

# GFL



*German as a foreign language*

**DaF-Lernen mit Apps.  
Zur Einleitung der Sondernummer.**

Katrin Biebighäuser, Heidelberg

ISSN 1470 – 9570

## DaF-Lernen mit Apps

Katrin Biebighäuser, Heidelberg

In diesem einleitenden Artikel der Sondernummer werden grundsätzliche Begriffe und Aspekte im Bereich DaF-Lernen mit Apps vorgestellt und diskutiert. Neben einer Darstellung des Fremdsprachenlernens im Bereich *Mobile Learning* wird beschrieben, was Apps sind und in welchen didaktischen Kontexten im Bereich des DaF-Lernens sie sich einsetzen lassen. Es werden zudem pädagogische Fragestellungen dargestellt, die den Einsatz von Apps im DaF-Unterricht einschränken können. Abschließend werden die folgenden Beiträge dieser Sondernummer vorgestellt.

### 1. Einleitung

Mobiltelefone sind heute allgegenwärtig. In Deutschland gibt es seit 2013 erstmals mehr Haushalte mit Mobiltelefon als solche mit Festnetzanschlüssen (vgl. Statistisches Bundesamt 2013). Selbst in Ländern, in denen die Infrastruktur nicht so weit entwickelt ist, haben immer mehr Menschen Mobiltelefone: In Afrika hatten nach einem enorm starken Anstieg der Handyverbreitung in den Jahren von 2002 bis 2010 im Jahr 2011 bereits 650 Millionen Menschen einen Mobilfunkanschluss (vgl. Abb.1), womit „[i]n some African countries, more people have access to a mobile phone than to clean water, a bank account or even electricity“ (World Bank 2012: 22).

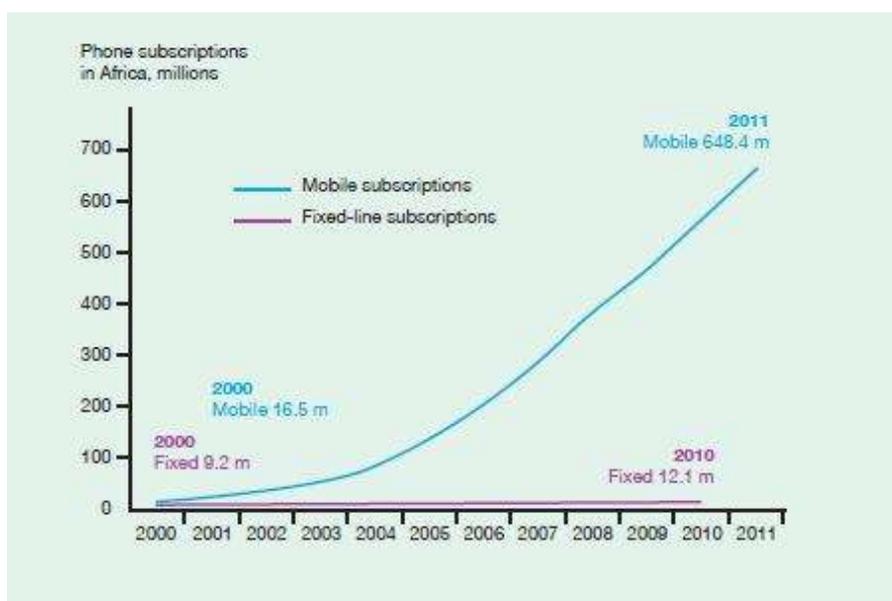


Abbildung 1: Ausstattung afrikanischer Telefonkunden mit Festnetz- und Mobiltelefonen (World Bank 2012: 22)

Damit nehmen Mobiltelefone dort eine besonders wichtige Rolle ein: Sie kompensieren fehlende Infrastruktur, indem mit Hilfe des Mobiltelefons online Geld empfangen und versendet wird, Menschen medizinische Betreuung erfahren können oder indem Informationen zu landwirtschaftlichen Fragen oder aktuelle Marktpreise transparent zugänglich werden (vgl. ebd.). Auch für die Bildung kommt den Mobiltelefonen in Entwicklungsländern eine besondere Rolle zu: Die UNESCO führte eine Studie zum Leseverhalten in Entwicklungsländern<sup>1</sup> durch, in denen die Menschen kaum Zugang zu Büchern haben. Dafür ist die Verbreitung von Handys in diesen Ländern sehr hoch. Die Studie kam zu dem Ergebnis, dass viele Menschen ihr Mobiltelefon auch zum Lesen nutzen und dass durch das Lesen am Mobiltelefon die Lesefähigkeit der Nutzer positiv beeinflusst wurde (vgl. UNESCO 2014: 26ff.).

Ein Großteil der verwendeten Mobiltelefone heute beschränkt sich nicht mehr nur auf das Telefonieren. Als sogenannte *Smartphones* sind sie kleinformatische Computer, die zahlreiche weitere Anwendungen erlauben. Man kann mit ihnen Musik hören, online einkaufen, Fotos machen, E-Mails schreiben oder digitale Bücher (*E-Books*) lesen. Um all diese Anwendungen bequem durchzuführen, werden diese Programme in Form von Apps auf dem Smartphone bereitgestellt.

Der Begriff App ist eine Kurzform für *Application*, englisch für Anwendung. Während im englischsprachigen Raum mit App alle *Application Softwares*, also Anwendungsprogramme bezeichnet werden, wird der Begriff *App* im deutschsprachigen Raum vorrangig für solche Programme verwendet, die auf mobilen Endgeräten genutzt werden. Neben Smartphones nutzen auch Tablet-Computer und mittlerweile auch herkömmliche PCs (ab dem Betriebssystem Windows 8) Apps, um Programme schnell zugänglich zu machen.

Aufgrund der Tatsache, dass ein Großteil der Bevölkerung mittlerweile ein Endgerät besitzt, das mit der App-Technologie funktioniert, stellt sich zunehmend auch die Frage, inwiefern Apps zum Fremdsprachenlernen eingesetzt werden können. In dieser Themenausgabe werden Apps unter verschiedenen Perspektiven beleuchtet um zu

---

<sup>1</sup> In der Studie wurden 4.000 Menschen aus Äthiopien, Ghana, Indien, Nigeria, Pakistan, Uganda und Simbabwe zu ihrem Leseverhalten untersucht.

diskutieren, welches Potenzial Apps für das DaF-Lernen haben, aber auch, worin Probleme in der Verwendung von Apps für das Fremdsprachenlernen liegen können.

Im vorliegenden Einführungsartikel wird zunächst die derzeitige Lage zum Einsatz von Apps im Fremdsprachenunterricht sowie zum Selbstlernen beleuchtet. Es werden verschiedene Formen von Apps vorgestellt sowie die Diskussion um E-Learning im Fremdsprachenunterricht skizziert und auf Apps übertragen. Zudem werden Anmerkungen zum Einsatz von mobilen Endgeräten angeführt. Abschließend werden die nachfolgenden Artikel vorgestellt und in die Diskussion um den Einsatz von Apps zum Fremdsprachenlernen einbezogen.

## 2. Zum Einsatz mobiler Endgeräte beim DaF-Lernen

*Apps* im Fremdsprachenunterricht sind Teil der Diskussion um *Mobile Learning* im Fremdsprachenunterricht. *Mobile Learning*, welches häufig auch mit *M-Learning* – in Anlehnung an die Bezeichnung *E-Learning* für das Lernen mit computerbasierten Medien – bezeichnet wird, unterscheidet sich von ebendiesem *E-Learning* darin, dass die computerbasierten Medien, mit deren Hilfe der Lernprozess gestaltet wird, nun transportabel, eben mobil, sind. Hierfür müssen die Geräte vor allem klein genug sein, um sie komfortabel überall hin mitnehmen zu können. Wird *Mobile Learning* nur durch die Mobilität des Lernens definiert, wäre es bereits *M-Learning*, wenn man auf dem Weg zur Arbeit mithilfe des MP3-Players eine Lektion eines Audio-Sprachkurses anhört<sup>2</sup>. Allerdings stehen sowohl in der didaktischen Diskussion wie auch im Bereich der Materialien, die für das *M-Learning* entwickelt werden, vorrangig Smartphones und Kleincomputer im Fokus (vgl. Mitschian 2010: 13ff).

Der Aspekt der Mobilität sollte aber nicht nur auf die Tragbarkeit der Endgeräte bezogen bleiben: Klopfer, Squire und Jenkins (2002, zitiert nach Kim & Kwon 2012:

33) nennen vier Aspekte von Mobilität: Tragbarkeit, soziale Interaktivität, kontextsensibles Lernen sowie die Konnektivität; El-Husseini und Cronje (2010) beschreiben Mobilität in den Dimensionen Mobilität der Technik, Mobilität des Lernens und Mobilität der Lerner.

---

<sup>2</sup> Dabei ist es zudem wichtig, dass sich *M-Learning* auf computerbasierte Lernmedien bezieht, denn auch, wenn man unterwegs das Lehrwerk aus der Tasche zieht und Vokabeln lernt, könnte man von *Mobile Learning* sprechen. Solange Medien nicht elektronisch waren, war Lernen immer mobil: Ein Buch kann überall hin mitgenommen werden.

*M-Learning* wurde erst in dem Moment möglich, in dem Menschen sich mühelos drahtlos mit dem Internet verbinden konnten, um Programme – die Apps – herunterladen zu können oder mit Hilfe des Browser auf klassische Homepages zugreifen zu können. Heute ist häufig eine permanente Internetverbindung notwendig um Apps nutzen zu können, da einige Programme den Inhalt unmittelbar aus dem Internet abrufen, um die Speicherkapazität des Endgeräts zu schonen.

Neben der Mobilität haben die Endgeräte, die zum M-Learning genutzt werden gemein, dass sie bedingt durch ihre kompakte Größe ein nur relativ kleines Display aufweisen. Die Darstellungsmöglichkeiten von Inhalten sind beim M-Learning daher beschränkt. Noch gravierender fallen die Unterschiede zum E-Learning in Hinblick auf die Dateneingabe der Nutzer aus: Da mobile Endgeräte nur eine sehr kleine Tastatur aufweisen oder eine virtuelle Tastatur, die in den Bildschirm eingeblendet wird, wird bei M-Learning Anwendungen meist darauf verzichtet, lange Texteingaben von den Nutzern zu fordern. „Stattdessen bevorzugt man einfache Interaktionsformen wie Antippen, Auswählen und Drag&Drop-Prozeduren“ (ebd., 13). Seitdem mobile Endgeräte auch im Bereich der Spracherkennung größere Fortschritte machen (was durch Apples Siri in 2011 eingeläutet wurde) steigen aus technischer Sicht auch die Möglichkeiten der mündlichen Produktion von Nutzern. Diese werden gegenwärtig im Bereich Sprachlernapps für DaF noch nicht ausgenutzt.

## **2.1 Allgemeine didaktische Anmerkungen**

All das, was in den letzten Jahren zum Fremdsprachenlernen mit digitalen Medien generell diskutiert wurde, sollte auch in Betracht gezogen werden, wenn man den Einsatz mobiler Endgeräte für das Fremdsprachenlernen diskutiert. Der Einsatz digitaler Medien verlief in einigen didaktischen und technologischen Entwicklungsschritten. Zunächst war zu beobachten, dass Computer im Fremdsprachenunterricht simultan zu bestehenden didaktischen Szenarien eingesetzt wurden. So wurden die Sprachlabore, in denen Lerner an Tischreihen hintereinander saßen und jeder durch einen Kopfhörer auditives Lernmaterial präsentiert bekam, welches er nachsprechen musste, zur Vorlage für die ersten Computerräume. Auch hier saßen die Lerner voneinander abgeschirmt jeweils vor einem Computerbildschirm und bearbeiteten jeder für sich das präsentierte Material, meistens in der Form, dass das Computerprogramm einen fremdsprachlichen Inhalt präsentierte, den der Lerner durch zahlreiche geschlossene kleine Übungen

einüben musste, die sogenannten Drill-and-Kill-Programme (vgl. Rüschoff 2003: 427). Erst im Anschluss entwickelten sich weitere, eher didaktisch motivierte Einsatzmöglichkeiten des Computers im Fremdsprachenunterricht: so wurden mit E-Mail Partnerschaften und Projektarbeiten, bei denen Lernende mit dem Computer selbst fremdsprachliche Inhalte gestalteten, freiere Anwendungsformen der Fremdsprache möglich, die zudem für Lerner höchst motivierende authentische Redeanlässe mit Muttersprachlern (E-Mail Partnerschaften) oder Recherchen zu (bestenfalls) eigengewählten Themen in der Fremdsprache ermöglichten.

Es ist zu vermuten, dass diese anfängliche Übertragung bekannter Konzepte auf ein neues (technisches) Lernmedium auch für den Einsatz von Apps im Fremdsprachenunterricht zutrifft. Tatsächlich sind die meisten Apps, die heute auf dem Markt sind und explizit für das Fremdsprachenlernen angeboten werden eher Kopien klassischer Fremdsprachenlernprogramme: geschlossene Übungen, die dem Muster der Drill-and-Kill-Programme folgen (vgl. Krauß und die Rezension von Heringer in diesem Heft sowie die nachfolgende Darstellung verschiedener App-Typen).

## **2.2 Apps und mobile Endgeräte in der Schule**

Der Einsatz mobiler Endgeräte wie Smartphones und Tablets in Schulen wird je nach Land oder gar schulspezifisch stark unterschiedlich gehandhabt. In zahlreichen Ländern ist es üblich, dass Lernende durch die Schule ein mobiles Endgerät zur Verfügung gestellt bekommen. Sogenannte Tablet-Klassen haben im Vergleich zu Laptop-Klassen den Vorteil, dass die Geräte geringeren Stauraum benötigen, dass sie meist günstiger in der Anschaffung sind als Laptops, dass sie sehr viel schneller arbeitsfähig sind, da das langwierige Hochfahren der Geräte entfällt und dass sie insbesondere für jüngere Lernende intuitiver zu bedienen sind. Als Nachteile sind demgegenüber die eingeschränkte Nutzung sowie die nicht vorhandene Tastatur zu nennen. Zwar können Texte mit einer virtuellen Tastatur eingegeben werden, gerade für den Fremdsprachenunterricht, in dem durchaus auch längere Texte produziert werden, ist dies aber häufig weniger komfortabel als die Nutzung einer klassischen Tastatur – auch wenn die virtuelle Tastatur den Vorteil besitzt, dass sie sprachspezifisch auswählbar ist

und so beispielsweise deutsche Sonderzeichen wie Umlaute komfortabel hinzugeschaltet werden können<sup>3</sup>.

Die Nutzung digitaler Geräte in der Schule ist prinzipiell nach zwei verschiedenen Modellen möglich: Das erste Modell wird als BYOD (Kurzform von *bring your own device*, zu Deutsch: „bring dein eigenes Endgerät mit“) bezeichnet. BYOD greift die Tatsache auf, dass ohnehin beinahe jeder Schüler mittlerweile ein eigenes Smartphone sowie viele ein Tablet oder Laptop besitzen. BYOD nutzt diese Ressourcen und ermuntert Schüler, ihre privaten Endgeräte in der Schule zu nutzen, wenn die Lehrkraft und Aufgabenstellung dies erfordern.

Durch BYOD werden Mehrkosten vermieden, da die Schule keine Hardware anschaffen muss. Es entfallen zudem Kosten und Aufwand für die Wartung von schuleigenen Geräten, die unregelmäßig verwendet werden. Bei BYOD halten die Schüler ihre eignen Geräte bezüglich Softwareupdates etc. selbst auf dem aktuellen Stand. Da die Schüler in der Nutzung ihrer Privatgeräte geübt sind, entfallen zudem langwierige Einführungen in die Bedienung spezifischer Systeme: jeder benutzt das, was er kennt.

Doch BYOD bringt auch zahlreiche Nachteile mit sich: Der Ansatz setzt voraus, dass auch wirklich jeder Schüler ein Smartphone oder Tablet besitzt. Bei einigen Schülern ist dies möglicherweise nicht der Fall, entweder aus finanziellen Gründen oder aufgrund von pädagogischen Entscheidungen der Eltern. Diese Schüler werden stigmatisiert, denn auch wenn ihnen Geräte der Schule zur Verfügung gestellt werden, fällt diese Ungleichheit den anderen Schülern auf, zudem müssen sie sich in die Nutzung des fremden Gerätes einarbeiten.

Neben BYOD stellt die vollständige Ausstattung einer Klasse mit Hardware die andere Alternative im Einsatz digitaler Medien in der Schule dar. Neben den bisherigen Laptop-Klassen, in denen jeder Schüler einen Laptop zur Nutzung überlassen bekommt entstehen durch die kleineren und mobileren Endgeräte mittlerweile auch immer mehr Tablet-Klassen. Tablet-Klassen, also Schulklassen, in denen jeder Schüler ein Tablet zur Verfügung gestellt bekommt werden häufig mit der Annahme kritisiert, dass in solchen Klassen der Unterricht schwerpunktmäßig mit Hilfe der Tablets durchgeführt wird. Sollte dieser Fall eintreten, wird der Unterricht nicht mehr mit dem Medium

---

<sup>3</sup> Man kann allerdings eine externe Tastatur anschließen, wenn längere Texte eingegeben werden müssen. Dadurch kann dieser Nachteil umgangen werden, die Anschaffung und Lagerhaltung der Tastaturen wird aber notwendig.

Gestaltet, das für den konkreten Inhalt am geeignetsten erscheint. Eine derartige Kritik, die auf der Annahme der ausschließlichen Verwendung der Tablets beruht, formuliert der Gymnasiallehrer Torsten Larbig (2015):

Ich will keine »Tabletklasse«, sondern die Möglichkeit, bei meiner Arbeit ein möglichst breites Spektrum didaktischer Möglichkeiten nutzen zu können. Dort, wo digitales Lernen einen Mehrwert hat, möchte ich diesen generieren können, ohne mir groß Gedanken um verfügbare Technik machen zu müssen. Dort, wo analoges Lernen einen Mehrwert hat, möchte ich diesen nutzen, ohne mich rechtfertigen zu müssen, warum jetzt gerade kein Tablet eingesetzt wird.

Dem Zitat liegt wie bereits erwähnt die Annahme zugrunde, dass in Tablet-Klassen die Technik im Mittelpunkt steht und für alle Lernprozesse das mobile Endgerät verwendet wird. Damit dies eben nicht geschieht, muss der Lehrende souverän mit den neuen Medien umgehen können, sie also auch souverän ablehnen, wenn ein anderes Medium für den jeweiligen Lernprozess geeigneter erscheint.

Mitschian (2010: 17) konstatiert in Bezug auf das Konzept E-Learning, was auch für diese Diskussion um Tablet-Klassen und eigentlich für alle Bezeichnungen und Diskussionen um Lern(grupp)en mit spezifischen Medien gilt:

Es könnte durchaus sein, dass in nicht allzu ferner Zukunft vollständig auf eine Abgrenzung verzichtet wird und das Lernen mit technischen Hilfen genauso selten als eine eigenständige Kategorie geführt wird wie seit jeher das buch- oder papiergestützte Lernen. Sprachliches Lernen ist immer auf Medien und auf Werkzeuge zu deren Bearbeitung angewiesen, die selbstverständlich in zeitgemäßer Weise Lehrenden und Lernenden zur Verfügung stehen sollten.

Abseits der Diskussion, ob digitale Medien kontinuierlich im Unterricht eingesetzt werden sollten oder nur punktuell stellt sich die Frage danach, wie Apps auch den schulischen Fremdsprachenunterricht bereichern können. Die bereits angesprochenen Apps, die für das Fremdsprachenlernen konzipiert und vermarktet werden sind vorrangig Sprachlernprogramme, die sich eher zum individuellen Üben eignen (vgl. Kapitel 2.2 sowie Kapitel 3) und weniger für die gemeinsame Arbeit im Fremdsprachenunterricht geeignet sind. Für die Arbeit in der Klasse können Apps gewinnbringend eingesetzt werden, indem sie als Werkzeug dienen, um Aufgabenstellungen zu bearbeiten, die der Lehrende den Lernenden stellt (vgl. Kapitel 3.3). Klassische Werkzeug-Apps sind häufig schon im Standardsortiment der Anwendungen des Mobilgerätes mitgeliefert. So können Lernende mit dem Aufnahmegerät sich selbst oder Muttersprachler der Zielsprache im Gespräch aufnehmen. Da jeder Lernende mit dem Smartphone ein Aufnahmegerät mit sich trägt

kann die Fertigkeit Sprechen nun auch als Hausaufgabe trainiert werden: Lernende bearbeiten entsprechende Aufgabenstellungen, indem sie einen Text sprechen und diesen mit der Diktiergerät-App aufnehmen und die Aufnahme im Anschluss an den Lehrenden senden können, der ihnen hierauf Feedback gibt. Lehrende haben so die Möglichkeit, Sprechproben der Lernenden zu sammeln und damit die Entwicklung der Aussprache und des Wortschatzes des Lernenden zu beobachten.

Eine weitere Werkzeug-App, die gewinnbringend im Unterricht eingesetzt werden kann, ist die Kamera. Lernende können in Kleingruppen Standbilder erstellen und diese mit der Kamera archivieren, um weiter mit ihnen zu arbeiten, sie können kurze Filme drehen oder auch landeskundlich interessante Gebäude oder Gegenstände im Alltag fotografieren und mit in den Kursraum bringen.

Durch die Werkzeug-Apps können die Grenzen zwischen Klassenraum und Lebenswelt aufgebrochen werden, indem die Lebenswelt digitalisiert werden und in den Unterricht mit hinein genommen werden kann. Eine derartige Verwendung von Apps setzt bereits vorhandene Medienkompetenz voraus, erlaubt es aber, authentisch mit der Fremdsprache umzugehen, verschiedene Fertigkeiten zu trainieren und bereitet auf das lebenslange Lernen und die eigenständige Informationssuche und -aufbereitung mit Hilfe der digitalen Medien – auch in der Fremdsprache – vor.

Wann immer der Einsatz von Apps für das Fremdsprachenlernen in Erwägung gezogen wird, sollte dieser didaktisch motiviert sein: Lehrende sollten sich zunächst überlegen, welche Inhalte sie vermitteln wollen und dann mögliche geeignete Medien und Materialien hierfür auswählen.

### **2.3 Selbstlernen mit Apps**

Im Gegensatz zum angeleiteten Fremdsprachenunterricht sehen viele Fremdsprachenlerner in Computerprogrammen und Apps zum Fremdsprachenlernen die Chance, das neuerworbene Wissen des Unterrichts zu festigen oder gar ohne einen Lehrer selbst die neue Sprache zu erwerben.

Apps, die außerhalb des Unterrichtskontextes verwendet werden, haben zumeist einen instruktionaleren Charakter. Hier wird Sprachwissen in Form von einzelnen Vokabeln oder spezifischen grammatischen Phänomenen vermittelt oder gezielt getestet. Derartige Apps vermitteln und testen einen Grundwortschatz (siehe hierzu auch den Beitrag von

Krauß sowie die Rezension von Heringer in diesem Heft) oder einzelne grammatische Phänomene. Konzeptionell ähneln diese Apps in den meisten Fällen der Sprachlern-Software, die es schon seit den 90er Jahren zu kaufen gibt: Es wird ein neues sprachliches Phänomen präsentiert, von den Lernenden eingeübt, im Anschluss werden die Lernenden durch das Programm getestet.

Klett bietet für die Lehrwerke *DaF kompakt* und *Aussichten* im Lehrwerkverbund mittlerweile auch Vokabellern-Apps an, welche die Vokabeln der einzelnen Lektionen des Lehrwerkes beinhalten. Didaktisch unterscheiden sich diese Apps nicht von anderen Vokabeltrainern, durch die Abstimmung auf die Wortlisten des Lehrwerks wird aber eine genaue Passung der zu lernenden Wörter erreicht.

Sprachlern-Apps müssen, da sie auf mobilen Endgeräten genutzt werden, spezifische Anforderungen erfüllen. Insbesondere der kleine Bildschirm der Geräte hat zur Folge, dass nur eine begrenzte Menge an Informationen dargestellt werden kann (vgl. hierzu auch den Beitrag von Zeyer, Bernhardt & Ivanovska in diesem Heft). Der Besonderheit der Mobilität, die die Endgeräte ausweisen, wird nur selten Rechnung getragen:

Es wäre technisch durchaus möglich, mit Hilfe der Standorterfassung der mobilen Geräte zu ermitteln, wo genau sich der Nutzer befindet und dementsprechende Inhalte in der Fremdsprache an den Nutzer zu senden. Dieses Verfahren würde sich an die *Augmented-Reality* Apps anschließen, die es schon heute gibt: *Augmented Reality* bedeutet „erweiterte Realität“ und bezeichnet Anwendungen, die in die Abbildung der realen Umgebung Zusatzinformationen hineinprojizieren. So können Touristen mit Hilfe der App *Wikitude World Browser* Sehenswürdigkeiten auf der ganzen Welt fotografieren und bekommen im Anschluss automatisch Einblendungen in das Display, die Informationen zur entsprechenden Sehenswürdigkeit liefern.

Eine derartige App, die auch für den Fremdsprachenunterricht eingesetzt werden könnte, ist *Actionbound*, eine App mit der man Schnitzeljagden und Stadtralleys (am Computer) erstellen und (am mobilen Endgerät) durchführen kann. Auf einer Landkarte werden Punkte festgelegt, welche der „Jäger“ mit seinem mobilen Endgerät aufsuchen muss. Am Ort angekommen (was durch die Standorterfassung ermittelt wird) bekommt er die jeweilige generierte Aufgabenstellung, einen Informationstext, einen neuen Anlaufpunkt usw. Auf diese Weise kann man vor Ort landeskundliches Lernen gestalten (vgl. Falk in diesem Heft).

## 2.4. Nicht-didaktisierte Apps

Neben den bereits erwähnten Apps, die spezifisch für das Fremdsprachenlernen programmiert wurden und solchen, die jedes mobile Endgerät zur Verfügung hat und welche man als Werkzeuge im Fremdsprachenunterricht einbringen kann, gibt es außerdem Apps, die für Muttersprachler konzipiert wurden. Diese Apps haben keinen primären schulischen oder instruktionalen Charakter sondern sind meist Spiele, die dennoch gewinnbringend im Fremdsprachenlernprozess angewendet werden können. Ein Beispiel für solche nicht-didaktisierten, spielerischen Apps sind Wortspiele. In diesem Bereich gibt es zahlreiche Apps, die aufgrund des hohen sprachlichen Niveaus eher für fortgeschrittene Fremdsprachenlerner geeignet sein dürften (beispielsweise *Wordacademy* oder *Hangman*). Entgegen klassischer Vokabelvermittlungs-Apps bieten diese nicht-didaktischen Apps einen anderen Zugang zum sprachlichen Material, indem aus vorhandenen Buchstaben Wörter konstruiert werden müssen oder Lückenwörter erraten werden müssen. Dies schult die Bewusstheit für häufige Buchstabenkombinationen in der Fremdsprache und erfordert, dass sich Lernende auf der graphemischen Ebene mit Wörtern der Fremdsprache auseinandersetzen (vgl. Krauß in diesem Heft).

Im Bereich der nicht-didaktisierten Apps finden sich auch Apps, die die überwiegende Konzentration auf Lesen und Schreiben aufbrechen und spannende Zugänge bieten, auch andere Fertigkeiten zu schulen. Bezüglich des Hörverstehens sind Audio Adventures zu nennen: Sie präsentieren ein interaktives Hörspiel, in das der Nutzer eintaucht. Die Handlung spielt stets im Dunkeln, so dass auf dem Bildschirm keine optischen Informationen zur Spielwelt geliefert werden. Der Nutzer bekommt alle Umgebungsinformationen ausschließlich auf akustischem Wege – hier sind Kopfhörer Pflicht, um die räumliche Wirkung der Geräusche besser erfassen zu können. Indem er auf gehörte Geräusche und Gespräche reagiert, kann der Nutzer das Ziel des jeweiligen Abenteurers erreichen. Im englischen Sprachraum gibt es bereits einige Audio Adventures, beispielsweise *BlindSide* oder *The Leviathan Chronicles*. Das erste deutsche Audio Adventure ist *Blowback – die Suche*, das von der ARD produziert wurde. Das Spiel schließt an das Hörspiel *Blowback – der Auftrag* an. Im Audio Adventure taucht der Nutzer in die Rolle einer Journalistin, die einen geheimen Informanten aus einem Unterwasserhotel befreien muss (vgl. Pascal 2015). Dies muss der Spieler schaffen, ohne die fiktive Umgebung zu sehen, es werden ihm nur auditiv

Hinweise geliefert. Lediglich die Handlungsoptionen wählt der Nutzer über den Bildschirm aus. Um die richtige Entscheidung zu treffen, muss man die Audio-Hinweise genau verstehen und entsprechend handeln. Für fortgeschrittene Fremdsprachenlerner bietet sich damit eine spielerische und motivierende Möglichkeit, ihr Hörverstehen zu trainieren.

### **3. Rahmenbedingungen des App-Einsatzes im Unterricht**

Selbst wenn didaktische Überlegungen stattgefunden haben, ist der Einsatz von Apps im schulischen Kontext noch immer nicht unproblematisch: Wenn Apps installiert werden, fordern diese Berechtigungen über das Endgerät und unter Umständen auch weitergehende persönliche Daten (wie die Kontaktdaten im Telefonbuch, Profile in sozialen Netzen, Zugriff auf mit dem Endgerät geschossene Fotos) ein. Manche Apps funktionieren nur mit diesen Berechtigungen, so kann natürlich eine *Augmented Reality*-App nur dann Informationen in Umgebungsbilder einblenden, wenn sie Zugang zu eben diesen Bildern sowie zur GPS-Position des Gerätes bekommt. Bei anderen Apps ist die Notwendigkeit solcher Zugriffe nicht immer ersichtlich, zudem bleibt unklar, was genau die App-Programmierer mit den Daten machen, die sie auf diese Weise erhalten.

Insbesondere dann, wenn die Apps auf private Endgeräte installiert werden sollen (wie in der BYOD-Konzeption), muss der Lehrende kritisch hinterfragen, in wieweit er seine Schüler dazu verpflichten kann, ihre privaten Daten zu „verkaufen“, um im schulischen Prozess mitarbeiten zu können.

In wieweit die Nutzung eigener Geräte überhaupt möglich ist, ist darüber hinaus abhängig von juristischen Gegebenheiten. Viele Schulen haben bereits eigene Regelungen geschaffen die in Deutschland auf den jeweiligen Schulgesetzen des Bundeslandes basieren. Diese sind zumindest was die generelle Handynutzung an der Schule betrifft häufig eher restriktiv: Bayern hat als einziges Bundesland 2006 flächendeckendes Handyverbot an den bayrischen Schulen eingeführt – mit der Ausnahme, dass das Handy im Unterricht eingesetzt wird (vgl. Artikel 56 des Bayerischen Erziehungs- und Unterrichtsgesetzes) BYOD ist also auch dort prinzipiell möglich. Entscheidet man sich dafür mobile Endgeräte im Unterricht einzusetzen, müssen aber viele weitere Vorbedingungen erfüllt sein: Auch wenn die Schüler ihre eigenen Geräte mitbringen, welche nicht mehr von der Schule gewartet werden müssen, benötigt die Schule noch immer einen Administrator für das Internet und die

Anwendungen, die die Schüler auf ihren Geräten einsetzen. So ist darauf zu achten, dass solche Anwendungen eingesetzt werden, die auf verschiedensten Geräten (unterschiedlichen Betriebssystemen, sowohl auf Smartphones als auch auf Tablet-Computern) funktionieren. Die Peripheriegeräte wie interaktive Tafeln oder Beamer müssen gewartet werden und nicht zuletzt muss das WLAN-Netz der Schule betreut werden: Bei mehreren hundert oder gar tausend Schülern, die auf das Netz zugreifen, muss hier eine ausreichend große Bandbreite zur Verfügung stehen (vgl. Bundeszentrale für politische Bildung 2014).

#### **4. Apps im DaF-Unterricht – zu den Beiträgen dieser Ausgabe**

In dieser Ausgabe der GfL wird ein breites Spektrum an Überlegungen zu Apps im DaF-Unterricht dargestellt. Falk (2015) führt breit in verschiedene Formen von Apps ein. Er stellt exemplarisch Apps unterschiedlicher Kategorien vor und liefert eine Einschätzung, in wieweit diese Apps gewinnbringend im DaF-Unterricht eingesetzt werden können.

Mit dem Fokus auf den Wortschatzerwerb untersucht Krauß (2015) Apps zum Vokabellernen. Auch hier lassen sich Unterschiede in den Apps feststellen, welche Krauß aufzeigt und anhand derer anschaulich vorhandene Apps in unterschiedliche Kategorien einteilt. Sie stellt den Forschungsstand im Bereich Wortschatzerwerb in der Fremdsprache dar und zeigt basierend hierauf auf, welche Apps ihrer Ansicht nach den Wortschatzerwerb unterstützen. Damit hilft Krauß' Artikel in hohem Maße aus der Vielzahl der Angebote eine angemessene App auszuwählen.

Sowohl Heringer (2015) als auch Zeyer, Bernhardt & Ivanovska (2015) haben selbst Apps entwickelt und stellen diese in ihren Beiträgen vor. Heringer hat eine App programmiert, welche es den Nutzern erlaubt, die Prüfung *Zertifikat Deutsch* zu simulieren. Das Programm beinhaltet alle Prüfungsbereiche mit Ausnahme der mündlichen Prüfung in gleichem Aufgabenformat und Layout wie die Zertifikatsprüfung. Heringer erläutert die einzelnen Aufgabenformate und geht besonders auf die Prüfung des schriftlichen Ausdrucks ein, da diese App erstmals automatisch einen individuellen Lernertext bewertet. Nach welchen Maßstäben diese Bewertung erfolgt, wird von Heringer dargestellt.

Zeyer, Bernhardt & Ivanovska (2015) haben eine App für DaF Lerner auf Niveau A1 in spezifischen Feldern des Grammatikerwerbs entwickelt. Die App bietet für

grammatische Phänomene 5 Schritte, in welchen Lernende grammatische Regeln selbst entdecken, formulieren und im Anschluss einüben können. Im Artikel fokussieren sich die Autorinnen neben der Darstellung der App vor allem auf die einzelnen Schritte im Entwicklungsprozess. Sie gehen hierbei auch auf die technischen und didaktischen Herausforderungen ein, die ein Programm auf Gerät mit einem kleinen Bildschirm mit sich bringt. Der Artikel liefert damit wertvolle Anhaltspunkte und einen Projektfahrplan, der zukünftige App-Entwickler in ihrem Vorhaben unterstützt.

Pikhala-Posti (2015) liefert einen Praxisbericht, bei dem die App *Minecraft* in einer Klasse Deutschlernender in Finnland eingesetzt wurde. Die Autorin beschreibt, wie mithilfe des Programmes, in dem Nutzer gemeinsam Dinge erbauen können, innerhalb einer Klasse, aber auch in transnationalen Kooperationsprojekten, kommunikative Akte wie Aushandlungsprozesse und Aufgabenverteilungen in der Fremdsprache trainiert werden können. Je nach Projekt können auch interkulturelle Themen durch die gemeinsame Arbeit in *Minecraft* behandelt werden, so Pikhala-Posti.

Auch die Rezension in dieser Ausgabe verschreibt sich ganz dem Sonderthema: Heringer (2015b) bewertet die App *Duolingo*, welche als beliebteste Sprachlernapp in Hinblick auf Anwendung, Aufgabenformate und Korrektheit der Inhalte gilt.

## Bibliographie

- Bundeszentrale für politische Bildung (2014) Welche technischen und rechtlichen Rahmenbedingungen braucht Schule für BYOD? Online unter <http://pb21.de/2014/10/die-10-wichtigsten-fragen-zu-bring-device-byod-2/> (zuletzt abgerufen am 21.07.2015)
- El-Hussein, M.O.M. & Cronje, J.C. (2010) Defining mobile learning in the higher education landscape. *Educational, Technology & Society*, 13 (3), 12-21. (zuletzt abgerufen am 21.07.2015)
- Falk, Simon (2015) Ap(p)ropos mobil – Über den Einsatz von Apps im DaF-Unterricht. *German as a foreign language* 2, 2015.
- Heringer, Hans Jürgen (2015a) Ein Prüfungssimulator für DaF *German as a foreign language* 2, 2015.
- Heringer, Hans Jürgen (2015b) Sprachen lernen mit duolingo? *German as a foreign language* 2, 2015. Online unter
- Kim, Heyoung & Kwon, Yeonhee (2012) Exploring smartphone applications for effective mobile-assisted language learning. *Multimedia-Assisted Language Learning*, 15 (1), S. 31-57
- Krauß, Susanne (2015) Apps for learning German vocabulary - What does the digital landscape look like? *German as a foreign language* 2, 2015. Online unter

- Larbig, Torsten (2015) Über Tabletklassen. Online unter: <http://herrlarbig.de/2015/05/25/ueber-tabletklassen/> (zuletzt abgerufen am 21.07.2015)
- Mitschian, Haymo (2010) M-Learning – die neue Welle? Mobiles Lernen für Deutsch als Fremdsprache. Kassel: Kassel University Press.
- Pascal, Elodie (2015) Blowback / Der Auftrag. Online unter [http://www.deutschlandradiokultur.de/freispiel.1020.de.html?dram:article\\_id=304114](http://www.deutschlandradiokultur.de/freispiel.1020.de.html?dram:article_id=304114) (zuletzt abgerufen am 21.07.2015)
- Pikhala-Posti, Laura (2015) Spielerische Kollaboration und kommunikative Authentizität mit Minecraft. *German as a foreign language 2*, 2015.
- Rüschhoff, Bernd (2003). Computerunterstützte Lehr- und Lernmaterialien. In Bausch, Karl-Richard et al. (Hrsg.), *Handbuch Fremdsprachenunterricht*. Tübingen [u.a.]: Francke, 426-430.
- Statistisches Bundesamt (2013): : Mehr Haushalte mit Handy als mit klassischem Telefon. Online unter: [https://www.destatis.de/DE/PresseService/Presse/Pressemitteilungen/zdw/2013/PD13\\_046\\_p002.html](https://www.destatis.de/DE/PresseService/Presse/Pressemitteilungen/zdw/2013/PD13_046_p002.html) (zuletzt abgerufen am 21.07.2015)
- UNESCO (2014): Reading in the Mobile Era: A study of mobile reading in developing countries. Online unter: [http://www.izmf.de/sites/default/files/download/Studien/UNESCO\\_Reading\\_Mobile%20Era.pdf](http://www.izmf.de/sites/default/files/download/Studien/UNESCO_Reading_Mobile%20Era.pdf) (zuletzt abgerufen am 21.07.2015.)
- World Bank (2012): .eTransform Africa: The Transformational Use of Information and Communication Technologies in Africa. Online unter: <http://siteresources.worldbank.org/EXTINFORMATIONANDCOMMUNICATIONANDTECHNOLOGIES/Resources/282822-1346223280837/MainReport.pdf> (zuletzt abgerufen am 21.07.2015)
- Zeyer, Tamara; Bernhardt, Lara & Ivanovska, Inga (2015): Hinter den Kulissen der Interaktiven Animierten Grammatik: Didaktische Konzeption und Entwicklung einer App zum Grammatiklernen. *German as a foreign language 2*, 2015.

### **Biographische Angaben**

Katrin Biebighäuser (biebighaeuser@ph-heidelberg.de) ist Juniorprofessorin für Deutsch als Fremdsprache an der Pädagogischen Hochschule Heidelberg. Ihre Forschungsschwerpunkte sind DaF mit digitalen Medien, Konzepte des landeskundlichen Lernens und Alphabetisierung von DaF-Lernern.

### **Tags**

Mobile Learning, Apps, BYOD,