

Bernd Mikuszeit

4. Comenius-Qualitätsbewertung für Blended-Learning-Programme (BLEP) Qualitätsanforderungen und Qualitätskriterien (*Kurzfassung – Bewertungsbogen*)

Blended-Learning-Programme und Blended-Learning-Kurse sind Lehr-/Lernkonzepte, die eine didaktisch sinnvolle Verknüpfung von Präsenzphasen und Phasen des selbständigen Lernens mit IKT-basierten Bildungsmedien umfassen. Die Präsenzphasen können mit didaktischen Multimediaprodukten für Lehrende und Lernende unterstützt werden. Die Phasen des selbständigen Lernens werden auch als E-Learning-Phasen bezeichnet und werden mit didaktischen Multimediaprodukten für Lernende realisiert. Zur Bewertung von BLEP werden folgend vier Evaluierungsbereiche empfohlen:

Teil I: Kompetenzanforderungen

Teil II: Anforderungen an Präsenzphasen

Teil III: Anforderungen an E-Learning-Phasen

Teil IV: Organisatorische und mediale Anforderungen

Anmerkung: In verschiedenen Publikationen wird statt von Blended-Learning auch von Blended-Education gesprochen. Diese Bezeichnung ist zweckmäßig, da damit Lehren und Lernen gleichermaßen betont werden. Da Blended-Learning in der Medienpädagogik eingeführt, in der Fachliteratur ein gängiger Begriff ist und in der Weiterbildungspraxis ausschließlich genutzt wird, verwendet das Projekt EVALUMEDIA vor allem den Begriff Blended-Learning. Blended-Education wird in geeigneten Zusammenhängen synonym genutzt.

Bewertungsbogen BLEP

Blended-Learning-Programme

Kriterienbewertung und Konzeptionsbewertung

Teil I: Kompetenzanforderungen		
Pädagogisch-inhaltliche Anforderungen an Bildungsabsichten und Bildungsmöglichkeiten für Blended-Learning-Programme BLEP		
Qualitätskriterien	Prüfaspekte	Punkt- wertung
1. Lernziel	<ul style="list-style-type: none"> • Das Programm verfolgt das Ziel, Fähigkeiten zur Wahrnehmung einer sozial-kulturell relevanten Situation und ihrer Probleme auszubilden, die argumentative Auseinandersetzung mit einem sozial-kulturellen Problem zu fördern und eine grundlegende Haltung der Verständigungsorientierung zu entwickeln. • Alle Ziel- und Inhaltskomponenten (kognitive, affektive, psychomotorische, sozial-kommunikative) sind mit der Gesamtkonzeption des Programms abgestimmt. 	<input type="text"/>
2. Lerninhalt	<ul style="list-style-type: none"> • Der konzipierte Lerninhalt ist geeignet, die Ausbildung folgender sozial-kultureller Basiskompetenzen zu unterstützen: <ul style="list-style-type: none"> - die Wahrnehmung sozial-kultureller Fragen und Probleme - die Begründung sozial-kultureller Urteile - die Ausbildung bzw. Reflexion der eigenen Haltung. • Die Lerninhalte sind sachlich und wissenschaftlich korrekt dargestellt (Struktur, Auswahl, Menge und Dichte sowie Verknüpfung von Informationen, wesentliche Aussagen mit Bezug zum Allgemeingrad und zur Abstraktionsebene). • Die Lerninhalte sind mit entsprechenden Bildungsprogrammen abgestimmt. • Die Bildungsinhalte sind nach pädagogischen Gesichtspunkten sinnvoll ausgewählt und begründet. 	<input type="text"/>

3. Werte	<ul style="list-style-type: none"> • Das Programm fördert sozial-kulturelle Orientierungen und Leitvorstellungen. • Das Programm fördert humane Gedanken und Werte. • Die angezielten Werte und Normen fördern die Würde des Menschen und solidarisches Verhalten. • Die angezielten Werte und Normen sind frei von Gewalt verherrlichenden, radikalen oder obszönen Darstellungen, ideologischer Beeinflussung, negativen Vorurteilen und gezielter Manipulation. • Der Inhalt des Programms ist frei von engem geschlechtsspezifischen Rollendenken und Vorurteilen gegenüber Individuen und gesellschaftlichen Gruppen. 	<input type="text"/>
4. Zielgruppe	<ul style="list-style-type: none"> • Die Lernziele des Programms verfolgen ein für die Nutzer relevantes moralisches Problem. • Vorhandene Erfahrungen, notwendige Vorkenntnisse und Fähigkeiten der Zielgruppe werden berücksichtigt (Wissen und Können, Emotionen und Haltungen, Aufmerksamkeits- und Konzentrationsvermögen, sozial-kulturelles Umfeld). 	<input type="text"/>
5. Inhalte sozial-kulturellen Lernens	<ul style="list-style-type: none"> • Die Thematik oder die Art ihrer Durchführung fördert sozial-kulturelle Bildung zu einem bzw. mehreren der folgenden Themenfelder: <ul style="list-style-type: none"> - Kulturelle Identität und interkulturelle Verständigung - Krieg und Frieden - Mensch und Umwelt - Gewalt und Ausgrenzung - Solidarität und Gerechtigkeit - Bürger und Gesellschaft - Zukunftsbewältigung und Chancengleichheit. 	<input type="text"/>

6. Explizites und implizites sozial-kulturelles Lernen	Die Programmkonzeption für das sozial-kulturellen Lernen berücksichtigt eine oder mehrere der folgenden vier Stufen: <ul style="list-style-type: none"> • Sozial-kulturelles Lernen ist direkt Thema eines Kurses oder Seminars. • Bei dem Kursthema schwingen sozial-kulturelle Fragestellungen mit. • Bei der Kursdurchführung kann eine sozial-kulturelle Fragestellung auftreten. • Sozial-kulturelle Fragen können im Verlauf des Kurses ungewollt zum Thema werden. 	
Gesamtpunkte	Summe der Punktwerte der Kompetenzanforderungen	<input type="checkbox"/>
Gesamt	Kompetenzanforderungen / Gesamtpunkte dividiert durch Anzahl der Wertungen / arithmetisches Mittel, 1 Komma	<input type="checkbox"/>

Verbale Konzeptionsbewertung nach Kriterien für Kompetenzanforderungen

Die Evaluation nach Kompetenzanforderungen für Blended-Learning-Programme erfolgt nach Anwendung der Qualitätskriterien für: „**Lernziel**“, „**Lerninhalt**“, „**Werte**“, „**Zielgruppe**“, „**Inhalte sozial-kulturellen Lernens**“, „**explizites und implizites sozial-kulturelles Lernen**“.

Teil II: Anforderungen an Präsenzphasen Anforderungen an das Lehr- und Lernarrangement für Blended-Learning-Programme für sozial-kulturelles Lernen; Didaktisch-methodische Anforderungen an Präsenzphasen		
Qualitätskriterien	Prüfaspekte	Punkt- wertung
1. Didaktische Blended-Learning Ansätze und Phasen	<ul style="list-style-type: none"> • Dem Blended-Learning-Programm liegt ein erkennbarer lerntheoretischer Ansatz zugrunde, beispielsweise ein eher objektivistischer, konstruktivistischer, traditionalistischer, wissenschaftsorientierter oder handlungsorientierter Ansatz. Der lerntheoretische Ansatz ist zweckmäßig umgesetzt und die Bildungsinhalte sind nach didaktischen Gesichtspunkten zweckmäßig strukturiert. • Das Blended-Learning-Konzept umfasst eine oder mehrere Präsenzphasen. • Die Präsenzphasen ordnen sich didaktisch zweckmäßig in das Gesamtkonzept des Kurses ein und sind mit E-Learning-Phasen zweckmäßig abgestimmt und verbunden. 	<input type="text"/>
2. Vermittlungs- und Lernformen in Präsenzveranstaltungen	<ul style="list-style-type: none"> • Methodische Grundformen für Präsenzveranstaltungen, wie darbietende, aufgebende und erarbeitende Formen, werden angewandt. • Mögliche und sinnvolle Kooperationsformen in Präsenzveranstaltungen, wie frontale Vermittlung, Partnerlernen, Gruppenlernen bzw. Einzellernen, wurden berücksichtigt. • In den Präsenzveranstaltungen werden sinnvolle Kooperationsformen und Lernformen angewandt. Frontale, kooperative und individuelle Lernformen zweckmäßig kombiniert. 	<input type="text"/>
3. Didaktische Schritte	<ul style="list-style-type: none"> • Wesentliche didaktische Schritte, die einen Sozial-kulturellen Lehr- und Lernpro- 	<input type="text"/>

<p>für den sozial-kulturellen Lehr- und Lernprozess</p>	<p>zess in der Erwachsenenbildung ermöglichen, werden in den Präsenzphasen folgerichtig angewandt:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Einführung und Aktivierung, Hinführung und Reaktivierung - Vermittlung und Verarbeitung, Vertiefung und Verallgemeinerung - Festigung und Anwendung, Wiederholen und Anwenden Systematisierung - Wertung und Auswertung, Vereinbarungen treffen. <ul style="list-style-type: none"> • Die vorgesehenen didaktischen Schritte ermöglichen unterschiedliches Arbeiten der Nutzer in Schwierigkeitsgrad und Tempo. • Die Abarbeitung der Lernschritte erfolgt emotional wirksam und motivierend. 	
<p>4. Didaktische Regeln und logische Lernverfahren</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende didaktische Regeln und Prinzipien wurden bei der Kurskonzeption für die Präsenzphasen eingehalten, wie <ul style="list-style-type: none"> - Fasslichkeit - Wissenschaftlichkeit - Folgerichtigkeit - Anschaulichkeit - Vom Allgemeinen zum Besonderen - Vom Einfachen zum Komplizierten - Vom Leichten zum Schweren - Vom Nahen zum Entfernten - Vom Bekannten zum Unbekannten - Verbindung des Konkreten mit dem Abstrakten. • Logische Lernverfahren, wie Analysieren, Synthetisieren, Vergleichen, Differenzieren, Generalisieren, Abstrahieren, Verallgemeinern, Ordnen, Konkretisieren, sind im Kurs angelegt und werden gefördert. 	<input type="text"/>

<p>5. Didaktische Schwerpunkte der Präsenzphasen</p>	<p>Das Blended-Learning-Konzept umfasst eine oder mehrere Präsenzphasen mit einigen der angeführten didaktisch-methodischen Schritte.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Präsenzphase A: Darbieten, Initiieren, Hinführen <ul style="list-style-type: none"> - Themenpräsentation - Problemsituation - Impuls (Vortrag oder Medien) - Einführung in das Lernkonzept Blended Learning - Einführung in die eLearning-Phase (Umgang mit Internet, Medien und Kommunikationsarten) - Einführung in die genutzten Medien - Aufgabenstellung für die eLearning-Phase • Präsenzphase B: Weiterführen, Vertiefen <ul style="list-style-type: none"> - Ergebnispräsentationen der Teilnehmer - Diskussion der Lernergebnisse - Systematisierung des sozial-kulturellen Themas, mögliche Einbeziehung von Multimediaangeboten - Aufgabenstellung für Weiterführungsphase zum Thema (Forum, Multimedia) • Weitere Präsenzphasen: Weiterführen, Vertiefen <ul style="list-style-type: none"> - wie Präsenzphase B in Abhängigkeit von der Themenstellung 	
<p>6. Inhalte und Stufen sozial-kulturellen Lernens und von sozial-kulturellen Basiskompetenzen</p>	<p>Die Kurskonzeption in den Präsenzphasen ist auf die Vermittlung folgender sozial-kultureller Basiskompetenzen gerichtet:</p> <ul style="list-style-type: none"> • auf die Wahrnehmung sozial-kultureller Fragen und Probleme. • auf die Begründung sozial-kultureller Urteile • auf die Ausbildung bzw. Reflexion der eigenen Haltung einschließlich der Motivation zum eigenen Handeln. 	

	<p>Die Kurskonzeption für das sozial-kulturelle Lernen berücksichtigt eine oder mehrere der folgenden Stufen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Das sozial-kulturelle Problem ist Thema des Kurses oder Seminars (Darbieten, Initiieren, Hinführen). • Der sozial-kulturelle Lernanlass wird von DozentInnen erkannt bzw. entdeckt (Entdecken). • Der sozial-kulturelle Lernprozess wird von DozentInnen initiiert (Initiieren). • Die Auseinandersetzung der Teilnehmer mit den sozial-kulturellen Fragen erfolgt wird durch DozentInnen begleitet (Begleitung). • Als Resultat des Reflexions- und Kommunikationsprozesses wird versucht Vereinbarungen zu treffen (Ergebnis sichern). 	
Gesamtpunkte	Summe der Punktwerte der Anforderungen an Präsenzphasen	<input type="checkbox"/>
Gesamt	Anforderungen an Präsenzphasen / Gesamtpunkte dividiert durch Anzahl der Wertungen / arithmetisches Mittel, 1 Kommastelle	<input type="checkbox"/>

Verbale Konzeptionsbewertung nach Kriterien für die Anforderungen an Präsenzphasen

Die Evaluation nach Anforderungen an Präsenzphasen von Blended-Learning-Programme erfolgt nach Anwendung der Qualitätskriterien für: „**didaktische Blended-Learning Ansätze und Phasen**“, „**didaktisch-inhaltliche Aspekte der E-Learning-Phasen**“, „**allgemeine Anforderungen an E-Learning-Phasen**“, „**didaktische Regeln und logische Lernverfahren**“, „**didaktische Schwerpunkte der E-Learning-Phasen**“, „**E-Learning-Angebote für sozial-kulturelles Lernen**“.

Teil III: Anforderungen an E-Learning-Phasen		
Didaktisch-methodische Anforderungen an E-Learning-Phasen von Blended-Learning-Programmen für sozial-kulturelles Lernen		
Qualitätskriterien	Prüfaspekte	Punkt- wertung
1. Didaktische Blended-Learning Ansätze und Phasen	<ul style="list-style-type: none"> • Dem Blended-Learning-Programm liegt ein erkennbarer lerntheoretischer Ansatz zugrunde, beispielsweise ein eher objektivistischer, konstruktivistischer, traditionalistischer, wissenschaftsorientierter oder handlungsorientierter Ansatz. Der lerntheoretische Ansatz ist zweckmäßig umgesetzt und die Bildungsinhalte sind nach didaktischen Gesichtspunkten zweckmäßig strukturiert. • Das Blended-Learning-Konzept umfasst eine oder mehrere E-Learning-Phasen. • Die E-Learning-Phasen ordnen sich didaktisch zweckmäßig in das Gesamtkonzept des Kurses ein und sind mit den Präsenzphasen zweckmäßig abgestimmt und verbunden. 	<input type="text"/>
2. Didaktisch-inhaltliche Aspekte der E-Learning-Phasen	<p>Die E-Learning-Phasen und die E-Learning-Angebote zeichnen sich durch folgende didaktisch-inhaltlichen Aspekte aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Curriculare Einbindung - Die E-Learning-Angebote sind in das Blended-Learning-Konzept didaktisch zweckmäßig und sind für das Erreichen der Kursziele notwendig. • Lernprozessorientierung – Mit dem E-Learning-Angebot wird neues Wissen in einem aktiven Aneignungsprozess erarbeitet und nicht als ein Set von fertigen und eindeutigen Informationseinheiten übermittelt. • Kompetenzförderung – Die E-Learning-Angebote fördern und verstärken die Fach-, Methoden- und Sozialkompetenz aller Teilnehmer. 	<input type="text"/>

	<ul style="list-style-type: none"> • Förderung kooperativer Arbeits- und Lernformen - Die E-Learning-Angebote fördern kooperative Arbeits- und Lernformen sowie Modelle verteilter Wissensgemeinschaften. • Kontextualisierung - Die E-Learning-Angebote fördern die Vernetzung des Angebots mit anderen gesellschaftlichen Feldern (vor allem über das Internet). 	
3. Allgemeine Anforderungen an E-Learning-Phasen	<ul style="list-style-type: none"> • Es kann zeit- und ortsunabhängig gelernt werden. • Teilnehmer können ihr Lerntempo selbst bestimmen. • Durch unterschiedliche multimediale Angebote (Bild, Video, Ton, Animation, Text) und unterschiedliche Aufgabenstellungen (Praxisnähe, Theoretischer Zugang ...) werden unterschiedliche Lerntypen angesprochen. • Der Lehrstoff ist didaktisch und methodisch gut aufbereitet und flexibel handhabbar. • Eine tutorielle Betreuung ist gesichert. 	
4. Didaktische Regeln und logische Lernverfahren	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende didaktische Regeln und Prinzipien wurden bei der Kurskonzeption der E-Learning-Phasen eingehalten, wie <ul style="list-style-type: none"> - Fasslichkeit - Wissenschaftlichkeit - Folgerichtigkeit - Anschaulichkeit - Vom Allgemeinen zum Besonderen - Vom Einfachen zum Komplizierten - Vom Leichten zum Schweren - Vom Nahen zum Entfernten - Vom Bekannten zum Unbekannten - Verbindung des Konkreten mit dem Abstrakten. • Logische Lernverfahren, wie Analysieren, Synthetisieren, Vergleichen, Differenzie- 	<input type="text"/>

	ren, Generalisieren, Abstrahieren, Verallgemeinern, Ordnen, Konkretisieren, sind im Kurs angelegt und werden gefördert.	
5. Didaktische Schwerpunkte der E-Learning-Phasen	<p>Das Blended-Learning-Konzept umfasst eine oder mehrere E-Learning-Phasen mit einigen der angeführten didaktisch-methodischen Schritte.</p> <ul style="list-style-type: none"> • E-Learning-Phase A: Begleiten, Erarbeiten, selbständiges Bearbeiten <ul style="list-style-type: none"> - Bearbeitung des sozial-kulturellen Themas anhand eines Mediums und nach einer Aufgabenstellung (selbständiges Lernen) - Kommunikation mit Mitlernenden und Dozenten (Foren, Chat, Tutorial) - Online-Zusammenarbeit (Workspace) • E-Learning-Phase B: Begleiten, selbständiges Bearbeiten <ul style="list-style-type: none"> - Weiterführung des Teilnehmer-Forums zum Diskurs unter den Teilnehmern (von Teilnehmern geleitet) - Einbeziehung weitere Multimediaprodukte • Weitere E-Learning-Phasen: Begleiten, selbständiges Bearbeiten <ul style="list-style-type: none"> - wie E-Learning-Phasen B in Abhängigkeit von der Themenstellung und den Präsenzphasen 	
6. E-Learning-Angebote für sozial-kulturelles Lernen	<p>Die E-Learning-Phasen und die E-Learning-Angebote sind so konzipiert, dass sie</p> <ul style="list-style-type: none"> • das selbständige Bearbeiten eines sozial-kulturellen Problems, das bisher nicht gelöst werden konnte, ermöglichen. • einen Zuwachs an Wissen und Kompetenzen bei der sozial-kulturellen Urteilsfindung unterstützen. • einen Zuwachs an moralischer Sensibilität und moralischer Motivation ermöglichen. <p>Die Kurskonzeption in den E-Learning-Phasen ist auf die Vermittlung folgender so-</p>	

	zial-kultureller Basiskompetenzen gerichtet: <ul style="list-style-type: none"> • auf die Wahrnehmung sozial-kultureller Fragen und Probleme. • auf die Begründung sozial-kultureller Urteile • auf die Ausbildung bzw. Reflexion der eigenen Haltung einschließlich der Motivation zum eigenen Handeln. 	
Gesamtpunkte	Summe der Punktwerte der Anforderungen an E-Learning-Phasen	<input type="checkbox"/>
Gesamt	Anforderungen an E-Learning-Phasen / Gesamtpunkte dividiert durch Anzahl der Wertungen / arithmetisches Mittel, 1 Kommastelle	<input type="checkbox"/>

Verbale Konzeptionsbewertung nach Kriterien für die Anforderungen an E-Learning-Phasen

Die Evaluation nach Anforderungen an E-Learning-Phasen von Blended-Learning-Programmen erfolgt nach Anwendung der Qualitätskriterien für: „Didaktische Ansätze und Inhalte“, „Vermittlungs- und Lernformen, Stufen sozial-kulturellen Lernens (I implizites sozial-kulturelles Lernen)“, „Präsenzphasen“, „E-Learning-Phasen“. „Didaktische Regeln und logische Lernverfahren“, „Didaktische Schritte“.

Teil IV: Organisatorische und mediale Anforderungen Anforderungen an Organisation und Medien für Blended-Learning-Programme für sozial-kulturelles Lernen / Rahmenbedingungen für Blended-Learning-Programme und die Nutzung von didaktischen Multimediateprodukten		
Qualitätskriterien	Prüfaspekte	Punkt- wertung
1. Rahmen- bedingungen	<ul style="list-style-type: none"> • Für die Durchführung des Blended-Learning-Projekts steht eine technische Beratungs- und Supportkapazität zur Verfügung • Es ist sichergestellt, dass die Kursteilnehmer die nötigen technischen und medialen Kompetenzen verfügen bzw. diese selbstständig erwerben können. • Die für den Kurs erforderliche Hard- und Software steht zur Verfügung. • Für den Kurs steht ein entsprechend ausgerüsteter Multimediaraum als Veranstaltungsort zur Verfügung. Es empfiehlt sich eine kreisförmige Anordnung der Computerarbeitsplätze. • Berücksichtigung verschiedener didaktischer Variablen im Lehr- und Lernprozess zur Entwicklung von Lernmotivationen, insbesondere der intrinsischen Motivation, z.B. zur Erlangung emotionaler Sicherheit, zur Mitbestimmung der Teilnehmer über die Organisation und Durchführung von Veranstaltungen, zur Zahl der Teilnehmer an Veranstaltungen, zur Fülle und Gliederung der zu vermittelnden Informationen im Hinblick auf die Zielgruppe. 	<input type="text"/>
2. Inhaltsadäquate und adressengerechte Auswahl und Gestaltung der Multimediateprodukte	<ul style="list-style-type: none"> • Die Auswahl der didaktischen Multimediateprodukte für den Blended-Learning-Kurs erfolgt inhaltsadäquat für die Präsenz- und E-Learning-Phasen. • Die didaktische Multimediateprodukte und die Medienart wurden entsprechend dem Inhalt zweckmäßig gewählt. Die Lernin- 	<input type="text"/>

	<p>halte sind mit den Möglichkeiten der Multimediaart abgestimmt.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Es wurde die dem Inhalt gemäße multisymbolische Darstellungsform gewählt. Die multisymbolischen Darstellungsformen (Texte, Grafiken, Bilder, Videos, Audios etc.) sind korrekt und entsprechen ästhetischen Gesichtspunkten. • Das Multimediaprodukt wurde adressatengerecht gestaltet. • Darstellungsformen der Inhalte wie Sprache, Ton, Bild, Animation sind zielgruppengemäß. 	
3. Multimedialität	<ul style="list-style-type: none"> • Die in dem Blended-Learning-Programm integrierten Multimediaprodukte können funktional, sinnvoll und lernunterstützend genutzt werden. • Die Lernkanäle werden lernunterstützend sinnvoll aktiviert (visuell, auditiv, haptisch, motorisch) • Es werden verschiedene Vermittlungs- und Kommunikationsformen angeboten. • Die ausgewählten Programme und Programmelemente (Tutorielles Programm, Simulation, Übung, Spiel, Nachschlagewerke etc. sind begründet, ergänzen sich und sind inhaltsadäquat 	<input type="text"/>
4. Interaktivität	<ul style="list-style-type: none"> • Die in dem Blended-Learning-Programm integrierten Multimediaprodukte ermöglichen interaktives Arbeiten, Veränderung von Aufgabenstellungen und flexibles Reagieren entsprechend den unterschiedlichen Lernbedürfnissen und Lernvoraussetzungen. Rückmeldungen werden in variablen Formen, motivierend und effektiv angeboten. • Für Leistungsauswertungen werden zweckmäßige Möglichkeiten (wie Text, Ton, Grafik, Animation) angeboten. Falsche Lösungen werden in unterschiedli- 	<input type="text"/>

	<p>cher und variabler Weise kenntlich gemacht. Rückmeldungen falscher Lösungen erfolgen in motivierender Weise und bewerten die Antwort und nicht die Person.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Multimediaprodukte reagieren auf den Lernverlauf, indem der individuelle Leistungsstand analysiert wird und entsprechende Verzweigungen empfohlen werden. • Verzweigungen werden nach Antwort- und Lernverlaufsanalyse automatisch eingeschlagen und können frei gewählt werden. Verzweigungen sind in angemessener und überschaubarer Anzahl vorhanden. Durch Verzweigungen werden unterschiedlich schwierige und variierte Aufgabenformen angeboten. • Interaktivität zwischen Nutzer und den Multimediaprodukten werden ermöglicht, indem Aufgaben und Arbeitsaufträge gestellt, Lösungen gefordert und die Entwicklung von Lösungsstrategien gefördert werden. • Die Interaktivität wird unterstützt durch Abhängigkeit des Programmfortgangs von den Beiträgen und Aktivitäten des Nutzers, durch Auslösen von Aktivitäten des Nutzers, z.B. Sammeln von Daten, Erweitern von Informationen, durch Bereitstellung von Daten für die weitere Bearbeitung, durch Fehlermeldungen mit Sachbezug, durch sachliche und variable Bestätigung von Arbeitsergebnissen, durch Realisierung von LINKS zu anderen Medien bzw. durch Belohnungssysteme (Bestenliste, Spiele usw.). 	
5. Adaptivität	<ul style="list-style-type: none"> • Die Multimediaprodukte des Blended-Learning-Kurses ermöglichen die Anpassung an die Leistungsfähigkeit des Benutzers durch Änderungen der Grundeinstellung (z.B. Abstellen des Tones, Wechsel 	<input type="text"/>

	<p>zwischen Text und Tonausgabe) und das Einstellen des Schwierigkeitsgrades (z.B. Aufgaben mit verschiedenen Schwierigkeitsstufen).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Das Einstellen des Zeitverhaltens (z.B. Einstellung der Reaktionszeiten nach Erfordernissen des Nutzers) wird durch die Multimediaprodukte gewährleistet. • Die Multimediaprodukte ermöglichen die Anpassung an die Leistungsfähigkeit des Benutzers durch die Art sowie den Umfang der Informationen (z.B. gesonderte und kombinierte Wahl von Text- oder Toninformationen). • Eine Anpassung des Hilfesystems (z.B. variables Angebot von Hilfen) wird durch die Multimediaprodukte ermöglicht. 	
6. Informationen zum Blended-Learning-Programm	<ul style="list-style-type: none"> • Der Blended-learning-Kurs für das sozial-kulturelle Lernen ist in ausreichenden Maße bekannt gemacht worden (Flyer, Internet, Presse) • Zum Blended-learning-Kurs für das sozial-kulturelle Lernen wird den Teilnehmern eine Studienmaterial bzw- geeignete Literatur bereitgestellt. 	<input type="text"/>
Gesamtpunkte	Summe der Punktwerte der organisatorischen und medialen Anforderungen	<input type="checkbox"/>
Gesamt	Organisatorische und mediale Anforderungen / Gesamtpunkte dividiert durch Anzahl der Bewertungen / arithmetisches Mittel, 1 Kommastelle	<input type="checkbox"/>

Verbale Konzeptionsbewertung nach Kriterien für organisatorische und mediale Anforderungen

Die Evaluation nach den organisatorischen und medialen Anforderungen an Blended-Learning-Programme erfolgt nach Anwendung der Qualitätskriterien für **„Rahmenbedingungen“**, **„inhaltsadäquate und adressengerechte Auswahl und Gestaltung der Multimediaprodukte“**, **„Multimedialität“**, **„Interaktivität“**, **„Adaptivität“**, **„Information zum Blended-Learning-Programm“**.



Gesamtbewertung

Gesamtbewertung BLEP (Arithmetische Kriterienbewertung)		
I Pädagogisch-inhaltliche Bewertung	Gesamtpunkte (arithmetisches Mittel)	<input type="checkbox"/>
II Didaktisch-methodische Bewertung	Gesamtpunkte (arithmetisches Mittel)	<input type="checkbox"/>
III Mediale Bewertung	Gesamtpunkte (arithmetisches Mittel)	<input type="checkbox"/>
IV Bedienungsbewertung	Gesamtpunkte (arithmetisches Mittel)	<input type="checkbox"/>
Gesamtbewertung	Gesamtpunkte (Summe der arithmetischen Mittel I - IV)	<input type="checkbox"/>

Anmerkung:

Interpretation der Gesamtpunktzahl		
18,0 - 20 Punkte	Beispielhaftes Blended-Learning-Programm	sehr gut (1)
14,0 - 17,9 Punkte	Empfehlenswertes Blended-Learning-Programm	gut (2)
10,0 - 13,9 Punkte	Geeignetes Blended-Learning-Programm	befriedigend (3)
6,0 - 9,9 Punkte	Nutzbares Blended-Learning-Programm	ausreichend (4)
5,9 Punkte und weniger	Nicht zu empfehlendes Blended-Learning-Programm	mangelhaft (5).

Gesamtbewertung BLEP (Verbale Konzeptionsbewertung)

--

