Kapitel 1: Grundlagen des QHB-Blended-Learning-Konzepts

Das Blended-Learning-Konzept spielt unter heutigen Lehr-Lernbedingen eine immer wichtigere Rolle. Im ersten Kapitel werden Vorteile und Prämissen des QHB-Blended-Learning-Konzeptes aufgezeigt. Zentrale Begriffe werden definiert und vertieft, um eine gemeinsame Sprache und ein gemeinsames Verständnis zu erleichtern.

Digitalisierung ist heute ein wesentlicher Bestandteil aller Lebensbereiche (SWK 2021), denn das Internet ermöglicht beinahe unbegrenzte Kommunikation und Information. Gleichzeitig bietet es Möglichkeiten, eigenes Wissen und Können allein und in Gemeinschaften weiterzuentwickeln und kreativ zu nutzen. Diese digital durchdrungene Lebenswelt verlangt Kompetenzen im Umgang mit digitalen Medien und Angebotsformen. Es bedarf grundlegender Fähigkeiten, um sich bewusst und kritisch Zugang zu global verfügbarem Wissen zu verschaffen, Lernen daran auszurichten, mit anderen zu teilen und dies als Potenzial für individuelle Bildungswege und Kompetenzentwicklung zu erkennen und zu nutzen.

Digitale Geräte (wie Computer, Tablet und Smartphone) ermöglichen es, in virtuellen Räumen

(z. B. in sozialen Netzwerken) aktiv zu sein oder Online-Services zu nutzen. Demnach sind „digitale Kompetenzen und deren Anwendung in alltäglicher Praxis […] Voraussetzung und eine Ausprägung gesellschaftlicher Teilhabe“ (Buddeberg/Grotlüschen 2020, S. 198). Als Grundbedingungen dafür nennen Manfred Pfiffner u. a. (2021, S. 11) zentrale Schlüsselkompetenzen, die sogenannten 4K: „**K**ritisches Denken und Problemlösen, **K**ommunikation, **K**ooperation sowie **K**reativität und Innovation“.

> *Digitales und Analoges wird kaum trennbar miteinander verschaltet (vgl. Kerres 2018, S. 2).*

Die Menge digitaler Informationsmöglichkeiten und Chancen erfordert ein erweitertes Verständnis von Bildung und Lernen sowie ihrer Organisation (BMBF 2020). Auch Anforderungen an pädagogisch Tätige verändern sich, denn Prozesse der Digitalisierung finden in den Leistungen und Aufgaben der Kinder- und Jugendhilfe sowie in der Erwachsenenbildung zunehmend Verbreitung, so auch in der Organisation und Ausgestaltung der eigenen Kindertagespflegestelle (KTPS).

COVID-19-Pandemie als Katalysator der Digitalisierung im Bildungsbereich

Die COVID-19-Pandemie hat im gesamten Bildungsbereich eine Zäsur gesetzt und eine erhebliche Dynamik im Lernen und Lehren mit digitalen Medien verursacht (Autorengruppe Bildungsberichterstattung 2020). So trifft die bundesgesetzlich verankerte Notwendigkeit einer fachlichen Qualifizierung von KTPP aktuell auf eine sich zunehmend digitalisierende Aus- und Fortbildungslandschaft in den (sozial-)pädagogischen Arbeitsfeldern (Buschle/König 2018). Pandemiebedingte Einschränkungen verlangten ortsunabhängige Lern- und Lehrmöglichkeiten. Seit 2020 wurden daher zwangsläufig E-Learning-Angebote durchgeführt und von den Referent/innen (Ref.) auch als Möglichkeit des stärker selbstbestimmten Lernens wahrgenommen (Christ u. a. 2021; Bundesverband für Kindertagespflege e.V. 2021, 2020). Inzwischen liegen Erfahrungswerte und Daten von Bildungsträgern zur Anwendung unterschiedlicher digitaler Möglichkeiten und Kursvarianten in Erwachsenenbildungsprozessen allgemein und speziell in der Grundqualifizierung von KTPP vor, die unmittelbar in die Entwicklung des vorliegenden E-Manuals zum Blended Learning eingeflossen sind (Bundesverband für Kindertagespflege e.V. 2021, 2020; Christ/Koscheck/Martin 2020; Stecher/Mellitzer/Demmler 2019).

Das QHB-Blended-Learning-Konzept: die Voraussetzungen

Im QHB-Blended-Learning-Konzept werden Möglichkeiten aufgezeigt, wie klassische Präsenzphasen beim Bildungsträger sinnvoll und ausgewogen durch virtuelle Gruppen- und Selbstlernphasen und mithilfe weiterer digitaler Werkzeuge („digitaler Tools“) ausgestaltet werden können. Bei allem Enthusiasmus und aller Begeisterung für die vielfältigen Wege digitaler Anwendungen und Formate in Bildungsprozessen sollte die Reichweite des Digitalen insbesondere für die Anbahnung und Weiterentwicklung pädagogischer Handlungskompetenz reflektiert und

digitale Technologien wohlüberlegt im Qualifizierungs- und Weiterbildungskontext eingesetzt werden.

Vorteile digitaler Medien für die Erwachsenenbildung

Das QHB-Blended-Learning-Material ist so angelegt, dass seine Anwendung den permanenten Wandel der digitalen Umwelt nicht aus dem Blick verliert. Die Herausforderung in der Umsetzung besteht darin, dass Veränderungen und Weiterentwicklungen verfügbarer Soft- und Hardware sowie digitaler Funktionen zum Zeitpunkt der Konzeptentwicklung kaum vorhersehbar sind und daher von den Ref. immer wieder angepasst werden müssen. Das E-Manual bietet Impulse und exemplarische Empfehlungen auf der Grundlage des aktuellen Wissensstandes (Juni 2022) und zeigt Handlungsoptionen zur Verschränkung analoger, digitaler und virtueller Lernmöglichkeiten auf (vgl. auch SAMR-Modell, → E-Manual, Kapitel 3). Es verzichtet jedoch auf starre Vorgaben oder feste Umsetzungsanweisungen, sondern bietet vielmehr die nötige Flexibilität, um teilnehmer/innenorientiert und an die Gegebenheiten vor Ort angepasst arbeiten zu können.

> *Anforderung an alle Beteiligten: den digitalen Wandel und die damit verbundenen Veränderungen im Bereich digitaler und Online-Angebote nicht aus dem Blick verlieren.*

Grundvoraussetzungen: Verbindliche und beständige Arbeitsbündnisse und ausreichende Ressourcen

In Anlehnung an ein Positionspapier der Kultusministerkonferenz (KMK) 2021 lassen sich die Grundvoraussetzungen digitaler Weiterbildung wie folgt beschreiben:

1. **Digitale Infrastruktur und Ausstattung**
   - Bildungsträger benötigen angemessene und zukunftsorientierte Ausstattung und Rahmenbedingungen.
   - Die Grundverantwortung für digital gestützte Bildungsangebote liegt bei den Bildungsträgern, der entsprechende Grundanforderungen (Hardware/Software/Internetverbindung) sichern muss und dies nicht auf (meist freiberufliche) Referent/innen sowie die Teilnehmer/innen verlagern kann.

2. **Bildung zur digitalen Kompetenzentwicklung**
   - Qualifizierungs- und Weiterbildungsprozesse sind zunehmend mit Digitalisierungsprozessen zu verknüpfen.
   - Der „allgemeinen Weiterbildung kommt eine bedeutsame Rolle bei der Stärkung der Digitalkompetenz der Bürgerinnen und Bürger zu" (KMK 2021, S. 5).

3. **Fortbildung und Qualifizierung**
   - Es bestehen „besondere Qualifikationsanforderungen an die Personen in Organisationsverantwortung, die Kursleitenden sowie die pädagogischen Mitarbeitenden der Weiterbildungseinrichtungen [durch] Qualifizierungen in digitaler Methodik und Didaktik

und technisch-administrative Fortbildungsangebote" (KMK 2021, S. 6).
    - „Themen des Datenschutzes und der Datensicherheit sowie den kompetenten Umgang mit digitalen Quellen und Medien" (KMK 2021, S. 6) müssen beim Ausbau digitaler Kompetenzen berücksichtigt und vermittelt werden.

4. **Austausch und Vernetzung**
    - „Die Akteure zur Entwicklung eines digitalen Bildungsraums stehen im kontinuierlichen Austausch" (KMK 2021, S. 8), d.h. bestehende bzw. zu bildende „verbindliche Arbeitsbündnisse" zur Umsetzung des QHB-Gesamtkonzepts (*QHB: Perspektivenpapier,* S. 24, 36, 50) sind um Aspekte des digitalen Wandels zu erweitern.
    - Vor allem die Themen „Datenschutz und Datensicherheit […] sowie ethische und rechtliche Aspekte des Einsatzes von digitaler Infrastruktur" (KMK 2021, S. 8) müssen vorab geregelt werden – dies besonders, wenn in der Qualifizierung selbst erlebte, häufig sensible Dilemma-Situationen aus der Praxis der TN in digitalen Kanälen thematisiert und bearbeitet werden.

Das QHB-Blended-Learning braucht neben dem hier vorliegenden Konzept ein solides Fundament auf lokaler Ebene. Neben der Bereitstellung notwendiger Ressourcen sind alle Beteiligten, zuständige öffentliche und freie Jugendhilfeträger, Bildungsträger, Ref. mit einzubeziehen. Aufgrund der Schnelllebigkeit des Digitalen brauchen Blended-Learning-Angebote der QHB-Grundqualifizierung auf Dauer und Regelmäßigkeit angelegte Kooperationsbezüge zwischen Vertreter/innen der zuständigen öffentlichen und freien Jugendhilfeträger, der Bildungsträger und der lokalen Entscheidungsträger/innen.

> *Die Anwendung des QHB-Konzepts im Blended-Learning-Format benötigt ein solides Fundament aus verbindlichen Arbeitsbündnissen aller Beteiligten, angemessene und zeitgemäße Ressourcenausstattung (Personal, Technik, Zeit) und den bewussten Abgleich mit den lokalen Bedingungen und Erfordernissen der Kindertagespflege.*

Zusätzlich sind die Voraussetzungen und die Kompetenzentwicklung der jeweiligen TN-Gruppe vor und während eines Qualifizierungsprozesses ausschlaggebend für die didaktische und gleichwohl flexible Kursgestaltung.

Es muss geprüft werden, welche digitalen Elemente des QHB-Blended-Learnings für die jeweilige TN-Gruppe im Hinblick auf die Inhalte geeignet sind. Ebenso wie das QHB darf auch Blended Learning nicht willkürlich nur in Teilen angewendet werden. Die zentralen konzeptionellen QHB-Schwerpunkte wie Kompetenzorientierung und enge Theorie-Praxis-Verzahnung sind immer zu beachten. Ebenso wie bei Qualifizierungen im klassischen Präsenzformat müssen Entscheidungen für oder gegen die Anwendung von digitalen Instrumenten im Qualifizierungsverlauf immer wieder neu getroffen und angepasst werden.

Einheitliche Begriffsverständnisse als Voraussetzungen

Bereits vor der Pandemie haben Patricia Arnold u. a. (2018) hervorgehoben, dass die Begrifflichkeiten im Bereich des E-Learnings sehr unterschiedlich genutzt werden und auf diese Weise „Missverständnisse entstehen (und möglicherweise zu spät entdeckt werden), die sich auch auf die konkreten Ausführungen bei der Konzeptentwicklung von E-Learning-Modulen sowie von multimedialen Inhalten auswirken" (Arnold u. a. 2018, S. 117).

Auch die Ergebnisse der Befragungen von Qualifizierenden im Feld der Kindertagespflege (KTP) aus dem Projekt „QHB 3.0 – Blended Learning“ sowie des Bundesverbandes für Kindertagespflege (BV KTP 2021) bestätigen uneinheitliche Begriffsverwendungen: Den Daten ist zu entnehmen, dass Teile der Qualifizierung „online“ und/oder „digital“ durchgeführt wurden, jedoch unterscheiden sich die Formen und Ausprägungen der Maßnahmen erheblich. Die Beschreibungen hierzu reichen von per E-Mail versandter Fachlektüre für TN über die Durchführung kompletter Kurstage per Videomeeting bis hin zur Nutzung umfassender Lernplattformen mit Cloudanbindung, Videokonferenzvarianten mit Whiteboardfunktionen und interaktiven Selbstevaluationsangeboten.

Um Missverständnisse zu vermeiden und aufzuzeigen, welches Begriffsverständnis dem vorliegenden Basiskonzept zum Blended Learning zugrunde liegt, werden im Folgenden zentrale Begriffe geklärt.

Blended Learning

Blended Learning bedeutet eine „systematische Kombination von Präsenz- und computerunterstützten Lernangeboten“ (Kollar/Fischer 2018, S. 1554). Dabei werden „die heute verfügbaren Möglichkeiten der Vernetzung über Internet und Intranet in Verbindung mit ‚klassischen‘ Lernmethoden und -medien optimal genutzt“ (Erpenbeck/Sauter/Sauter 2015, S. 28). In Bezug auf die QHB-Grundqualifizierung bedeutet dies ein sinnvolles Verknüpfen herkömmlicher *„face-to-face“*-Kursanteile in Präsenz mit Onlinepräsenz. Zur Durchführung der Kurseinheiten werden klassische analoge Methoden (z. B. Visualisierung am Flipchart, Metaplanarbeit) sowie digitale Werkzeuge (z. B. Folienpräsentation, digitale Umfragen) und Onlineformate zur Kommunikation und Zusammenarbeit (z. B. Videokonferenzen) miteinander verschränkt. Das bedeutet auch, dass das QHB-Blended-Learning keine statische Aufteilung zwischen analogen und digitalen Anteilen vorgeben kann, sondern eher fließende Übergänge zwischen Präsenzformaten mit Anwendung digitaler Medien bis hin zu Onlineformaten (z. B. onlinebasiert in Videokonferenzen, Online-Apps) aufzeigt. Im Verlauf der Grundqualifizierung werden digitale und Onlineanwendungen sukzessiv eingesetzt, wenn sich die Themen dafür eignen und Ref. und TN dazu in der Lage und entsprechend ausgestattet sind.

Präsenz: persönliche und Onlinepräsenz

Für das QHB-Blended-Learning unterscheiden wir zwischen verschiedenen Präsenzphasen. Persönliche Präsenzphasen finden in direktem Austausch (synchron/*„face to face“*) statt.

Onlinepräsenzphasen werden mithilfe eines Onlinekonferenztools durchgeführt: Auch hier lernen alle TN synchron zu einer festgelegten Zeit, moderiert durch Ref./KKB. Das Lernen findet aber ohne physisches Zusammentreffen in einem „virtuellen Raum“ statt.

Digitalisierung

Ursprünglich bezeichnete der „Begriff ‚Digitalisierung‘ die Transformation analoger Werte in ein digital nutzbares Format” (Autorengruppe Bildungsberichterstattung 2020, S. 235). Mit dem „zeit und ortsunabhängigen Zugriff auf Daten und Informationen verändern digitale Medien und Werkzeuge die Art und Weise, wie Menschen kommunizieren, sich informieren, arbeiten und lernen." (ebd.) Um diese Veränderungen kultureller Rahmungen zu bewältigen und mitgestalten zu können, sind digitale Kompetenzen, also Wissen, Fähigkeiten, Einstellungen, Strategien, Reflexionen notwendig (Ferrari 2012). Digitale Anwendungen können traditionell auch offline genutzt werden, also ohne Anbindung ans Inter- oder Intranet, zum Beispiel als Präsentation mittels Computer und Beamer im Unterrichtsraum. Zunehmend sind jedoch auch Online-Tools und -Anwendungen verfügbar, die eine Internetverbindung zu einem Server erfordern, wie zum Beispiel Videokonferenzformate.

Medien

Zu *Medien* zählen neben den klassischen analogen Formen wie Büchern oder Zeitungen zunehmend digitale Anwendungen, die inzwischen nicht mehr nur der Informationsvermittlung und Wissensaneignung dienen, sondern mit deren Hilfe heute der Alltag organisiert wird. Die „mediatisierte Alltagswelt“ (Neuß 2021, S. 20) verlangt auch Lehr-Lernsettings in stetem Wandel – nicht erst seit der COVID-19-Pandemie. Um in einer digitalisierten Lebenswelt bestehen zu können, benötigen Menschen *Medien- und digitale Kompetenzen.* Unter *digitaler Kompetenz* wird eine Medienkompetenz (nach Baacke 1996) verstanden, „die sowohl digitale als auch analoge Fähigkeiten und Fertigkeiten“ impliziert (Brandhofer/Wiesner 2018, S. 3). *Medienpädagogik* gilt als „Oberbegriff für alle pädagogischen Fragestellungen mit Medienbezug […, sowohl] Lernen und Lehren **mit** Medien als auch Erziehungs- und Bildungsaufgaben in Bezug auf das Lernen **über** Medien“ (Stecher/Mellitzer/Demmler 2019, S. 10f.). Der Begriff wendet sich im QHB-Blended-Learning also nicht nur an die Ref., die Qualifizierungsinhalte mediendidaktisch aufarbeiten, sondern bezieht sich auch auf die Handlungskompetenz der Kurs-TN, da medienpädagogische Kompetenzen das Profil von KTPP vervollständigen sollten. „Handlungsorientierte Medienpädagogik“ (Stecher/Mellitzer/Demmler 2019, S. 11) richtet sich also an aktiv lernende Subjekte, die Medien nicht nur konsumieren.

E-Learning

E-Learning oder digitales Lernen umfasst eine breite Spanne von der Offline-Nutzung digitaler Technologien und Anwendungen, wie das Zeigen von Präsentationen mittels Computer und Beamer zur Unterstützung eines Vortrages, bis hin zu individuellem Lernen in rein digitalen Lernräumen, z. B. in simulierten Welten unter Nutzung einer VR-Brille. „Ursprünglich wollte man mit E-Learning die Differenz zur Präsenzlehre darstellen. Alle Formen des Onlinelernens, die nicht in Präsenzphasen stattfinden, wurden häufig unter dem Begriff E-Learning subsumiert, sowohl synchrones als auch asynchrones Onlinelernen. Diese Festlegung schließt aber nicht aus, dass auch im Rahmen von Präsenzphasen digitale Medien eingesetzt werden“ (Groißbröck u. a. 2016).

Genaue Definitionen werden also immer schwieriger: So wie sich die COVID-19-Pandemie erheblich auf die Veränderung von Lehr-Lernformaten mittels digitaler Optionen ausgewirkt hat und weiter auswirkt, kann nur vermutet werden, welche Wege sich künftig für Lernprozesse ergeben werden. Es wäre nicht sinnvoll, im Bildungsbereich lediglich zwischen „zwei Welten“ (Jochim/Stecher 2020), also zwischen digital und analog zu differenzieren. Das Leben in der digitalen Alltagswelt und (Medien-)Gesellschaft pendelt nicht mehr zwischen zwei Polen, sondern ist mit ihnen verwoben.

Digitale Werkzeuge/Tools/Instrumente und Anwendungen

In den Qualifizierungskursen werden durch digitale Geräte (PC, Laptop, Tablet) vermehrt *digitale Werkzeuge (Tools, Anwendungen)* genutzt (Stecher/Mellitzer/Demmler 2019). Darunter verstehen wir nach Narr (2016, S. 2) „Anwendungen […] auf dem Rechner oder Laptop und Apps auf dem Smartphone oder Tablet, die helfen, eine bestimmte Tätigkeit auszuüben. In der Regel werden mit Tools inhaltliche Aufgabenstellungen von Ref. vorbereitet und zu kleineren thematischen Lernelementen, „Learning Objects" (Arnold u. a. 2018, S. 118), aufgearbeitet. Über Links oder QR-Codes werden die Tools den TN zur weiteren Bearbeitung bereitgestellt. Im Verlauf der Qualifizierung können von TN zunehmend selbst auch digitale Ressourcen zu geeigneten Inhalten erstellt werden (z. B. eigener Podcast zu einem Kindertagespflegethema).

In Kapitel 4 des E-Manuals werden geeignete Tools, damit verbundene Methoden und beispielhafte Anbieter für die Durchführung eines Blended-Learning-Kurses vorgestellt.

Literatur

Arnold, Patricia/Kilian, Lars/Thillosen, Anne Maria/Zimmer, Gerhard M. (2018): Handbuch E-Learning. Lehren und Lernen mit digitalen Medien. 5. erweiterte Auflage. Bielefeld

Autorengruppe Bildungsberichterstattung (2020): Bildung in Deutschland 2020. Ein indikatorengestützter Bericht mit einer Analyse zu Bildung in einer digitalisierten Welt

Baacke, Dieter (1999). Was ist Medienkompetenz? Fünf Statements zu einem facettenreichen Begriff. In: Schell, Fred/Stolzenburg, Elke/Theunert, Helga (Hrsg.). Medienkompetenz. Grundlagen und pädagogisches Handeln. München, S. 18–25

BMBF (2020): Digitalisierung in der Weiterbildung | Ergebnisse einer Zusatzstudie zum Adult Education Survey 2018. Ergebnisse einer Zusatzstudie zum Adult Education Survey 2018

Brandhofer, Gerhard/Wiesner, Christian (2018): Medienbildung im Kontext der Digitalisierung: Ein integratives Modell für digitale Kompetenzen. In: R&E-Source. Online Journal for Research and Education, Ausgabe 10, Oktober 2018. https://journal.ph-noe.ac.at/index.php/resource/article/view/574/600 (Zugriff: 23.03.2022)

Buddeberg, Klaus/Grotlüschen, Anke (2020): Literalität, digitale Praktiken und Grundkompetenzen. In: Grotlüschen, Anke/Buddeberg, Klaus (Hrsg.): LEO 2018. Leben mit geringer Literalität. Bielefeld, S. 197-225

Bundesverband für Kindertagespflege e. V. (BV KTP) (2021): Online oder alternative Seminargestaltung in der Grundqualifizierung von Kindertagespflegepersonen während der Corona-Pandemie. Evaluationsbericht. Berlin

Buschle, Christina/König, Anke (2018): E-Learning und Blended-Learning-Angebote: Möglichkeiten beruflicher Weiterbildung für Kita-Fachkräfte. In: MedienPädagogik, H. 30, S. 50–72

Christ, Johannes/Koscheck, Stefan/Martin, Andreas (2021): Auswirkungen der Coronapandemie auf Weiterbildungsanbieter. Ergebnisse der wbmonitor-Umfrage 2020. Bonn

Erpenbeck, John/Sauter, Simon/Sauter, Werner (2015): E-Learning und Blended Learning. Wiesbaden

Ferrari, Anusca (2012): Digital Competences in Practise: An analysis of frameworks. Luxemburg

Groißbröck, Peter/Niederfrininger, Julia/Buchner, Josef/Brandhofer, Gerhard (2016): Implementierung von E-Learning Elementen in berufsbegleitenden Lehrgängen an der Pädagogischen Hochschule Niederösterreich. Heterogene Lerngruppen als Chance zur Initiierung von Lernangeboten nach dem Inverted Classroom Model, zur Etablierung von E-Didaktik und Realisierung reflexiver E-Portfolio Arbeit. In: R&E-SOURCE Open Online Journal for Research and Education, H. Ausgabe 6

Jochim, Valerie/Stecher, Sina (Hrsg.) (2020): Blended Learning für pädagogische Fachkräfte. Das Beste aus zwei Lernwelten?! Voraussetzungen – Beispiele – Anregungen. München

Kerres, Michael (2018): Bildung in der digitalen Welt: Wir haben die Wahl. In: denk-doch-mal.de, Online-Magazin für Arbeit-Bildung-Gesellschaft, H. Ausgabe 02-18 (Berufliches) Lernen in digitalen Zeiten

Kollar, Ingo/Fischer, Frank (2018): Digitale Medien für die Unterstützung von Lehr-/Lernprozessen in der Weiterbildung. In: Tippelt, Rudolf/Hippel, Aiga von (Hrsg.): Handbuch Erwachsenenbildung/Weiterbildung. 6., überarbeitete und aktualisierte Auflage. Wiesbaden, S. 1553–1568.

Kultusministerkonferenz (KMK) (Hrsg.) (2017): Bildung in der digitalen Welt. Strategien der Kultusministerkonferenz. Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 08.12.2016 in der Fassung vom 07.12.2017. Berlin

Kultusministerkonferenz (KMK) (Hrsg.) (2021): Positionspapier zur Initiative Digitale Weiterbildung. Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 09.09.2021. Berlin/Bonn

Kollar, Ingo/Fischer, Frank (2018): Digitale Medien für die Unterstützung von Lehr-/Lernprozessen in der Weiterbildung. In: Tippelt, Rudolf/Hippel, Aiga von (Hrsg.): Handbuch Erwachsenenbildung/Weiterbildung. 6., überarbeitete und aktualisierte Auflage. Wiesbaden, S. 1553–1568

Krommer, Axel/Lindner, Martin/Mihajlović, Dejan/Muuß-Merholz, Jöran/Wampfler, Phillippe (2019): Routenplaner #digitaleBildung. Auf dem Weg zu zeitgemäßer Bildung: eine Orientierungshilfe im digitalen Wandel. Hamburg

Narr, Kristin (2016): Digitale Werkzeuge. http://www.die-bonn.de/id/31792 (20.12.2021)

Neuß, Norbert (Hrsg.) (2021): Kita digital. Medienbildung – Kommunikation – Management. Weinheim

Pfiffner, Manfred/Sterel, Saskia/Hassler, Dominic (2021): 4K und digitale Kompetenzen. Chancen und Herausforderungen. Bern

Rohs, Matthias/Pietraß, Manuela/Schmidt-Hertha, Bernhard (2020): Weiterbildung und Digitalisierung. Einstellungen, Herausforderungen und Potenziale. In: van Ackeren, Isabell/Bremer, Helmut/Kessl, Fabian/Koller, Hans Christoph/Pfaff, Nicolle/Rotter, Caroline/Klein, Dominique/Salaschek, Ulrich (Hrsg.): Bewegungen, S. 363–375

Sammet, Jürgen/Wolf, Jaqueline (2019): Vom Trainer zum agilen Lernbegleiter. Berlin, Heidelberg

Stecher, Sina/Mellitzer, Sophia/Demmler, Kathrin (2019): Blended Learning in der Weiterbildung pädagogischer Fachkräfte der Kinder- & Jugendhilfe. Expertise im Rahmen des Projekts LOOM. München

Ständige wissenschaftliche Kommission der Kultusministerkonferenz (SWK) (Hrsg.) (2021): Stellungnahme zur Weiterentwicklung der KMK-Strategie „Bildung in der digitalen Welt“. Bonn/Berlin

Kapitel 1: Grundlagen des QHB-Blended-Learning-Konzepts | Kapitel 2: Kompetenzorientierung im QHB-Blended-Learning-Konzept | Kapitel 3: Die Grundqualifizierung im QHB-Blended-Learning-Format | Kapitel 4: E-Methodenpool und Instrumentenkasten

Friedrich Verlag GmbH 2024