

## **Das didaktische Modell des Blended Learning in den Problem basierten Modell-Curricula**

Das Prinzip des Blended Learning, als multimethodisches Lehren und Lernen mit neuen Medien im Wechsel von Präsenz- und Online-Phasen, entspricht dem didaktischen Konzept des Problem basierten Lernens.

Der Begriff «Lernen mit neuen Medien» ist Mitte der 90er-Jahre entstanden und zeigt kaum feste Konturen. Im Problem basierten Curriculum wird davon ausgegangen, dass mit dem Begriff vor allem die Bezeichnung für die auf computertechnischer Basis arbeitende Informations- und Kommunikationstechnik (ICT) gemeint ist. Das bedeutet, die Lernumgebung schliesst computerbasierte (offline) und webbasierte Anwendungen (online) ein.

In den gegenwärtigen didaktisch-methodischen Diskussionen über den Nutzen der Anwendung neuer Medien beim Lehren und Lernen wird das Modell des Blended Learning klar bevorzugt. Die Förderung sozialer Kompetenzen wird nicht vernachlässigt und die rein technologische Seite der neuen Medien tritt in den Hintergrund.

### **Blended Learning im Problem basierten Curriculum**

Den Studierenden steht eine moderne, multimediale Lernumgebung als Studienlandschaft zur Verfügung. Sie besteht aus einer Bibliothek mit Printmedien wie Bücher, Journale und Arbeitsblätter. Dazu kommen neue Medien wie CD-ROMs, DVDs und die Daten im Internet. Die Medien können ausgeliehen oder auf einer virtuellen Lernplattform bearbeitet werden. Für die Problem basierten Modell-Curricula Careum Höhere Fachschule wurde durch die Fachstelle Careum das Careum Online Learning (CareOL) entwickelt.

Die Studienlandschaft ist eine Lernumgebung, die die Lernprozesse anregt und unterstützt. Sie ist ein Teil des Problem basierten Lernens neben der Lernform Problem-based Learning (PBL) und der Lernform Skillstraining. Sie hat ihren Platz besonders in Schritt 6 der Sieben-Sprung-Methode und in den Schritten 1 und 3 des Skillstrainings.

Die Phasen des selbstständigen Arbeitens allein oder in Gruppen wechseln sich ab.

Aus der konstruktivistischen Perspektive unterstützt die Studienlandschaft

- die Wissenskonstruktion,
- die Exploration,
- das Learning by Doing und
- das Lernen durch Reflexion.

Eine multimediale Lernumgebung ermöglicht neue Formen der kognitiven Aneignung von Lerninhalten. Dazu gehören die Möglichkeiten von anschaulichen Präsentationen durch Film, Standbild, Animation, Text, Ton, usw. Die Anschaulichkeit wächst, weil Studierende die Darstellungen unterbrechen und wiederholt abrufen können. Die individuelle Lerngeschwindigkeit und die Lernschritte werden von den Studierenden selbst gesteuert (exploratives Lernen).

Internet im Schulzimmer ist heute eines der angewendeten Unterrichtsmedien. Es wird meist als Informationsquelle genutzt. Wenn Studierende mit Hypertexten oder Multimediadokumenten arbeiten, diese auch selbst gestalten, wird das Internet zum «kognitiven Tool». Als Kommunikations- und Kooperationsmedium ermöglicht das Internet Kontakte unter den Studierenden einerseits und zwischen den Studierenden und ihren Lehrpersonen andererseits. Neben den technischen Faktoren sind im Blended Learning neue Formen des Umgangs mit Ort und Zeit der Kommunikation und Interaktion zwischen Studierenden untereinander und mit den Lehrpersonen zu beachten.

Die Studierenden arbeiten mit anderen Studierenden in kleinen Gruppen gemeinsam in der Studienlandschaft oder an Leseplätzen allein oder kommunizieren miteinander über das Internet. Studierende können örtlich und zeitlich unabhängig oder zeitgleich miteinander in Kontakt treten. In Diskussionsforen, wie über eine Groupware, werden von den Studierenden selbstständig erarbeitete Teilaufgaben gelesen und kommentiert. Der Austausch ist möglich, bevor sich die Gruppe wieder im Plenum trifft. Auf die gleiche Art können an die Tutorin Fragen gestellt werden. Die Antworten sind für alle einsehbar und dienen meist der Vor- oder Nachbereitung von Unterrichtsthemen. Wenn sich die Studierenden zeitgleich austauschen möchten oder die Tutorin sofort auf Fragen eingehen sollte, ist das über das Internet in einem Chatroom möglich.

## **Medienkompetenz**

Studierende und Lehrperson benötigen zum Umgang mit neuen Medien eine Medienkompetenz. Voraussetzung für das Begleiten der Studierenden in der Studienlandschaft ist die gezielte Schulung, sowohl inhaltlich als auch methodisch-didaktisch. Vier Dimensionen dienen der Differenzierung der Medienkompetenz und bieten auch eine Struktur für Schulungskonzepte:

- Technische Kompetenz: zur richtigen Handhabung der Medien
- Kulturelle Kompetenz: Entschlüsseln und Beurteilen medialer Informationen, Gestaltung von Lernumgebungen, Netiquette
- Soziale Kompetenz: Klassifikation von Lerninhalten, Lernstrategien, Interaktion
- Reflexive Kompetenz: Kritische Bewertung der Vielfalt an Informationen aus dem Internet

## **Rolle des Coachs in der Studienlandschaft**

Lehrpersonen haben wie bisher die Aufgabe, die Lernumgebung mit unterschiedlichen Lernszenarien vorzudenken. Übungen am Computer ermöglichen ein individuelles Arbeiten, ohne dass die Lehrperson anwesend sein muss. Fragen oder Feedback von und an die Studierenden können via E-Mails oder über ein Board gegeben werden.

Die Medienpädagogin bietet gezielt Unterstützung und begleitet den Lernprozess entsprechend den Schritten der «Cognitive Apprenticeship». Anfänglich demonstriert sie, beobachtet und korrigiert. Schliesslich arbeitet die Studierende allein und die Lehrperson ist eher im Hintergrund.

Wenn die Beratung und Begleitung über das Internet erfolgen, ist die Lehrperson eine Teletutorin oder eine Telecoach. Sie steht für Fragen zur Verfügung, kann aber auch über Application-Sharing direkt in die Programmanwendung des Studierenden eingreifen. Damit ist gezieltes Nachfragen bei Problemen und ein individuelles Coaching im Lernprozess gewährleistet.