

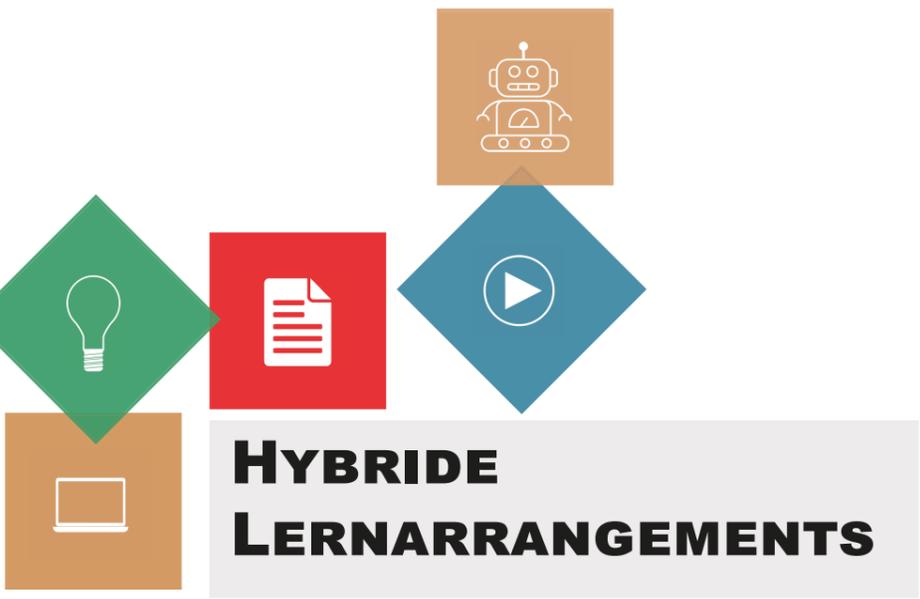


**Deutsches
Rotes
Kreuz**

Landesverband
Sachsen-Anhalt e. V.

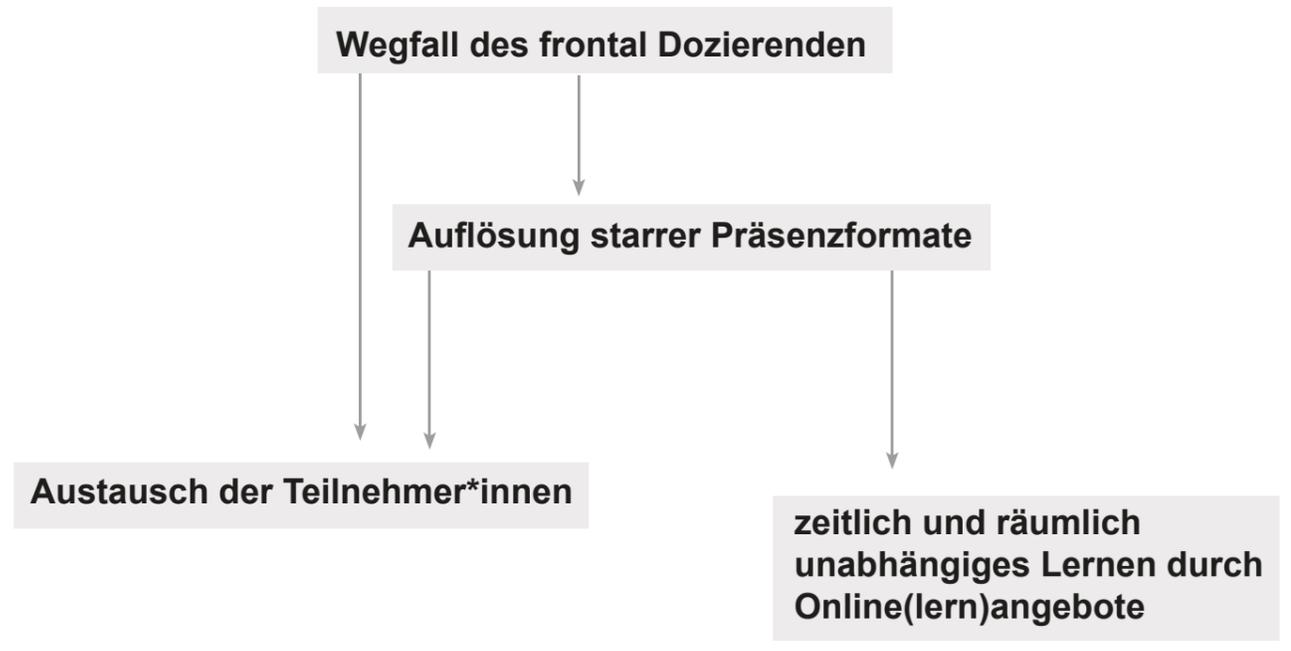


KONZEPT HYBRIDE LERNARRANGEMENTS



HYBRIDE LERNARRANGEMENTS

In hybriden Lernarrangements erfolgt, abhängig vom Wissensstand der Teilnehmer*innen, eine Vernetzung von Lernangeboten, die es ermöglicht mit einer optimalen **Methoden- und Medienvielfalt**, die Teilnehmer*innen auf verschiedenen Ebenen als Lernende zu erreichen und zu motivieren.
Wesentlicher Aspekt in hybriden Lernarrangements ist der **kooperative Ansatz**.



Was heißt das?

1. Ein Großteil der Frontalveranstaltungen wird durch **verschiedenformatige Angebote kooperativen Lernens** ersetzt.
2. Jede **Präsenzveranstaltung** wird im gleichen zeitlichen Umfang von einem **Online(lern)angebot** begleitet.
3. Die Nutzungsquote der Onlineangebote sollen durch **Inverted Classroom Modell (ICM)-Ansätze** erhöht werden.
4. **Räume zur Kommunikation und zur Bearbeitung von Themen** werden zur Verfügung gestellt.
5. **Alle Formate** werden durch **zentrale Ansprechpersonen** (Moderator*innen) **begleitet**, die als Brückenbauer zwischen Online(lern)- und Präsenzangeboten fungieren und die Teilnehmer*innen **bei Fragen und Motivationsdefiziten zur Seite stehen**.

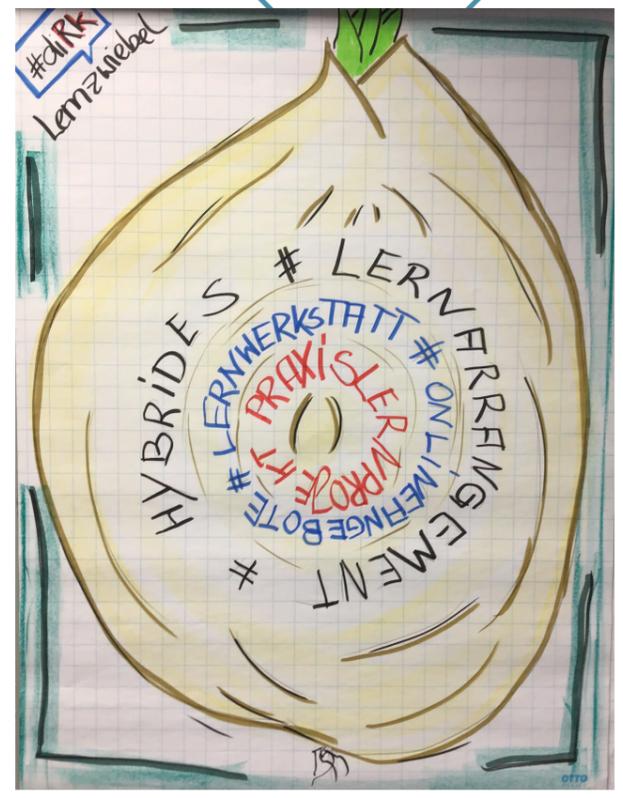
Inverted Classroom Modell

Im ICM werden zuerst die **Inhalte in onlinebasierten Selbstlernphasen erarbeitet** und dann in einer **Präsenzveranstaltung vertieft**.

Die Teilnehmer*innen erarbeiten die Inhalte **asynchron, ortsunabhängig, individuell, selbstgesteuert** und im **eigenen Lerntempo** anhand von digitalen Lernmaterialien.

https://www.e-teaching.org/lehrszenarien/vorlesung/inverted_classroom/index.html

mehr dazu unter:



Die „Lernzweibel“

Das **hybride Lernarrangement** setzt sich im Projekt #diRK - Digitales Rotes Kreuz aus **Lernwerkstätten** und **Online(lern)angeboten** zusammen. Daneben wird es **Praxislernprojekte** geben, die ebenso durch Online(lern)angebote unterstützt werden. Die nebenstehende Abbildung soll die zuvor beschriebene Struktur noch einmal verdeutlichen.



Detailliertere Informationen zur Lernwerkstatt sind im entsprechenden Methodenblatt zu finden.

ONLINE(LERN)ANGEBOT

Die eLearningplattform - also das Lern-Management-System (LMS) - ist die Drehscheibe für die digitale Begleitung der Projektmodule. Den Teilnehmer*innen aus den verschiedenen Kreisverbänden kommt das LMS mit seinen Funktionalitäten wie Schnelligkeit und orts- sowie zeitunabhängiger Zugang entgegen. Dabei hat das LMS alle Funktionen, um die Online(lern)angebote je nach Anforderungen übersichtlich zu organisieren und zu verwalten. Um den aktuellen Anforderungen an das digitale Lernen gerecht zu werden, soll für die Online(lern)angebote im Rahmen des Projektes #diRK der Game-based-Learning-Ansatz berücksichtigt werden.



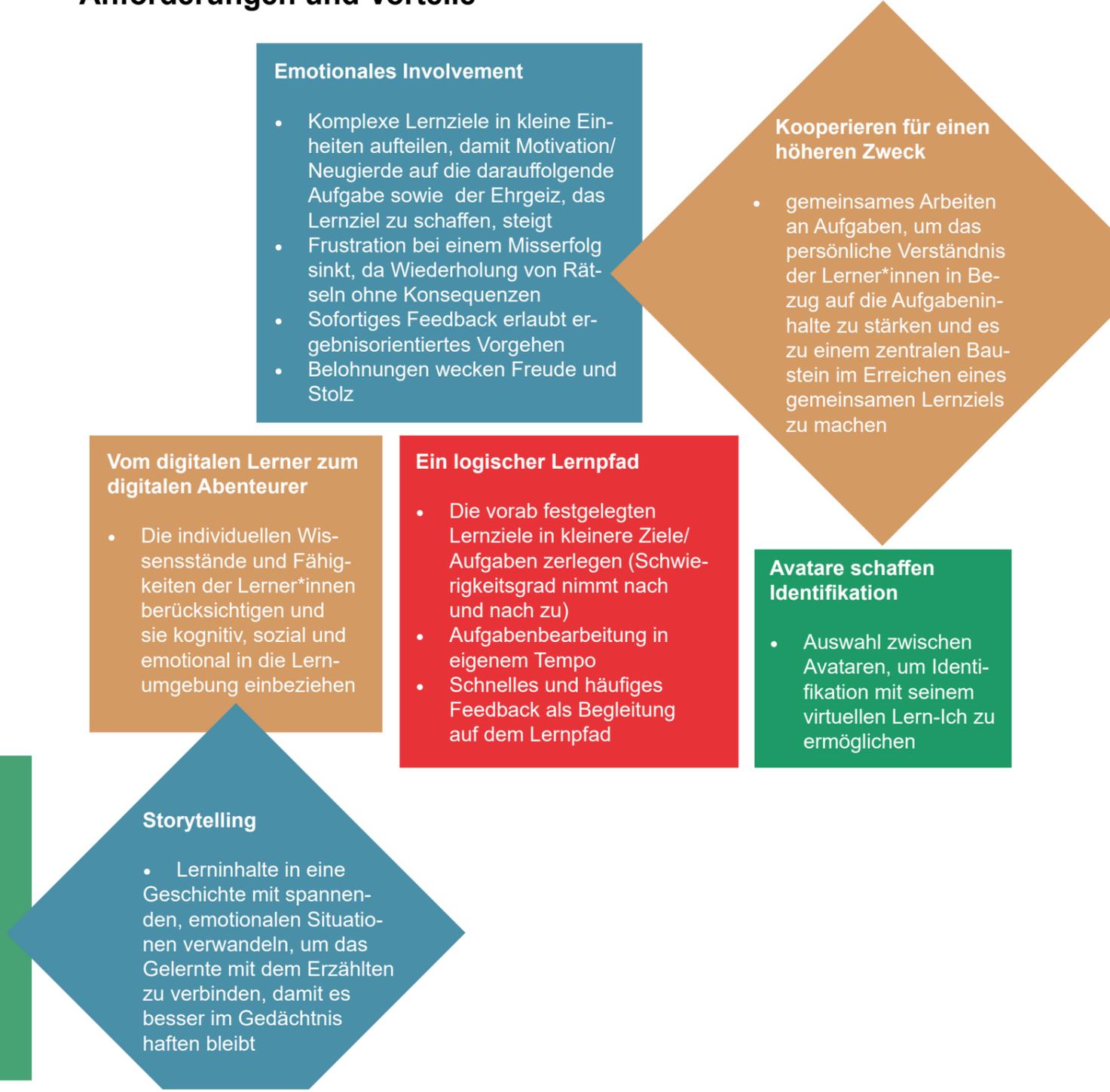
Warum eLearning?

- Unterstützung des Lernprozesses durch digitale Medien
- Einbindung verschiedener Medien (Videos, Animationen, Fotos, Sprachmemos), um alle Lerntypen anzusprechen
- Flexibles Lernen möglich, da zeit- und ortsunabhängig
- Kostenersparnis
- Förderung der Interaktivität und damit starke Einbindung der Teilnehmer*innen
- ...

GAME-BASED-LEARNING

Die Spielebranche hält Elemente bereit, die sich sehr gut in Lernkontexte einbinden lassen, mit dem Ziel, die **Motivation und die Nachhaltigkeit des Lernens zu steigern**.

Anforderungen und Vorteile



Emotionales Involvement

- Komplexe Lernziele in kleine Einheiten aufteilen, damit Motivation/Neugierde auf die darauffolgende Aufgabe sowie der Ehrgeiz, das Lernziel zu schaffen, steigt
- Frustration bei einem Misserfolg sinkt, da Wiederholung von Rätseln ohne Konsequenzen
- Sofortiges Feedback erlaubt ergebnisorientiertes Vorgehen
- Belohnungen wecken Freude und Stolz

Kooperieren für einen höheren Zweck

- gemeinsames Arbeiten an Aufgaben, um das persönliche Verständnis der Lerner*innen in Bezug auf die Aufgabeninhalte zu stärken und es zu einem zentralen Baustein im Erreichen eines gemeinsamen Lernziels zu machen

Ein logischer Lernpfad

- Die vorab festgelegten Lernziele in kleinere Ziele/Aufgaben zerlegen (Schwierigkeitsgrad nimmt nach und nach zu)
- Aufgabenbearbeitung in eigenem Tempo
- Schnelles und häufiges Feedback als Begleitung auf dem Lernpfad

Avatare schaffen Identifikation

- Auswahl zwischen Avataren, um Identifikation mit seinem virtuellen Lern-Ich zu ermöglichen

Vom digitalen Lerner zum digitalen Abenteurer

- Die individuellen Wissensstände und Fähigkeiten der Lerner*innen berücksichtigen und sie kognitiv, sozial und emotional in die Lernumgebung einbeziehen

Storytelling

- Lerninhalte in eine Geschichte mit spannenden, emotionalen Situationen verwandeln, um das Gelernte mit dem Erzählten zu verbinden, damit es besser im Gedächtnis haften bleibt