



KAPITEL 3 / CHAPTER 3³ BLENDED LEARNING: OPPOTUNITY OR CHALLENGE

DOI: 10.30890/2709-2313.2023-25-00-007

Einführung

Die kontinuierliche Verbesserung des Fremdsprachenunterrichts ist von hoher Priorität in der modernen multilingualen Gesellschaft. Ihre Verwirklichung verspricht das crossmediale Blended-Learning-Konzept. Beschrieben und analysiert werden der mediengestützte Lehr-Lern-Prozess, das Design mediengestützten Unterrichts, die Maßnahmen zur Sicherung der Qualität hybriden Lernens sowie der Nachhaltigkeit im Spracherwerb.

3.1. Problemstellung

Die Corona-Krise verschärfte die Bildungsverantwortung im gesellschaftspolitischen, wissenschaftlichen sowie individuellen Diskurs. Drei Fragen standen auf der Tagesordnung weltweit:

- 1) die Ausgestaltung institutioneller technischer Infrastrukturen für die Bildungsbereiche, die für e-Learning geeignet sind;
- 2) die Fortbildung der Lehrkräfte zur Sicherung zeitgemäßer Bildung in digitalen Umgebungen;
- 3) inhaltliche Schwerpunkte des Lehrens und Lernens in einer digitaler Welt.

Die Krise betraf die Bildungssysteme und die Bildungseinrichtungen in demselben Maße wie die Regierungen sowie die Gesellschaft als Ganzes. Das Problem war international das gleiche: wie soll Bildung in Corona-Zeiten aussehen? Der Anstoß zu innovativen Lösungen kam aus dem Gebiet der Digitalisierung, deren institutionelle Implementierungen erhebliche Auswirkungen auf die bestehenden Lehr-Lern-Methoden ausübten und mehrdimensionale Forschungen erfordern. Viele Lehrende in der Ukraine nutzen diesen Werkzeugsatz in geeigneter Weise, um den Bildungsprozess

³Authors: Mishchenko Alla



zu gewährleisten, der seit Beginn des russischen Angriffs auf die Ukraine vor ungewohnte Herausforderungen gestellt wurde: geflüchtete Kinder, Luftangriffe, Stromausfälle, Angriffe auf kritische Infrastruktur, Hackerangriffe etc.

Der vorliegende Artikel ist der Versuch einer Schilderung der reflektierten Wahrnehmung sowie der empirischen Erkenntnisse aus der Berufspraxis zu einer Planung und Gestaltung des hybriden Fremdsprachenunterrichts.

3.2. Digitale Medien im Unterricht

Klassische Medien wie Radio, Fernsehen, Videos und Printmedien sowie ihre methodisch-didaktische Einsatzmöglichkeiten im Fremdsprachenunterricht sind allseitig erforscht. Derzeit werden sie durch digitale Medien angereichert, um den Unterricht abwechslungsreich zu gestalten. Ein breites Spektrum an neuen Medien lässt uns nur auf die ausgewählten Aspekte des mediengestützten Lernens eingehen und die vorhandenen Ressourcen sowie die Werkzeuge nur exemplarisch veranschaulichen:

- 1) Elektronische Flashkarten zum Vokabellernen und zu unterschiedlichen Aktivitäten mit den erstellten Lern-Sets (Quizlet, Anki);
- 2) Quizze zum spielbasierten Lernen (Kahoot, Plickers);
- 3) Freie Musik- und Geräusche-Boxen zum Herunterladen von Audiodateien (Audiotorix, Audioyou);
- 4) Digitale Arbeitsblätter zum Herunterladen (Goethe-Übungsblätter, de.islcollective, Lehrer-online, Deutschlernerblog, Hueber.edupool.de, Arbeitsblätter DaF/DaZ (Cornelsen Verlag), DerDieDaf Portal (Klett Verlag), Online-Aufgaben Deutsch als Fremdsprache (Schubert Verlag), Forum Deutsch als Fremdsprache, deutsch.info);
- 5) Internetportale für Videofilme (YouTube, Bilibili);
- 6) Podcasts - Episoden zum Deutschlernen (Slow German);
- 7) Online Lernplattformen zum Zugang zu den Lerninhalten, zur Organisation



und Dokumentation von Leistungen, zum Austausch und zur Interaktion im virtuellen Klassenraum mit sozialer Präsenz der Lehrkraft (WeLearn, Moodle);

8) Unterrichtsmanager - zum Vor- und Nachbereitung des Unterrichts;

9) Lernräume und Konferenzplattformen (Zoom, WeCom, Google classrom);

10) Lernmanagement-Systeme (Learning Management Systeme, LMS) zur Unterstützung von e-Learning (BlinkLearning, Klett Sprachen, Schoooltas);

11) Interaktive Whiteboards in Klassenräumen als Darstellungsflächen für Präsentationen, Unterrichtsmaterial oder Brainstorming;

12) Digitale Pinnwände zur Ablage von Lernprodukten der Lernenden (Padlet);

13) Kollaborative Texteditoren zur gleichzeitiger Bearbeitung eines Textdokumentes in Echtzeit (Edupad);

14) Werkzeuge zur Erstellung von Grußkarten für alle Gelegenheiten (Kisseo);

15) Werkzeuge zur Durchführung von Online-Umfragen (Bingo, Survey Monkey, Doodle);

16) Werkzeuge zur Erstellung von Collagen (PicEDU);

17) Werkzeuge zur Erstellung von Schlagwortsammlungen zur Visualisierung eines bestimmten Themas (Wortwolken, Word Cloud);

18) Werkzeuge zur Erstellung von Newsletters (Microsoft Sway);

19) Werkzeuge zur Erstellung von virtuellen Präsentationen (Zentimeter, Prezi, Genially, Actionbound);

20) Werkzeuge zur Erstellung von Spielen (JeopardyLabs, Trimino);

21) Werkzeuge zur Erstellung von Arbeitsblättern und/oder multimedialen Lernbausteinen (tutory.de, LearnngApps, Hot Potato, Wordwall, Genially, goqonqr, ThingLink);

22) Werkzeuge zur Verlinkung von Lerninhalten in QR-Code (QR-Code Generator, qrcodemonkey);

23) Werkzeuge zur Erstellung von Zeitungen (fodey.com);

24) Internetsuchmaschinen zur Recherche (Google, Bing);

25) mobile Endgeräte wie Smartphones und Tablet-PCs.

Mobile Endgeräte, ausgestattet mit Kamera, GPS, Internetzugang und populären Apps,



integrieren viele Funktionen, Ressourcen, Anwendungen und Werkzeuge, erleichtern den Lehr-Lern-Prozess und gewinnen unaufhaltsam den enormen Einfluss im Fremdsprachenunterricht.

Im hybriden Modell des Unterrichts entsteht die Tendenz zu einer neuen Rollenverteilung zwischen der Lehrperson und den Lernenden, der die teilweise Delegation der Verantwortung für den Lernprozess an die Lernenden zugrunde liegt: die Lehrperson wird zum Dienstleister, Begleiter, Berater, Coach; die Lernenden werden zu den Mitgestaltern von Lernprodukten sowie Unterrichtsmaterialien. Diesbezüglich stehen die beiden Parteien vor der Herausforderung, das Potenzial neuer Medien dem Blink-Learning-Konzept angemessen zu nutzen und diese nicht nur als funktionales Instrumentarium zu betrachten.

Unter Blended Learning versteht man ein Kursformat im Bereich des hybriden Lernens:

“Hier ist der Unterricht klar in Präsenz- und Online-Phasen unterteilt, die sinnvoll getaktet aufeinander folgen und inhaltlich miteinander verbunden sind. Inhalte werden in beiden Phasen erarbeitet, die Teilnahme an nur einer Phase reicht nicht, um die Kursziele zu erreichen. Beide Phasen sind miteinander verbunden, bauen inhaltlich aufeinander auf und werden von der Lehrkraft initiiert und begleitet (...).”

(Brash / Pfeil, 2017: 14)

Dieser integrative Ansatz liefert erweiterte Möglichkeiten für Interaktion und lässt den gesamten Lehr-Lern-Prozess über den Klassenraum hinausgehen, sobald der Zugang zu Unterrichtsmaterialien, Ressourcen und Informationen über das Internet erfolgt. Vielfältige Möglichkeiten für die mediengestützte Interaktion werden durch unterschiedliche Aufgaben geschaffen, die die Lernenden auffordern im Rahmen eines Rollenspiels miteinander zu kommunizieren, gemeinsam zu handeln, sich gegenseitig zu überzeugen, zu informieren etc. In wechselseitiger Interaktion üben die Lernenden nicht nur gemeinsam zu handeln und zu denken, sondern auch Wissen zu entdecken und zu entwickeln, weil Wissen ein Konstrukt ist.

“Wie lernen auf natürliche Weise, indem wir Informationen ausgesetzt sind, die wir mit unseren Sinnen aufnehmen und dann verarbeiten. Um aber unsere Wissensbasis



zu erweitern, muss diese Information über ein Organisationsniveau verfügen, das dem entspricht, wie unser Verstand strukturiert und organisiert ist - und unser Verstand verändert sich in Struktur und Organisation mit zunehmendem Alter. ”

(Hattie / Yates, 2015: XY)

Damit verbundene Entscheidungen über die Implementierung digitaler Medien werden in Bezug auf die eindeutig und verständlich definierten Lernziele sowie die geplanten Aktivitäten von der Lehrperson getroffen. Hierbei erfolgt die Unterrichtsdurchführung kursraumübergreifend. Präsenz- sowie Online-Phase sind als gleich wichtig zu betrachten und die Lernaktivitäten in beiden Phasen sind miteinander zu verzahnen. Von Relevanz sind nicht digitale Medien an sich, sondern die Art und Weise ihrer Implementierung zur Umsetzung der vordefinierten Lernziele, Gestaltung des optimalen Lehr-Lern-Prozesses und Unterrichtsmodernisierung. Der Auswahl neuer Medien liegt die vorhandene technische Ausstattung des Klassenzimmers zugrunde, die Medienkompetenz der Lehrenden sowie der Lernenden und ihre Teilkompetenzen: das Wissen über verfügbare Medien, die Fähigkeit zu ihrer kritischen Betrachtung und die Tendenzen der Mediennutzung. Der erste und einfachste Schritt zur Implementierung digitaler Medien in die Lehre ist die Integration weniger verfügbarer Medien mit vielfältigeren Funktionen. Bei der Auswahl von Anwendungen ist der Fokus auf autonomes und kollaboratives Lernen, die Binnendifferenzierung und Individualisierung von Aufgaben, die Automatisierung und Transfer zu legen.

3.3. Mediengestütztes Lehr-Lern-Prozess

“Lernen ist ein vielschichtiges Phänomen, welches einer aktiven Beteiligung, Motivation und Willen des Lernenden bedarf (...). Lernen erfolgt erst nach einem einsichtigen Anlass heraus, sei es hervorgerufen durch ein Erlebnis, dem Bedürfnis nach einer gewissen Handlungskompetenz oder auch durch erkannte Fehler. (...) Aufmerksamkeit, Neugier und Konzentration gelten als ideale Voraussetzungen für



nachhaltige Lernprozesse; dagegen führen Überforderung, Langweile oder Angst zu defensivem Lernverhalten, Lernblockaden oder Lernverweigerung.”

(Iberer & Wippermann 2013, Kapitel 2)

Unserer Erfahrungen nach sind die Beteiligung, die Motivation und der Willen seitens Lernenden nicht von entscheidender Wichtigkeit für die Nachhaltigkeit im Spracherwerb. Die Lernerautonomie als bewusstes Umgehen mit dem Lernen, die Reflexion eigener Lernziele, das Nachdenken über das Gelernte sind ebenso wichtig und dienen zur Vorentlastung des Lernprozesses selbst. Im absoluten Fokus sollen die Wünsche und Erfahrungen, der kognitive Hintergrund, das vorhandene Sprachwissen der Lernenden stehen. Der mediengestützte Unterricht ermöglicht den Zugang zu authentischen Materialien und bietet vielfältige Möglichkeiten sich in lebensnahen Kontexten mit der Zielsprache zu befassen und sprachliches Handeln zu simulieren. Durch Aufgaben mit Bezug auf ihr Lebensumfeld, erhalten die Lernenden die Anlässe für sie relevante Fragestellungen zu beantworten und werden auf sprachliches Handeln außerhalb des Unterrichts vorbereitet.

Die Beobachtung und Analyse des Unterrichts zeigen, dass keine einheitlichen Formeln für die Transformation des Spracherwerbs zur Nachhaltigkeit existieren. Nachhaltige Effekte und Qualität versprechen eine pro-aktive Lehr- und Lernkultur sowie die Berücksichtigung folgender Schwerpunkte bei der Planung, Organisation und Durchführung des mediengestützten Unterrichts und der Aufbereitung von Unterrichtsmaterialien.

1. Die Aufbereitung von Aufgabenstellungen mit dem Fokus auf interaktiven Situationen und authentischen Sprechanlässen, sprachlichem Handeln und interkulturellen Divergenzen, Lerneraktivierung und Lernerautonomie

2. Die Aufbereitung von Unterrichtsmaterialien auf der Basis folgender didaktisch-methodischen Prinzipien: Kompetenzorientierung, Aufgabenorientierung, Handlungsorientierung, Anwendungsorientierung, Interaktionsorientierung, interkulturelle Orientierung, Inhaltsorientierung, Formorientierung.

3. Die Aufbereitung von Übungen mit hoher Wiederholungsrate in der Online-Phase für die Festigung und besseres Behalten von erarbeiteten Inhalten.



4. Die Aufbereitung von Aufgaben zur Binnendifferenzierung durch Lernmaterialien oder Lern- und Arbeitsformen, orientiert auf Lernbedürfnisse, im Idealfall auch auf unterschiedliche Lernertypen und geeignet für selbstständiges Lernen.

5. Die Sicherung der Progression auf Grund konsekutiv aufeinander aufbauender Lernschritte.

6. Die Übertragung von gelernten Inhalten auf eine neue Lernsituation nach ihrem Üben in der Online-Phase mit anschließender systematischer Anwendung im Präsenzunterricht.

7. Die Unterstützung und die Beratung beim Lernen.

8. Geringere Fokussierung auf die Kontrolle des Lernprozesses, mehr - auf die Begleitung und Beratung.

9. Die Betreuung seitens der Lehrperson sowohl in der Präsenz- als auch in der Online-Phase.

Durch neue Medien wird der ständige Kontakt der Lernenden zu einer medienunterstützten Lernumgebung mit dem vereinfachten und schnellen Zugang an gewünschte Informationen gesichert. Einerseits, wird die anregende Auswirkung auf den Lernprozess als solchen durch die optimierte Informationsaufnahme ausgeübt. Dies führt im Endeffekt zur Modifizierung des Lernvorganges durch den zugrunde liegenden hohen Anteil an angesteuertem Lernen — einem idealen Vorgang, bei dem bestimmte Kompetenzen und/oder Wissen erworben werden ohne dies zu merken. Als Folge dessen wird die Motivation zum Sprachenlernen angespornt, die als Triebkraft einen positiven Einfluss auf die Schnelligkeit, die Ausdauer und den Erfolg beim Erlernen der Fremdsprache ausübt. Wortschatz, Grammatik, Redemittel werden dabei unbewusst gelernt. Der Lernprozess ohne vorgegebene Handlungshilfe wird von den Lernenden selbst organisiert und reflektiert, was weniger anstrengend ist. Andererseits, kann hybrides Lernen zu einem Motivationsverlust führen, weil es weniger Praxisstunden gibt. In beiden Fällen üben digitale Lehrmethoden wie mediengestütztes Vokabellernen, interaktive, sich selbst korrigierende Übungen und gemeinsame Handlungen sowie Sprachlernspiele eine positive Auswirkung auf autonomes und



kollaboratives Lernen aus. Über ein besonders großes Potential verfügen Spiele, denn diese selbst sind gute Motivatoren für die Lernenden:

1. Der Erwerb von Kompetenzen und neuem Wissen.
2. Das Streben nach Dominanz und der Wunsch der beste Spieler zu werden.
3. Der Mut zur Herausforderung und der Wunsch, die im Spiel dargestellten Probleme zu lösen.
4. Das Lernen von unterschiedlichen sozialen Rollen und das Üben sozialer Interaktion.

Das Lernen ist eine wichtige Funktion des Spielens, die T. C. Breiner und L. D. Kolibius in folgenden Unterfunktionen eingeteilt haben: Rollenlernfunktion, Charakterlernfunktion, Empathielernfunktion, Motivationslernfunktion, Kreativitätsfunktion, Weltbildlernfunktion, Faktenlernfunktion (*Breiner & Kolibius, 2019: 117*).

Diese Spielfunktionen lassen sich auf den Fremdsprachenunterricht übertragen, um Folgendes zu erzielen:

- 1) nützliches Wissen vermitteln und die Lernenden zum Erlernen neuer Inhalte antreiben;
- 2) schauspielerische und/oder narrative Fähigkeiten entfalten;
- 3) üben, Mimik, Gestik und Körpersprache beim sprachlichen Handeln richtig anzuwenden;
- 4) eine individuelle oder gemeinsame Identität innerhalb der Gruppe über gemeinsame Werte, eine gemeinsame Sprache, (Sub)kultur, Geschichte entwickeln und dadurch soziale Realität (re)konstruieren sowie soziale Rollen innerhalb der Gesellschaft ausprobieren und/oder trainieren;
- 5) soziale Kompetenzen wie Teamfähigkeit, Verhandlungstechnik, Argumentationstechnik, Einschätzungsvermögen, Rücksicht trainieren sowie das Selbstvertrauen im Umgang mit Konfliktsituationen entfalten;
- 6) Mitgefühl und Empathie stärken;
- 7) strategisches und taktisches Denken verbessern;
- 8) zur Kreativität, Erfindung und Phantasie anspornen;



9) der Langweile alltäglichen Übens entfliehen, Stress abbauen, positive Emotionen hervorrufen.

Die einzusetzenden Spiele lassen sich in folgenden Genres einteilen:

Rollenspiele und Schreibrollenspiele: bei Rollenspielen identifizieren sich die Lernenden mit verschiedenen Charakteren und müssen diese darstellen. Schreibrollenspiele laufen über verschiedene Medien, die das Gruppenschreiben (auch Texteingabe mit Bildern, Audio- und Videodateien) ermöglichen: Chat-Rollenspiele, Blog-Rollenspiele, Mail-Rollenspiele, Wiki-Rollenspiele, App-Rollenspiele etc.

Narrative Spiele: die Lernenden müssen eine vorgegebene Aufgabe durch Beschreibung von Bildern, Gegenständen oder Personen lösen.

Denkspiele: die Lernenden müssen verschiedene Rätsel lösen, was verschiedene logisch-mentale Prozesse antreibt, z.B.: Brettspiele Kreuzworträtsel etc.

Planspiele: die Lernenden müssen in einer lebensnahen Situation das Denken mit dem Handeln verknüpfen, um dargestellte Aufgaben zu lösen.

Spiele werden seit langem im analogen Fremdsprachenunterricht für Jugendliche eingesetzt. Mobile Endgeräte machen die Aneignung von Lerninhalten und Interaktion von Ort und Zeit unabhängig. Diese Bildungsressourcen trainieren spezielle Fähigkeiten und das spielbasierte Lernen an sich wird bei der Interaktion sprachlich begleitet, was zum Erwerb und/oder zur Entwicklung der Sprachkompetenzen führt.

3.4. Design mediengestützten Unterrichts

Die Lernphasen hybriden Lernens lassen sich in analoge Präsenz-Phasen und synchrone sowie asynchrone Online-Phasen einteilen. Der mediengestützte Ansatz an sich definiert keine Organisationsform des Unterrichts, verändert aber die Unterrichtsplanung, die Vorbereitung der Lernumgebung, die Durchführung der Lernphasen. Einzuplanen sind nicht nur die Online- und Präsenz-Phasen mit Vor- und Nachbearbeitung, sondern auch die Zeit zwischen den Sitzungen und die Lernprogression.



Die Qualität hybriden Lernens wird nicht vom Einsatz vieler Werkzeuge und Anwendungen bestimmt, sondern von der Transparenz des Unterrichts. Die Lernenden haben oft reiche lehrerzentrierte Erfahrungen und geringe oder gar keine Erfahrungen mit autonomem Lernen und eigenverantwortlicher Arbeit. Diese Erfahrungen beeinflussen die Einstellungen und Erwartungen der Lernenden. Aus diesem Grund ist es die Aufgabe der Lehrperson, die lernerzentrierte Lernumgebung zu schaffen, in der die Lernenden motiviert sind, selbstständig zu arbeiten, Sprachphänomene zu entdecken, individuelle Lernstrategien anzuwenden, die Zielsprache zu benutzen. Sich auf neue Wege einzulassen hilft den Lernenden ein transparenter Unterricht, innerhalb dessen unserer Ansicht folgende Aspekte zu thematisieren sind:

1. Auswahl der Arbeitsweisen in Hinblick auf die spezifischen Anforderungen des Curriculums, Richtlinien und Standards der Prüfungen, Erfolgskriterien und Leistungserwartungen.

2. Angestrebte Lernziele und die Angemessenheit der mediengestützten Lernumgebung für ihre Verwirklichung sowie das Potenzial der Lernprogression durch Digitalisierung.

3. Auswahl an Unterrichtsmethoden sowie Lernstrategien und Begründung für ihre Auswahl.

4. Auswahl an Sozial- und Arbeitsformen und Begründung für ihre Auswahl.

5. Klarheit und Verständnis von Aufgabenstellungen, Arbeitsanweisungen und Unterrichtsmaterialien.

6. Begründung der Flexibilität in Aufbereitung von Themen und Unterrichtsmaterialien sowie der Umgang mit den Aufgaben zur Binnendifferenzierung und Individualisierung des Lernens.

7. Relevanz selbständigen Lernens und Monitoring der Lernprogression, der Wiederholung und Konzentration auf dem Thema.

8. Umgang mit Fehlern.

Das grundlegende Problem stellen die genaue Planung der kleinstrittigen Arbeitsschritte sowie die Aufbereitung von Unterrichtsmaterialien, weil die Auswahl und der Zugang zu Unterrichtsmaterialien Flexibilität schaffen, was



eigenverantwortliche Arbeit der Lernenden erfordert.

Durch das Erstellen eigener Lerninhalte übernimmt die Lehrperson mehr Einfluss auf den Lernprozess, aber auch die Lernenden können zu den Mitgestaltern von Lernmaterialien werden. In diesem Fall bezieht sich die Arbeit mit Unterrichtsinhalten nicht nur auf Lehrbücher sowie von der Lernperson vorgefertigte Materialien und Extramaterialien für Binnendifferenzierung und Individualisierung des Unterrichts, sondern auch auf die Lernprodukte der Lernenden. Für die Lehrperson entstehen dadurch neue Aufgaben und Herausforderungen, die sich im folgenden kurz skizzieren lassen.

Die Lernprodukte der Lernenden sollen seitens der Lehrperson akzeptiert werden und in den Lernprozess integriert werden, z.B. als ein Einstieg in den Unterricht, Material für Weiterarbeit oder zur Verzahnung der Online- und Präsenz-Phase (Kommentare, Rückmeldungen etc.). Dies setzt mehr Toleranz gegenüber sprachlichen Fehlern und Offenheit seitens Lehrperson voraus, den Lernprodukten der Lernenden Einlass zu gewähren.

Den nachhaltigen Erfolg im Fremdsprachenlernen sichert gezielte Unterstützung der Lernenden beim Lernprozess, realisierbar durch die Einsicht in die von ihnen erstellten Lernprodukte, das Monitoring des Lernfortschritts, die Berücksichtigung von Interessen und Erfahrungen der Lernenden und ihre gezielte Beratung durch Einzel- und Gruppenrückmeldungen.

Eine gute Basis für Binnendifferenzierung und Individualisierung des Lernens stellt die Analyse von Leistungen. Aufgrund dieser Leistungen könnten den Lernenden unterschiedliche Lernaktivitäten und soziale Formen, Aufgaben und Lernmaterialien angeboten werden. Diese Dimension versetzt die Lehrperson in die Rolle des Moderators, Begleiters und Coaches mit geringerer Dominanz, die in Online- und Präsenz-Phase ihre Betreuung zeigen soll.

Steuerung, Moderation, Beratung und Unterstützung stehen im Mittelpunkt eines transparenten Unterrichts, der sich in folgenden Phasen der Unterrichtsorganisation einteilen lässt:

Einstieg. Der Schwerpunkt liegt auf der Zielsetzung, der Aktivierung von



Vorwissen zum Thema und auf dem Wecken des Interesses ans Thema. Die Entwicklung des Bezugs der Lernenden zu den Unterrichtszielen übt positive Auswirkung auf die Lerneraktivierung aus und aktive Lerner arbeiten konzentrierter und motivierter, übernehmen steuernde Aufgaben, tauschen untereinander aus, reflektieren ihre Stärke und Schwäche kritisch, sind bewusst, wie sie effizienter Sprache lernen können, erzielen bessere Leistungen.

Festlegung der Leistungserwartungen. In dieser Phase werden Leistungserwartungen der Lernenden eindeutig verbalisiert. Ihre Reflexion wird die Lernenden in die Lage versetzen, eigene Fortritte einzuschätzen und diese bei Bedarf zu verbessern.

Erarbeitungsphase. In dieser Phase werden Arbeitsanweisungen angeleitet und die Aufgaben für die Lernenden festgelegt, Werkzeuge für ihre schnellere und einfachere Verwirklichung vorgestellt, Wortschatz, grammatische Strukturen und kulturelle Realen vermittelt, entdeckt und eingeübt. Die Erkundigung danach, ob die Arbeitsanweisungen selbst sowie die Aufgaben klar und verständlich sind, ob sie die Aufgabe für durchführbar finden, ob die Lernenden sich mit den Werkzeugen gut auskennen, ob sie neue Inhalte verstanden haben, ist für die Lernenden ein Zeichen dafür, dass sie nicht in Stich gelassen werden und jede notwendige Unterstützung bei Bedarf erhalten werden.

Anwendungsphase. Nach der Durchführung des angeleiteten Übens in der Präsenz- oder Online-Phase sowie nach der Kontrolle der Hausaufgabe lässt man die Lernenden mit der Sprache handeln oder das neu erworbene Wissen anwenden.

Rückmeldung und Zusammenfassung. In dieser Phase werden Rückmeldungen über erreichte Leistungen gegeben, offene Fragen geklärt, neue Wissenszusammenhänge dargestellt und den Lernenden veranschaulicht, wie sie die entwickelten Fertigkeiten oder das neu erworbene Wissen auf neue Lernsituationen, Kontexte oder Wissensbereiche übertragen können.

Auf diese Weise ist ein transparenter Unterricht mit klarer Formulierung der Lernziele und Aufgabenstellungen, kleinschrittiger Strukturierung der Lernphasen, der Aufbereitung didaktisch-methodisch sinnvoller Unterrichtsmaterialien, durchdachten



Sozial- und Arbeitsformen, der Betreuung und Unterstützung der Lernenden von entscheidender Bedeutung im mediengestützten Lehr-Lern-Prozess. Zudem erfordert medienunterstützte Lehre die entsprechende berufliche Qualifikation und Medienkompetenz (digital literacy) der Lehrperson bei der Planung und Durchführung des Unterrichts sowie ihre kritische Analyse des Medienansatzes im Unterricht.

Fazit

Elektronische und digitale Medien gewinnen zusehends an Bedeutung und Beliebtheit im Fremdsprachenunterricht. Sie verändern den Arbeitsalltag für Lehrende und Studierende stark, sofern diese Ressourcen und Instrumente systematisch in die Lehre integriert werden. Vor diesem Hintergrund lag der Fokus der vorliegenden Untersuchung auf dem Blended Learning.

Das crossmediale Blended-Learning-Konzept basiert auf der Kombination mehrerer Konstituenten: digitale und elektronische Lernmedien, handlungs- und interaktionsorientierte Lernmethoden, visualisierte, portionierte und binnendifferenzierte Unterrichtsmaterialien, wechselnde Arbeits- und Sozialformen, kursraumübergreifende Unterrichtsplanung und -Durchführung, transparenter Unterricht und komplexes Unterrichtsdesign.

Die nachhaltige Verbesserung und Modernisierung der Lehre mit Hilfe digitaler Medien ist ein wesentliches Argument für deren Einsatz. Das Problem ist zunächst die Überforderung der Lehrperson, die bei der Ausführung der Arbeitstätigkeit nicht nur entsprechende berufliche Qualifikation und Medienkompetenz nachweisen soll, sondern auch diese je nach Aufgaben mit Kenntnissen, Fertigkeiten und Kompetenzen eines Coaches, Moderators, Schauspielers, Autors, Technikers, Designers etc. kombinieren soll, was eher ein Wunschtraum als Realität ist. Aus der Summe der dargestellten Teilprobleme entstehen Risiken für die Sicherung der Qualität der Lehre, die evidenzbasierte Forschung verlangen.

Das Erproben und die Reflexion des Medienansatzes im hybriden Unterricht



sowie des neuen Konzepts des Fremdsprachenunterrichts soll im Rahmen der Praxiserkundung im Unterrichtsraum wie in einem Versuchslabor empirisch und kritisch erfolgen. Dabei sind implementierbare Kriterien und Kontrollmechanismen für nachhaltige Qualität gemischten Lernens als nützliche Hilfe für die Lehrenden auszuarbeiten.