

VIDEO CONFERENCE SYSTEMS AND BLENDED LEARNING IN GERMAN AS A SECOND LANGUAGE LESSONS

GERHARD WAZEL

Institut für Interkulturelle Kommunikation e.V. (IIK)

With the development of more powerful video conferencing systems, new dimensions are also opening up for blended learning. In the case of video conference-supported virtual classrooms, there is a shift from predominantly asynchronous distance learning to primarily synchronous auditory-visual interaction in which the most varied of sources can be integrated, starting with digitized textbooks linked to learning management systems (LMS), language learning web portals, online self-learning exercises up to documents, videos, podcasts, presentations, chats, mailings, padlets, photo albums, etc.

A powerful video conference system is Google Meet, which is linked to Google Classroom and other Google apps and is therefore suitable for work in the virtual classroom (UK).

Video-based teaching and learning in the virtual classroom has a number of special features compared to face-to-face teaching that must be taken into account if the teaching is to be successful. These special features are introduced in the present article.

It also becomes clear that blended learning in its current form changes the roles of learners and teachers compared to previous lessons and also requires considerable media competence on both sides.

Key words: Tags, Blended learning, Google, Google app, Google Classroom, Google Meet, LMS (learning management system), Moodle, Face-to-face teaching, Video conferencing system, Virtual classroom

Videokonferenzsysteme und Blended Learning im Unterricht Deutsch als Zweitsprache

In unseren Sprachlehr- und Sprachlernportal-Projekten (IMED-KOMM-EU, MIG-KOMM-EU, FALINAR, TOURNEU, FITKOMM u.a.) bedeutete Blended Learning/bEducation ein maßgeschneidertes, d.h. zielgruppenspezifisches, allgemein leicht zugängliches, modular aufgebautes, handlungsorientiertes Lernarrangement mit task based learning, das die Vorteile des **Selbstlernens** (mit individueller Arbeit am PC sowie mit traditionellen Lehrmaterialien, interaktivem Live-Unterricht, individuellem Online-Tutor und anderen Kursteilnehmern via E-Mail, Chat, Skype, Web. 2-Aktivitäten, Wikis am Arbeitsplatz oder im Homebereich) **einerseits und Präsenzphasen mit face-to-face-Kommunikation in regionalen Lernzentren andererseits** integriert. In IMED-KOMM-EU geht es beispielsweise in erster Linie um die kommunikative berufs- und fachbezogene Entwicklung bzw. Weiterentwicklung der Schlüsselkompetenz interkulturelle medizinische Kommunikation und Zertifizierung für Europa, womit insonderheit ein Beitrag zur lebenslangen Erwachsenenbildung sowie zur beruflichen Bildung zwecks Sicherung der Beschäftigungsfähigkeit sowie zur europäischen Integration geleistet werden soll.

Kern dieses Lernarrangements sind zwar die eigentlichen, aus programmierten Aufgaben und Übungen einerseits und (freien) Aufgaben/Übungen für die Präsenz-

phasen bestehenden Sprachkurse zur interkulturellen medizinischen Kommunikation Deutsch, Bulgarisch, Tschechisch, Slowakisch und Ungarisch andererseits, doch die Erfahrungen aus unseren vorausgehenden Projekten zeigen, dass die anderen Bestandteile der Webseiten u.U. für bestimmte Zielgruppen und Nutzer von größerer Bedeutung sind als die Sprachkurse im engeren Sinne, da sie entweder über den Sprachkurs hinausgehende Informationen offerieren oder/und die eigentlichen Sprachkurse ergänzen bzw. vervollständigen. Von besonderem Interesse sind offensichtlich das Angebot an Youtube-Videos,

Links, Podcasts/Vidcasts, Selbsttests zu den verschiedenen Aspekten der medizinischen und geschäftlichen Kommunikation sowie weiterführende Lehrmaterialien und aktuelle Beiträge.

Die Blended-Learning-Arrangements unserer Webportale nutzen in ihrer Onlinephase Lernmanagementsysteme wie Moodle bzw. CMS (Drupal, WordPress mit Erweiterungen zu LMS).

Einige unserer Partner (wie die medizinische Universität Varna) arbeiten konsequent mit dem Blended-Learning-Lehr- und Lernmanagementsystem im Rahmen der o.g. Kurse, andere – wie wir selbst - jeweils bei Bedarf. Unsere Sprachlernportale werden national und international vorrangig online als E-Learning-Plattformen asynchron genutzt.

Neue Dimensionen durch Videokonferenzsysteme

Mit der Entwicklung leistungstärkerer **Videokonferenzsysteme** eröffnen sich auch für das Blended Learning neue Dimensionen. Bei videokonferenzgestützten virtuellen Klassenzimmern erfolgt eine **Verlagerung von einem vorwiegend asynchron bestimmten Distanzlernen hin zu einer vorrangig synchronen auditiv-visuellen Interaktion**, in die die unterschiedlichsten Quellen integriert werden können, angefangen von mit LMS verknüpften digitalisierten Lehrwerken, Sprachlern-Webportalen, Online-Selbstlernübungen bis hin zu Dokumenten, Videos, Podcasts, Präsentationen, Chats, Mailing, Padlets, Fotoalben usw.

Nach der Erprobung diverser Systeme entschieden wir uns in unserem Institut (IIK) für das **Videokonferenzsystem Google Meet**, das mit Google Classroom und anderen Google Apps verknüpft und daher für eine Arbeit im Virtuellen Klassenzimmer geeignet ist.

Das IIK verfügt über eine eigene Google-Domain. Mit dem Zugang in diese vom IIK zentral verwaltete Domain erhalten die Lehrenden, aber auch die Kursteilnehmer (Letztere nur für die Zeit des jeweiligen Kurses) nicht nur eine **IIK-Mailadresse**, sondern auch den Zugang zu **Google Meet und Google Classroom**. Der Zugang dazu ist schon auf den IIK-Chromebooks ebenso eingerichtet wie weitere Google-Apps, die für den Unterricht bedeutsam sind, vor allem Kalender, Drive, Docs, Präsentationen, Tabellen, Youtube, Podcasts, Mail, Hangouts, Fotos, Jamboard, Formulare etc.

Die führende App ist im Allgemeinen, wie erwähnt, Google Meet, in dem eine Verknüpfung von synchronen und asynchronen Elementen möglich ist.

Bei seiner Nutzung sind folgende interne Features von besonderer Bedeutung:

Man kann **als Lehrkraft** in bzw. während der Videokonferenz vor allem

- Unterricht unter Nutzung aller (idealerweise vorbereiteten) internen und externen

Quellen

- live darbieten bzw. als Lerner live verfolgen;
- Teilnehmer in Google Meet sehen, anpinnen oder stummschalten;
- Teilnehmern in Google Meet Fragen stellen;
- Chatnachrichten senden;
- Breakouts (Gruppenarbeit) einrichten und verwenden;
- Whiteboards nutzen;
- Umfragen starten und auswerten.

Ferner kann man **als Lehrkraft**

- Untertitel in Videoanrufen verwenden, was sowohl bei schwerhörigen Teilnehmern sinnvoll ist

- als auch als Verstehenshilfe bei Hörtexten funktioniert;
- bei unterschiedlicher Personenzahl das Layout ändern;
- Mikrofone und Kameras deaktivieren und aktivieren;
- Details und Anhänge zu Videoanrufen ansehen;
- den Bildschirm während eines Videoanrufs präsentieren;
- Videokonferenzen aufzeichnen;
- Videokonferenzen live streamen;
- Telefon für Audio in Videokonferenzen verwenden;
- Geräusche aus Videoanrufen herausfiltern;
- den Hintergrund ändern;
- sich die Einwahldetails der Videokonferenz anzeigen lassen;
- die Einstellungen von Audio und Video ändern;
- Kalenderanhänge anzeigen.

Als Lerner kann man

- an der Videokonferenz aktiv teilnehmen;
- Fragen stellen;
- an einer Umfrage teilnehmen;
- selbst präsentieren;
- sich zwecks Meinungsäußerung melden;
- mit allen chatten;
- an Breakouts teilnehmen.

Verknüpfung von Google Meet mit dem LMS Google Classroom

Besonders effektiv ist unseres Erachtens die Verknüpfung von Google Meet mit dem Lernmanagementsystem Google Classroom, in das weitere Google Apps eingebunden werden können.

Classroom ist perfekt auf die wichtigsten von ihnen (Google Docs, Google Drive, Gmail, Docs, Präsentationen, Tabellen und Kalender) abgestimmt.

Im Google Classroom kann man **als Lehrkraft** u.a.

- Kurse, Aufgaben und Noten online erstellen und verwalten;
- Aufgaben, Materialien und Anhänge hinzufügen, beispielsweise YouTube-Videos, Umfragen aus Google Formulare oder andere Elemente aus Google Drive einschließlich Materialien aus anderen LMS wie Moodle oder Blinklearning, mit dem alle für DaF/DaZ wichtigen deutschen Verlage arbeiten;
- Im Kurs-Stream Ankündigungen posten und Fragen für Schüler und Studenten erstellen;
- direkt und in Echtzeit Feedback zu Aufgaben geben;
- Teilnehmer zu Kursen hinzufügen oder daraus entfernen.

Als Lerner kann man vor allem

- Aufgaben und Ankündigungen ansehen, Aufgaben bearbeiten und abgeben;
- über den Kursstream oder per E-Mail Ressourcen austauschen, Beiträge erstellen, Bilder, Dateien, Videos oder Links zu Beiträgen hinzufügen, löschen, kommentieren und mit anderen zusammenarbeiten;
- Inhalte für Classroom über Mobilgeräte freigeben;
- Aufgaben zurückziehen;
- seine Gesamtnote ansehen;
- Screenreader mit Classroom auf dem Computer verwenden.

Drei weitere Google Apps sind bereits in Google Classroom integriert und können daher von dort aus gestartet werden: Google Meet, Google Kalender sowie die quasi interne Festplatte Google Drive, von der aus man daselbst vorher gespeicherte Dateien sofort aufrufen und präsentieren bzw. bearbeiten lassen kann.

Besonderheiten des videogestützten Lehrens und Lernens im Virtuellen Klassenzimmer (VK)

Das videogestützte Lehren und Lernen im Virtuellen Klassenzimmer weist im Vergleich zum Präsenzunterricht¹ eine Reihe von Besonderheiten auf, die zu beachten sind, wenn der Unterricht erfolgreich sein will. Sie sollte, so Kerres 2020², „synchrone und asynchrone Elemente kombinieren und den Focus der Aufmerksamkeit gezielt steuern.“

Prima vista können wir einige wichtige Gestaltungshinweise für den Einsatz von VK empfehlen, die Kerres² auf der Grundlage eigener Online-Studiengänge und der Beratung von Lehrpersonen formuliert.

„Vor bzw. am Beginn“

- Achten Sie auf die richtige Positionierung Ihrer Kamera und der Ihrer Teilnehmer, damit sie für die anderen Teilnehmer gut zu sehen sind (günstig, wenn Kopf und Oberkörper sichtbar sind);
- Optimierung der Ausleuchtung vornehmen (lassen), z.B. Gesicht von vorn ausleuchten;
- zwecks Reduzierung der stressigen Selbstaufmerksamkeit eigenes Bild an den Rand schieben;
- Regeln festlegen: Kameranutzung (Kamera eingeschaltet lassen), Gespräch (z.B. Wortmeldung per Handheben, Sprechen nach Aufforderung, Ein- und Ausschalt-

ten der Mikrofone, damit keine unerwünschten Geräusche den Unterricht stören), Benutzung der Chatfunktion (keine Schattenkommunikation in anderen Chaträumen);

- abklären, welche Lehrmaterialien bereitgelegt werden sollen, wo zusätzliche Materialien zu finden sind, die benötigt werden.

Während der VK

- Am Anfang einfache Aktivitäten einplanen, damit sich die Teilnehmer an die ungewohnte Situation gewöhnen (jeder TN meldet sich, sagt evtl. etwas, technische Probleme beheben, kurze Chatmitteilung etc.);

- auch während des Unterrichts Teilnehmende einzeln ansprechen und sie aktiv einbinden

- Pausen einplanen, evtl. vorher ansagen;

- Einstieg am besten mit einer Folie, die gemeinsam und/oder in Gruppenarbeit ausgewertet wird;

auch während des Unterrichts eignen sich Folien, aber auch kurze Input-Videos, um die Aufmerksamkeit der TN zu fokussieren; günstig sind begleitende, das Verständnis fördernde Texte, u.U. wie bei den Folien mit gesetzten oder laufenden Markierungen (Nutzung der Whiteboard-/Jamboardfunktion, Bamboo Paper, Microsoft Whiteboard oder Bearbeitung mit Adobe, Dochub, Lumin usw.);

- Aktivitäten (u.a. in Gruppen) gestalten und auswerten, nicht nur präsentieren, damit die

Aufmerksamkeit erhalten bleibt, vorher Gruppenarbeit erläutern; dabei bieten sich auch Themen an, die auch im Präsenzunterricht üblich sind: ein Kapitel eines Lehrbuchs, eine Erörterung zu einer Leitfrage, eine Nachbesprechung über eine Lektion zu moderieren, komplexere Fragen zu diskutieren usw.;³

- Breakouts erläutern (Länge, Aufgaben langsam und deutlich besprechen, Mitteilung, wo sich die Lehrperson während der Gruppenarbeit befindet, wie sie ansprechbar ist usw.);

- abwechslungsreiche Unterrichtsgestaltung u.a. durch Einbeziehung unterschiedlicher externer Quellen (alle Sprachtätigkeiten schulen), Aktivitätsformen wie Üben, Anwenden, Transfer nutzen,

- Modell- und Beobachtungslernen organisieren usw.;

- eigene und Vorträge von Teilnehmern asynchron zum Abruf bereitstellen usw.“

Perspektive

Wenn man sich als Lehrender erst einmal detaillierter mit den diversen Videokonferenzsystemen und konkurrierenden Lernmanagementsystemen vertraut gemacht hat, wird man feststellen, dass sie alle z.T. gravierende Schwächen haben, die durch die unzulängliche digitale Infrastruktur in der Bundesrepublik Deutschland noch verstärkt werden. Es gibt kaum eine mehrstündige Videokonferenz ohne Störungen – nicht nur durch Bedienfehler der Teilnehmer und der Organisatoren.

Sowohl die Videokonferenzsysteme als auch die Lernmanagementsysteme sind in der Regel nicht optimal für unsere methodisch-didaktischen Erfordernisse geeignet. Zum Teil enthalten sie eine verwirrende Fülle letztlich überflüssiger, schwer zu

beherrschender Werkzeuge (Beispiel Moodle), andererseits werden Funktionen überbetont - etwa die Erstellung von Umfragen bei Google Meet, die Punkte-/Notenfunktion in fast allen LMS, die Angebote für die (umständliche, zeitaufwändige) Erstellung von Übungen und Tests, die in ausreichender Zahl und besserer Qualität – vor allem in den Lehrwerken unserer Verlage oder online - vorhanden sind. Schließlich müssen wichtige Anwendungen importiert werden usw.

Gewiss wird der nun folgende Digitalisierungsschub auch bei den Videokonferenzsystemen und LMS gravierende Fortentwicklungen bringen. Wie intensiv an den für uns interessanten Tools gearbeitet wird, kann auch bei Google beobachtet werden.

Parallel dazu verläuft die rasche Entwicklung der Technologien. Neue visuelle (wie die Virtual-Reality-Brillen) und digitale Angebote (wie die von uns eingesetzten, auf die von uns genutzten Systeme abgestimmten Chromebooks und ihnen folgende Upgrades) werden im Handumdrehen einzusetzen sein. Diese Entwicklungen werden es noch besser ermöglichen, nicht nur kognitive Lerninhalte zu vermitteln, sondern auch psychomotorische Fertigkeiten zu stimulieren und soziale Verhaltenskompetenzen zu entwickeln.

Sicher dürfte sein, dass das digitale Lernen generell, aber auch der Onlineunterricht bzw. Elemente/Phasen/Modelle/Szenarien des Onlinelernens in der Zukunft im Unterrichtsalltag eine größere Rolle spielen werden als vor der Coronapandemie.

Auch unsere Hauptauftraggeber werden wohl künftig Blended Learning oder eine hybride Unterrichtsgestaltung bzw. den raschen Wechsel vom Präsenzunterricht ins Virtuelle Klassenzimmer erlauben.

Aus unserer Sicht macht dies vor allem bei berufssprachlichen Kursen bzw. auf den oberen Sprachniveaus einen Sinn, zumal dann, wenn die Kursteilnehmer bereits berufstätig sind und nicht jederzeit in Kursen präsent sein können, auch weil sie weite Anfahrtswege und -zeiten haben. Ein Teil der Lernangebote kann ergo an den Arbeitsplatz/in die eigene Wohnung bzw. in die Freizeit verlagert werden. Ähnliches gilt z.T. auch für das Lehrpersonal.

Dabei sind mehrere (kombinierbare) Grundmodelle möglich, z.B. das Flex-Modell, das Stationen Modell, das Selbstkombinierungs-Modell und das Erweiterte virtuelle Modell.⁴

Bei der Realisierung dieser Modelle dürften auch Methoden zum Einsatz kommen, die in letzter Zeit in der Diskussion sind – wie etwa die EEE-Methode (Eintauchen – Entdecken – Erklären) und die LPS-Methode (Learn – Present – Share).⁵ Für den Einstieg sind geeignet: „Impulseinstieg (Bild, Video, Gesprächsimpulse, Karikaturen, Collagen ...), Mind-Map/ Brainstorming/ Kartenabfrage, Punktabfrage/Vier-Ecken-Methode, Blitzlicht; bei der gemeinsamen Erarbeitung von Inhalten werden empfohlen: Jigsaw/Gruppenpuzzle, Placemat, Schreibgespräch, Think-Pair-Share; die Ergebnisse werden evaluiert und präsentiert via: Statusmeldungen, Umfragen, Chat, Notizen, Whiteboard/Jamboard.“⁶

Cornelsen⁷ unterscheidet Online-Methoden, Präsenz-Methoden und “Blended-Methoden:“

Onlinemethoden

Methode	Mögliche Einsatzszenarien
Bildergalerie	Veranschaulichung von Abfolgen, Schritten, Prozessen
Fallbeispiel	Einbettung von Themen in reale Praxis-Situationen zur Verdeutlichung der Sinnhaftigkeit des Lernstoffs
Glossareinträge	Nachlesen von Fachbegriffen, einheitliche Definitionen zur Verfügung stellen (wenn sie im Allgemeinen z.T. mehrfach besetzt sind)
Infografik	Veranschaulichung von Strukturen, Abläufen oder Konzepten
Podcast	Erfahrungsberichte aus der Praxis und von Experten als Praxisbezug zu den Lerninhalten
Quiz	Überprüfung des eigenen Wissens und Basis für die Darstellung von Lernfortschritt
Übung	Wissen in die Praxis bringen – anwenden ausprobieren
Video	Lockere, nahbare Wissensvermittlung möglich
Vorwissenstest	Erkennung des Vorwissens der Teilnehmer, um den Kurs auf die Gruppe zuzuschneiden, und zur Überbrückung von Wartezeit vor Beginn eines Kurses
Webinar	Kennenlernen aller Teilnehmer und Trainer, organisatorische Klärungen, offene Diskussionen zu Themen anregen

Präsenzmethoden

Methode	Mögliche Einsatzszenarien
Brainstorming	Finden neuer Ideen, Interaktives Element

Demonstration	Aufzeigen von konkreten Arbeitsprozessen, praktisches Anwenden wird von einem Experten vorgeführt
Diskussion	Austausch aus verschiedenen Blickwinkeln, trainiert logisches Argumentieren und Diskussionsfähigkeit
Gruppenarbeit	Dialogische Auseinandersetzung mit verschiedenen Blickwinkeln
Präsentation	Training der Präsentationsfähigkeit, des Zusammenfassens und logischen Wiedergebens von Inhalten
Projektarbeit	Selbstständige Erarbeitung und Vertiefung von Sachverhalten und Zusammenhängen
Rollenspiel	Erprobung von der Ausführung theoretischen Wissens, Erlebbarmachen von Reaktion und Wirkung

Blendedmethoden

Methode	Mögliche Einsatzszenarien
Flipped Classroom	Die Theorievermittlung in die eigenständige Vorbereitung verlagern. Die Anwendung findet anschließend gemeinsam statt.
Gruppenpuzzle	Teilen Sie Ihre Lernenden in Gruppen ein. Jedes Gruppenmitglied bekommt den Auftrag, in Einzelarbeit einen bestimmten Teilbereich eines Gesamtthemas online zu erarbeiten. Danach berichtet jedes Gruppenmitglied in seiner Gruppe in Präsenz, was es gelernt hat.
Lerntandems	Lernende finden sich in Zweier- oder Dreier-Gruppen zusammen und bestreiten gemeinsam ihren Lernprozess. Sie tauschen sich über Online-Lerninhalte in der Präsenz aus und helfen sich gegenseitig.
Problembasiertes Lernen	Lassen Sie Ihre Lernenden durch kreatives Probieren, Versuch und Irrtum zum Ziel gelangen – am besten mit Online-Simulationen, dort kann kein Material

kaputt gehen und es können auch keine Verletzungen entstehen. In Präsenz die Erfahrungen besprechen.

Tabu

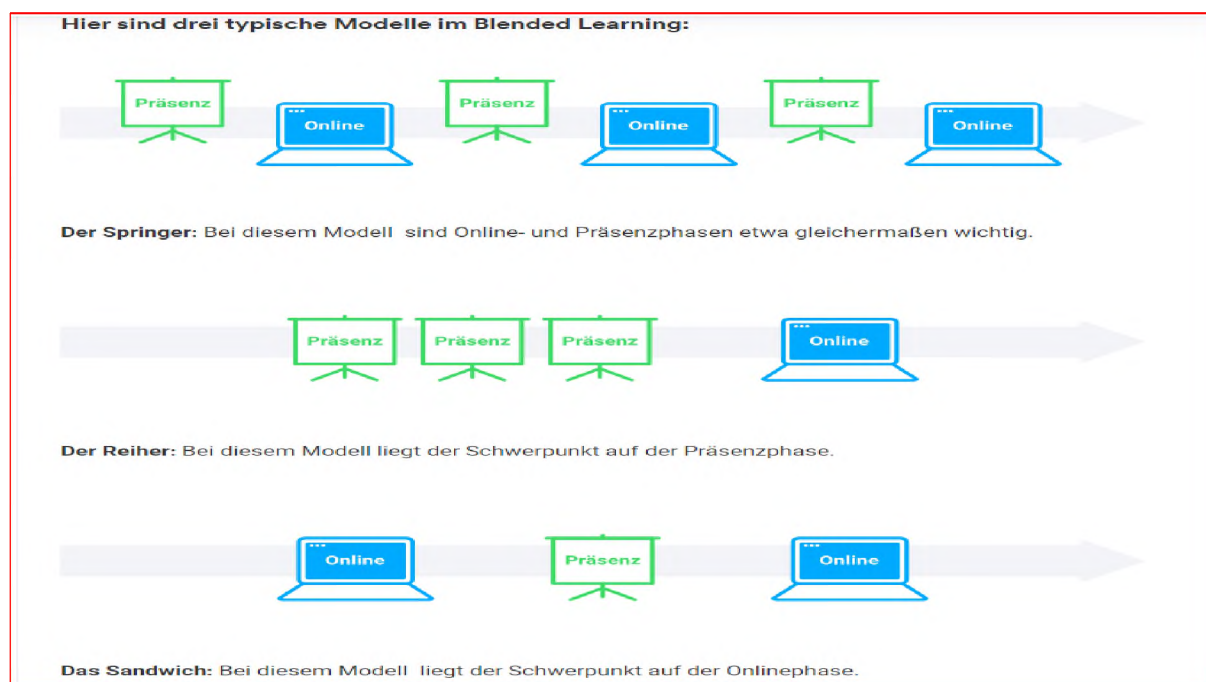
Einen Vortrag zu einem ausbildungsrelevanten Thema mithilfe von Online-Präsentationen und Karteikarten halten. Dabei möglichst frei sprechen; ansonsten droht Punktabzug. „

Ein wichtiges Element beim Einsatz dieser Methoden wird die verstärkte (Meta)-Reflexion des Lernprozesses, der Methoden und des Medieneinsatzes auch durch die Lernenden⁵.

Blended Learning kann dann auch zu einer (u.U. auch kursverkürzenden) Intensivierung führen, sei es durch die Verlagerung instruktiver Phasen (Informationsvermittlung, vorbereitende Übungen, nachbereitender Transfer) in das **Onlinelernen** per Videokonferenz oder in die Hausaufgaben, die besseren Möglichkeiten der Differenzierung des Lernangebots für den einzelnen Lerner, bessere Chancen für Kreativität, eigenes Lerntempo in den asynchronen E-Learning-Phasen, Ansprechen unterschiedlicher Lerntypen durch unterschiedliche Aufgabenstellungen und den Einsatz unterschiedlicher Medien usw.

Die **Präsenzphase**⁸ dient **am Anfang** dem Onboarding/Kick-off, der Aufnahme sozialer Kontakte, der Planung der Onlinephase, **im späteren Verlauf** der Auswertung, Vertiefung, Fortführung der in der jeweiligen Onlinephase erarbeiteten Ergebnisse mittels Lehrgespräch, Präsentation, Diskussion, Teilnehmergegespräch, Rollenspielen, Übung, der Vorbereitung der nächsten Onlinephase, aber natürlich auch immer der Vermittlung neuen Stoffes. In jedem Falle also Konzentration auf das sprachliche Handeln/Anwenden mit Schwerpunkt auf den produktiven Sprachgebrauch (**Focus Sprechen**).

In der Praxis unterscheidet man unterschiedliche, variabel zu gestaltenden Blended-Learning-Modellen, etwa⁹:



Eine andere Gliederung⁷ sieht letztlich ähnlich aus:

1. E-Learning wird vor dem Präsenzlernen eingesetzt.
2. E-Learning wird nach dem Präsenzlernen eingesetzt.
3. E-Learning wird synchron/parallel zum Präsenzlernen eingesetzt.

Welches Modell zum jeweiligen Unterricht passt, hängt von mehreren Faktoren/den jeweiligen Rahmenbedingungen ab: vom Focus des Unterrichts, von der Zahl der Veranstaltungen, von der Zeit zwischen den einzelnen Veranstaltungen, in unserem Falle von den jeweils zur Verfügung stehenden Unterrichtsräumen, von den Bedürfnissen/Lebensbedingungen der Teilnehmer, aber auch vom jeweiligen Fach. In praktisch orientierten Fächern wie Sprachtraining sollten die Präsenzphasen die Onlinephasen überwiegen. Das Verhältnis Präsenz zu Online sollte hier etwa 70% zu 30% betragen.

Da das Sprechen auch in den videogestützten Onlinesitzungen nicht in ausreichendem Umfang entwickelt werden kann, wird es in der Präsenzphase intensiv zu üben sein: in Gesprächen, Diskussionen, Rollenspielen usw.

Von den 3 genannten Modellen ist im Prinzip für uns z.B. das sich wiederholende Reiher-Grundmodell/Modell 2 bei den Spezialkursen für Mediziner interessant.

Stehen (bei der notwendigen Einhaltung von Abstandsregeln) nicht genug Räume zur Verfügung, können beispielsweise auf 3 Präsenzphasen/-sitzungen dann 2 oder 3 Onlinephasen/-sitzungen folgen, damit eine weitere Gruppe den Unterrichtsraum evtl. in umgekehrter Weise nutzen kann.

Stehen genügend Räume zur Verfügung, dann können auch Grundmodell 1 und 3 zum Einsatz kommen, da wir über die notwendige Infrastruktur, die passende Hardware sowie das entsprechende Know-how verfügen.

Voraussetzung für eine echte Verbesserung des Unterrichts ist indes, dass das Streben nach Effektivierung und Effizienz stets pädagogischen Zielvorstellungen untergeordnet wird. Dies war besonders in den 70er und 80er Jahren nicht der Fall, als

man pädagogisches Handeln auf eng umrissene Wissensvermittlung zu reduzieren und via Computereinsatz die Kosten der Bildungsarbeit senken zu können meinte. Der Erfolg des Unterrichts ist wesentlich bestimmt durch eine gute mediendidaktische Konzeption, die die wesentlichsten pädagogisch-didaktischen Parameter des Lehrens und Lernens beinhaltet: Zielgruppe, Lehrende, Lehrinhalte, Lehr- und Lernziele, Lernsituation usw.

Dabei ist zu beachten, dass Blended-Learning in seiner heutigen Form im Vergleich zum bisherigen Unterricht die Rollen von Lernern und Unterrichtenden verändert:

„Bei einem Blended Learning“ Konzept, aufgeteilt in abwechselnd synchrone und asynchrone Phasen, ist eine gute didaktische Begleitung wichtig. Lehrende sowie Lernende begegnen neuen Herausforderungen und benötigen Kompetenzen, die für das erfolgreiche Durchlaufen eines Kurses wichtig sind.

Da der Anteil an Selbstlernphasen durch E-Learning in einem Blended Learning Format höher ist, brauchen Lerner auch mehr Selbstlernkompetenz. Dazu zählt die Selbstlernfähigkeit (Können: Planen, Organisieren, Durchführen und Kontrolle des eigenen Lernens) und die Selbstlernbereitschaft (Wollen: Intrinsische Motivation zum Lernen).

Auch Lehrende benötigen zusätzliche Kompetenzen. Blended Learning verlangt zu Teilen einen anderen didaktischen Schwerpunkt in der Präsenz-Phase. Früher lag der Schwerpunkt z.B. bei Seminaren bei der Wissensvermittlung. Dies ändert sich zusehends in Richtung konkreter Anwendung, Übung und Reflektion. Diese erfordert mehr Zeit, sodass die nach wie vor wichtige Wissensvermittlung zu Teilen in die Online-Phase verlagert wird. So bleibt mehr Zeit zum Üben von Gelerntem in den Präsenz-Phasen. Dadurch ergibt sich, dass Lehrende weniger Wissensvermittler*innen und mehr Lernbegleiter*innen in Blended Learning Verfahren sind. Lernbegleiter*in zu sein, ist wichtig, um das eigenständige Lernen der Lernenden in der Online-Phase bei Problemen gut zu unterstützen. Zur Rolle des*der Lernbegleiter*in gehören die Reflexion des Lernprozesses und die Sicherung des Transfers in den Arbeitsalltag. In der Präsenzphase bedeutet das, den Fokus auf Projektaufgaben und Üben, das Leiten von Gruppen, Anregen von Diskussionen und das Ermöglichen von Austausch zu legen.

Zusätzlich benötigen sowohl Lernende als auch Lehrende Medienkompetenz, um die Online-Phasen gut umsetzen zu können. Dazu gehören laut dem Medienkompetenzrahmen NRW das Bedienen und Anwenden von digitalen Medien, Informieren und Recherchieren im Internet, Kommunizieren und Kooperieren im digitalen Setting und das Analysieren und Reflektieren von online gebotenen Informationen.⁴⁷

Bei der Auswahl der für den DaZ-Unterricht relevanten Informationen helfen die in den IIK-Moodle-Kursen verzeichneten Quellen.

⁴⁷Kerres, Michael (2020). Frustration in Videokonferenzen vermeiden: Limitationen einer Technik und Folgerungen für videobasiertes Lehren. In Wilbers, Karl (Hrsg.) Handbuch E-Learning. Köln: Wolters Kluwer [preprint]

Tab. 1: Merkmale der Kommunikation vor Ort vs. Videokonferenz

Kommunikation	vor Ort	Videokonferenz
Wahrnehmungskanäle	alle Sinne, auch Geruch, Temperatur	auditiv, visuell
Informationsmenge	vollständige Information	„Schlüsselloch“ (z.B. bei schlechter Bandbreite), Filter-Effekt
Blickkontakt	ja	nein
Audio	räumlich ortbar	örtlich nicht zuordenbar
Raumerleben	unmittelbare leibliche Erfahrung	nur indirekt erschließbar
soziale Hinweisreize	non-verbale und körperbezogene Informationen, gewichtet im Wahrnehmungsfokus	viele ungewichtete Informationen, relativ unsichere Dekodierung, nur analytisch erschließbar
soziale Rollenübernahme	spontan möglich	eingeschränkt möglich
Sprecherwechsel („turn taking“)	spontan möglich, in sozialen Gruppen eingeübt	ist zu üben, z.B. mit Melden-Schaltfläche
zeitgleiche Äußerungen mehrerer Personen	wenngleich offiziell unerwünscht: typisches Zeichen von Spontaneität (auch nonverbal)	wesentliche Behinderung des Kommunikationsflusses
Schatten-Kommunikation	sichtbar	unsichtbar
illegale Aufzeichnungen	fallen auf	fallen nicht auf
Ablenkung im Wahrnehmungsfeld	vergleichsweise wenige ablenkende Informationen	viele ablenkende Informationen
Antizipation	während Aufsuchen und Verlassen des Raums, Wegezeiten	entfällt (Ein-/Ausschalten der VK)
Selbstaufmerksamkeit und -kontrolle	relativ niedrig	bei Sichtbarkeit des eigenen Bilds: hoch
soziale Kontrolle	hoch (durch Fremdbeobachtung)	niedrig (z.B. als Folge des Ausschaltens der eigenen Kamera)
Informationsverarbeitung	intuitiv, automatisch	analytisch, anstrengend

²Kerres, Michael (2020). Frustration in Videokonferenzen vermeiden: Limitationen einer Technik und Folgerungen für videobasiertes Lehren. In Wilbers, Karl (Hrsg.) Handbuch E-Learning. Köln: Wolters Kluwer. [preprint]

³<https://unterrichten.digital/2020/04/15/videokonferenzen-unterricht-modell/>

⁴<https://unterrichten.digital/2020/04/19/alle-reden-von-blended-learning-modell-fuer-online-unterricht-waehrend-und-nach-corona/>

⁵<https://unterrichten.digital/2020/11/12/blended-learning-methoden/>

⁶https://www.lmz-bw.de/fileadmin/user_upload/Downloads/Handouts/DigitalesLernen/2020-08-03-Impulse-Broschuere.pdf

⁷<https://www.ecademy-learning.com/ausbildung-digital/blended-learning-konzepte/>

⁸Mitunter werden sämtliche synchron ablaufenden Veranstaltungen, also auch Webinare, bei denen Kursleiter und Teilnehmende am gleichen (virtuellen) Ort sind, als Präsenzlernen angesehen und „Präsenztraining“ genannt. Eine solche Einteilung bietet dem Szenario von BL größere Flexibilität. Präsenz ist möglich, aber nicht immer nötig, da synchrones und asynchrones Lernen verknüpft sein können.

⁹<https://www.blink.it/blended-learning-in-der-praxis>

¹⁰Michael Kerres, Thomas Jechle. Hybride Lernarrangements: Personale Dienstleistungen in multi- und telemedialen Lernumgebungen, 21; <https://learninglab.uni-due.de/sites/default/files/j17a3.pdf>

LITERATUR

1. Cornelsen eCademy, Blended-Learning-Konzepte, Köln 2021. <https://www.-ecademy-learning.com/ausbildung-digital/blended-learning-konzepte/>

2. Google Meet-Hilfe, Mountain View 2021. [https://support.google.com/meet-#topic=7306097](https://support.google.com/meet/#topic=7306097)
3. Kerres, Michael, Frustration in Videokonferenzen vermeiden: Limitationen einer Technik und Folgerungen für videobasiertes Lehren. In Wilbers, Karl (Hrsg.) Handbuch E-Learning: Wolters Kluwer. [preprint], Köln 2020
4. Kerres, Michael/Jechle, Thomas, Hybride Lernarrangements: Personale Dienstleistungen in multi- und telemedialen Lernumgebungen, Düsseldorf 2021 - <https://learninglab.uni-due.de/sites/default/files/j17a3.pdf>
5. Landesmedienzentrum Baden-Württemberg 2021. https://www.lmzbw.de/-fileadmin/user_upload/Downloads/Handouts/DigitalesLernen/2020-08-03-Impulse-Broschuere.pdf
6. Pöler, Hauke: unterrichten digital, Göttingen 2021 - <https://unterrichten.digital/2020/04/15/videokonferenzen-unterricht-modell/>
7. Ristl, Konstantin/Witzke, Michael (Direktoren): Blended Learning in der Praxis, Darmstadt 2021. <https://www.blink.it/blended-learning-in-der-praxis>
8. Wazel, Gerhard: Blended Learning für den interkulturellen fachsprachlichen Diskurs in der geschäftlichen und medizinischen Praxis. Staatliche Universität Twer 2014