



Mobile Blended Learning

Christian Glahn und Marion R. Gruber

Zusammenfassung

Mobiles Lernen ist in Bildungsorganisationen in komplexe Lernprozesse eingebettet. Jedoch greifen einfache Funktionsanpassungen von Online-Lernumgebungen für mobile Endgeräte für die didaktische Unterrichtsgestaltung von Mobile Blended Learning zu kurz. In diesem Beitrag wird das Blended Learning-Konzept um die mobile Dimension erweitert und der Einfluss von Kontexten auf Lehr- und Lernprozesse untersucht. Dabei werden Lernkontexte als eigenständige und dynamische Faktoren berücksichtigt.

In Bezug auf „Kontext“ muss zwischen „Seamless Learning“ und „Mobile Blended Learning“ unterschieden werden. Seamless Learning stellt die aktive Gestaltung von Kontexten und deren Übergänge in das Zentrum der didaktischen Konzeption. Bei der didaktischen Gestaltung beeinflussen die Lernkontexte die Auswahl von Lehr- und Lernmitteln, Sozialformen und Aktivitätselementen. Im Gegensatz dazu werden beim Mobile Blended Learning die Lernkontexte durch die Auswahl von Lehr- und Lernmitteln bei der Gestaltung von Lernangeboten bestimmt. Dieses Kapitel stellt Seamless Learning und Mobile Blended Learning in einem integrativen Modell gegenüber. Auf der Basis dieser erweiterten Sicht auf Blended Learning wird anhand eines praktischen Beispiels der Einfluss von Kontexten auf mobile Lernerlebnisse in konventionellen Bildungsangeboten an der Hochschule erkundet.

Schlüsselwörter

Kontextualisierung, Learning Design, Mobile Blended Learning, Seamless Learning, Aktivitätstheorie

1 Einleitung

Digital Natives (Prensky 2001) erwarten für alle Bereiche des Lebens einen ungehinderten Zugang zu Informationen und Wissen. Mobile Technologien spielen dabei eine wichtige Rolle. Sie sind heute im Alltag allgegenwärtig und eröffnen ihren Nutzenden neue Möglichkeiten, erschließen ihnen unterschiedliche Kontexte und schaffen neue Perspektiven. Aus Sicht der Gestaltung von Lernangeboten stellt mobiles Lernen (Traxler 2007; Sharples et al. 2009) eine besondere Herausforderung dar, denn häufig ist unklar, wie diese Technologien Lehr- und Lernprozesse verändern und beeinflussen.

Blended Learning (Rovai und Jordan 2004; Garrison und Vaughan 2008) bezeichnet Lernangebote, die analoge und technologisch-unterstützte Lernaktivitäten sinnvoll miteinander verknüpfen. Dabei wird zwischen zwei Aktivitätsmodi unterschieden: den analogen Aktivitäten, die oft gleichbedeutend mit Kontaktsituationen von Lehrenden und Lernenden sind, sowie den Online-Aktivitäten, bei denen die Organisation der Lernsituation weitgehend den Lernenden überlassen ist. Mobile Blended Learning ist eine Sonderform des Blended Learning und bezeichnet Lernangebote, bei denen mobile Technologien Lernaktivitäten situativ oder situiert unterstützen und dadurch die Mobilität der Lernenden in die Konzeption von Lernangeboten einbeziehen. Das bedeutet, dass beim Mobile Blended Learning die Kontextdimensionen bei der Gestaltung von Lernangeboten einbezogen wird. Dadurch wandelt sich die kontextagnostische Sichtweise auf Online-Lernaktivitäten in eine kontextsensitive.

Konventionelle Blended Learning-Ansätze gehen vom Zusammenspiel von Präsenzaktivitäten und technologisch-unterstützten Lernaktivitäten aus. Dabei werden implizit zwei Kontexte unterschieden: der Kontext analoger Kontaktsituationen sowie der Kontext vorstrukturierter Online-Selbstlernaktivitäten, wobei für letztere die räumliche und zeitliche Unabhängigkeit der Lernenden angenommen wird. Das entspricht einer kontextuellen Entkopplung von Lernaktivitäten. Diese Entkopplung wird durch spezielle, besonders aufbereitete Lehrmittel erreicht, welche die Lernenden eigenständig und ohne Unterstützung der Lehrenden verwenden können. Zu den Lehrmitteln gehören neben Lehrtexten und Skripten auch Werkzeuge und Inhalte, die im Lernprozess verwendet werden. Diese reichen von interaktiven Inhalten und Selbsttests bis hin zu Simulationen und intelligenten Tutorensystemen, in die didaktische Interventionen eingearbeitet wurden. Die Gestaltung solcher Lehrmittel wird im Instructional Design (Gagne et al. 2004) thematisiert.

Im Gegensatz zur kontextuellen Beliebigkeit von konventionellen Blended Learning-Konzepten ist beim Mobile Blended Learning der Kontext sinnstiftender Teil der Lernaktivitäten. Mit Bezug auf das Instructional Design stellt sich die Frage, wie Kontexte die Gestaltung und Durchführung von Lernangeboten verändern und das Lernerlebnis beeinflussen. Die Antwort auf diese Frage erfolgt in drei Teilen. Zuerst wird auf die Berücksichtigung von Kontexten in didaktischen Gestaltungsmodellen eingegangen. Danach werden Kontextfaktoren und die Prinzipien der aktiven und passiven Kontextualisierung untersucht. Abschließend wird ein mobiles Lehrmittel bezüglich der kontextualisierenden Eigenschaften analysiert.