



EB Zürich



Inspired by Whisky: Blended Learning - (medien)didaktische Gestaltungsgrundlagen

Ricarda T.D. Reimer

10. September 2025



Blended Learning

Definition – Szenarien – Settings
Mischen resp. verknüpfen

 Medienpädagogische/-didaktische
Besonderheiten

 Vergleichsstudien



Ricarda T.D. Reimer



EB Zürich: **Digital Learning Expertin**

Studium: UNESCO-Projektschule und Universitäten Bielefeld
und Osnabrück - Erwachsenen-/Weiterbildung und Bildungsökonomie

Berufl.

Wirkungsstätten: Universitäten Flensburg, Hamburg, Basel Lehre im M.A.Ed. und Zürich
Schwerpunkt Digital Learning

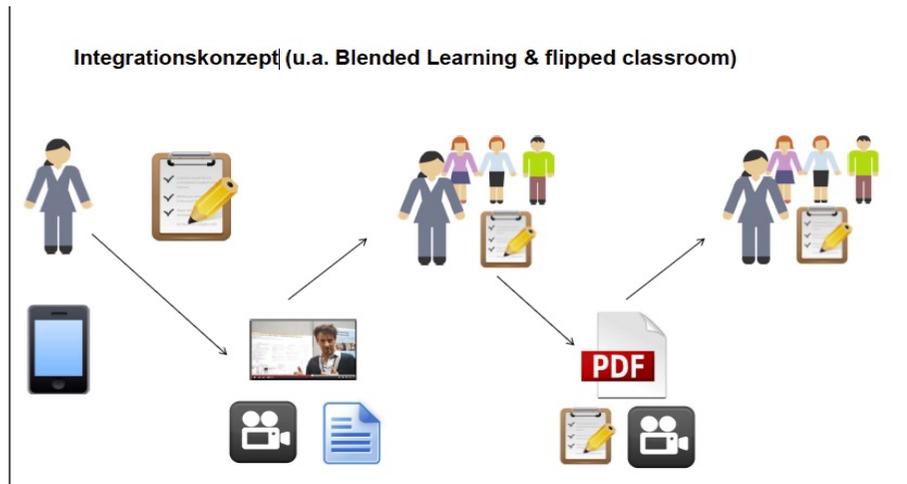
PH FHNW: Leitung Fachstelle Digitales Lehren und Lernen in der Hochschule

FHNW: E-Learning Kontaktstelle sowie Kompetenznetzwerk Plagiatsprävention,
Projektleitungsteam FHNW Robo-Lab, Learning Spaces etc.

Aktivitäten /

Mitgliedschaften: Kollaborative 3D-Umgebungen, Roboter in der Bildung, Special Interest Group:
Open Educational Resources (OER), swissuniversities – Arbeitsgruppe Medien und
Informatik, Educational Technology Working Group (ETWG), GMW, GMK, dghd

Blended Learning – das Beste aus zwei Welten!?



Quellen: <https://ccb21.de/produkte/e-learning/blended-learning/> und <https://www.elearning-journal.com/2018/12/13/praesenz-e-learning/>

Blended Learning – das Beste aus zwei Welten!

PRAESENZ

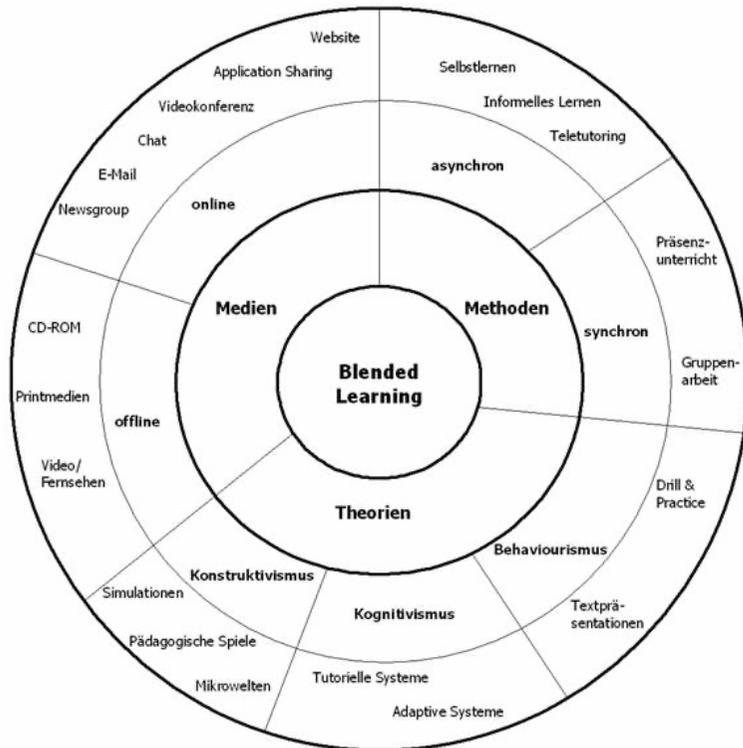
- Direkte Kommunikation mit Teacher
- Team- und Gruppenarbeit
- Unmittelbarer Austausch
 - Präsenzmethode
 - Ganze TN-Gruppe
- Soziale Kompetenzen

ONLINE

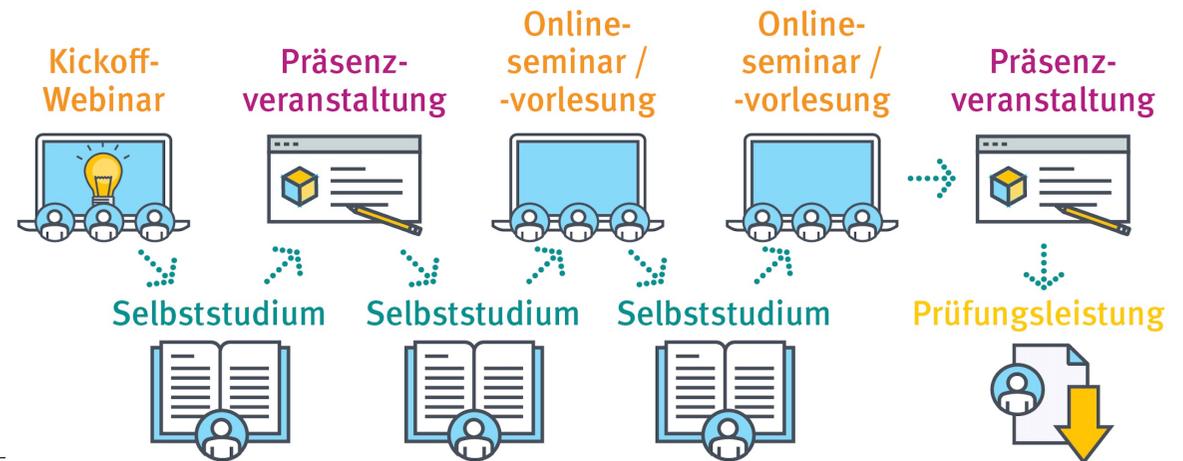
- Zeit- und ortsunabhängig
 - Asynchrone Inhalte
- Einsatz unterschiedlicher Medien
 - Reporting
- Personalisiertes Lernen
 - Interaktivität

Blended Learning – das Beste aus zwei Welten

- Integrative Kombination und Verzahnung von Präsenz- und tutoriell begleiteten Onlinephasen (tutoriell + medial unterstützte Selbstlern- und Kooperationsphasen)
- WICHTIG: Die Onlinephasen sind nicht gleichzusetzen mit Selbststudienphasen!
- Online-Angebote sind **nicht** optional!



Quelle: Claudia Wiepcke, 2006, S. 69



Flipped Classroom – Inverted Classroom



Tagungshinweis

Inverted Classroom and beyond: Persönlichkeit trifft Didaktik: Lernräume für eine Welt im Wandel.

04. & 05. Dezember 2025, Hochschule Osnabrück

<https://www.icmbeyond.net/>

Mediendidaktik

"Es geht der Mediendidaktik nicht um die technische oder ästhetische Qualität von Medien, sondern um ihren Beitrag zur Lösung bestimmter pädagogischer Anliegen.

Die Qualität eines mediengestützten Lernangebots kann – aus didaktischer Sicht letztlich nur daran gemessen werden, ob und inwieweit es gelingt, ein bestimmtes Bildungsproblem oder -anliegen zu lösen."

(Kerres 2018, S. 117)

Präsenzveranstaltungen und Online-Phase(n)

Ein Lernraum



- LMS (Moodle, OLAT, ILIAS etc.)

- Kommunikation ausschliesslich über LMS
 - Buch, Wiki, Forum (soziales Forum/offenes Forum), Test, Aufgabe, Links, Gruppen in Moodle ...
- Geben Sie eine klare Struktur vor: einen roten Faden
 - Videokonferenz-Tools, Feedback-Response, Whiteboards etc.
 - System und Dauer: Präsenz – Online – Präsenz / Online – Präsenz – Online / Präsenz – Online – Präsenz – Online – Präsenz
 - Szenario (Präsenz **und** Online)
 - Setting – konkret (hybrid, Webinar ...)

1. Präsenzveranstaltung

- Kennenlernen (pädagogische Anfangssituation)
- Kennenlernen der Online-Umgebung(en), LMS, Videokonferenz, weitere Tools
- Erklärung Blended Learning –
 - **Verknüpfung** von Präsenz- und Onlinesessions – **Abhängigkeiten**
 - Erwartungen
 - Veränderte Lehre
 - Veränderte Leistungsnachweise
 - Blog, Videos, vertonte PPTs etc.
- Letzte Präsenzveranstaltung = *Abschluss*
 - *Nicht nur Präsentationen*

Online-Phasen

- *Verständnis: selbstorganisiertes Lernen und Gruppenarbeiten, Interaktion, Kollaboration*
- Permanente parallele Onlinebegleitung **einer** Veranstaltung durch die Dozierenden / Tutor:innen
- Videokonferenzoptionen: Gruppentermine und Sprechstunden
- Hinweis: Nutzung der Tools auch durch Teilnehmende selbstständig möglich!
- Veränderungen: Rolle der Lehrenden und Teilnehmenden
- Termine benennen - ausweisen

Planung von mediengestützten Angeboten

1.Strukturen - Inhalte und Aufgaben

2.Prozesse - Interaktion zwischen Inhalten oder Lehrenden und Lernenden sowie die

3.Technologie - Tools für die Umsetzung der Szenarien

- Kompetenzen der Teilnehmenden – was sollen diese «können»?
- Welche Kompetenzen müssen Teilnehmende und Dozierende mitbringen, damit das mediengestützte Angebot / die Methode angewendet werden kann?
- Wie soll ggf. eine Überprüfung stattfinden?
- Welche Inhalte werden bearbeitet?
- Wie sind die Inhalte aufbereitet (Skript, Präsentation, Podcast, Online-Vorlesung ...)
- Welche Aufgaben und Methoden sind zielführend?
- Wie hoch ist der mutmassliche Aufwand für die Teilnehmenden?

Quelle: Reinmann-Rothmeier, G. (2005). Blended Learning in der Lehrerbildung: Grundlagen für die Konzeption innovativer Lernumgebungen. Lengerich [u.a.]: Pabst





Sharing

Nutzen Sie „freie“ Lernangebote (OER), um sich mit dem Einsatz vertraut zu machen - besuchen Sie bspw. einen MOOC.

Quelle: OER Global Logo von [Jonathas Mello](#) lizenziert unter [Creative Commons Attribution Unported License](#)

Medienpädagogische Perspektiven

Grundsätzlich muss das (medien)didaktische Gesamtkonzept sowohl inhaltlich als auch methodisch dem jeweiligen Szenario Rechnung tragen.

Neben mikro- und makrodidaktischen Überlegungen sind beim Lehren und Lernen mit digitalen Technologien der *Einbezug gesellschaftlicher Bedingungen sowie die des digitalen Lehr-/Lernraumes von zentraler Bedeutung.*

Der Erwerb von Medienkompetenz, welche die Nutzer:innen der digitalen Technologien zu kritischen und reflektierten Medienraumakteuren führt, ob ausschliesslich in Onlineszenarien oder im Blended Learning Design, ist für die Qualität des Lehrens und Lernens entscheidend.



Medienpädagogische Perspektiven

- Didaktische Konzepte stehen im *Zusammenhang mit der wissenschaftlichen, gesellschaftlichen und (bildungs-)politischen Situation.*
- Die Mediendidaktik wird überdies durch *technologische Innovationen* **mitbestimmt.**
- Didaktische Ansätze sinnvoll integrieren
- Lerntheoretische Einordnungen (Behaviorismus, Kognitivismus, Konstruktivismus)

Medienvergleichsstudien

Wirksamkeit von Technologie-unterstütztem Lernen – mediendidaktische Wirkungsforschung

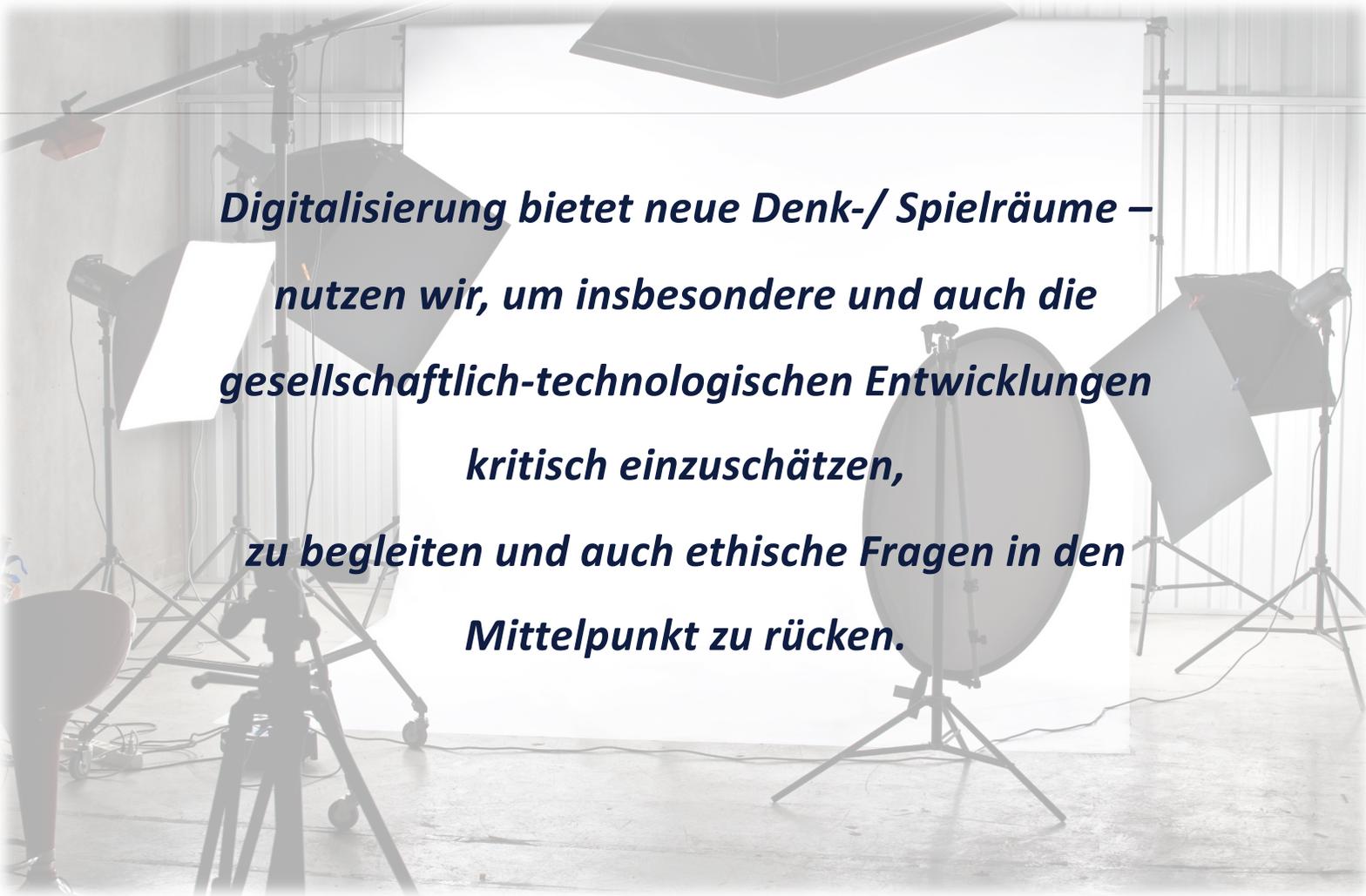
„Es ist nicht die Medientechnologie, die lernwirksam ist, sondern die mediale und didaktische Aufbereitung von Inhalten. (...) Medien sind kein Treatment für die Bildungsarbeit, deren Einsatz Effekte auf das Lernen erzielt, sondern ein Rohstoff, der Potenziale für bestimmte Innovationen in der Bildung eröffnet (...).“

Kerres 2003, S. 6-7

Viele, wenn nicht gar die Mehrheit der empirischen Studien zur Wirksamkeit von digitalen (und auch immersiven) Lernumgebungen basieren auf einem Forschungsdesign, das als grob vereinfachend und problematisch einzuschätzen ist.

Quelle: <https://www.scil.ch/wirksamkeit-von-technologie-unterstuetztem-immersivem-lernen-mediendidaktische-wirkungsforschung/>





***Digitalisierung bietet neue Denk-/ Spielräume –
nutzen wir, um insbesondere und auch die
gesellschaftlich-technologischen Entwicklungen
kritisch einzuschätzen,
zu begleiten und auch ethische Fragen in den
Mittelpunkt zu rücken.***

Literatur (Auswahl)

- Künzi, Cäsar; Reimer, Ricarda T.D. (2024): Resonanzräume. In: Axelsson, Charlotte; Blume, Dana; Volk, Benno (Hg.): Bildung, Praxistransfer und Kooperation. Kompetenzentwicklung für die Hochschullehre in Netzwerken. transcript. S. 137-164
- Zahn, Carmen; Eichinger, Bernd; Reimer, Ricarda T.D. (2023). Re-Designing Learning Spaces. In: Kohlert, C. Die menschliche (Hoch)schule // Human(e) education. Springer. 235-252.
- Buchner, J. & Kerres, M. (2023). Media comparison studies dominate comparative research on augmented reality in education. Computers & Education, 195, 104711. Cook, D. A., Brydges, R., Hamstra, S. J., Zendejas, B., Szostek, J. H., Wang, A. T., . . . Hatala, R. (2012). Comparative effectiveness of technology-enhanced simulation versus other instructional methods: A systematic review and meta-analysis. Simulation in Healthcare : Journal of the Society for Simulation in Healthcare, 7(5), 308–320.
- Reimer, Ricarda T.D. (2017): Bildung 4.0. – Die Zukunft verantwortungsvoll gestalten. In: BWZoom. Berufs- und Weiterbildung Zofingen (Hg.): Digitale Lebensräume. Ausgabe 5 / Juni 2017
- Reimer, Ricarda T.D. & Böller, Nadja (2017): Offene Bildungskultur in der Schweiz – Perspektiven und Herausforderungen. In: Synergie. Fachmagazin für Digitalisierung der Lehre #04. S. 76-79.
- Weißhaupt, Mark, & Reimer, Ricarda T.D. (2016): Spiele erfinden mit internationalen Studierenden. In: J. Haag, J. Weißenböck, W. Gruber, C.F. Freisleben-Teutscher (Hg.): Game Based Learning – Dialogorientierung & spielerisches Lernen digital und analog. St. Pölten: Fachhochschule St. Pölten GmbH. S. 7-14



Literatur (Auswahl)

- Edinger, Eva-Christina & Reimer, Ricarda T.D. (2015): Thirdspace als hybride Lernumgebung. Die Kombination materieller und virtueller Lernräume. In: Bernhard, Ch.; Kraus, K.; Schreiber-Barsch, S.; Stang, R. (Hg.): Erwachsenenbildung und Raum: Theoretische Perspektiven – professionelles Handeln – Rahmungen des Lernens. Bielefeld: wbv. S. 205-216.
<http://www.digitallernen.ch/2015/08/thirdspace/>
- Reimer, Ricarda T.D.; Edinger, Eva-Christina (2014): Open Schweiz – eine (selbst-)kritische Einschätzung aktueller Initiativen und Projekte zum Themenfeld Open Education Resources (OER). In: Petra Missomelius, Sützl, Wolfgang; Hug, Theo; Grell, Petra; Kammerl, Rudolf (Hg.): Medien – Wissen – Bildung: Freie Bildungsmedien und Digitale Archive. Innsbruck: Innsbruck University Press. S. 257-276.
- Kerres, M. (2003). Wirkungen und Wirksamkeit neuer Medien in der Bildung. In R. K. Keill-Slawik, M. (Ed.), Education Quality Forum. Wirkungen und Wirksamkeit neuer Medien. Münster: Waxmann.
- Reimer, Ricarda T.D. (2006): Synergien zwischen Hochschule und Wirtschaft – ein erfolgreiches Kooperationsseminar im Blended Learning Design verbindet berufliche Weiterbildung und Hochschulausbildung. In: Tagungsband des Fernausbildungskongresses an der Helmut-Schmidt-Universität/Universität der Bundeswehr Hamburg 2006.