

# Definitionen

Mobiles und ubiquitäres Lernen bezeichnet die Nutzung mobiler und allgegenwärtiger Computertechnologie als Lernunterstützung. Traxler (2009, 2) beschreibt verschiedene Ansätze zur Definition des ‚mobilen Lernens‘:

- Frühe Definitionen legten meist eine technozentrische Perspektive zu Grunde; „Jedes Bildungsangebot, in dem die einzigen oder dominanten Technologien Handheld- oder Palmtop-Geräte sind“ (Traxler, 2005), galt als mobiles Lernen.
- In einem nächsten Schritt wurde die Mobilität der Lernenden mehr und mehr zentrales Kriterium von Definitionen: „Jede Art des Lernens, das stattfindet, wenn der Lernende nicht an einem festen, vorgegebenen Ort ist, oder das Lernen, wenn der Lernende Lernmöglichkeiten nutzt, die mobile Technologien bieten“ (O'Malley et al., 2003, 6 [sinngemäße Übersetzung der Autoren]).
- In einer Analyse durch Naismith et al. (2004) wurden die Formen des mobilen Lernens nach unterschiedlichen pädagogischen Paradigmen in behavioristische, konstruktivistische, situierte, kooperative und informelle Ansätze unterteilt.
- In der aktuellen Forschung sind die Konzepte der Kontextualisierung, Personalisierung, Multi-Modalen Interaktion, Awareness und Reflexion zentrale Komponenten einer mobilen Lernunterstützung. In einer Analyse von mehr als 150 mobilen Lernapplikationen identifizierten Froberg et al. (2009) sechs Dimensionen zur Klassifikation mobiler Lernunterstützung.

Ubiquitäre Lernunterstützung hat sich in den letzten Jahren aus der Verbindung mobilen Lernens und der Nutzung von allgegenwärtigen Technologien in der durchgängigen Lernunterstützung entwickelt. Den Schritt von mobiler zu ubiquitärer oder **durchgängiger Lernunterstützung** betonen Looi et al. (2010) in ihrer Analyse von des ‚Mobile Assisted Seamless Learning‘. Hierbei beschreiben sie verschiedene Nutzungsbrüche, welche überbrückt werden müssen: zwischen formalen und informellen Lernsettings, zwischen personalisierter und sozial eingebetteter Lernunterstützung, zwischen verschiedenen Lernzeiten und Lernorten, zwischen physikalischer Umgebung und digitalen Informationen, zwischen verschiedenen Geräten sowie zwischen verschiedenen Lernaufgaben und -aktivitäten. Die Überbrückung dieser Brüche der Lernunterstützung kann hierbei durch mobile Endgeräte sowie durch in die Umgebung eingebettete Technologie erreicht werden.