

Methoden & Best Practice- Beispiele im Blended Learning

Vollständiger Bericht mit Methodenbeschreibung und Best Practice-Liste



BlendedVet Partnerschaft
www.BlendedVet.eu



Blended Learning Handbuch

Best Practice- und Methoden-Bericht für Lehrende in der beruflichen Aus- und Weiterbildung

Dieser Bericht wurde durch die Partner des Erasmus+-Projekts BlendedVET erstellt

Die Partnerschaft besteht aus Einrichtungen aus 5 europäischen Ländern: OSENGO (Frankreich, Koordinator), Wisamar (Deutschland), EuTrade (Litauen), Euroform RFS (Italien) und Fonix SA (Norwegen).

Projekt-Information

Erasmus+ Projekt-No.2020-1-FR01-KA202-079830 Informationen zum Projekt auf der Projekt-Website: www.blendedVet.eu

Disclaimer der Europäischen Kommission

Das Blended Learning Projekt wurde durch das Erasmus+-Programm der Europäischen Union (Strategische Partnerschaften in der beruflichen Bildung) mit Unterstützung der Französischen Nationalen Agentur für Erasmus+ finanziert.

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



"Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden."



Inhaltsverzeichnis

Methoden & Best Practice-Beispiele im Blended Learning	1
Ziele des Projekts.....	5
Blended Learning: Einleitung	7
Die Herausforderungen von Blended Learning	10
Sammlungs- und Forschungsmethodik	12
Methodik:	12
Identifizierung und Auswahl der Good-Practice-Beispiele:	13
Identifikation und Auswahl der besten Methoden:.....	15
Interessante Blended Learning-Methoden	16
Pädagogische Methoden.....	16
Flipped Classroom	16
Laborrotationsmodell.....	16
Self-blend-Modell.....	16
Angereichertes virtuelles Modell	16
Flex-Modell.....	16
Tools und Apps für E-Learning (Technische Methoden)	17
Kahoot!	17
Piktochart	17
Symbaloo Learning Path.....	17
Kialo (Kialo Edu).....	17
Padlet.....	17
CryptPad	18
EdPuzzle – ein Tool mit Videos.....	18
Screencast – Screencast-o-Matic	18
Quizlet	18
H5P	18
Plattformen und ähnliche nützliche Anwendungen	19
Facebook als Lernplattform	19
ZOOM als Lernplattform	19
Moodle	19
Twiducate	19
Mentimeter	19



Wonder.....	19
Google Classroom in education	20
Good Practice-Sammlung.....	20
Italien - Euroform	20
Deutschland - Wisamar	20
Litauen - Eu-Trade	21
Frankreich - AFORMAC.....	21
Norwegen - Fonix	21



Vorstellung des Projekts

Kurs für Lehrende der beruflichen Bildung um bestehende Kurse in Blended Learning umzuwandeln oder Blended Learning-Kurse zu erstellen

Programm: Erasmus+

Leitaktion 2: Zusammenarbeit zur Förderung von Innovation

Feld: Strategische Partnerschaft im der beruflichen Bildung

Projektlaufzeit: 24 Monate – vom 01/09/2020 bis 31/08/2022

Das Thema

Wir stellen fest, dass die Technologie immer weiter voranschreitet und dass unsere Lehrer und Ausbilder sich an dieses Thema anpassen müssen, um den hohen Standard der Kurse in unseren Berufsbildungszentren aufrechtzuerhalten. Seit einigen Jahren wird Online-Unterricht immer bedeutender, aber die Lernenden in der beruflichen Bildung verlieren sich manchmal im reinen E-Learning, die Ergebnisse sind nicht wie erwartet, weil oft die Motivation und die notwendige Anleitung fehlt. Manchmal fehlen ihnen auch einfach grundlegende digitale Kompetenzen.

Wir wollen Lehrer und Ausbilder auf Blended Learning schulen, da Blended Learning die Vorteile von Präsenz-Unterricht und E-Learning bietet und besser an die Berufsausbildung angepasst ist als reines E-Learning.

Kurz gesagt ist Blended Learning die Verschmelzung von Online- und Face-to-Face-Kontakt zwischen Lehrern und Schülern. Blended-Learning-Umgebungen beinhalten nicht nur die physische Anwesenheit von Lehrern und Schülern, sondern auch die Eigenverantwortung und Kontrolle der Schüler über Zeit, Ort, Umgebung, Weg und Tempo, in dem ihr Lernen stattfindet (Banditvilai, 2016).

Lehrkräfte in der beruflichen Bildung sind manchmal keine klassischen Lehrer, sondern Menschen, die in den unterrichteten Fächern oder im Kontext sehr erfahren sind. Sie können sich durch die Anpassung ihres Unterrichts an einen neuen Blended-Learning-Stil herausgefordert fühlen. Es ist notwendig, für klare Konzepte im Blended Learning zu sorgen, eine geeignete Trainingsmethode zu entwickeln und die Lehrer mit bewährtem, gut evaluiertem Material und Strategien zu versorgen, um Blended Learning Kurse zu erstellen und durchzuführen.

Das ist es, was wir mit unserem BlendedVET-Projekt erreichen wollen.

Ziele des Projekts

BlendedVET zielt darauf ab, ein flexibles Online-Training für Lehrende in der beruflichen Bildung zu schaffen, die bereit sind, Präsenz- und Online-Unterricht zu kombinieren. Blended Learning hat sich zu einer weit verbreiteten Unterrichtsform entwickelt, besonders in der schulischen und Hochschulbildung. Das Projekt ist eine Antwort auf die Frage, wie man Berufsschullehrende dabei unterstützen kann, **bestehende Lehreinheiten in Blended Learning umzuwandeln oder Blended Learning-Kurse zu erstellen**. Genauer gesagt zielen wir darauf ab, Berufsschullehrende mit Beispielen von bestehenden Blended-Learning-Konzepten zu versorgen, um sie zu inspirieren und ihnen eine Methodik und Anleitung für die Entwicklung ihrer eigenen Blended-Learning-Stunden auf der Grundlage ihrer Unterrichtskonzepte zu geben. Zu diesem Zweck werden wir ein Lernpaket für Blended Learning erstellen (damit die Lehrenden direkt anhand des Materials die Methodik beim eigenen Erstellen von Lehrmaterial kennenlernen können) und einen Kurs, der es ermöglicht, die Fortbildung in allen Berufsbildungszentren fachunabhängig zu implementieren.

Unsere Ergebnisse werden nicht themenbezogen sein, sondern sich auf die Blended-Learning-Methodik beziehen.

Basierend auf den obigen Ausführungen sind unsere Hauptziele:

- **Förderung des lebenslangen Lernens von Lehrenden in der Berufsbildung**
- **Unterstützung innovativer Ansätze und digitaler Technologien für Lehre und Training**

Hauptaktivitäten

A1: Sammlung und Recherche von Blended Learning Best Practices und Methoden:

Die Recherche und Definition von Lernmethoden und Methodologien kombiniert mit der Recherche von Best Practices wird zu einem Leitfaden über Blended Learning führen, um Lehrenden, die Blended Learning in ihrer Praxis einsetzen wollen, eine theoretische und praktische Anleitung zu geben.

A2: Lernpaket für die Erstellung von Blended-Learning-Inhalten:

Dieser Output wird zu einem Lernpaket für die Erstellung von Blended-Learning-Inhalten führen. Um dieses Paket zu entwickeln, wird die Partnerschaft Lernziele definieren, Lehrmaterialien zur Durchführung sammeln und/oder erstellen und Bewertungsverfahren festlegen.

A3: Blended-Learning Trainingsprogramm

Die Partnerschaft wird ein Blended Learning Trainingsprogramm ausarbeiten und testen. Da wir davon überzeugt sind, dass wir durch Erfahrung besser lernen, werden wir das Training als Blended Learning gestalten. Der Kurs wird zu 90 % online und zu 10 % persönlich stattfinden. Der entwickelte Modellkurs wird eine Dauer von insgesamt 3 Monaten haben und 100 Stunden umfassen.

A4: Lernplattform:

Wir werden eine Online-Plattform erstellen, die die Ergebnisse aus Output 1, das Blended-Learning-Paket aus Output 2 und das Trainingsprogramm und die Erfahrungen aus dem Testlauf aus Output 3 enthalten wird.

Ergebnisse

- Theoretische und praktische Anleitung zur Erstellung von Blended Learning-Angeboten
- Blended-Learning-Paket
- Trainingsprogramm für die Implementierung der Inhalte und Testlauf
- 2 Tutoren in jedem Partnerland
- Lernplattform mit Moocs und Infografiken für die Schulung

Blended Learning: Einleitung

Dieses Handbuch beinhaltet Best-Practice-Beispiele und Methoden für qualitativ hochwertige Blended Learning-Angebote um Lehrenden der Berufsbildung gute Anregungen an die Hand zu geben. Es werden technische und pädagogische Methoden aus dem Blended Learning-Bereich vorgestellt und Best Practice-Beispiele, die über Blended Learning-Kurse und Ansätze informieren sollen.

Natürlich sollen Technologien das Lehren verbessern, aber nicht den Lehrenden ersetzen. Generell kommt es am Anfang einer Umstellung zu einem hohen Anstieg an Arbeitsaufkommen, da qualitatives Blended Learning bedeutet, ein Curriculum an die neue Übertragungsform anzupassen und auch neue Fähigkeiten in den Bereichen Technik und Lehre zu erhalten.

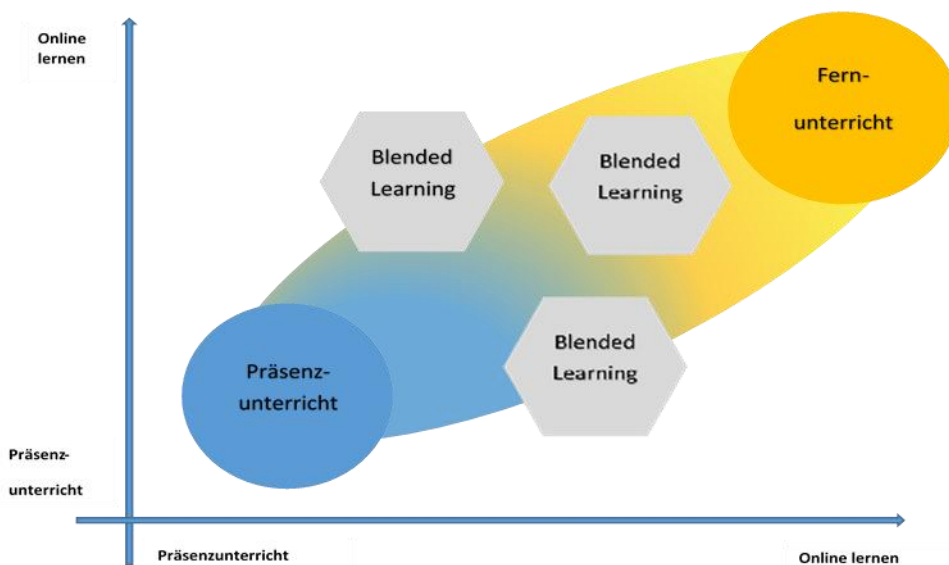
Dieses Handbuch beinhaltet eine Einführung und auch einen Überblick über die Vorteile aus Sicht der Lehrenden und der Lernenden und beinhaltet validierte praktische Möglichkeiten für die Umsetzung von Blended Learning.

Was ist Blended Learning?

Blended Learning bezieht sich auf jede Bildungsaktivität, die den traditionellen Unterricht im Klassenzimmer mit Präsenzaktivitäten mit Onlineaktivitäten verbindet. Damit der Unterricht im Blended-Format ist, sollten die Inhalte des herkömmlichen Präsenzunterrichts und die Online-Inhalte zu einem gewissen Maße ineinander übergreifen; sie müssen sich ergänzen und unterstützen. Eine gut aufgebaute Blended Learning-Aktivität kann alle Vorteile des traditionellen Klassenzimmers (Konversation und Interaktion) mit den Vorteilen des Online-Klassenzimmers kombinieren (zeitliche und räumliche Flexibilität).

Kategorisierung von Lehr-Lern-Gestaltung nach Allen, Seaman & Garrett (2007)			
Online bereitgestellte Inhalte	Im Klassenzimmer bereitgestellte Inhalte	Art des Kurses	Beschreibung
0 %	100 %	Traditionelles Klassenzimmer	Unterricht im Klassenzimmer
1-29 %	71-99 %	webgestützt	Nutzung eines Online Tools oder Webseiten für einige Aktivitäten im Unterricht
30-79 %	21-70 %	Blended	Blended Learning
80-100 %	0-20 %	Online	Überwiegend online, mit wenigen Präsenztreffen

Jared Stein und Charles Graham (2014, S. 12) definieren Blended Learning als Kombination von vor-Ort-sein mit Online-Erfahrungen um effektives, effizientes und flexibles Lernen zu schaffen.



Fünf Qualitätstipps um Unterricht im Blended-Format zu gestalten¹

Lernen erfordert, dass der Lehrende einen Teil der Kontrolle über den Lehrprozess abgibt. Die Lerner haben eine größere Verantwortung für ihr eigenes Lernverhalten. Wenn Inhalte online gestellt werden müssen sich die Lerner begeistert damit befassen, wenn sie das meiste herausholen wollen. Um Sie in diesem Prozess zu unterstützen haben wir viele Vorschläge in diesem Handbuch. Hier sind ein paar Dinge, mit denen Sie beginnen können:

1. Mit den Lernzielen beginnen

Wie bei der Entwicklung von jedem Unterrichtsinhalt, sollte auch hier mit den Lernzielen begonnen werden. Also fragen Sie sich: was sind die 5-7 großen Dinge, die der Lernende aus diesem Kurs mitnehmen soll? Am Ende jeder Unterrichtseinheit, unabhängig ob Präsenz oder Online, können Sie ein Balkendiagramm oder eine Statusleiste zeigen, die angibt, wie viel derzeit bereits von jedem Lernziel erreicht wurde.

2. Das Lehren bedingt die Technologie

Es gibt eine große Bandbreite an interessanten Onlinetools, es kann verführerisch sein, einige von ihnen in Ihren Unterricht zu integrieren, auch wenn sie keine direkte Relevanz besitzen. Versuchen Sie das zu vermeiden. Das Ziel ist es, die Lerner zu bilden – also sollte alle Technologie von den Lernzielen gesteuert werden.

3. Gruppenarbeit kann effektiv sein

Einer der nützlichsten Aspekte an Lernenden, die online sind, ist die Möglichkeit, sie in Gruppen einzuteilen und sie über für die Lernziele wichtige Themen diskutieren zu lassen. Lernende dazu zu bringen, ihr Wissen und ihre Fähigkeiten mit anderen zu teilen, kann sehr vorteilhaft für alle Beteiligten sein. Diese Art des Lernens – Peer Learning – wird als sehr wirkungsvoll für Lernende angesehen. Es kann im Klassenzimmer aber auch online durchgeführt werden. Online verfügbare Diskusstools können dabei helfen, Konversationen zu strukturieren. Lerner können Inhalte und Hyperlinks so leicht miteinander teilen.

¹ E+ Projekt BlendIt Bericht Ergebnisse

4. Finden Sie Ressourcen online

Es gibt eine Vielzahl an Ressourcen und Auskünfte online über nahezu jedes mögliche Thema. Dies können Nachrichten, Forschungsberichte, Simulationen oder Videos sein. Es gibt sehr viel Inhalt und mit einer kleinen Suche können Sie qualitativ hochwertige Inhalte entdecken. Auch können Sie Lernenden im Rahmen des Kurses die Aufgabe geben, relevante Materialien zu recherchieren.

5. Beurteilungen sollten im Blended-Format durchgeführt werden

Wenn das Lehren im Blended-Format gestaltet wird, macht es Sinn auch die Beurteilungen so zu gestalten, also als Mischung von Online- und Präsenz-Bewertungen. Ein Ziel der Beurteilung ist es, dem Lernenden zu ermöglichen das erworbene Wissen zu überprüfen. Mit Online-Tools können Sie das leicht durchführen – von Multiple-Choice-Quizen bis hin zur Aufforderung an die Lernenden, gemeinsam an einem Artikel zu arbeiten, um den gelernten Inhalt zusammenzufassen.

Wann sollten Lehrende Blended Learning nutzen?

Sie sollten Blended Learning in Betracht ziehen, wenn:

- Wenn Sie eine Gruppe Lernende haben, die geographisch verstreut sind und für die es praktischer wäre sich eher unregelmäßig als regelmäßig zu treffen.
- Wenn Sie Inhalte entwickeln wollen, die als Einleitung eines Moduls dienen können oder Wiederholungsinhalte für das Modul bereitstellen.
- Wenn Sie einen bestimmten Inhalt zeigen möchten, der sehr gut im Multimedia-Format dargestellt werden kann.
- Wenn eine Reduzierung des Präsenz-Inhalts entweder für Sie oder Ihre Lernenden hilfreich wäre.
- Wenn eine leichtere Erreichbarkeit ein Vorteil für die Lernenden wäre.
- Wenn Ihre Lernenden andere Verpflichtungen haben und es für sie hilfreich wäre, in ihrem eigenen Tempo zu lernen.
- Wenn Sie Gastdozenten haben, die nicht physisch im Klassenzimmer anwesend sein können.

Die Vorteile von Blended Learning

Dieser Abschnitt befasst sich mit den potentiellen Vorteilen von Blended Learning und legt zuerst dar, warum Blended Learning für Sie und auch Ihre Lernenden von Vorteil sein kann.

Internet-basierte Technologien verändern viele Bereiche der Gesellschaft wie Wirtschaft, Journalismus, Soziale Netzwerke und Freizeit tiefgreifend. Diese Innovationen finden auch im Bildungssektor statt. Das bedeutet, dass Bildung heutzutage einer größeren und diverseren Gruppe als je zuvor zur Verfügung steht. Es heißt auch, dass Lernende Teil einer Gemeinschaft des Lernens werden können wo Dialog, Diskussion und Übereinstimmung möglich sind. Diese Bandbreite des Dialogs kann zu höherwertigem Lernen und verbessertem kritischem Denken führen.²

Blended Learning ist auch eine neue Erfahrung für Lernende, nicht nur wegen der Online-Inhalte, sondern auch wegen der Kombination aus Präsenz und Online-Erfahrung. Die Schnittstelle zwischen diesen beiden unterschiedlichen Formen des Lernens kann zu neuen Einstellungen zum Lernen im Allgemeinen führen, z. B. zu mehr selbstgesteuerter Lernkompetenz.

2 Garrison, D.R., H. Kanuka (2004): Blended Learning: Uncovering its Transformative Potential in Higher Education. The Internet and Higher Education, 7 (2), p. 95-105.

Allgemeinen führen, z. B. zu mehr selbstgesteuerter Lernkompetenz. Blended Learning eröffnet Ihnen – dem Lehrenden - eine Welt der Möglichkeiten. Es gibt Ihnen die Möglichkeit zur Zusammenarbeit mit anderen Lehrkräften und Lernenden, es gibt Ihnen die Möglichkeit neue Fähigkeiten zu entwickeln, es ermöglicht Ihnen, Ihre Lernenden effektiver zu prüfen. Es kann Ihnen auch ermöglichen, sich auf tiefergehendes Lernen durch Peer Learning zu konzentrieren.

Wenn Sie erst einige Inhalte in eine Blended-Form umgestaltet und so gelehrt haben, werden Sie einen erheblichen Vorrat an Inhalten haben mit potentiell nützlichen Fragen-und-Antworten über modulspezifische Bereiche, Themen zur technischen Unterstützung, eine Reihe an (Quiz-)Fragen und einen Zeitplan für Blended-Unterricht.

Blended Learning hat auch viele potentielle Vorteile für Ihre Lernenden, unter anderem, dass sie viel motivierter sind, Spaß an den neuen Ansätzen haben und auch neue Möglichkeiten vorfinden für Kommunikation und Evaluation.

Viele Wissenschaftler,^{3,4,5} die eine Reihe an Studien begutachtet haben, die einen Vergleich erlauben (sogenannte Meta-Analyse-Studien) legen dar, dass es eine signifikante Verbesserung (zwischen 80-87%) der Lernergebnisse von Lernenden in einer Blended-Umgebung im Vergleich zum klassenzimmerbasierten Unterricht gibt.

Die Herausforderungen von Blended Learning

Um das Thema ausgeglichen zu betrachten werden in diesem Abschnitt die potentiellen Fallstricke und Risiken dargelegt, die beim Blended Learning auftreten können.

Beim Blended Learning geht es nicht nur darum, bereits existierende Inhalte einfach online zu bringen, sondern es geht darum, diese Inhalte zu überdenken und neu zu denken. Das wird am Anfang ein strategisch und operational zeitintensiver Prozess sein. Es kann auch zu einem Mehrbedarf an Personal, Geld und Technologie kommen. Je komplexer die Aktivitäten im Blended-Format werden, desto mehr technische Unterstützung wird notwendig sein.

Einige Kritiker lehnen den Begriff *Blended Learning* stark ab und argumentieren, dass er schlecht konzipiert ist und inkonsequent genutzt wird und dass die Aktivitäten, die mit Blended Learning assoziiert werden auch schon regelmäßig im Unterricht stattfinden ohne mit dem Begriff in Verbindung gebracht zu werden. Sie argumentieren auch, dass es sehr schwierig ist, die Wirksamkeit von Blended Learning für eine ganze Klasse zu messen, da unterschiedliche Lernende die gleiche Unterrichtserfahrung anders wahrnehmen.⁶

Andere Kritiker merken auch an, dass sehr schwer ist, Blended Learning-Ansätze erfolgreich zu überprüfen und zu unterstützen, solange es keine umfassende organisatorische Unterstützung für Blended Learning gibt und eine robuste und zuverlässige Infrastruktur etabliert wurde.⁷

Es ist erwähnenswert, dass einige Teilnehmer besonders im Bereich der non-formalen Erwachsenenbildung Abend- oder Wochenendkurse nicht nur besuchen, um etwas Nützliches zu lernen, sondern auch – oder sogar überwiegend – für eine persönliche Weiterentwicklung oder wegen dem

³Means, B., Y. Toyama, R. Murphy, M. Baki (2013): *The Effectiveness of Online and Blended Learning: A Meta-Analysis of the Empirical Literature*. Teachers College Record, 115 (3), p. 1-47.

⁴ Bernard, R.M., E. Borokhovski, R. F. Schmid., R. M. Tamim, P. C. Abrami (2014): *A Meta-Analysis of Blended Learning and Technology Use in Higher Education: From the General to the Applied*. Journal of Computing in Higher Education, 26 (1), p. 87-122.

⁵ Liu, Q., W. Peng, F. Zhang et al. (2016): *The Effectiveness of Blended Learning in Health Professions: Systematic Review and Meta- Analysis*. Journal of Medical Internet Research, 18 (1).

⁶ Oliver, M., K. Trigwell (2005): *Can 'Blended Learning' be Redeemed?* E-learning and Digital Media, 2 (1), p.17-26.

⁷ Moskal, P., C. Dziuban, J. Hartman (2013): *Blended Learning: A Dangerous Idea?* The Internet and Higher Education, 18, p.15-23.



sozialen Nutzen oder anderen Gründen außerhalb des reinen Lernens. Diese Teilnehmer möchten sich vielleicht nicht mit Technologie zum Lernen auseinandersetzen, besonders wenn sie das bereits im Arbeitsalltag tun. Sie möchten sich vielleicht mit anderen Menschen in einer angenehmen, sinnvollen und inspirierenden Art und Weise von Angesicht zu Angesicht auseinandersetzen; also ist es möglicherweise nicht von Vorteil diesen Lernenden den Einsatz von Technologie im Kurs anzubieten, selbst wenn das von Lehrersicht her sinnvoll wäre.

Einige Lernende werden die Nutzung von Computern als Herausforderung empfinden, wenn sie sie beispielsweise nicht vom Arbeitsalltag her kennen und sich auch privat nicht damit beschäftigen. Daher sollten Sie immer zuerst evaluieren, ob Ihre Gruppe mit der eingesetzten Technik umgehen kann. Wenn eine gewisse Vorkenntnis vorhanden ist, kann es hilfreich sein, eine Einführungsveranstaltung zu machen, in der die genutzten Online-Tools vorgestellt und ausprobiert werden.

Sammlungs- und Forschungsmethodik

BlendedVET zielt darauf ab, einen flexiblen Online-Kurs für Berufsschullehrer zu erstellen, die ein Interesse daran haben Präsenz- und Online-Inhalte zu kombinieren. Das Projekt wird **Lehrenden dabei helfen, bereits existierende Kurse in ein Blended-Konzept umzugestalten oder einen Blended-Learning-Kurs zu erstellen.**

Unser Ziel ist es, Berufsschullehrer durch bereits vorhandene Blended-Learning-Beispiele zu inspirieren und ihnen methodische Hilfe und Ratschläge zu geben, wie sie ihre Kurse selbst in ein Blended-Learning-Format umwandeln können. Zu diesem Zweck führt die Partnerschaft eine Sammlung von Best-Practice-Beispielen und guten Methoden durch.

Diese Sammlung wird zu einem Lernpaket für Blended Learning zusammengefasst (so dass die Ausbilder die Methodik direkt erleben können, während sie ihre eigenen Inhalte erstellen) und ein Trainingsmodell erstellt, das es den Lehrenden ermöglicht, den Kurs in allen Berufsschulen und zu jedem fachlichen Bereich durchzuführen. Die Ergebnisse sind nicht themenbezogen, sondern beziehen sich auf die Methodik des Blended Learning.

Zweck der Erhebung:

1. Sammlung und Analyse von **Beispielen Guter Praxis** in 5 europäischen Ländern über Blended Learning – Ansätze und ihren Einfluss auf die Kompetenzen von Lernenden.
2. Sammlung und Analyse von **interessanten Blended Learning –Methoden** in 5 europäischen Ländern, um diese in die Lernmodule einzubeziehen und Beispiele für konkrete Methoden für die pädagogische Gestaltung zu geben.

Methodik:

Sowohl der Benchmark-Rahmen als auch die Methoden und Ergebnisse können auf andere geografische und pädagogische Kontexte übertragen werden. Um die Sammlung der Beispiele in allen Partnerländern zu vereinheitlichen, werden kohärente Instrumente entwickelt. Dieses Dokument enthält allgemeine Anweisungen für die Sammlung der Beispiele.

Die Datensammlung und Analysestrategie besteht aus mehreren Stufen:

1. Entwicklung der Methodik
2. Durchführung einer Analyse (Desk Research) in jedem Partnerland des Projekts
3. Sammlung der beschriebenen Beispiele und Methoden – auf nationaler Ebene (Übersetzung ins Englische)
4. Erstellung eines internationalen Berichts (Übersetzung der finale Version des Berichts in die Partnersprachen)

1) Die folgenden Tools werden entwickelt:

- Template für die Beschreibung von technischen und didaktischen Methoden;
- Template für die Sammlung der Beispiele

- Methodik – Anleitung für die Entwicklung und Beschreibung der Beispiele und Methoden

2) Die Analyse wird in den fünf Projektpartnerländern durchgeführt: Frankreich, Italien, Norwegen, Litauen und Deutschland.

Die Analyse wird in verschiedenen Sprachen durchgeführt (in den Sprachen der Partnerländer).

Alle **nationalen Teams werden interessante Good-Practice-Beispiele und interessante Blended Learning-Methoden** sammeln und für die Auswahl, Sammlung und Erläuterungen verantwortlich sein.

3) Die Datensammlung durch die Projektpartner erfolgt in der Landessprache und Englisch.

Sammlung der Best-Practice Beispiele: um eine Vergleichbarkeit zwischen den Partnerländern zu ermöglichen werden die Partner mindestens ein Best-Practice-Beispiel aus den folgenden Bereichen wählen:

- *Sprachenlernen für Migranten*
- *Arbeitslose (außerhalb des Arbeitsmarkts)*
- *Berufsbildung (innerhalb des Arbeitsmarkts)*
- *Unternehmertum*

Sammlung der Methoden: die Methoden sind entweder technisch oder pädagogisch.

4) Der für dieses IO verantwortliche Partner wird einen kohärenten internationalen Bericht auf Grundlage der durchgeführten Analyse erstellen. Der Bericht wird die gesammelten Ergebnisse aus jedem Partnerland enthalten.

Identifizierung und Auswahl der Good-Practice-Beispiele (nach der Food and Agriculture Organisation der Vereinten Nationen FAO):

Definition einer Good Practice

Eine "Good Practice" kann wie folgt definiert werden:

Eine gute Praxis ist nicht nur eine Praxis, die gut ist, sondern eine Praxis, die sich als gut funktionierend bewährt hat und gute Ergebnisse hervorbringt und daher als Modell empfohlen wird. Es ist eine erfolgreiche Erfahrung, die umfassend getestet und validiert wurde, wiederholt wurde und die es sich lohnt zu teilen, so dass eine größere Anzahl an Menschen sie nutzen kann.

Kriterien für Good-Practice-Beispiele

Die folgenden Kriterien werden dabei helfen einzuschätzen, ob ein Beispiel eine "Good Practice" ist:

- **Effektiv und erfolgreich:**
Eine "Good Practice" hat ihre strategische Relevanz als effektivster Weg zur Erreichung eines bestimmten Ziels bewiesen; sie wurde erfolgreich eingeführt und hat sich positiv auf Einzelpersonen und/oder Gemeinschaften ausgewirkt.
- **Ökologisch, wirtschaftlich und sozial nachhaltig:**
Eine "gute Praxis" erfüllt aktuelle Bedürfnisse, insbesondere die grundlegenden Bedürfnisse der Ärmsten der Welt, ohne die Fähigkeit zu gefährden, zukünftige Bedürfnisse zu erfüllen.
- **Gendergerecht:**

Eine Beschreibung der Praxis muss zeigen, wie die am Prozess beteiligten Akteure, Männer und Frauen, ihre Lebensgrundlage verbessern konnten.

- **Technisch machbar:**
Technische Machbarkeit ist die Grundlage einer “Good Practice”. Sie ist leicht zu lernen und zu implementieren.
- **Inhärent partizipatorisch:**
Partizipatorische Ansätze sind essentiell, da sie ein gemeinsames Gefühl der Verantwortung für Entscheidungen und Aktionen unterstützen.
- **Reproduzierbar und anpassungsfähig:**
Eine “Good Practice” sollte das Potential haben reproduzierbar zu sein und daher anpassbar an ähnliche oder abweichende Situationen zu sein.
- **Reduzierung der Risiken von Katastrophen/Krisen, falls zutreffend:**
Eine “Good Practice” trägt für eine bessere Resilienz zu einer Reduzierung der Risiken von Katastrophen/Krisen bei.



2 Wege der Sammlung von Good Practices:

1. Der erste Weg würde das Sammeln von Informationen über die Good Practice durch die verfügbare Dokumentation auf der Basis von Desk Research beinhalten und die Analyse würde von jedem Partner in seinem Land unter Verwendung des Templates (Template of Practice) durchgeführt werden. Diese Information kann gesammelt werden durch die Nutzung von:
 - Geschriebenen Artikeln
 - Internet
 - Webseiten

- Telefon
 - etc.
2. Der zweite Weg würde, falls erforderlich, die Durchführung von Interviews mit dem/den Verantwortlichen für die Good Practice beinhalten. Die Interviews bestätigen die zuvor gesammelten Informationen und ergänzen sie mit fehlenden. Die Anzahl der Interviews wird vom Grad der Vollständigkeit der zuvor gesammelten Informationen abhängen. Der Zweck des Interviews ist es, ein vollständiges Bild der Good Practice zu vermitteln.

Identifikation und Auswahl der besten Methoden:

Als Grundlage dient die Arbeit von Philippe Meirieu⁸, einem Experten der Erziehungswissenschaft und Pädagogik:

Eine pädagogische Methode beschreibt die pädagogischen Mittel, die der Lehrende einsetzt, um das Lernen zu fördern und sein pädagogisches Ziel zu erreichen.

Sehr oft verwenden Lehrende mehrere Methoden, die zu einem bestimmten Zeitpunkt diese oder jene Methode wertschätzen (eine einzige Methode wäre ein Fehler, da die Wahl der pädagogischen Methode oft von den Umständen abhängt).

In der Vergangenheit gab es immer wieder "Modeerscheinungen" der einen oder anderen Methode oder den "Glauben" zu bestimmten Zeiten an eine "Wundermethode", die es jedem ermöglichen würde, zu lernen. Die gesündeste Lösung ist, dass der Lehrer regelmäßig eine Bestandsaufnahme seiner Lehrmethoden vornimmt, indem er sich die Frage stellt: "Ist das für diese und jene Sitzung die pädagogische Methode, die die beste Erleichterung des Lernens und die Vermittlung von Wissen ermöglicht"?

- Wenn von technischen Methoden die Rede ist, bedeutet das, dass die Methoden eine technische Art und Weise sind, einen Lerninhalt durch den Trainer zu transformieren, zu implementieren oder zu erstellen. Es kann auch die Art und Weise sein, die ein Trainer verwendet, um die Trainingseinheit zu gestalten.
- Wenn man über pädagogische/didaktische Methoden spricht, ist es interessant, die Herangehensweise, die Art der Implementierung und die Evaluation hervorzuheben.

Auch wird üblicherweise zwischen 5 pädagogischen/didaktischen Methoden unterschieden:

- die erklärende Methode (auch übertragbar, passiv oder meisterhaft genannt)
- die demonstrative Methode
- die interrogative (oder mäeutische) Methode
- die aktive (oder entdeckende) Methode
- die empirische Methode

⁸ <https://www.meirieu.com/> & <http://meirieu.com/DICTIONNAIRE/methodepedagogique.htm>

Interessante Blended Learning-Methoden

Pädagogische Methoden

Flipped Classroom

Drehen Sie die traditionelle Lehr-/Lernmethode durch eine Rollenkehr um: Die pädagogische Kontrolle geht vom Lehrer auf den Schüler über. Machen Sie die Schüler unabhängiger und verantwortungsbewusster in Bezug auf ihren eigenen Lernprozess, immer unter der Anleitung der Lehrer.

Laborrotationsmodell

Bei diesem Modell kommen die Schüler in die Schule, aber der Unterricht wird vollständig online über das Computerlabor der Schule durchgeführt. Der Unterricht findet online statt, aber geschulte, nicht lehrende Fachkräfte unterstützen die Schüler vor Ort und beaufsichtigen den Unterricht.

Stationsrotationsmodell

Das Stationsrotationsmodell ist einer der beliebtesten Blended-Learning-Ansätze. Das Modell ist nicht neu oder einzigartig für Blended Learning; Lehrende verwenden seit Jahrzehnten "Zentren" von Lernaktivitäten in ihren Klassenzimmern, vor allem auf der Grundschulebene, wo Lehrende bereits mit der Rotation vertraut sind. Das Modell der Stationsrotation wird als Blended Learning-Modell eingestuft, wenn mindestens eine Station schülergesteuertes Online-Lernen beinhaltet. Per Definition erlaubt das Modell den Schülern, die Stationen/Aktivitäten nach einem festen Zeitplan zu rotieren, der normalerweise vom Lehrenden festgelegt wird.

Self-blend-Modell

Das Self-blend-Modell ermöglicht es Schülern, Onlinekurse mit einem engagierten Ausbilder zusätzlich zu ihrem herkömmlichen Programm zu belegen, was ihnen oft eine größere Flexibilität in ihren Zeitplänen gibt. Diese Methode kann eine interessante Option sein wenn Schulen keine besonderen Lernmöglichkeiten wie ein fortgeschrittenes Praktikum oder ein Wahlfach anbieten können. Diese Kurse ergänzen somit ihr reguläres Curriculum. Damit diese Methode effektiv ist, müssen die Schüler hochmotiviert sein. Dieses Modell unterstreicht die Reife des Lernenden.

Angereichertes virtuelles Modell

Das angereicherte virtuelle Modell (Enriched Virtual Model) ist ein Modell, in welchem E-Learning das Rückgrat des Lernens ist. Die Lerner absolvieren Onlinekurse und treffen den Ausbilder nur unregelmäßig bei Bedarf. Der Lehrende hat die Rolle eines Online-Moderators, der die Lernenden nur anleitet und das Material wird über eine Online-Plattform und Tools bereitgestellt. Die Lernenden können online mit den Ausbildern diskutieren, falls sie Fragen haben.

Flex-Modell

Diese Methode zeichnet sich hauptsächlich durch ihre Flexibilität aus, auf die Bedürfnisse von vielen formalen und informellen Lernprozessen (Schulen, Organisationen, Home Schooling...) einzugehen. Der Hauptteil des Inhalts wird durch digitale Plattformen vermittelt, ergänzt durch Präsenzphasen als

Unterstützung für die Lernenden. Auch wenn Lehrkräfte für persönliche Unterstützung bei Bedarf vor Ort sind, ist das Lernen auf Selbständigkeit ausgelegt, da die Lernenden neue Inhalte eigenständig in einem digitalen Umfeld erarbeiten und erlernen. Die Lehrkraft hat hier eher die Rolle eines Unterstützers als eines Bildungsvermittlers.

Tools und Apps für E-Learning (Technische Methoden)

Kahoot!

<https://kahoot.com/>

Kahoot! Das Hauptziel von Kahoot! ist es, Lernen und Spielen zu kombinieren und Lernen so leichter und unterhaltsamer für alle unabhängig vom Alter zu gestalten. Durch die Erstellung von Lernquizen können Lehrkräfte den Schülern den Lernprozess erleichtern. Die Schüler können sich aktiv und interaktiv beteiligen und werden durch die positive Erfahrung motiviert.

Piktochart

<https://piktochart.com/>



Piktochart ist ein Tool um Berichte, Präsentationen und Infografiken zu erstellen mit vielen verfügbaren Templates, die von Experten erstellt wurden. Man kann eines der Templates für seine Zwecke nutzen oder eine leere Vorlage für ein eigenes Design wählen.

Symbaloo Learning Path

<https://learningpaths.symbaloo.com/>

Symbaloo Learning Path ist ein Tool, das für Blended Learning-Kurse eingesetzt werden kann, um sie schneller und effizienter zu gestalten. Symbaloo Learning Paths kann genutzt werden, um einen digitalen Unterrichtsplan im Spielstil zu erstellen, der die besten offenen Bildungsressourcen verwendet. Erstellen Sie Kachel für Kachel Lernpfade für die Schüler, damit sie in ihrem eigenen Tempo lernen können.

Kialo (Kialo Edu)

<https://www.kialo-edu.com/>

Kialo Edu ist eine Diskussionsplattform, die speziell für die Nutzung im Klassenzimmer designet wurde. Dieses Tool ermöglicht es, Diskussionen zu einem oder mehreren Punkten zu starten und Lerner zu motivieren, Argumente zu finden und ihre eigenen Ideen zu Inhalten zu entwickeln. Kialo Edu hat die Struktur eines Argumentationsbaums: durch die visuelle Darstellung von Themen können die Lerner dem logischen Aufbau des Arguments folgen und ihre Ideen besser sammeln. Am Gipfel des Baums ist die These, gefolgt von Pro- und Contra-Aussagen, die die ursprüngliche These unterstützen oder herausfordern.

Padlet

<https://padlet.com/>



Padlet ist eine virtuelle Tafel, die für das E-Learning oder Blended Learning genutzt werden kann. Man kann in die Tafel Dateien, Texte, Audios, Videos oder auch Links einbetten. Man kann nun verschiedenen Menschen erlauben, die Tafel zu nutzen, an Diskussionen teilzunehmen oder Veränderungen vorzunehmen. Daher ist Padlet sehr nützlich für den Online-Unterricht.

CryptPad

<https://cryptpad.fr/>

CryptPad ist ein Online-Tool, das es einer Gruppe ermöglicht, zusammen virtuell an Dokumenten (Textdokumenten, Präsentationen, Tabellen ...) zu arbeiten. Man kann zeitgleich oder zeitversetzt arbeiten. Dies ermöglicht Gruppenarbeit und somit ist Cryptpad nützlich für E-Learning oder Blended Learning. Wenn ein sogenanntes Pad geöffnet ist, gibt es auch eine Chatfunktion, die eine Kommunikation innerhalb der Gruppe ermöglicht. Somit können auch inhaltliche Aspekte direkt miteinander abgesprochen werden. Cryptpad legt großen Wert auf Datensicherheit.

EdPuzzle – ein Tool mit Videos

<https://edpuzzle.com/>



Durch EdPuzzle können Videos für den Unterricht genutzt werden. Die Videos haben Kommentare, Fragen oder Voiceover integriert. Man kann entweder die eigenen Videos einbetten (z. B. eine Aufzeichnung einer eigenen Unterrichtsstunde) oder ein bereits existierendes Video (bspw. ein YouTube-Video, in das man eigene Fragen und Kommentare einbaut. Auch sind bei EdPuzzle bereits fertige nutzbare Videos verfügbar.

ScreenCast – Screencast-o-Matic

<https://screencast-o-matic.com/>

Ein Screencast ist die digitale Aufzeichnung der Computerbildschirmabgabe, auch bekannt als Video Screen Capture, die oft mit Audiokommentaren unterlegt ist. Screencasts ermöglichen einen lernerzentrierten Ansatz und können sowohl online als auch im Präsenzunterricht eingesetzt werden. A screencast is a digital recording of computer screen output, also known as a video screen capture, often containing audio narration. Screencasts provides learners with a learner-centred approach to learning which can be experienced in both online and face-to-face settings.

Quizlet

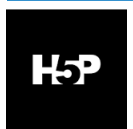
<https://quizlet.com/>



Quizlet ist ein Tool für Einzel- oder Gruppenarbeit, das es Lehrern ermöglicht, ein Kartenset mit den wichtigen Unterrichtsinhalten zu erstellen, das sie dann mit Schülern teilen können. Es ist ein interessantes Online-Tool für die Erstellung von Flashcards mit Bildungsinhalten in Text- und Bildform, wenn die Karten erst erstellt wurden, entwickelt das Tool automatisch Aktivitäten und Spiele für einen interaktiven Umgang mit den Themen und zum Abfragen des erlangten Wissens.

H5P

<https://h5p.org/>



H5P ist eine kostenlose offene interaktive Plattform zum Erstellen von Inhalten. Es ermöglicht das Erstellen von rund 35 Arten von interaktiven Inhalten, wie beispielsweise interaktive Bildsequenzen, Audios, Collagen, Sprachquiz, Diktate, interaktive Übungen, Umfragen und Fragebögen.

Plattformen und ähnliche nützliche Anwendungen

Facebook als Lernplattform

<https://www.facebook.com/>



Das Ziel dieser Methode ist es, in geschlossenen geheimen Gruppen auf Facebook zu arbeiten, die zu Beginn eines Kurses erstellt werden. Nach der Erstellung müssen alle Lernenden in die Gruppe eingeladen werden. Dann agiert Facebook als Lernplattform und Tool für die Kommunikation zwischen den Lernenden während des gesamten Kurses.

ZOOM als Lernplattform

<https://zoom.us/>



ZOOM ist ein cloudbasierte Videokonferenz-Dienstleister, der dazu genutzt werden kann, sich virtuell mit anderen zu treffen, entweder mit Video oder Audio oder beidem. ZOOM ermöglicht auch eine Aufzeichnung der Treffen, die dann nachträglich angesehen werden können

Moodle

<https://moodle.org/>



Moodle ist ein Lernmanagementsystem, das entwickelt wurde, um ein einziges robustes, sicheres und integriertes System für Lehrkräfte, Administratoren und Schüler zu sein für ein personalisiertes Lernumfeld. Das Herz von Moodle sind Kurse, die Aktivitäten und Ressourcen beinhalten. Es gibt etwa 20 verschiedene Arten von Aktivitäten und jede kann individuell gestaltet werden.

Twiducate

<https://www.livelingua.com/twiducate/>



Twiducate ermöglicht Lehrenden, für ihre Klasse eine private Social-Media-Plattform zu erstellen, die für das Lernen und Aktivitäten genutzt werden kann. Die Lehrkraft meldet sich an und erstellt einen Klassencode – so müssen sich die Lerner nicht anmelden und eine Emailadresse angeben. Mit dem Code loggen sich die Schüler in das Klassennetzwerk ein. Dort können sie Fragen beantworten, an Problemlösungen gemeinsam arbeiten und es können auch Bilder und Videos eingebettet werden.

Mentimeter

<https://www.mentimeter.com/>



Mentimeter ist eine schwedische Anwendung. Mit ihr können interaktive Fragen in Präsentationen eingearbeitet werden, die die Aufmerksamkeit der Zuhörer (Lernende, Schüler...) fordern. Die Mentimeter-Fragen können gleich zu Beginn eingearbeitet werden oder auch erst in der Mitte der Präsentation. Das Publikum nutzt seine Smartphones oder Computer um die Antworten einzugeben, die dann in der Präsentation erscheinen.

Wonder

<https://www.wonder.me/>

Wonder ist eine Online-Plattform/Social Space, die Online-Meetings und Konferenzen interaktiver gestalten soll um zu verhindern, dass Teilnehmer unaufmerksam oder müde werden. Mit Wonder kreiert man einen virtuellen Raum, in dem man sich mit der Gruppe treffen kann. Zu Beginn erstellt man einen Avatar, und mit diesem Avatar interagiert man mit den anderen, entweder in kleinen oder in großen Gruppen.

Google Classroom in education

<https://classroom.google.com>



Google Classroom sitzt zwischen Ihnen und Google Drive und bietet eine lehrer- und schülerfreundliche Möglichkeit, Dokumente im Klassenzimmer zu verwalten. Sie können mit Google Classroom: Aufgaben erstellen, Ankündigungen machen, Unterrichtsmaterialien speichern, Interaktionen von Schülern ermöglichen.

Good Practice-Sammlung

Italien - Euroform

- Professional training for teachers “New narratives, new explorations”
- Cometa Formazione experience to innovate TVET
- Linguistic literacy of Italian for foreigners: teaching and methodologies
- Strategies to enter the world of work
- “Data analyst manager (Data scientist)” training path
- Strategic innovation in the digital era
- Youth Empowerment by Entrepreneurial Skills
- Hygiene and Public Health toward 2020
- Hybrid Italian L2 courses
- European Partnership for Social Inclusion and Creation of Skills for Women Entrepreneurship E-learning

Deutschland - Wisamar

- ENNE - European National Networks for the Enhancement of VET
- Einstieg Deutsch
- OpenITup - Boosting Adult Educator Competences to Upskill Pathways of Adult Learners
- BICAS - Building Intercultural Competencies for Ambulance Services
- Stories that move - Toolbox gegen Diskriminierung
- Attraktivitätssteigerung dualer Berufsausbildung in ländlichen Räumen durch innovative Lernszenarien
- Sinbad – a journey to promote key competences in early childhood education through storytelling
- Boosting Educators’ Competences to Do Quality Blended Learning - BlenditWell
- Blended Learning Coaches
- Training Adults Online (TAO) – Handbook for teachers of learners 50+

Litauen - Eu-Trade

- Boosting Educators' Competences to do Quality Blended Learning
- Meant to be a Mentor - ERASMUS+
- RELESE - RE-integration into Labour market through Entrepreneurship
- Online4EDU - ERASMUS+
- DigitalCulture - Improving the Digital Competences and Social Inclusion of Adults in Creative Industries
- VR@School - Future schools using the power of Virtual and Augmented Reality for education and training in the classroom
- REINCLUSION - Guidelines for the work inclusion of the refugees and the asylum seekers
- RELIVET – Reducing Early Leaving in VET
- VOCAL – Vocational Online Collaboration for Active Learning

Frankreich - AFORMAC

- Educational initiatives: An example of hybrid teaching of English in L3 Accounting at TSM
- Preparing for the digital university: a review of the history and current state of distance, blended, and online learning
- Su2ip - University service of engineering and pedagogical innovation
- Exploring Blended Learning approaches for VET
- B-Learning: Curriculum Design for Blended Learning
- TIBL-Project: Technical Innovation in Blended Learning
- What are the challenges for trainers today and how to mobilise them on digital blended learning?
- Hybrid or Blended Learning in continuous training
- White Paper: When digital enriches professional training
- Design and set up a system of blended learning

Norwegen - Fonix

- “Entreprenerdy” - Digital support program for entrepreneurship training for the unemployed
- The use of iPads in language training for migrants
- Digital tools for the implementation of Upskilling Pathway, A new national digital career guidance service
- Open Educational Resources for secondary education - The Norwegian Digital Learning Arena (NDLA)
- Use of ZOOM as educational platform
- “Frostrune” in basic language teaching A1-A2
- The use of Kahoot in education
- The use of Padlet in education
- The use of Facebook in education
- Use of Google Classroom in education