

# Mobiles Lernen

*Mobile Medien erlauben es "Leerzeiten" in Lerngelegenheiten zu verwandeln. Was sind Mobile Medien und was gibt es beim "Mobilen Lernen" zu beachten?*

Mitarbeitende verbringen ihre Zeit nicht nur am Arbeitsplatz – sie pendeln, gehen auf Dienstreisen oder sind anderweitig unterwegs. Der Gedanke liegt nahe, diese Reise- und Leerzeiten (z.B. beim Warten auf einen Anschlusszug oder -flug oder während der Reise als Passagier) zu nutzen.

Mobile Medien können Informationen und Lerneinheiten zur Verfügung stellen, unabhängig davon, wo die Mitarbeitenden sich gerade aufhalten.

## Was sind Mobile Medien?

Der Begriff "Mobile Medien" wird von unterschiedlichen Disziplinen verwendet und ist nicht eindeutig definiert. Häufig wird eine technikzentrierte Definition verwendet – die Technologie ist mobil (z.B. Smartphones, aber auch Notebooks), die allerdings ständig auf neue technische Entwicklungen erweitert werden muss (z.B. jetzt auf Google Glasses). Andere Definitionen sehen den Lerner als mobil (z.B. der Außendienstmitarbeiter, der sich unterwegs mit neuen Produkten vertraut macht) oder die Inhalte als mobil (z.B. Zugriff auf Daten von jedem Gerät/Ort, vgl. Cloud Computing).

Gemeinsam sind den unterschiedlichen Definitionen von mobilen Medien spezifische Vorteile, die diese Medien mit sich bringen (siehe Kasten).

### Vorteile von Mobilen Medien

- **Tragbarkeit:** Sie können mitgenommen werden.
- **soziale Interaktivität:** Sie können im direkten Kontakt mit anderen benutzt werden, um eine gemeinsame Diskussionsgrundlage zu schaffen (z.B. etwas auf dem Gerät zu zeigen).
- **Kontextsensitivität:** Sie können auf den Ort und den spezifischen Kontext reagieren.
- **Konnektivität:** Sie erlauben den leichten Austausch von Informationen.
- **Individualität:** Sie können an den Benutzer angepasst werden.

*Klopfer, Squire & Jenkins (2002)*

Die spezifischen Vorteile von Mobilen Medien passen sehr gut zu den Anforderungen, die heutiges Lernen stellt (Sharples, Taylor, und Vavoula (2007): Mobiles Lernen kann personalisiert, lernerzentriert, situiert, kollaborativ, ubiquitär und lebenslang sein.

Wichtig ist weniger die konkrete technische Umsetzung, sondern vielmehr, dass diese Medien psychologische Prozesse (inkl. Lernprozesse) beeinflussen bzw. unterstützen können.

## Die Herausforderungen von mobilen Lernen

Damit die Vorteile von mobilen Medien auch praktisch genutzt werden können, müssen allerdings eine Reihe von Herausforderungen gelöst werden:

**Mobil nutzbare Lernangebote:** Damit Lernangebote mobil genutzt werden können, müssen sie zunächst entwickelt werden und den Mitarbeitenden einfach nutzbar zur Verfügung gestellt werden. Es ist nicht damit getan, bestehende E-Learning Angebote auf eine mobile Plattform anzupassen. Die Nutzung von mobilen Geräten wie Smartphones unterscheidet sich gravierend von der Nutzung eines PCs. Informationseinheiten müssen schnell verfügbar und einfach zu navigieren sein (vgl. wissensblitz 20).

**Mobile Lernumgebung:** Die ständige Verfügbarkeit von mobilen Medien ist ein Nachteil, da sich der Kontext des Lernalters ständig ändern kann. Dieser kann – im Gegensatz zu einer "ruhigen" Lernumgebung am Arbeitsplatz – schon hohe Anforderungen an die kognitiven Ressourcen des Lernenden stellen (vgl. Lernen in der Bahn). Die Lernangebote müssen diesem Kontext gerecht werden. Komplexe Informationen, die hohe Konzentration erfordern um sie zu verstehen, sind weniger geeignet als kleinere Informationseinheiten auswendig zu lernen.

**Tatsächliche Nutzung:** Mobile Lernangebote müssen ständig evaluiert werden, um zu überprüfen, ob sie von den Mitarbeitenden auch tatsächlich genutzt werden. Diese Evaluation kann auch weitere Nutzungsmöglichkeiten aufzeigen (z.B. mepss, vgl. wissensblitz 20).

## Fazit

Mobile Medien können "Leerzeiten" in Lerngelegenheiten verwandeln. Die Technologie ist inzwischen ausgereift, allerdings stellt mobiles Lernen hohe Anforderungen an die Organisation und die Mitarbeitenden und muss gut geplant und evaluiert werden.

### Literatur

Klopfer, E., Squire, K., & Jenkins, H. (2002). Environmental Detectives: PDAs as a Window into a Virtual Simulated World. Proceedings of the IEEE International Workshop on Wireless and Mobile Technologies in Education (WMTE'02).

Sharples, M., Taylor, J., & Vavoula, G. (2007). A Theory of Learning for the Mobile Age. In R. Andrews and C. Haythornthwaite (Eds.). *The Sage Handbook of E-learning Research*. London: Sage.



### Dr. Daniel Wessel

Schreibt auf wissensblitze.de zu den Themen: mobile Medien, mobiles Lernen & EPSS, Arbeitstechniken & Kreativität, Reflektion & kritisches Denken, sowie Evaluation & Forschungsmethoden.