Im Folgenden werde ich mich ausführlicher mit den drei Kernbegriffen E-Learning, Präsenzlernen und Blended Learning bzw. mit ihren Gestaltungsmöglichkeiten näher auseinandersetzen.

### 3. Das Blended-Learning-Konzept

#### 3.1 Definition und Umfeld des Blended Learning

Der Begriff des Blended Learning lässt sich aus verschiedenen Perspektiven definieren. Allen gemeinsam ist aber, dass Blended Learning (englisch *blend* = Mischung) als „gemischtes“ bzw. hybrides Lernen, also ein Methodenmix von Online- und Präsenzphasen verstanden wird, wobei die Stärken der beiden Lernformen miteinander kombiniert werden. Die Stärken des E-Learning, z.B. die räumliche und zeitliche Flexibilität, Distanzüberbrückung durch synchrone und asynchrone Kommunikationsinstrumente, verschiedenartige Zugangsmöglichkeiten zu Informationsquellen, werden in einem Blended-Learning-Modell mit den Stärken des Präsenzunterrichts, z.B. der persönliche Kontakt und die soziale Nähe zur Lehrkraft und den Mitlernern sowie der direkte Austausch zwischen den Beteiligten, kombiniert (Launer 2011: 7). Laut Kuhlman&Sauter ist Blended Learning ein integriertes Lernarrangement, in dem eine optimale Nutzung von den heute verfügbaren, vor allem technischen Möglichkeiten der Vernetzung über Internet und Intranet in Verbindung mit klassischen Lernmethoden und –medien angestrebt wird (Kuhlman&Sauter: 101). Deshalb hat sich im deutschsprachigen Raum für Blended Learning auch das Synonym „integriertes Lernen“ durchgesetzt. Reinmann ist der Meinung, Blended Learning sei nichts anderes als ein Lernmodell, der verschiedene Medien und Methoden in virtuellen und physischen Räumen kombiniert (Reinmann: 7). Blended Learning ist in der Fachliteratur ein viel besprochenes Thema. Erst seit wenigen Jahren gibt es wissenschaftliche Untersuchungen, die sich präzise mit dem Thema Blended Learning bzw. mit der didaktischen Gestaltung seiner Lehr- und Lernangebote auseinandersetzen. Es wird gefragt, ob Blended Learning nur eine pragmatische Methode zum Präsenzunterricht ist, oder ob es die Funktion einer Lernmethode, die den ganzen Lehr- und Lernprozess effektiver als der Präsenzunterricht



unterstützt, übernehmen kann. Zudem wird untersucht, ob das Modell Nutzen bringt, ob es Anerkennung findet und wie es gestaltet wird.

Blended Learning ist, laut Graham, ein Versuch der Annäherung zweier ziemlich verschiedenen und durch verschiedene Medien- und Methodenkombinationen gekennzeichneten Lernumgebungen: die traditionelle, jahrhundertealte und synchrone Face-to-Face-Lernumgebung wird mit der asynchronen, technisch vermittelten Lernumgebung verknüpft (Graham: 5). Es bestehen verschiedene didaktische Gestaltungs- und Einsatzmöglichkeiten der Lernumgebungen in einem Blended-Learning-Modell. Das Lernen besteht aus zwei Phasen: Präsenzphasen, die ein Zusammentreffen der Lerner in realen Räumen voraussetzen (Unterricht in der Klasse), und E-Learning-Phasen, die in Form des betreuten, gruppenbasierten Lernens, aber auch des Einzellernens vorkommen. Laut Baumgartner soll man einen besonderen Akzent auf das Einzellernen bzw. das Selbstlernen, also die individuelle, personale Auseinandersetzung mit dem Lernmaterial, in der Planung und Konzeption eines Blended-Learning-Modells legen (Baumgartner: 11). Diese drei Phasen sollten nie unabhängig voneinander geplant werden. Gelernt und interagiert wird in einem Blended-Learning-Modell für eine längere Zeit online, in einer Lernplattform bzw. einem Learning Management System (LMS), worunter ein Softwaresystem gemeint ist, das die Lerninhalte über das Internet vermittelt und die Organisation der Lernprozesse unterstützt (Baumgartner, Häfele, Maier-Häfele: 24). Es wird empfohlen, ein Blended-Learning-Vorhaben mit einer Eröffnungsveranstaltung zu beginnen, die sowohl zur Einführung ins ganze Konzept als auch zum Kennenlernen der Lerner untereinander und mit der Lehrkraft dient. Web-Based-Trainings (Online-Programme zum Wissenserwerb), die in Lernplattformen eingebettet sind, ermöglichen es, das Wissen zu vermitteln und zu sichern und mithilfe von Transferaufgaben den individuellen Lernprozess in der selbstgesteuerten Lernphase zu gestalten. So kann das erworbene Wissen gleichzeitig in der Praxis angewendet werden. Die Web-Based-Trainings dienen auch dazu, die Präsenzphasen von der Wissensvermittlung und der individuellen Wissensverarbeitung zu entlasten, sodass in realen Räumen mehr Zeit für Diskussionen, Übungen, Fragen, Präsentationen und Erfahrungen bleibt (Kuhlman&Sauter: 102). Schulmeister unterscheidet drei Mischformen zwischen reinem Präsenzlernen und reinem Online-Lernen im Fremdsprachenunterricht. Die erste Mischform sind Präsenzveranstaltungen unter Einbeziehung des World Wide Web (kurz Web oder WWW), zu denen z.B. die Informationenrecherche im Web oder der Gebrauch von Online-Grammatiken und Wörterbüchern gehört; zur zweiten Mischform gehören Präsenzveranstaltungen mit dem Einsatz von internetgestützten Kommunikationsinstrumenten, wie z.B. Foren, Chat, E-Mail usw. Bei der dritten Mischform

wechseln sich die Präsenz- und Online-Phasen gleichmäßig ab. Zu dieser Form gehört z.B. der virtuelle Austausch mit einer Partnergruppe, der im Präsenzunterricht vor- und nachbereitet werden kann (Schulmeister: 178). Rösler&Wüffel führen noch eine, nämlich die vierte Mischform an. Diese Mischform hat Veranstaltungen, in denen überwiegend virtuell gelernt wird, die aber durch z.B. Face-to-Face-Treffen von Lernenden ergänzt werden (Rösler&Wüffel: 7).

### 3.2 Theoretische Grundlage des Blended Learning

Sowohl für das Blended Learning als auch für jede andere Lehr- und Lernumgebung sind die drei wissenschaftlichen Lerntheorien, nämlich der Behaviourismus, der Kognitivismus und der Konstruktivismus bezüglich ihrer didaktischen Gestaltung von großer Bedeutung. Der Leitgedanke der behaviouristischen Auffassung ist das Reiz-Reaktions-Prinzip (engl. Stimulus-Response Model), das besagt, dass auf bestimmte Reize bestimmte Reaktionen folgen. Die von der Lehrperson eingesetzten Reize sollen die Lernenden zu erwünschten Reaktionen bringen. Die Lehrperson kann das Verhalten der Lerner beeinflussen, indem sie das Verhalten, das zum gewünschten Lernziel führt, z.B. durch Lob, gute Noten aber auch durch Kritik anregt. Es wird z.B. mit Drill-Übungen so lange wiederholt und eingeübt, bis sich die Reaktion automatisiert. Daraus lässt sich schließen, dass die Wissensvermittlung durch Reize und Reaktionen von außen gesteuert ist; der Lerner ist hier passiver Empfänger. Da die behaviouristische Lerntheorie aber die kognitiven Prozesse beim Lernen nicht einschließt, entwickelte sich eine Lerntheorie, die diese Prozesse betrachtet. So hat sich die kognitivistische Lerntheorie bzw. der Kognitivismus entwickelt. Die mentalen Prozesse beim Lernen werden hier als selbstverständlich angesehen, wobei jeder Lerner für sich die Informationen aktiv aufnimmt und verarbeitet, sodass Erkenntnisse entstehen, die gespeichert und erweitert werden können. Die Lerner sind aktiv und selbstständig; der Lehrkraft fällt die zentrale Rolle der Unterstützung und Erleichterung des Prozesses der Informationsverarbeitung durch didaktisch vorbereitete Inhalte zu (Kraiger: 55). Die dritte Lerntheorie, nämlich die konstruktivistische Lerntheorie bzw. der Konstruktivismus sieht aber das Wissen als etwas, das nicht von außen vermittelt werden kann, sondern das konstruiert werden muss. Deshalb stehen hier Eigenaktivität und Selbstorganisation im Vordergrund. Wichtig ist, auf der Grundlage der vorgegebenen Informationen das Problem selbst zu definieren und zu lösen. Genau wegen der Idee der Individualisierung der Lernprozesse und der eigenständigen Planung und Durchführung des Lernens beruht auch das

Blended Learning vorwiegend auf der konstruktivistischen Auffassung. Der Unterricht im Blended Learning ist, laut Launer, als ein offenes System, wo Lehrer und Lerner als Partner mitmachen, zu gestalten, sodass z.B. die von dem Lehrer entworfenen thematischen und strukturellen Richtlinien kritisch betrachtet und an die Wünsche bzw. Bedürfnisse der Lerner angepasst werden können (Launer 2008: 93).

### 3.3 Kommunikation beim Blended Learning

Das Blended Learning wird als gemischtes Lernen, also eine Mischung von Präsenz- und Online-Phasen bezeichnet. Der traditionelle Unterricht und das E-Learning haben sich vorwiegend dadurch unterschieden, dass in einem synchron und im anderen asynchron kommuniziert wurde. In den Präsenzphasen wird synchron, also zur gleichen Zeit kommuniziert. Die Lehrkraft und die Lerner sind zusammen in einem realen Raum, z.B. im Klassenzimmer, und kommunizieren miteinander. In den Online-Phasen kann die Kommunikation heutzutage mit Hilfe verschiedener Kommunikationswerkzeuge asynchron, d.h. zeitversetzt, aber auch synchron ablaufen. Gerade hier kommen die Potenziale der digitalen Medien zum Ausdruck. Eine Lernplattform bietet so im Blended Learning die Möglichkeit, ein Gespräch synchron und asynchron zu führen, es aufzunehmen und zu dokumentieren und bei Bedarf auch aufzusuchen. Das ist einer der wesentlichen Vorteile des Blended Learning gegenüber dem reinen E-Learning. Dem reinen E-Learning wurde gerade der mangelnde soziale Kontakt vorgeworfen. Das Blended Learning, als der Nachfolger von E-Learning, ersetzt diesen Mangel, indem es Kommunikationswerkzeuge anbietet, in denen synchrone Kommunikation auch virtuell erfolgen kann, sodass der Sozialkontakt intensiviert wird.

#### 3.3.1 Synchrone Kommunikation beim Blended Learning

Der Kommunikation wird im FSU die zentrale Rolle zugewiesen. Die synchrone Kommunikation ist die natürliche Kommunikation, die im direkten Kontakt zur Person stattfindet. Somit können wir direkt auf Gesprochenes reagieren. Blended Learning macht es möglich, auch im Netz synchron zu kommunizieren. Das Gespräch läuft über eine Lernplattform ab, wofür verschiedene Kommunikationsinstrumente zur Verfügung gestellt werden. Gerade in den Phasen des selbstgesteuerten Lernens erreicht die synchrone Online-

Kommunikation ihren Höhepunkt. Reale, lebendige und spontane Gespräche können so, ähnlich wie im traditionellen Unterricht, auch online geführt werden. Die soziale Nähe zur Lehrperson und zu Mitlernenden wird mit der Einbeziehung der synchronen Kommunikation in die Online-Phasen wesentlich verstärkt (Kuhlman&Sauter: 107). Es gibt verschiedene Kommunikationswerkzeuge zur synchronen Online-Kommunikation. Die Folgenden werden am häufigsten gebraucht:

*Instant Messaging.* In diesem Werkzeug ist es zu jedem Zeitpunkt sichtbar, wer gerade online ist, d.h., mit wem man ein Gespräch starten kann. Der Lerner sitzt am Computer und schreibt auf der Tastatur; die Nachricht wird durch das Anklicken der Maus abgesendet. Dieses Werkzeug hat sich für die Zusammenarbeit der Schüler als sehr gut erwiesen, da Gespräche unabhängig davon, ob sich die Lerner untereinander kennen, entwickelt werden können. Falls die Lerner z.B. schüchtern sind, ist es ihnen auf diese Weise auch leichter, einen anderen Schüler bei der Aufgabenerledigung um Hilfe zu bitten. Instant Messaging kann außerdem für Fragen an die Lehrperson benutzt werden.

*Chat.* Dieses Werkzeug wird, ähnlich wie Instant Messaging, für die zeitgleiche, direkte Kommunikation zwischen Lernenden untereinander und zwischen Lernenden und den Lehrenden gebraucht. Chat hat sich als besonders gut für die Kommunikation in Tandems und in kleinen Gruppen erwiesen, weil er zur Festigung der Beziehungen und Bindungen innerhalb der Gruppe beiträgt.

*Skype.* Dieses Werkzeug ermöglicht es, über die Technik *Voice over IP (Voice over Internet Protocol)* mit dem Gesprächspartner kostenlos zu telefonieren. Voraussetzung dafür ist, dass sich beide Partner zuvor beim Skype angemeldet haben. Skype bietet auch die Möglichkeit an, den Gesprächspartner zu sehen, wozu die Installation einer Webcam nötig ist. Somit können parallele Videogespräche von maximal fünf Personen geführt werden.

*Live Lessons.* Das Werkzeug funktioniert so, dass der Lehrer und die Lerner zeitgleich am PC sitzen. Der Lehrer präsentiert die Inhalte, z.B. im Powerpoint. Die Lerner sehen die Lehrperson und hören ihr zu, sodass sie zu jeder Zeit Fragen an sie stellen können.

*Virtuelles Klassenzimmer.* Virtuelle Klassenzimmer sind als ein System zu verstehen, das die synchronen Kommunikationswerkzeuge zu einer Einheit kombiniert. In einen virtuellen Raum werden sowohl Chat, als auch Instant Messaging, Live Lessons usw. integriert und zur Verfügung gestellt.

### 3.3.2 Asynchrone Kommunikation beim Blended Learning

Bei der synchronen Kommunikation müssen alle Beteiligten zum selben Zeitpunkt online sein, um miteinander kommunizieren zu können. Dies ist jedoch unter verschiedenen Umständen nicht immer möglich. Wenn die Internetverbindung z.B. zu langsam ist, ständig unterbrochen wird oder wenn es gar keine Internetverbindung gibt, kann die synchrone Kommunikation kaum funktionieren. An dieser Stelle tritt die asynchrone Kommunikation ein. Die asynchrone Kommunikation ermöglicht eine zeitunabhängige Reaktion auf die Beiträge der Mitlernenden. Mit verschiedenen Kommunikationswerkzeugen können Kommentare zu jedem Zeitpunkt gepostet und geprüft werden. Außerdem wird den Lernenden bei der asynchronen Kommunikation mehr Zeit zur Verfügung gestellt, sodass die Qualität der Kommentare deutlich besser als bei der synchronen Kommunikation ist. Folgende asynchrone Kommunikationswerkzeuge sind für das Blended Learning besonders geeignet:

*Forum.* Wenn alle, sowohl synchrone als auch asynchrone Kommunikationswerkzeuge im Blended Learning nach ihrer Rolle und Bedeutung eingeordnet wären, würde das Forum sicherlich die erste Stelle einnehmen. Laut Kuhlman&Sauter ist das Forum das wichtigste Instrument, eine Diskussion online zu führen und Gedanken und Erfahrungen auszutauschen sowie zu archivieren (Kuhlman&Sauter: 110). Ein Forum kann sowohl von den Lehrenden als auch von den Lernenden für verschiedene Themen eingerichtet sein. Um an einer Diskussion teilzunehmen und die Forenbeiträge lesen und kommentieren zu können, müssen die Lerner Mitglieder der Lerngruppe sein. Somit wird verhindert, dass auch andere Menschen, die am Lernprozess nicht teilnehmen, Zugang zu den Daten haben. Wie schon erwähnt, liegt der Vorteil der Foren in der zeitunabhängigen Bedienung des Werkzeugs, sodass Beiträge besser ausgearbeitet werden können, womit sich auch die Qualität dieser Beiträge erhöht. Ein im Forum verfasster Beitrag ist demnach wesentlich besser als z.B. ein im Chat verfasster Beitrag.

*E-Mail.* E-Mails werden hauptsächlich für die Kommunikation zu zweit, entweder zwischen Lernenden untereinander oder zwischen dem Lernenden und dem Lehrer, gebraucht. Sie bieten die Möglichkeit an, Dokumente als Anhang mit zu versenden. E-Mails sind aber auch gut für die Gruppenkommunikation. Eine E-Mail kann gleichzeitig an mehrere Menschen versandt werden. So können die Lerner Rückmeldungen zu ihren Hausaufgaben erhalten und bei Problemen und Unklarheiten können sie sich an die Lernergruppe oder an die Lehrperson wenden.

## 3.4 Bausteine eines Blended-Learning-Modells

### 3.4.1 Präsenzunterricht

Der Präsenzunterricht oder der traditionelle, klassische Unterricht funktioniert so, dass sich die Lehrkraft und die Lerner an einem Ort zum selben Zeitpunkt treffen. Gelernt und interagiert wird synchron in der Klasse in Form von Frontalunterricht, Gruppenunterricht, Einzel- oder Partnerarbeit. Die Lehrenden und die Lernenden führen Gespräche, lösen Aufgaben zusammen und diskutieren verschiedene Themen, sodass reale interaktive Kommunikation gefördert wird. Dabei empfangen sowohl die Lernenden als auch die Lehrenden unmittelbare verbale und nonverbale Rückmeldungen. Außerdem entwickelt sich das Gefühl der sozialen Nähe zur Lehrperson und zu den Mitlernern. Sosehr in den letzten Jahren versucht wurde, den Präsenzunterricht durch andere Unterrichtsformen zu ersetzen, gelang es nicht. Der Präsenzunterricht ist und bleibt bis zum heutigen Tag die effektivste Unterrichtsform. In einem Blended-Learning-Arrangement hat er eine gleichwertige Rolle wie das E-Learning. Blended Learning versucht nicht, den Präsenzunterricht durch andere Unterrichtsformen zu ersetzen, sondern seine Vorteile mit den Vorteilen des E-Learning zu verbinden. Seine Rolle im ganzen Konzept verändert sich nicht. Verändert wird nur die Funktion der Lehrkraft und der Lerner. Die Lehrkraft übernimmt neben der Funktion der Wissensvermittlung auch die Funktion des Tutors bzw. des Lernberaters, d.h., sie bietet Hilfe und Unterstützung beim Lernen an; die Lerner übernehmen aber verstärkt Verantwortung für die Gestaltung ihrer Lernprozesse.

Blended Learning nutzt die für den Präsenzunterricht zur Verfügung gestellte Zeit intensiver als der traditionelle Unterricht. Die kostbare Zeit des Präsenzunterrichts, die normalerweise an die Vermittlung des Lernstoffes bzw. an das Lesen, Hören oder Schreiben verwendet würde, wird im Blended Learning für Diskussionen, Fragen, Erfahrungen und Eindrücke umgestellt. Die Wissensaneignung hat ihren Platz in den Phasen des selbstgesteuerten Lernens und korrespondiert somit mit der konstruktivistischen Auffassung. Somit ergibt sich automatisch mehr Raum für die individuellen Bedürfnisse jedes einzelnen Lerner. Die Lehrperson kann, stärker als im klassischen Unterricht, an die Individualität jedes Lerner achten, ihm bei Bedarf helfen und Unterstützung geben. Die Lerner werden auf diese Weise zur Individualisierung des Lernens gefördert. Da das Lernen aber hauptsächlich online abläuft, können sich die Lerner vor hohe Anforderungen gestellt sehen. Deshalb soll die Lehrperson auch die kognitiven und metakognitiven Kompetenzen und die Motivation der

Lerner fördern (Launer 2011: 188). Kraft führt folgende Konsequenzen für die Kombination von Präsenzlernen und E-Learning an:

- Da das Lernen im Blended Learning vorwiegend online abläuft, sind die Präsenzveranstaltungen für die Motivation und das Durchhaltevermögen der Lerner äußerst wichtig.
- Oftmals geschieht es, dass Lerner in der Arbeit mit einer Online-Lernform gar keine Erfahrung haben. Die Präsenzveranstaltung dient dazu, die Lerner in die neue Lernumgebung einzuführen und anzuweisen, wie sie sich in dieser neuen Lernumgebung austauschen können.
- Die Einschließung von Präsenzveranstaltungen in Online-Lernangebote bedeutet auch zusätzliche Kosten (Geld, Zeit und Personal).
- Die Präsenzveranstaltungen werden als eine sinnvolle Vorbereitung der Online-Phasen eingesetzt, vor allem wenn in den Online-Phasen in Gruppen gearbeitet wird. Somit können potenzielle Probleme, die bei der Gruppenarbeit vorkommen, besser bearbeitet werden.
- Um die Frage zu beantworten, welche Lernform sich für die erwünschten Lehr- und Lernziele bzw. Lerninhalte besser eignet, müssen die Stärken der beiden Lernformen abgewogen werden, sodass die beste Lösung genutzt wird (Kraft: 51).

### 3.4.2 E-Learning

Es gibt verschiedene Auffassungen davon, was E-Learning ist. Laut Reinmann gibt es drei Definitionen von E-Learning, die eng miteinander im Zusammenhang stehen. So wird E-Learning erstens als eine Lernform mit Einbeziehung elektronischer Medien von z.B. CDs bis zum Internet verstanden. Zweitens ist damit eine Lernform gemeint, die nur Online-Medien, also die Internetanwendung, umfasst. An dritter Stelle behauptet Reinman, dass E-Learning mit Blended Learning vergleichbar ist, weil es heute verschiedene Mischungsformen von Präsenz- und Online-Phasen umfasst (Reinmann: 7). Im Grunde genommen beruht das ganze Konzept des E-Learning auf der Fernlehre bzw. dem Fernunterricht, wo räumlich getrennt gelernt wird, d.h., die Lehrperson und der Lerner befinden sich auf zwei verschiedenen Orten. Die Idee des E-Learning realisierte sich in den 1970er Jahren mit der Erfindung des Computers und verbreitete sich mit dem Aufkommen des Internets Ende der 1990er Jahre. Das Ziel der Konzeption war, die Lehr- und Lernprozesse mit unterschiedlichen Medien und Werkzeugen vollständig computerbasiert zu gestalten. Diese mediengestützte Lernform sollte

eine Alternative zum Präsenzunterricht werden. Dabei wurde der Rolle der Medien im Vergleich zum Präsenzunterricht verstärkt Aufmerksamkeit gewidmet. Diese Idee hat sich aber aus verschiedenen, vor allem finanziellen und pädagogischen Gründen, wie z.B. die Pflege und Erneuerung der Programme wie auch die mangelnde unmittelbare Kommunikation, nicht durchgesetzt. Heute wird E-Learning als eine Lernform betrachtet, die nur im Zusammenhang mit anderen Lernformen, vor allem mit dem Präsenzunterricht, effektiv sein kann. Gelernt und interagiert wird online, mit und ohne der Betreuung durch die Lehrkraft. Das Lernen mit der Betreuung der Lehrkraft erfolgt unter Einbeziehung von verschiedenen synchronen und asynchronen Kommunikationswerkzeugen. Das Lernen ohne Lehrkraft, also selbstständiges Lernen, wird mit verschiedenen Online-Werkzeugen realisiert.

Im Blended Learning wird E-Learning nicht als ein getrenntes Konzept, sondern als ein Teil von realen pädagogischen Situationen betrachtet. Laut Petko, Uhlemann & Büeler übernimmt E-Learning in Blended-Learning-Modellen drei Rollen. Erstens kann es dazu dienen, die Präsenzveranstaltungen zu ergänzen oder zu vertiefen. Der Lerner löst z.B. Online-Tests oder lädt Lektüren herunter. Zwischen den Präsenz- und den Online-Aktivitäten muss es aber kein notwendiges Verhältnis geben. Zweitens kann E-Learning dazu dienen, die Präsenzveranstaltungen vor- und nachzubereiten. Hier wird z.B. die Lektüre bearbeitet. Diese Vor- und Nachbereitung ist aber notwendig, sodass die Präsenzaktivitäten Bezug auf die Online-Aktivitäten nehmen müssen. Bei den beiden Formen steht der Präsenzunterricht im Vordergrund und die Online-Aktivitäten dienen als eine Ergänzung. Drittens dient E-Learning dazu, alle Lernaktivitäten zu begleiten, sodass in Präsenz- und in Online-Aktivitäten dieselben Aufgaben geübt werden. Dies kann z.B. mit der Einbeziehung von elektronischen Lerntagebüchern erfolgen. Hier sind das Präsenz- und das Online-Lernen gleichrangig (Petko, Uhlemann&Büeler: 189).

### 3.4.3 Selbstgesteuerte Lernphasen

Neben den Phasen des Präsenzunterrichts und den Phasen des betreuten E-Learning spielen in einem Blended-Learning-Modell auch die selbstgesteuerten Lernphasen eine wichtige Rolle, sodass individuelle und kollektive Lernprozesse kombiniert werden. In dieser Lernphase sind die Lerner im Vergleich zum traditionellen Unterricht wesentlich autonomer, d.h., die Lerner gestalten ihre Lernprozesse selbstständig, ohne Eingreifen der Lehrperson. In den selbstgesteuerten Lernphasen wird nicht nur darauf gezielt, die Lerninhalte zu verarbeiten, sondern auch Motivation, Metakognition und Lernstrategien zu aktivieren und zu



entwickeln (Petko, Uhlemann&Büeler: 188). Die digitalen Medien sind gerade für diese Lernphase äußerst nützlich, indem sie verschiedene Möglichkeiten der selbstständigen Wissensaneignung bieten. So werden CDs, WBTs oder auch Online-Kurse mit verschiedenen Lernzielen eingesetzt, um die selbstständige Auseinandersetzung der Lernenden mit potenziellen Problemen zu erleichtern. Laut Reinmann-Rothmeier ist selbstgesteuertes Lernen die Voraussetzung für die Weiterbildung außerhalb der Bildungssituationen (Reinmann-Rothmeier: 13).

Oftmals kommt es am Anfang eines Blended-Learning-Kurses dazu, dass sich die Lernenden nicht genug vorbereitet für die selbstständige Auseinandersetzung mit den Online-Materialien fühlen. Hier kommt die gegenseitige Ergänzung der Lernphasen im Blended Learning zum Ausdruck. Indem online selbstständig gelernt wird, bleibt mehr Zeit für die Präsenzveranstaltungen. Diese Zeit kann die Lehrkraft dazu nutzen, um sich individueller mit den Bedürfnissen der Lerner, die meistens das Selbstlernen betreffen, zu beschäftigen. Die Rolle der Lehrkraft kommt hier zum vollen Einsatz. Sowohl im Präsenzunterricht als auch im betreuten E-Learning sollte die Lehrkraft die Lerner auf das selbstständige Lernen vorbereiten.

#### 3.4.4 Zusammenhang der Phasen des Blended Learning

Es gibt verschiedene Kombinationen der Verknüpfung von Präsenz- und E-Learning-Phasen zu einem einheitlichen Konzept. Laut Reinmann ist vor allem die zeitliche Abfolge dieser Phasen zu beachten. Deshalb führt sie folgende Varianten der Verknüpfung an:

- a) *Vorbereitungsvariante:* Hier wird angenommen, dass sich Lerner für Präsenzveranstaltungen in virtueller Umgebung sowohl selbstorganisiert, als auch von der Lehrperson begleitet durch verschiedene Lehrangebote vorbereiten können. Somit wird die Zeit, die den Präsenzveranstaltungen zu Verfügung gestellt wird, intensiver genutzt. Zur Realisierung dieses Vorhabens dienen vor allem Computer- und Web-Based-Trainings sowie die soziale Interaktion durch synchrone und asynchrone Kommunikationswerkzeuge. Damit kann das Vorwissen im Präsenzunterricht aktiviert und benutzt werden.
- b) *Nachbereitungsvariante:* Die Präsenzveranstaltungen können in virtuellen Räumen auch nachbereitet werden. Zum einen wird versucht, den Transfer des Gelernten zu fördern oder das Gelernte durch Übung zu festigen, wozu verschiedene

Anwendungsaufgaben dienen. Zum anderen wird daran gearbeitet, den gegenseitigen Austausch und die soziale Unterstützung der Lerner, wegen knapp bemessenen Zeitraums der Präsenzveranstaltungen, zu fördern.

- c) *Rahmungs- und Wechselvariante:* Eine Präsenzveranstaltung kann auch virtuell vor- und nachbereitet werden. In diesem Fall wird die Präsenzveranstaltung von den virtuellen Phasen eingerahmt, sodass die Ziele der Vor- und Nachbereitung kombiniert werden. Wenn eine Präsenzveranstaltung kurz nach der anderen folgt, kann die Nachbereitung gleichzeitig die Vorbereitung für die nächste Präsenzveranstaltung sein, sodass sich die Präsenz- und die Online-Phasen periodisch abwechseln.
- d) *Praxisbegleitende Variante:* Damit Lerner auch während ihres Praktikums, d.h. außerhalb institutionalisierter Ausbildungssituation, lernen können, ermöglicht das Blended Learning die Begleitung des Praktikums durch die Lehrperson. In dieser Variante wird ausschließlich virtuell gelehrt. Die Lerner lernen sowohl in realen als auch in virtuellen Situationen.
- e) *Arbeitsintegrierte Variante:* Mit heute verfügbarer Technik ist es möglich, virtuelle und physische Aktivitäten gleichzeitig an einem Ort zu kombinieren, sodass z.B. verschiedene Informationsquellen zu jedem Zeitpunkt genutzt werden können. Dazu werden vernetzte Notebooks, Tablets oder Smartphones benutzt (Reinmann: 10).

### 3.5 Planung eines Blended-Learning-Modells

Blended Learning ist als ein Konzept gedacht, das die Vorteile des Präsenzunterrichts mit den Vorteilen des E-Learning in eine Ganzheit kombiniert. Die Präsenz- und die Online-Phasen sollten dabei nie unabhängig voneinander geplant werden. Sie sollen als Teile gesehen werden, die zusammen ein System bilden. Würde eine dieser Phasen benachteiligt, wäre der Bestand der ganzen Konstruktion infrage gestellt. Laut Reinmann-Rothmeier gehört gerade der Planung die wichtigste Rolle in der Leitung eines Blended-Learning-Modells. Zuerst sollten konkrete Ziele formuliert werden, um deutlich zu machen, was mit dem Einsatz von Blended Learning erreicht werden soll. Nach der Begründung der Ziele soll der Kontext der Lernumgebung näher in Betracht gezogen werden. Es soll klar sein, welche Faktoren das ganze Projekt fördern oder behindern könnten. Drittens gehört zur Planung eines Blended-Learning-Modells auch die Teambildung, um während des ganzen Projekts Unterstützung und Rat zu erhalten (Reinmann-Rothmeier: 86).

*Ziele.* In der Planung jedes didaktischen Vorhabens müssen zuerst die Ziele klar definiert werden. Es muss von Anfang an bekannt sein, was in einem Projekt angestrebt wird. Die Ziele stellen den Kern jeder didaktischen Planung dar und zeigen die Richtung künftiger Vorgehensweise. Jede Abweichung oder Missachtung der vorgegebenen Ziele bringt automatisch schlechtere Resultate. Die Ziele sind die wichtigsten Kriterien bei der Bewertung des Erfolgs jedes einzelnen Projekts, denn die Effektivität solcher Projekte wird danach bewertet, in welchem Maße die vorgegebenen Ziele am Ende erreicht wurden. Um den Erfolg des Projekts leichter zu bewerten, sollten die Ziele am Anfang des Projekts ausführlich beschrieben werden. Laut Reinmann-Rothmeier soll zuerst darüber gedacht werden, ob es in einem derartigen Projekt vor allem darum geht, die digitalen Medien mit neuen Lehr- und Lernformen zu kombinieren, sodass eine didaktische Innovation ausprobiert und die Qualität der Lehre erhöht wird, oder handelt es darum, Blended Learning einzusetzen, um z.B. Effizienzprobleme zu lösen (Reinmann-Rothmeier: 87). Lehrziele müssen von den Lernzielen klar unterschieden werden. Lernziele sind dabei die persönlichen Wünsche der Lerner, also was sie mit einem bestimmten Inhalt anstreben. Lehrziele dagegen sind Ziele, die ein Lehrer mit der Einsetzung seines Unterrichts erreichen will. Launer unterscheidet drei verschiedenen Arten der Lehrziele: Richt-, Grob- und Feinlehrziele. Richtlehrziele legen die wichtigen, allgemeinen Kompetenzen fest. Dazu gehören die kommunikative, die soziale, die kritische und die interkulturelle Kompetenz. Mit den Groblehrzielen werden z.B. die zu erlernenden grammatischen und lexikalischen Themen festgelegt. Feinlehrziele umfassen das Beherrschen bestimmter Strukturen, wie z.B. die Anwendung des Perfekts zur Beschreibung des vergangenen Geschehens (Launer 2008: 102). Weiter ist auch wichtig, die Zielgruppe, also für wen ein Projekt entwickelt wird, zu bestimmen. Diese soll ausführlich beschrieben werden, vom Alter, Geschlecht und regionaler Verteilung bis zur Mobilität und technischer Ausstattung. Dabei sollten auch die bisherigen Erfahrungen, Gewohnheiten, Motivation und Vorwissen der Lernenden nicht außer Acht gelassen werden, weil es einen Unterschied macht, ob für Anfänger oder für fortgeschrittene Lerner ein Projekt erstellt wird, ob die Wissensaneignung dazu dient, sich mit neuen Themen zu beschäftigen oder das erworbene Wissen in praktischen Situationen anzuwenden (Reinmann-Rothmeier: 87). Nach Launer ist die Lernerfahrung besonders wichtig, da sie die Verarbeitung neuer Informationen beeinflusst. Die Anfänger benötigen mehr soziale Wärme und persönlichen Kontakt als Fortgeschrittene. Blended Learning bietet den Lernenden die Möglichkeit, die selbstgesteuerten Lernphasen dazu zu verwenden, um an ihren Mängeln zu arbeiten, falls sie Anfänger sind, oder um das erworbene Wissen zu wiederholen und damit zu festigen, falls sie fortgeschrittene Lerner sind (Launer 2008: 101).

*Kontext.* In einem Blended-Learning-Modells sind damit vor allem finanzielle, zeitliche, personelle und technische Fragen gemeint. Es wird geplant, wie viel Geld das Vorhaben kosten darf, wie viel Zeit es dauern kann, wer am Projekt teilnehmen kann und welche technische Ausstattung benutzt wird. Jeder dieser Faktoren ist gleichermaßen wichtig, um ein Blended-Learning-Modell erfolgreich zu planen. Es wird aus organisatorischen und motivationalen Gründen geraten, einen realistischen Finanz- und Zeitplan am Anfang des Projekts zu erstellen und ein Team aus Lehrenden und Lernenden zu bilden, das gemeinsam am Projekt arbeiten wird. Im Folgenden werde ich mich näher mit technischen Mitteln, vor allem mit den sog. Lernplattformen auseinandersetzen.

Technische Mittel für ein Blended-Learning-Vorhaben können günstig oder teuer sein. Es muss deshalb am Anfang des Projekts festgestellt werden, über welche technische Ausstattung man verfügt bzw. welche Hard- und Software für das Vorhaben benutzt werden kann. Neben der Verfügbarkeit ist auch die Wartung dieser Ausstattung, also das technische Personal zu berücksichtigen. In einem Blended-Learning-Modell wird in den Phasen des Online-Lernens ausschließlich mit einer Lernplattform (engl. Learning Management System-LMS) gearbeitet. Wie schon erwähnt, ist eine Lernplattform ein Softwareprogramm, das zur Vermittlung der Lerninhalte über das Internet dient und die Organisation der Lernprozesse unterstützt. Es gibt zwei Arten von Lernplattformen: die kommerziellen Lernplattformen, die bezahlt werden müssen, um mit ihnen arbeiten zu können, und die sog. Open-Source-Lernplattformen, die zur kostenlosen Verwendung gestellt sind. Lernplattformen unterscheiden sich von z.B. Lernportalen, die Unterrichtsmaterialien an einem Ort online zur Verfügung stellen, dadurch, dass sie einen virtuellen Raum für die Gestaltung und Organisation der Lehr- und Lernprozesse enthalten. Heute sind sie vorwiegend konstruktivistisch orientiert und betonen die soziale Nähe des Online-Lernens, also die Möglichkeit Zeit und Raum zu überbrücken und zusammen online zu lernen (Kraiger: 30). Eine der weltweit bekanntesten und am meisten verbreiteten Open-Source-Lernplattformen ist Moodle<sup>2</sup> mit über 35.000 registrierten Installationen, über einer Million Lehrenden und 25 Millionen Lernenden in über 200 Ländern. Um Moodle zu benutzen, genügt eine einfache Installation des Programms auf dem Computer. Wie jede andere Lernplattform funktioniert auch Moodle so, dass für Personen, die die Plattform nicht benutzen, die Türen zu virtuellen Räumen, in denen gelernt wird, verschlossen sind. Dasselbe gilt auch für Personen, die die Plattform benutzen, die aber einem bestimmten Kurs nicht gehören. In der Lernplattform wird über synchrone und asynchrone Werkzeuge kommuniziert. Audios und Videos lassen sich einfach in Moodle-Aktivitäten einbetten. In Moodle kann außerdem auch das

---

<sup>2</sup> Moodle steht für *Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment*

Autorenprogramm *Hot Potatoes* integriert werden, sodass Lerner Umfragen, Tests, Multiple-Choice-Aufgaben, Lückentexte usw. online bearbeiten können (Ulrich: 14). Eine der bekanntesten Lernplattformen, um Online-Deutschkurse zu besuchen, ist die Lernplattform Deutsch-Uni Online (DUO). Hier werden Kurse für Anfänger (basis-deutsch), für Studienvorbereitung (uni-deutsch), für Fachstudiumvorbereitung (fach-deutsch) und für den Berufseinstieg (profi-deutsch) angeboten. Der für dieses Thema relevante Kurs *uni-deutsch* richtet sich an die Studienvorbereitung ausländischer Studenten an deutschen Hochschulen (Roche: 77).

*Teambildung.* Bei der Planung eines Blended-Learning-Projekts muss auch ein Team zusammengestellt werden, das am Projekt zusammenarbeiten wird. Ein einziger Mensch kann kaum das ganze Projekt allein erstellen. Ein Team eignet sich besser dazu, weil die soziale Unterstützung in Form von gegenseitiger Korrektur, Rückmeldung, Motivation und Kreativität die Rolle hat, den Teammitgliedern die ganze Arbeit zu erleichtern (Reinmann-Rothmeier: 93).

### 3.6 Konzeption und Gestaltung eines Blended-Learning-Modells

Laut Launer soll in der Konzeption eines Blended-Learning-Modells zuerst festgelegt werden, welche Lernprozesse durch Interaktion in der Klasse oder durch den Einsatz digitaler Medien unterstützt werden können. Danach folgend sollten diese Lernprozesse an die Präsenzphasen und die selbstgesteuerten Lernphasen aufgeteilt sein, um die Informationsverarbeitung zu unterstützen und zu fördern. Dabei sollen sich diese beiden Lernphasen gegenseitig ergänzen (Launer 2008: 9). Reinmann-Rothmeier führt folgende Ebenen der Konzeption und Gestaltung eines Blended-Learning-Modells:

- a) Normative Ebene: Die normative Ebene ist die oberste Ebene bei der Konzeption eines Blended-Learning-Modells. Sie bezieht sich auf die vorherrschenden Vorstellungen vom Lerner und vom Wissen, Lehren und Lernen.
- b) Strategische Ebene: Diese Ebene betrifft, was pädagogisch aus den Voraussetzungen, die aus der normativen Ebene resultieren, folgt. Hier wird die Struktur der Lernumgebung und die Lehr- und Lernform ausgewählt.
- c) Operative Ebene: Auf dieser Ebene werden die Struktur der Lernumgebung und die Lehr- und Lernform methodisch und mediendidaktisch umgesetzt. Es wird also

entschieden, wann und wo traditionelle Elemente des Unterrichts und die digitalen Medien eingesetzt werden (Reinmann-Rothmeier: 103).

Auf jeder dieser Ebenen wird empfohlen, die Entscheidungen, die jede einzelne Ebene betreffen, mit den in der Planung erfassten Zielen und Kontexten abzugleichen.

In ein Konzept wie Blended Learning müssen, laut Launer, allgemein-didaktische, fachdidaktische und mediendidaktische Ansätze integriert werden. Das ganze Konzept beruht auf den allgemein-didaktischen Ansätzen, die die allgemeine Richtung vorgeben. Die fachdidaktischen und mediendidaktischen Ansätze dienen zur Steuerung des ganzen Konzepts, also zur Bestimmung der Reihenfolge, Dauer und Kombination der Lehr- und Lernphasen. Die lerntheoretischen Ansätze, wie Lernen generell funktioniert, und die didaktischen Ansätze, wie Informationen vermittelt werden können, sollen in der Konzeption des FSU mit den kognitiven Prozessen und den Vorkenntnissen, kulturellen Hintergründen und Lehr- und Lernerfahrungen der Lehrer und Lerner kombiniert werden, sodass ein sinnvoller Konzept geschaffen wird. Blended Learning setzt noch einige Kriterien voraus, wie z.B. die Frage, ob in der Klasse oder online gearbeitet wird, ob und wie diese beiden Methoden des Lernens kombiniert werden, wie die Lerninhalte an die Präsenzphasen und die selbstgesteuerten Lernphasen aufgeteilt werden und ob es räumlich und technisch möglich ist, diese Lernphasen durchzuführen. In Bezug auf den Inhalt der Lernphasen soll berücksichtigt werden, was die digitalen Medien dazugeben können und wann ihre Anwendung sinnvoll ist (Launer 2008: 106).

### 3.7 Durchführung und Evaluation eines Blended-Learning-Modells

Ob ein Projekt gut oder schlecht geplant, konzipiert und gestaltet ist, zeigt sich erst in der Durchführung des Vorhabens. Unter Durchführung wird, laut Reinmann-Rothmeier, sowohl die Pilotierung, d.h. das erste Mal, wenn das Projekt umgesetzt wird, als auch die erste Einsetzung im Echtbetrieb verstanden. Diese dienen, um zu prüfen, ob und inwieweit die Ziele, die in der Planung vereinbart wurden, erreicht sind und ob es nötig ist, einige Veränderungen bzw. Verbesserungen bezüglich der Konzeption und Gestaltung des Vorhabens zu machen. Dabei werden die Gefahren und Probleme des Vorhabens konstatiert, um die Qualität des ganzen Projekts zu sichern (Reinmann-Rothmeier: 108). Bei der ersten Durchführung sollten vor allem zeitliche, personelle und technische Voraussetzungen in Einklang gebracht werden.

Unter der Evaluation eines Blended-Learning-Modells versteht Reinmann-Rothmeier

die systematische und zielgerichtete Sammlung, Analyse und Bewertung von Daten zur Qualitätssicherung und Qualitätsentwicklung der eingesetzten Medien, Medienkombinationen und Methoden einschließlich der zugrunde liegenden konzeptionellen Annahmen (Reinmann-Rothmeier: 108).

Laut Reinmann-Rothmeier geht es bei der Evaluation eines Blended-Learning-Modells nicht darum, zu erkennen, wie das Lernen und Lehren mit neuen Medien funktioniert, sondern wie die alltägliche, praktische Arbeit in den Lern- und Lehrsituationen generell verbessert werden kann. Die oben genannten Veränderungen und Verbesserungen können erst nach einer Evaluation der Durchführung stattfinden. Die Evaluation eines Blended-Learning-Projekts soll sich, wie jede andere, nach den Zielen des Projekts, die in der Planung vereinbart wurden, richten. Die Evaluation eines Vorhabens muss immer transparent sein. Das Konzept und die Ziele des Vorhabens, das Evaluationskonzept und die Rolle der an der Evaluation Beteiligten sind immer zu erläutern (Reinmann-Rothmeier: 110).

### 3.8 Fremdsprachenlernen und Blended Learning

#### 3.8.1 Wortschatz

Neue Wörter können im Fremdsprachenunterricht vor, aber auch während der Arbeit am Text eingeführt werden. Bei lexikalisch schwierigen Texten wird die erste Vorgehensweise empfohlen, weil mögliche Probleme vor der Bearbeitung des Textes gelöst werden. Die Lehrperson muss sich immer sicher sein, dass die Lerner die Bedeutung der erklärten Wörter völlig verstanden haben. Dazu soll sie das Verständnis der Wörter ständig durch Kontrollfragen überprüfen. Die Festigung der neuen Wörter soll in Zusammenhängen der Texte und Übungen erfolgen ( Heyd: 102).

In einem Blended-Learning-Modell muss beim Wortschatzerwerb die Individualität der Lerner im Vordergrund stehen, denn alle Lerner lernen nicht gleich. Die digitalen Medien bieten verschiedene Werkzeuge dazu, individuell und nach persönlichen Bedürfnissen zu lernen. Deshalb soll der Wortschatzerwerb in den Phasen des selbstgesteuerten Lernens stattfinden. Damit eignen sich die Lerner den neuen Wortschatz nach ihrem eigenen Tempo, ihren persönlichen Interessen und dem Lerntyp entsprechend an (Launer2008: 53). Für den

Wortschatzerwerb in den selbstgesteuerten Lernphasen eignen sich besonders digitale Medien in Form von Hypertexten.<sup>3</sup> Ein Hypertext besteht aus Knoten (Informationseinheiten) und Links, die die Knoten nicht-linear miteinander verbinden. Im Gegensatz zu linearen Texten, die aneinandergereiht abfolgen und gelesen werden müssen, hat der Leser in den nicht-linearen Hypertexten die Wahl, welchen Text er als Nächstes lesen will. Dafür genügt nur ein einfaches Anklicken der Maus auf den gewünschten Link. Für den Wortschatzerwerb eignet sich der Hypertext besonders, indem er den Lernern ermöglicht, unbekannte Wörter im Text zu markieren und ihre Bedeutung in einem Glossar zu überprüfen. Die im Hypertext integrierten Glossare sind praktisch und ermöglichen den Lernern den kontextgebundenen Wortschatzerwerb.

### 3.8.2 Grammatik

Die Grammatik spielt eine wichtige Rolle im Fremdsprachenunterricht, denn sie versetzt die Lerner in die Lage, sich in der Zielsprache korrekt auszudrücken. Beherrscht man die Grammatik einer Sprache, kann man mühelos Sätze bilden, verstehen und miteinander verbinden. Eine grammatische Einheit ist so ausführlich zu vermitteln, dass der Lerner dieselbe fehlerfrei benutzen kann. Diese kann sowohl von der Lehrkraft erklärt als auch von den Lernern selbst erschlossen werden. Laut Heyd muss bei der Auswahl der Grammatik für den FSU heutzutage berücksichtigt werden, welchen Beitrag die Grammatik zur Kommunikation leistet. Es muss deshalb klar sein, welche Redeintentionen mit einer grammatischen Einheit zum Ausdruck kommen, wie diese grammatische Einheit in der Sprache zum jeweiligen Zeitpunkt sinnvoll anzuwenden ist und ob diese korrekt in Bezug auf die Sprache eingesetzt wird (Heyd: 163).

In Bezug auf den Erwerb der Grammatik in einem Blended-Learning-Modell muss berücksichtigt werden, dass derselbe, wie auch der Wortschatzerwerb, sehr individuell ist und vom persönlichen Vorwissen abhängt. Die digitalen Medien eignen sich als sehr gut für die Aneignung grammatischer Strukturen, indem sie Werkzeuge anbieten, die sich näher mit den persönlichen Bedürfnissen der Lerner auseinandersetzen. Grammatische Darstellungen und Übungen werden z.B. digital vernetzt und damit enger miteinander verbunden, sodass man aus der Darstellung einer grammatischen Einheit direkt in die dazugehörige Übung hineinspringen kann. Außerdem werden mehrere Erklärungen der grammatischen Einheiten

---

<sup>3</sup> Nach *Duden* ist ein Hypertext „ein über Links verbundenes Netz aus Text, Bild- und Dateieinheiten, in dem sich die Nutzer je nach Interesse bewegen können“ ([www.duden.de](http://www.duden.de)).



dargeboten, sodass der Lerner diese seinen eigenen Lerngewohnheiten anpassen kann. Für die Darstellung von verschiedenen grammatischen Phänomenen stehen Animationen zur Verfügung. Diese können die Phänomene bildhaft ausdrücken (Launer 2008: 62). Die digitalen Medien bieten noch die Möglichkeit an, Wissensunterschiede in einer Gruppe auszugleichen. Mit intensiver Übung festigen schwächere Lerner die neu erworbenen Strukturen, während stärkere Lerner die bereits erworbenen Strukturen ihrem individuellen Rhythmus nach wiederholen. Deshalb soll, laut Launer, der Grammatikerwerb in den selbstgesteuerten Lernphasen des Blended-Learning-Modells stattfinden.

### 3.8.3 Rezeptive Kompetenzen

#### 3.8.3.1 Lesen

Laut Heyd soll sich das Lesen im FSU nur zusammen mit Sprachunterricht, der das verstehende Hören und Sprechen voraussetzt, realisieren. Die zu vermittelnden Inhalte sollen wichtig für die Erfahrungen und Interessen der Lerner sein. Drei Ziele sind bei der Vermittlung der Lesefertigkeit zu erreichen. Die Lerner sollen

- beim Lesen Zeichen und Laut zuordnen können
- geschriebene Zeichen und ihnen entsprechende Laute kennen
- Sätze bzw. Texte, d.h. ihren Sinn, verstehen können (Heyd: 59)

In einem Blended-Learning-Modell kann die Aneignung der Lesestrategien gleich gut sowohl in den Phasen des selbstgesteuerten Lernens als auch in den Präsenzphasen erfolgen. Die digitalen Medien in der selbstgesteuerten Lernphase bieten die Möglichkeit, sich individuell, den persönlichen Bedürfnissen entsprechend und im eigenen Rhythmus mit einer Leseinheit auf der Formebene zu beschäftigen. Ein Hypertext erscheint hier sehr nützlich zu sein, weil er weitere Informationen zur Entlastung des Textes bietet. Der Inhalt der Leseinheit wird in der Präsenzphase bearbeitet, da die Lerner dort ihre Meinungen äußern können, sodass durch mögliche Diskussionen natürliche Sprechanlässe stattfinden (Launer 2008: 67).

### 3.8.3.2 Hören

Das Hörverstehen ist, neben dem Sprechen, das wichtigste Element jeder natürlichen Kommunikation. Ein Gespräch erfolgreich zu führen bedeutet, das Gehörte bzw. das Gesagte zu verstehen und danach seinen Beitrag dem Gespräch zu geben. Hören ist die Voraussetzung jedes natürlichen Gesprächs. Es ist ein sehr komplexer Prozess, weil die akustischen Signale erkannt und interpretiert werden müssen. In Bezug auf die Textauswahl sollen die zu vermittelnden Texte grammatisch und lexikalisch korrekt sein, sodass die Aufmerksamkeit des Lernalers nur auf das Inhaltliche gelenkt wird. Außerdem ist es wünschenswert authentische und lebensnahe Hörtexte zu erzeugen. Zur Einübung des Gehörten gibt es heute verschiedene Werkzeuge, wie z.B. Audio- und Videoaufnahmen, CD's, DVD's, Online-Wörterbücher mit Aussprachebeispielen usw.

In einem Blended-Learning-Modell kann das Training des Hörverstehens sowohl in selbstgesteuerten Lernphasen als auch in Präsenzphasen stattfinden. In selbstgesteuerten Lernphasen können Lerner ihren individuellen Bedürfnissen gerecht lernen. Die digitalen Medien zeigen sich hier als sehr hilfreich, denn sie ermöglichen es z.B., die Hörtexte und Bilder zu verknüpfen und auf diese Weise das Textverstehen zu erleichtern. Außerdem ist es möglich, den gewünschten Hörtext so oft wie nötig abzuspielen, oder auch die Geschwindigkeit der Hörtexte zu regulieren, um den ganzen Text vollkommen zu verstehen. In Präsenzphasen wird das Hörverstehen durch Kommunikation trainiert. Der Lerner aktiviert sein Vorwissen, stellt Hypothesen auf und überprüft sie, erschließt die Bedeutung unbekannter Wörter aus dem Kontext usw. (Launer 2008: 70).

### 3.8.4 Produktive Kompetenzen

#### 3.8.4.1 Schreiben

Wie das Lesen sollte auch das Schreiben im FSU nur zusammen mit Sprachunterricht realisiert werden. Das Ziel dabei ist, die gelernten Wörter direkt und orthografisch korrekt zu reproduzieren. Laut Heyd benötigt der Schreiblernprozess einen wesentlich längeren Lernzeitraum und sollte erst nach dem Leselernprozess einsetzen (Heyd: 62). Da im FSU heutzutage die Realisierung der Kommunikation im Vordergrund steht, geraten die

Fertigkeiten Lesen und Schreiben allmählich in den Hintergrund, was ihre Wichtigkeit im Sprachlernprozess betrifft.

In einem Blended-Learning-Modell findet die Erarbeitung schriftlicher Texte in den selbstgesteuerten Lernphasen statt, da dieser Prozess meist mit einem großen Zeitaufwand verbunden ist und deshalb den Präsenzphasen wertvolle Zeit wegnimmt. Ein weiterer Grund dafür, die Aneignung der Schreibstrategien in die Phase des selbstgesteuerten Lernens einzuordnen, ist die Tatsache, dass sich die Kommunikation in digitalen Medien hauptsächlich schriftlich realisiert. Via E-Mails, Foren, Chats u. a. kann z.B. ein gegenseitiger Austausch von Informationen, Erfahrungen, Meinungen usw. zwischen zwei Klassen geschaffen werden, sodass die schriftliche Kommunikation wesentlich intensiviert wird (Launer 2008: 73).

#### 3.8.4.2 Sprechen

Die Fertigkeit Sprechen hat im FSU das Ziel, den Lerner dafür zu befähigen, sich in alltäglichen Situationen zu verständigen und an Gesprächen teilzunehmen. Sprechen nimmt einen sehr wichtigen Platz in jedem FSU ein, wenn es um den Erwerb der Kommunikationsstrategien geht. Hier zeigt sich, ob und wie sich die Lerner die grammatischen und lexikalischen Einheiten einer Sprache adäquat angeeignet und trainiert haben. Deshalb ist es auch ein sehr komplexer Prozess. Im Gegensatz zum Lesen und Schreiben rückt das Sprechen heutzutage in den Vordergrund jeder Unterrichtsplanung, da der Akzent hauptsächlich auf die mündliche Kommunikation gelegt wird. Es wird diskutiert, Meinungen werden ausgetauscht und Hypothesen gebildet.

In einem Blended-Learning-Modell bleibt Platz für den Erwerb grammatischer und lexikalischer Strukturen, die das Sprechen voraussetzen, in den Phasen des selbstgesteuerten Lernens, sodass sich die Lerner auf die Auseinandersetzung mit einem Thema gründlich vorbereiten können und damit die Präsenzphasen entlasten (Launer 2008: 77). Die selbstgesteuerten Lernphasen eignen sich eigentlich auch sehr gut für den Erwerb der Sprechstrategien, indem heute verfügbare digitalen Medien verschiedene Möglichkeiten bieten, auch online miteinander mündlich zu kommunizieren. Die Lerner können ihre mündlichen Äußerungen aufnehmen, dieselben an den Tutor senden, Feedback erhalten und dadurch das Sprechen trainieren. Das interaktive Sprechen kann online in z.B. virtuellen Klassenzimmern trainiert werden. Doch diesen Medien mangelt es an der sozialen Nähe zur

Lehrkraft und zu den Mitlernern, sodass diese Fertigkeit in den Präsenzphasen des Blended-Learning-Modells zu verorten ist. Außerdem bietet der Präsenzunterricht einen natürlichen Anlass zur Entwicklung interaktiver Kommunikation. Diese zwei Lernphasen sollten aber immer inhaltlich und didaktisch Bezug aufeinander nehmen.

### 3.9 Fallstudie zur Effektivität eines Blended-Learning-Modells

Um die Effektivität eines Blended-Learning-Modells im Vergleich zu der des traditionellen Präsenzunterrichts zu bestimmen, muss man diese beiden Lernmethoden miteinander vergleichen. Zu diesen Zwecken wurde ein Sprachkurs entwickelt. Das im Sprachkurs benutzte Blended-Learning-Modell wurde von Rebecca Launer entworfen. Im Modell wurde das Lernprogramm *uni-deutsch.de* benutzt. Dieser Sprachkurs wendet sich an ausländische Studierende, die entweder bereits an einer deutschen Universität studieren oder die Absicht haben, in Deutschland zu studieren. Die Untersuchung fand in 2007 an der Ludwig-Maximilians-Universität (LMU) in München und am Institut für Interkulturelle Zusammenarbeit und Auswärtige Kulturarbeit (IIK) in Bayreuth statt. Um an dem Kurs teilnehmen zu können, mussten die Kandidaten das Sprachniveau B2 gemäß GER<sup>4</sup> beherrschen. Damit wurden sowohl Studierende erfasst, die sich für das Test DaF oder das Hochschuleingangstest DSH vorbereiteten, als auch Studierende, die diese Tests bereits bestanden hatten, die aber ihre Sprachkenntnisse weiterentwickeln wollen. Der Sprachkurs wurde so entwickelt, dass er einmal als reiner Präsenzkurs und einmal als reiner Blended-Learning-Kurs durchzuführen ist. Folgende Rahmenbedingungen galten für beide Kurse:

- Beide Kurse sind parallel in den Semesterferien durchzuführen.
- Beide Kurse dauern sechs Wochen. Dabei besteht der Präsenzkurs aus 54 Unterrichtseinheiten je 45 Minuten und der Blended-Learning-Kurs aus 18 Unterrichtseinheiten Präsenzunterrichts (einmal pro Woche für 3 Unterrichtseinheiten) und empfohlene 36 Stunden online Einzellernen mit dem

---

<sup>4</sup> GER steht für *Gemeinsamer europäischer Referenzrahmen* und stellt, laut Trim u.a., eine gemeinsame Basis für die Entwicklung von zielsprachlichen Lehrplänen, curricularen Richtlinien, Prüfungen, Lehrwerken usw. in ganz Europa dar. Er beschreibt umfassend, was Lernende zu tun lernen müssen, um eine Sprache für kommunikative Zwecke zu benutzen, und welche Kenntnisse und Fertigkeiten sie entwickeln müssen, um in der Lage zu sein, kommunikativ erfolgreich zu handeln. Die Beschreibung deckt auch den kulturellen Kontext ab, in den Sprache eingebettet ist. Der *Referenzrahmen* definiert auch Kompetenzniveaus, sodass man Lernfortschritte lebenslang und auf jeder Stufe des Lernprozesses messen kann (Trim u.a.: 14).

Lernprogramm *uni-deutsch.de* der Deutsch Uni Online (DUO). Die vorgegebene Mindestlernzeit ist 54 Lernstunden.

- In beiden Kursen müssen die Inhalte identisch sein.
- Dieselbe Lehrkraft muss sowohl den Präsenzkurs als auch den Blended-Learning-Kurs leiten.

Mit diesem Vorgehen konnten am Ende vier Gruppen miteinander verglichen werden: Experimentgruppe LMU, Experimentgruppe IIK, Kontrollgruppe LMU und Kontrollgruppe IIK. Nach der Anmeldung wurden die Kandidaten per los einem der Kurse zugeordnet. In der Untersuchung wurden Kenntnisse im Bereich Wortschatz, Grammatik und interaktives Sprechhandeln überprüft. Vor dem Kursanfang gab es einige Hypothesen dazu, dass die Kandidaten der Experimentgruppe ihre Kenntnisse stärker als die Kandidaten der Kontrollgruppe verbessern würden. Die erste dieser Hypothesen besagt, dass die Lerner des Blended-Learning-Kurses ihre Wortschatzkenntnisse in den selbstgesteuerten Lernphasen mehr bereichern können als die Kandidaten im Präsenzunterricht. Um diese Behauptung zu testen, wurden am Anfang und am Ende des Kurses freie Assoziationsteste zur Untersuchung der Wortschatzkenntnisse durchgeführt. Die zweite Hypothese besagt, ähnlich wie beim Wortschatzerwerb, dass die Teilnehmer des Blended-Learning-Kurses ihre grammatischen Kenntnisse in den selbstgesteuerten Lernphasen besser als im Präsenzunterricht ausbauen können. Dazu wurden Grammatikteste am Anfang und am Ende des Kurses durchgeführt. Um die Unterschiede bezüglich des interaktiven Sprechhandelns zu bestimmen, wurden dialogische Aufgabenstellungen benutzt, die sich an die Zentrale Mittelstufenprüfung<sup>5</sup> des Goethe Instituts anlehnen. Die Resultate dieser Tests wurden so ermittelt, dass die Punktzahlen, die die Lernenden in den Vortests erreicht haben, denen der Nachtests entzogen wurden. Es wurde vorausgesetzt, dass in der Überprüfung der Hypothesen auch der Einsatz von Lernstrategien und der Verlauf des Lernprozesses eine bemerkenswerte Rolle spielen werden, sodass vor dem Kursanfang Lerntagebücher und Fragebögen eingefügt wurden, um einen Einblick in das Lernverhalten der Kandidaten zu bekommen. Unter den Tests gab es drei standardisierte Fragebögen. Der Fragebogen in den Vortests diene zur Feststellung der Lernerdispositionen. Der Fragebogen in den Nachtests diene zur Kursevaluation. Der dritte Fragebogen, der ein paar Wochen nach dem Kursende an die Teilnehmer der Experimentgruppe verteilt wurde, diene, um herauszufinden, welche Lernstrategien in dieser Gruppe eingesetzt wurden und ob es eine Verbindung zwischen den Lernstrategien und den Lernergebnissen gibt. Die Lehrkraft war vor dem Kursanfang in Launer's Blended-Learning-

---

<sup>5</sup> Zentrale Mittelstufenprüfung des Goethe Instituts entspricht dem Sprachniveau C1 des GER. Der Lerner soll sich dementsprechend schriftlich und mündlich zu verschiedenen Themen äußern können.

Modell ausführlich angewiesen. Davor hatten sie keine Erfahrung in Blended-Learning-Unterrichtsmodellen. Die Lehrkraft auch füllte am Ende einer Kurswoche einen Fragebogen aus. Dieser bestand aus offenen Fragen, um einen Einblick in ihre Meinung zum Verlauf des Kurses zu bekommen sowie ihre Zufriedenheit mit den beiden Kursen zu bestimmen.

Die Ergebnisse der Untersuchung weisen ganz unterschiedliche und unvorhergesehene Resultate auf. Keine der Hypothesen konnte bestätigt werden. Beim Wortschatzerwerb verbesserte sich die Kontrollgruppe durchschnittlich stärker als die Experimentgruppe. Beim Grammatikerwerb gab es keine signifikanten Unterschiede zwischen der Experiment- und der Kontrollgruppe. Beim interaktiven Sprechhandeln verbesserte sich, wie beim Wortschatz, stärker die Kontrollgruppe. Die Unterschiede waren jedoch nicht signifikant. Die Ursachen für solche Resultate sind in den Lerntagebüchern und Fragebögen zu finden. Dort zeigt sich, dass es den Lernenden der Experimentgruppe sehr schwer war, ihren Lernprozess zu organisieren, obwohl sie dazu genaue Vorgaben im Lernplan und Lerntipps der Lehrkraft regelmäßig erhielten. Es ist auch sichtbar, dass einige Lerner mit dem Erwerb kognitiver und metakognitiver Kompetenzen nicht zurechtkamen, sodass sie Aufgaben nur oberflächlich erledigten, ohne daraus etwas erschlossen zu haben. Einer der Gründe für solche Resultate ist, laut Launer, die Aufmerksamkeit, die im reinen Präsenzunterricht durch die Lehrperson und durch die gemeinsamen Aktivitäten stärker gesteuert wurde als in den Selbstlernphasen des Blended-Learning-Kurses, wo die Lerner ihre Aufmerksamkeit selbstständig steuern mussten. Um die selbstgesteuerten Lernphasen erfolgreich nutzen zu können, brauchen die Lerner aber gut entwickelte kognitiven und metakognitiven Kompetenzen hinsichtlich der Planung, Durchführung und Evaluation ihrer Lernprozesse. Mit der Aufmerksamkeit ist die Motivation stark verbunden. Lerner des Blended-Learning-Kurses, die gute Resultate aufwiesen, waren auch hoch motiviert. Intrinsische Motivation (Aufmerksamkeit und ein tieferes Verständnis) spielte dabei eine größere Rolle als die extrinsische Motivation (Fleiß und Disziplin). Stark mit der Motivation ist auch der Zeitaufwand verbunden. Die Aufgaben, die zu bearbeiten waren, wurden von manchen Lernenden nur abgearbeitet, ohne darüber nachzudenken, was der Sinn der Aufgabe ist (Launer 2008: 209). Jene Lerner der Experimentgruppe, die sich im Bereich Wortschatz, Grammatik und interaktives Sprechhandeln verbesserten, wussten von Anfang an, woran sie arbeiten müssten. Zudem organisierten sie ihren Alltag sehr gut und nutzten jede tutorielle Betreuung intensiv. Als Resultat wiesen sie gut entwickelte kognitive und metakognitive Kompetenzen auf. Bei jenen Lernern der Experimentgruppe, die in diesen drei Bereichen keinen Fortschritt gemacht haben, gab es keine evidenten kognitiven und metakognitiven Kompetenzen sowie keine Motivation, um am Lernprozess kontinuierlich zu arbeiten. Die Lerner eines Vorhabens wie Blended Learning mögen das Gefühl haben, man

erwarte viel von ihnen. Die stärkeren Lerner halten es durch; die schlechteren Lerner können es nicht allein von Anfang an durchhalten und geben nach. Gerade die Lehrperson muss an dieser Stelle intervenieren. Die Lehrperson soll den Lernern von Anfang an neben der Vermittlung fremdsprachlicher Inhalte auch Hilfe, wo sie nicht zurechtkommen, geben. Sie soll, stärker als im traditionellen Unterricht, die Entwicklung der kognitiven und metakognitiven Kompetenzen fördern und die Lerner mehr für die Arbeit mit Lernmaterialien motivieren. Außerdem soll sie auch die Vermittlung und das Training von Lernstrategien fördern. Neben der Beratung, Motivation und Feedback kann die Lehrkraft in den selbstgesteuerten Lernphasen des Blended-Learning-Modells verschiedene Werkzeuge nutzen, um an Schwierigkeiten näher heranzugehen. Das Forum eignet sich besonders gut für solche Situationen, da hier Schwierigkeiten diskutiert sowie beim Zweifeln Fragen gestellt werden können. Neben der Funktion eines Diskussionsorts kann das Forum die Funktion eines Lernorts übernehmen. Die Rolle der Lehrperson in einem Blended-Learning-Modell verändert sich. Die Lehrperson soll, so Launer, die Lerner beraten und motivieren, ihre Aufmerksamkeit auf die wichtigen Inhalte lenken, das Gefühl der Gruppenzusammengehörigkeit in den Phasen des selbstgesteuerten Lernens schaffen und regelmäßige Rückmeldungen über Lernprozesse geben (Launer 2011: 188). Für die Motivationsförderung eignet sich die Aufstellung kurzfristiger Arbeitsziele als sehr hilfreich. So können Ziele für die Selbstlernphase in der Präsenzphase gemeinsam festgelegt werden. Dabei muss aber besprochen werden, warum diese Ziele wichtig sind und wozu sie dienen. Lob ist auch sehr bedeutsam, um die Motivation der Lerner zu wecken (Launer 2008: 216).

Der Kurs allein wurde unterschiedlich bewertet. Dabei bewertete die Kontrollgruppe den Kurs besser als die Experimentgruppe. Hier muss aber betont werden, dass die Kursevaluation der Experimentgruppe stark von deren Meinung über das Lernprogramm *uni-deutsch.de*, das sie zusätzlich bewerten musste, beeinflusst wurde. Dieses Lernprogramm wurde mit gut bewertet. Die Vorteile waren dabei die Grammatikerklärungen und –animationen sowie die Arbeit mit den Lese- und Hörtexten. Als Nachteile wurden z.B. die Langsamkeit des Lernprogramms sowie technische Probleme angeführt. Ein wesentlicher Nachteil bezüglich des entworfenen, hier benutzten, Blended-Learning-Kurses war die Tatsache, dass darin keine kooperativen Online-Aufgabenstellungen mit eingeplant wurden, denn gerade diese Aktivitäten hätten zur Entwicklung des Gefühls der Gruppenzusammengehörigkeit in den selbstgesteuerten Lernphasen geführt haben können. Die Lehrperson wurde in allen vier Gruppen als sehr gut bewertet. Die für Lehrkraft erstellten Fragebögen zeigten, dass die Lehrer kleine, aber keine ausgeprägten Unterschiede zwischen den beiden Kursen erkennen konnten.

Da diese Untersuchung mit einer kleinen Gruppe von 35 Lernern (am Anfang waren es 51) durchgeführt wurde, können auch deren Ergebnisse nicht bedingungslos für andere Zielgruppen gelten. Sie kann aber als Grundlage für weitere ähnliche Untersuchungen dienen.



#### 4. Schlusswort

Die Arbeit mit einem Blended-Learning-Modell ist nicht einfach. Obwohl die Idee, die beiden Lernwelten miteinander zu verknüpfen, auf den ersten Blick einfach klingen kann, ist dies in Wirklichkeit ein sehr komplexer und anspruchsvoller Prozess. Bevor ein solches Modell im Echtbetrieb benutzt werden kann, muss es einige sorgfältig und ausführlich ausgearbeitete Prozesse durchlaufen. Falls das Modell die gestellten Anforderungen eventuell erfüllt, kann es erfolgreich in den Echtbetrieb implementiert werden. Zu diesem Augenblick scheint es, dass der wichtigste und schwierigste Teil der Arbeit schon erledigt wurde. Jedoch folgt jetzt ein ebenso schwieriger Teil, nämlich das Modell in die Tat umzusetzen. Ein Blended-Learning-Modell kann einwandfrei ausgearbeitet werden, im Echtbetrieb aber kleine oder gar keine Resultate geben. Deshalb fordert Blended Learning auch eine ausgearbeitete Umsetzung. Dafür müssen sowohl die Lehrenden als auch die Lernenden mehr Aufwand erbringen. Die Lehrperson muss sich in diesem Bereich gut auskennen, die Entwicklung kognitiver und metakognitiver Kompetenzen fördern sowie Motivation bei den Lernenden steigern. Dabei werden Lehrer aber nicht überlastet, denn die Lernenden übernehmen zum Großteil Verantwortung für ihre Lernprozesse. Gerade hier tauchen Probleme auf, denn nicht alle Lerner lernen auf dieselbe Weise und nicht alle Lerner verfügen über dieselben Kenntnisse. Die in der konstruktivistischen Lerntheorie betonte individuelle Auseinandersetzung mit den Lernprozessen kann sich dabei negativ auf die ganze Idee des Blended Learning auswirken. Dazu tragen noch technische Probleme und Probleme im Umgang mit dem Modell bei. Deshalb ist es wichtig, in der Phase der Planung sowie der Konzeption und Gestaltung daran zu denken, sowohl der Lehrkraft als auch den Lernenden den ganzen Lehr- bzw. Lernprozess zu erleichtern. Dies beweist, dass Blended Learning kein einfacher Prozess ist.

Diskutabel ist, ob Blended Learning den traditionellen Unterricht bereichert, oder ob sich Blended Learning zur einer selbstständigen Lernmethode entwickeln wird. Wir können aber voraussetzen, dass sich Blended Learning in der Zukunft sicher weiter entwickeln wird, weil es darauf abzielt, das Beste der beiden Lernwelten zu kombinieren. Gerade diese Idee sichert ihm eine erfolgreiche und produktive Zukunft.

## Literaturverzeichnis:

- Aufenager, Stefan (2004): *Medienpädagogik*. In: Krüger, Heinz-Hermann/Grunert, Cathleen (Hrsg.): Wörterbuch Erziehungswissenschaft. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften. S. 302-308.
- Baumgartner, Peter (2008): *Blended Learning Arrangements*. In: Beck, Uwe/ Sommer, Winfried/ Siepmann, Frank. (Hrsg.): E-Learning & Wissensmanagement Jahrbuch. Karlsruhe: KKA. S. 10–17.
- Baumgartner, Peter/ Häfele, Hartmut/ Maier-Häfele, Kornelia (2002): *E-Learning Praxishandbuch. Auswahl von Lernplattformen: Marktübersicht – Funktionen - Fachbegriffe*. Innsbruck-Wien: Studien Verlag.
- Freudenstein, Reinhold (2003): *Unterrichtsmittel und Medien*. In: Bausch, Karl-Richard/ Christ, Herbert/ Krumm, Hans-Jürgen (Hrsg.): Handbuch Fremdsprachenunterricht. 4. vollständig neu bearbeitete Auflage. Tübingen-Basel: A. Francke Verlag. S. 395-399.
- Friedrichs, Henrike (2011): *Medien*. In: Horn, Klaus-Peter/ Kemnitz, Heidemarie/ Marotzki, Winfried/ Sandfuchs, Uwe (Hrsg.): Klinkhardt Lexikon Erziehungswissenschaft. KLE Band 2: Gruppenpuzzle-Pflegewissenschaft. Bad Heilbrunn: Klinkhardt. S. 347–349.
- Graham, Charles R. (2006): *Blended learning systems: Definition, current trends, and future directions*. In Bonk, Curtis J./ Graham, Charles R. (Hrsg.): *The Handbook of blended learning. Global perspectives, local designs*. San Francisco, CA: Pfeiffer Publishing. S. 3-21.
- Heyd, Gertraude (1990): *Deutsch lehren. Grundwissen für den Unterricht in Deutsch als Fremdsprache*. Frankfurt am Main: Verlag Moritz Diesterweg.
- Kerres, Michael/ Jechle, Thomas (2000): *Betreuung des mediengestützten Lernens in telemedialen Lernumgebungen*. In: Unterrichtswissenschaft. Zeitschrift für Lehr-Lernforschung. 28. Jahrgang. Heft 3. S. 257-277.
- Knapp-Potthoff, Annelie (2003): *Lehr- und Lernmaterialien in Neuen Medien*. In: Bausch, Karl-Richard/ Christ, Herbert/ Krumm, Hans-Jürgen (Hrsg.): Handbuch Fremdsprachenunterricht. 4. vollständig neu bearbeitete Auflage. Tübingen-Basel: A. Francke Verlag. S. 430-433.
- Kraft, Susanne (2003): *Blended Learning – ein Weg zur Integration von E-Learning und Präsenzlernen*. In: REPORT Literatur- und Forschungsreport Weiterbildung, 26. Jahrgang: Erfahrungen mit Neuen Medien. Bielefeld: W. Bertelsmann Verlag. S. 43-52.
- Kraiger, Mario (2009): *Blended Learning, Lern-Management-Systeme und guter Unterricht-Synergie oder Antagonie? Eine explorative Analyse und Evaluation zur Theorie und Praxis eines technologieunterstützten Unterrichts am Beispiel der Sekundarstufe I an Allgemeinbildenden Höheren Schulen*. Dissertation zur Erlangung des akademischen Grades Doktor der Philosophie an der Alpen-Adria Universität Klagenfurt.
- Kuhlmann, M, A./ Sauter, W. (2008): *Innovative Lernsysteme. Kompetenzentwicklung mit Blended Learning und Social Software*. Berlin-Heidelberg: Springer Verlag

- Launer, Rebecca (2008): *Blended Learning im Fremdsprachenunterricht. Konzeption und Evaluation eines Modells*. Inaugural-Dissertation zur Erlangung des Doktorgrades der Philosophie an der Ludwig-Maximilians-Universität München
- Launer, Rebecca (2011): *Blended Learning für den Fremdsprachenunterricht aus der Perspektive der Wirksamkeitsforschung*. In: Hahn, Natalia/ Roelcke, Thorsten (Hrsg.): Grenzen überwinden mit Deutsch. 37. Jahrestagung des Fachverbandes Deutsch als Fremdsprache an der Pädagogischen Hochschule Freiburg. Göttingen: Universitätsverlag. S. 179-191.
- Petko, Dominik/ Uhlemann/ Annett/ Büeler, Urs (2009): *Blended Learning in der Ausbildung der Lehrpersonen*. In: Beiträge zur Lehrerinnen- und Lehrerbildung. Zeitschrift zu Theorie und Praxis der Aus- und Weiterbildung von Lehrerinnen und Lehrern. 27. Jahrgang. Heft 2. S. 188-194
- Reinmann, Gabi (2011): *Blended Learning in der Lehrerbildung. Didaktische Grundlagen am Beispiel der Lehrkompetenzförderung*. In: Bundesarbeitskreis der Seminar und Fachleiter (Hrsg.): Seminar, Heft 3. S. 7-16.
- Reinmann- Rothmeier, Gabi (2003): *Didaktische Innovation durch Blended Learning. Leitlinien anhand eines Beispiels aus der Hochschule*. Unter Mitarbeit von Frank Vohle, Frederic Adler und Heidi Faust. Bern-Göttingen-Toronto-Seattle: Verlag Hans Huber
- Roche, Jörg (2008): *Handbuch Mediendidaktik: Fremdsprachen*. Hueber Verlag, München.
- Rösler, Dietmar (2008): *Deutsch als Fremdsprache mit digitalen Medien – Versuch einer Zwischenbilanz im Jahr 2008*. In: Info DaF, 35. Jahrgang, Heft 4. S. 373-389.
- Rösler, Dietmar/ Würffel, Nicola (2010): *Blended Learning im Fremdsprachenunterricht*. In: Fremdsprache Deutsch, Heft 42. S. 5- 11.
- Schulmeister, Rolf (2003): *Lernplattformen für das virtuelle Lernen: Evaluation und Didaktik*. München: Oldenbourg Verlag.
- Trim, John/ North, Brian/ Coste, Daniel/ Sheils, Joseph (2001): *Gemeinsamer europäischer Referenzrahmen für Sprachen: lernen, lehren, beurteilen*. Straßburg: Europarat.
- Tulodziecki, Gerhard (2012): *Mediendidaktik*. In: Horn, Klaus-Peter/ Kemnitz, Heidemarie/ Marotzki, Winfried/ Sandfuchs, Uwe (Hrsg.): Klinkhardt Lexikon Erziehungswissenschaft. KLE Band 2: Gruppenpuzzle-Pflegewissenschaft. Bad Heilbrunn: Klinkhardt. S. 352-353.
- Ulrich, Stefan (2010): *Lernplattformen*. In: Fremdsprache Deutsch, Heft 42. S. 12- 14
- Würffel, Nicola (2010): *Deutsch als Fremd- und Deutsch als Zweitsprache-Lernen in elektronischen Umgebungen*. In: Krumm, Hans-Jürgen/ Fandrych, Christian/ Hufeisen, Britta/ Riemer, Claudia (Hrsg.): Deutsch als Fremd- und Zweitsprache. Ein internationales Handbuch. Handbücher zur Sprach- und Kommunikationswissenschaft/HSK35. 2. Halbband. Berlin-New York: De Gruyter Mouton. S. 1227-1242.

Internetseiten:

[www.duden.de](http://www.duden.de) (05. Juli 2014)

## Zusammenfassung

Blended Learning tj. mješovita ili hibridna nastava, u smislu povezivanja tradicionalne nastave i nastave putem elektroničkih medija, jedna je relativno nova te empirički i dalje nedovoljno istražena tema kako na razini Republike Hrvatske tako i na svjetskom nivou. Po samoj ideji povezivanja dvaju različitih nastavnih okruženja u jednu cjelinu te korištenjem njihovih prednosti radi stvaranja jednog efikasnog, zdravog i kreativnog nastavnog ozračja, ovaj način poučavanja i učenja pripada samom vrhu didaktičkih inovacija. Kao nasljednik elektroničnog učenja, *blended learning* ne pokušava poput svoga prethodnika potpuno isključiti i zamijeniti tradicionalnu nastavu, nego prednosti jednog takvog nastavnog ozračja povezati s prednostima digitalne nastave. Ovaj način poučavanja i učenja na svjetskoj razini još uvijek nije uzeo maha, ali kako se tehnologija razvija iz dana u dan i kako čovjek postaje sve više ovisan o digitalnim medijima, možemo već sada pretpostaviti da će *blended learning* imati itekako blistavu budućnost.

## Zusammenfassung

Blended Learning verbindet traditionelle Unterrichtsformen mit den Möglichkeiten, die digitale Medien bieten. In der Arbeit werden die Elemente und Spezifika eines Blended Learning Modells beschrieben. Es wird gezeigt, wie beim Fremdsprachenlernen einzelne Lernziele angestrebt werden können. Abschließend berichtet der Autor die Ergebnisse einer Fallstudie zur Effektivität eines Blended-Learning-Modells.