



AP 6.1.1 Planung des methodischen und didaktischen Vorgehens bei der Überführung der Lehr- und Lerninhalte ins Blended Learning

Brautlacht, Regina

Das diesem Bericht zugrundeliegende Vorhaben wird mit Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung unter den Förderkennzeichen 16OH22054, 16OH22055, 16OH22056 & 16OH22057 gefördert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung liegt bei folgender Autorin:
Regina Brautlacht.

Version: 1. Version

St. Augustin, März 2019

Copyright: Vervielfachung oder Nachdruck auch auszugsweise zum Zwecke einer Veröffentlichung durch Dritte nur mit Zustimmung des Herausgebers

Inhaltsverzeichnis

1	AP 6.1.1 Planung des methodischen und didaktischen Vorgehens bei der Überführung der Lehr- und Lerninhalte ins Blended Learning.....	3
1.1	Digitalisierung des Lehrangebots.....	3
1.2	Überführung der Lehr- und Lerninhalte in das Blended Learning-Konzept.....	4
2	Fazit.....	5

Abbildungsverzeichnis

Fig. 1	Screenshot der mobilen Version der Business English App.....	4
--------	--	---

1 AP 6.1.1 Planung des methodischen und didaktischen Vorgehens bei der Überführung der Lehr- und Lerninhalte ins Blended Learning

Die Hochschule Bonn-Rhein-Sieg bietet im Rahmen des Bachelorstudiengangs Betriebswirtschaft im Fachbereich Wirtschaftswissenschaften zwei Lehrveranstaltungen im Bereich des fachorientierten Englischunterrichts als Präsenzveranstaltungen an. Die Kurse Introduction to Business English (B1) und Business English (B2/C1) werden im ersten Studienjahr angeboten. Im zweiten Semester besuchen die Studierenden Business English (B2/C1) als Pflichtkursmodul. Dabei handelt es sich um eine wöchentliche Präsenzveranstaltung, in der kollaboratives Lernen im Rahmen einer Simulation durchgeführt wird. Die Studierenden erarbeiten sich, mit dem vom Lehrpersonal erstellten Textbuch, neue Themengebiete im Bereich des Entrepreneurships, welche in den wöchentlichen Sitzungen mit den Lehrenden diskutiert werden. Im Anschluss bearbeiten die Studierenden in autonomen Gruppen themenbasierte Aufgaben, die vor den Kursteilnehmern präsentiert und von den Lehrenden betreut werden. Dieser konzeptionelle Englischkurs basiert auf dem betriebswirtschaftlichen Kontext und fördert, über das Erlernen der Sprache hinaus, innovatives Denken und verantwortungsbewusste Praktiken im Unternehmertum (Entrepreneurship) der internationalen Arbeitswelt. Dazu bilden die Studierenden Kleingruppen und gründen ein fiktives Start-Up-Unternehmen mit dem Ziel ein innovatives Produkt oder eine Dienstleistung zu gestalten, vermarkten und zu verkaufen. Dabei nutzen die Studierenden ein eigenes Wiki, gestalten ein Geschäftskonzept und präsentieren ihre Produkte auf einer simulierten Start-Up Handelsmesse. Am Ende des Kurses erarbeiten die Start-Up Unternehmen Geschäftspläne und Strategien um Investoren in einer abschließenden Präsentation von ihrem Produkt zu überzeugen.

Die bereits bestehenden Kurse orientieren sich an dem Flipped Classroom Ansatz und werden als Grundlage für die Überführung in das Blended Learning-Format genutzt. Die Kurse im Blended Learning-Format kommen mit sehr wenigen Präsenzterminen aus und finden überwiegend online statt. Sie dienen primär als Ergänzung zum normalen Präsenzangebot für Studierende, die aus beruflichen oder privaten Gründen die Veranstaltungen nicht oder nur schlecht wahrnehmen können. Das neue Blended Learning-Format findet in einem virtuellen Klassenraum statt, in dem die soziale Interaktion gefördert wird. Das Online-Kurs-Wiki bietet zu diesem Zweck viele Vorteile als gemeinsam nutzbare Plattform für Lehrende und Studierende. Alle Kursteilnehmer erhalten über die Plattform die gleichen Aufgaben, Mitteilungen sowie Neuigkeiten und Änderungen im Kursplan. Außerdem haben sie jederzeit Zugriff auf das online zur Verfügung gestellte Lehrmaterial, wodurch autonomes Lernen und Arbeiten außerhalb der Präsenztermine ermöglicht wird.

1.1 Digitalisierung des Lehrangebots

Der Lernfortschritt der Studierenden wird durch digitalisierte Lernmittel unterstützt. Durch Online-Anwendungen auf mobilen Geräten können Studierende jederzeit ihr Lernmaterial abrufen, Vokabeln üben, ihren Wissensstand überprüfen und Kursinhalte verinnerlichen. Auf dieser Grundlage wurde innerhalb des Forschungsprojekts „work&study“ eine browserbasierte Web-Anwendung entwickelt, die Übungen und Vokabular entlang der Module des Business Englisch Kurses enthält. Mit der Anwendung „Business English APPLIED HBR“ können Lehrende eigene Aufgaben aus den Kursinhalten hochladen und in verschiedene Aufgabentypen einfügen um den Lehrstoff für Studierende spielerischer und interessanter zu gestalten. Ziel ist es, den Studierenden den Lehrstoff standortunabhängig und didaktisch attraktiver zur Verfügung zu stellen, um einen hohen Lernerfolg zu ermöglichen.

Für die Business Englisch Kurse wurde die App im Juni 2018 im Wiki allen Studierenden in einem Testlauf zur Verfügung gestellt. Die anschließende Auswertung des Feedbacks ergab, dass 75% der Studierenden das Lernen mit der App, dem klassischen Arbeiten mit Aufgaben auf Papier bevorzugten. Besonders die Nutzung des eigenen Smartphones bereitete den Studierenden Spaß, nur ein geringer Prozentsatz präferierte die Anwendung auf ihren Laptops oder Tablets.

Somit wurde nach der zweiten Testphase im Oktober 2018 die komplette App als optimierte Smartphone Anwendung mit vollständigem Kursinhalt gestartet. Über einen Feedback Button erhält das Entwicklungsteam Meldungen über technische Fehler oder Verbesserungsvorschläge. Dadurch können sich Studierende sofort an den technischen Support wenden, sobald Probleme bei der Nutzung der App auftreten.

Während der dritten Testphase im Dezember 2018 wurden in die App individuelle Nutzerstatistiken eingefügt. Studierende bekommen dadurch einen Überblick über ihren Lernstand, können ihre Fortschritte überprüfen und somit erkennen in welchen Bereichen sie sich verbessern können.



Fig. 1 | Screenshot der mobilen Version der Business English App

1.2 Überführung der Lehr- und Lerninhalte in das Blended Learning-Konzept

Die Überführung der Lehr- und Lerninhalte des Kurses in ein Blended Learning-Konzept hat gezeigt, dass die Aufgaben des Business English Kurses (B2/C1) für die App überarbeitet werden mussten. Die Übungsaufgaben aus dem Script wurden zunächst so in die App übernommen, wie sie in den im Kurs verwendeten Textbüchern abgedruckt sind. Im Laufe der Testphasen wurde jedoch immer deutlicher, dass diese Aufgaben digital nicht den gleichen Lerneffekt erzeugen, wie die Bearbeitung auf Papier im Unterricht. Dieser Umstand erforderte eine Überarbeitung der gesamten Aufgaben, sodass diese methodisch und didaktisch sinnvoll in die Web-Anwendung integriert werden können. Unter dem Aspekt der Usability wurde daraufhin an der Varianz der angebotenen Aufgabentypen gearbeitet mit dem Ziel den Studierenden ein umfangreicheres digitales Lehrangebot zu ermöglichen. Die Evaluationen der letzten Testphasen zeigten, dass ein Aufgaben-

typ allein nicht ausreicht um die verschiedenen Lerntypen der Studierenden anzusprechen. Die Einführung von weiteren Komponenten sollte zudem den Gamification Aspekt der App ausbauen. Studierende nutzen eine App länger und intensiver, je mehr Freude sie durch Abwechslung und Dynamik empfinden. Daher wurden nun zusätzlich zu den Lückentexten drei weitere Aufgabentypen implementiert:

Die **Lückentexte** waren die Grundlage für die bisherigen Testphasen im vergangenen Jahr. In einem themenbezogenen kurzen Text werden Lücken eingesetzt, die von den Studierenden mit den richtigen Wörtern ergänzt werden müssen. Dadurch wird das Denken in Zusammenhängen gefördert, sodass Studierende das richtige Business-Fachvokabular aus dem Kontext heraus erkennen, aber auch gezielt einsetzen und schreiben können. Dies wird sichergestellt indem es für jede Lücke nur eine Vokabel gibt, die richtig geschrieben, als korrekte Antwort markiert wird. Diese Funktion ist für den Lernerfolg zur Erweiterung des Business English Vokabulars besonders wichtig.

Das **Multiple Choice Quiz** fragt in kompakten Aufgabenstellungen die behandelten Themen ab. Hierbei haben Studierende mehrere Antwortmöglichkeiten und müssen sich für eine entscheiden. Sie können nach Lösen einer Aufgabe direkt sehen, ob sie richtig oder falsch geantwortet haben. Dieser Aufgabentyp ist darauf ausgelegt in kurzer Zeit mehrere Aufgaben abzufragen. Durch das Anklicken einer Antwortmöglichkeit wird dieser Aufgabentyp dynamischer und bietet Studierenden mehr Abwechslung.

Bei der sogenannten **Quick Decision** Aufgabe werden Fragen gestellt, die Studierende innerhalb einer bestimmten Zeitvorgabe beantworten müssen. Durch das Mitlaufen einer Uhr über der Aufgabenstellung wird intuitives Handeln bezweckt. So kann geprüft werden ob das gelernte Wissen bereits schnell abrufbar ist oder es noch weiter gefestigt werden muss. Der Schwerpunkt liegt hierbei auf dem Gamification Aspekt der App. Die ablaufende Uhr ist ein spielerisches Element, welches die Studierenden unter einen Erfolgsdruck setzt, mit dem Ziel, die Aufgaben so schnell wie möglich lösen zu wollen. So können in kurzer Zeit mehrere Fragen beantwortet werden und eine allgemeine Lernerfolgskontrolle stattfinden.

Mit den neuen **Audio**-Aufgaben wird die auditive Wahrnehmung der Studierenden getestet und gefördert. Dadurch werden Studierenden mit der Aussprache des neu gelernten Vokabulars vertraut und an verschiedene Akzente herangeführt. Dieser Aufgabentyp ist vielseitig anwendbar und kann in unterschiedlichen Aufgaben abgefragt werden. Da Informationen nicht nur visuell aufgenommen werden, sprechen die Audio-Aufgaben insbesondere den auditiven Lerntyp an und führen so zu einem höheren Lernerfolg für die Studierenden.

2 Fazit

Für die Überführung der Lern- und Lehrinhalte in ein didaktisch und methodisch effektives Online-Lehrangebot ist ein hoher technischer und konzeptioneller Aufwand nötig. Das Feedback der Studierenden zeigte, dass eine Überarbeitung der Web-Anwendung im Hinblick auf die Usability ausgeweitet werden muss. Des Weiteren wurden die Inhalte der App didaktisch für die digitalen Web-Komponenten neu konzipiert und angepasst. Durch den Aspekt der Gamification in den Aufgabentypen soll ein intensiverer Lernprozess erzielt werden. Das Feedback der Studierenden zeigt, dass das Konzept des Blended Learnings hohen Anklang im Kursalltag findet und durch den Ausbau der medialen Möglichkeiten hohes Potential für die Umsetzung hat.