



**Ap(p)ropos mobil – Über den Einsatz von Apps im  
DaF-Unterricht**

Simon Falk, Marburg

ISSN 1470 – 9570

## Ap(p)ropos mobil – Über den Einsatz von Apps im DaF-Unterricht

Simon Falk, Marburg

Die zunehmende Digitalisierung der Gesellschaft ist im alltäglichen Leben kaum noch auszublenden. Ob Handys, Smartphones oder Tablets – mobile Endgeräte scheinen in vielen Lebenslagen nützliche Helfer zu sein. Bildungseinrichtungen haben unlängst reagiert und investieren vielerorts in technologische Neuanschaffungen. Dabei ist ungeschulten Lehrkräften oft nicht klar, wie diese mobilen Medien eingesetzt werden können. Im Fokus dieses Beitrages steht die Frage nach dem Einsatz von Apps im Kontext des DaF-Unterrichts. Ziel ist es, eine Klassifizierung der mobilen Anwendungen zu Lernzwecken zu erstellen, um sie Lehrkräften wie auch Lernenden an die Hand zu geben.

### 1. Merkmale von Apps

„Dafür gibt es doch eine App!“ – Dieser Satz ist in der heutigen, zunehmend digitalisierten Gesellschaft selbst technikaversen Personen nicht gänzlich unbekannt. Es scheint Apps für alles Mögliche zu geben: Spieleapps, Navigationsapps, Reiseapps oder auch Bildungsapps. Im iOS App Store, der digitalen Verkaufsplattform für Apps der Firma Apple, finden sich beispielsweise 24 Kategorien, in denen die Nutzer<sup>1</sup> weitere Unterkategorien vorfinden und schließlich zahlreiche Apps suchen und herunterladen können.<sup>2</sup> Laut Duden Online (2015) sind die beiden Begriffe *App* und *Computerprogramm* synonym zu verwenden, was bei näherer Betrachtung jedoch für Schwierigkeiten sorgt. Was genau unterscheidet also eine App von einem gewöhnlichen Computerprogramm? Im englischsprachigen Raum steht *app* schlicht für die Abkürzung *application*, also eine Anwendung, die sich durch ihre Aufgaben vom Betriebssystem (*operating system*) unterscheidet. Mit demselben Begriff werden im deutschsprachigen

---

<sup>1</sup> Zur besseren Lesbarkeit wird in diesem Artikel das generische Maskulinum verwendet.

<sup>2</sup> Stand April 2015. Die Apps sind im Einzelnen: *Bildung, Bücher, Dienstprogramme, Essen und Trinken, Finanzen, Foto und Video, Gesundheit und Fitness, Kataloge, Kinder, Lifestyle, Medizin, Musik, Nachrichten, Navigation, Produktivität, Nachschlagewerke, Reisen, Soziale Netze, Spiele, Sport, Unterhaltung, Wetter, Wirtschaft, Zeitungskiosk*

Raum hingegen vorrangig mobile Apps bezeichnet, d.h. Apps, die auf mobilen Endgeräten wie Tablet-PCs oder Smartphones genutzt werden können.

Die Definition, die diesem Artikel zugrunde liegt, orientiert sich an einer Dreiteilung des Begriffes in *native App*, *Web-App* und *hybride App* (Budiu 2013). Als nativ werden Apps bezeichnet, wenn sie speziell für ein Betriebssystem wie iOS oder Android entwickelt wurden und nur auf entsprechenden Endgeräten installiert und genutzt werden. Sie befinden sich meist in eigens dafür vorgesehenen App-Stores und greifen auf bestimmte technische Eigenschaften der Geräte zurück wie beispielsweise GPS, Kamera, Kontaktlisten oder weitere der zahlreichen in den Geräten verbauten Sensoren. Somit kann die App für das jeweilige Endgerät hochspezialisiert sein. Web-Apps sind oft in HTML5 geschriebene Anwendungen, die über den Webbrowser des Geräts aufgerufen und dann genutzt werden können. Sie müssen nicht installiert werden und können theoretisch auf allen internetfähigen Geräten mit bestimmten Grundvoraussetzungen genutzt werden. Da sie jedoch auf kein Endgerät zugeschnitten sind, nutzen sie nicht im gleichen Maße wie native Apps die technischen Möglichkeiten der Geräte aus. Schließlich gibt es die hybriden Apps, die Charakteristika der beiden anderen Formen vereinen. Auch diese sind oft in HTML5 geschrieben und finden sich in den App-Stores wieder, sind jedoch in ihrer Komplexität eher beschränkt. Der Browser dient dabei als dauerhaft aktive „Zwischenschicht“, die die Funktionalität der Anwendung garantieren soll. Daraus resultiert vor allem, dass die Leistungsfähigkeit hybrider Apps etwa bei komplexen Spielen mit hochauflösenden Grafiken stark vermindert wird.

Mit der Bezeichnung *Edu-App* findet man in der Fachliteratur darüber hinaus einen Begriff, der den strukturellen Aufbau der Anwendung in den Hintergrund verlagert und sich vermehrt mit der inhaltlichen Ausrichtung befasst. Edu-Apps sind leicht bedienbare und für Unterrichtszwecke entwickelte Anwendungen, die in Kombination mit mobilem Lernen in Blended-Learning-Szenarien einen Mehrwert für kollaborative Arbeitsprozesse und authentische Sprachverwendung schaffen sollen (vgl. Grimm & Hammer 2014: 2). Dieser Mehrwert auf didaktischer Ebene setzt jedoch voraus, dass der Einsatz von Edu-Apps und mobilem Lernen systematisch angelegt, durchdacht und funktional sein sollte (vgl. Grimm & Hammer ebd.).<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> Der systematisch angelegte, durchdachte und funktionale Einsatz schließt dabei explizit das ziellose Suchen nach Lernmaterialien sowie „technische Spielereien“ aus.

Rösler (2012: 57) verdeutlicht dabei, dass die Möglichkeit der Erweiterung von Kommunikation und Kooperation im Fremdsprachenunterricht durch digitale Medien von eben jenen konzeptuellen Überlegungen der Einbindung abhängt. Beispielsweise können sie in traditionelle Lehrwerke integriert werden oder aber Interaktionen in sozialen Netzwerken ohne didaktische Steuerung oder Anleitung begünstigen. Weitere didaktische Verwendungsweisen gehen laut Rösler jedoch deutlich über diese beiden Formen hinaus: M-Learning, didaktischer Chat, Begegnungen in virtuellen Kontexten oder auch kooperatives Schreiben sind hierbei nur einige der vielen Möglichkeiten, die der Lehrkraft zur Verfügung stehen.

Im Falle der multifunktionalen Sprachlern-Apps gilt es allerdings immer zu hinterfragen, inwiefern diese didaktischen Verwendungsweisen umgesetzt werden können. Ist die App beispielsweise für kooperative Arbeiten intendiert und steht sie dabei in direkter Verbindung mit den unterrichtlichen Inhalten oder kann sie losgelöst von einem festen didaktischen Setting autonom von Schülerinnen und Schülern zur Förderung unterschiedlicher sprachlicher Fertigkeiten genutzt werden? Weiterhin sollte in vielen Fällen der sogenannte *Bring-your-own-device-Ansatz* (kurz: BYOD-Ansatz) berücksichtigt werden, der davon ausgeht, dass jeder Schüler seine eigenen mobilen Endgeräte wie Smartphones oder Tablets als personalisierte Medien nutzt, um damit orts- und zeitunabhängig lernen zu können. Dies kann jedoch zwangsläufig dazu führen, dass es zu einer sehr heterogenen Medienausstattung im Klassenzimmer kommt (vgl. Krommer 2014: 337 sowie den Beitrag von Biebighäuser in dieser Ausgabe).

## **2. Kategorisierung von Apps**

Schaut man sich eine Auswahl der verfügbaren Apps aus dem Bereich Bildung an, so fällt auf, dass sich die einzelnen Anwendungen in mehr oder weniger starkem Maße voneinander unterscheiden. Es werden Apps zum Erwerb mathematischen Wissens sowie Apps aus den Bereichen Sprache, Wirtschaft oder auch Spiel in unterschiedlichen Lernniveaus angeboten. Der jeweilige Nutzer muss sich nun mit der Frage auseinandersetzen, welche der zahlreichen Anwendungen für seine Bedürfnisse sinnvoll sind. Eine konsequente Kategorisierung dient dabei als substantielle Hilfestellung. Strasser (2012) unterteilt in seinem Buch *Mind the App!* eine handverlesene Auswahl an

sogenannten Web 2.0 -Werkzeugen<sup>4</sup> in fünf Kategorien: *Lehrerwerkzeuge*, *Visualisierung*, *Kollaboration*, *Audio* sowie *Schreiben*. Weitere Einteilungen werden nach Altersgruppe, sprachlichem Niveau der Nutzer wie auch benötigter Zeit vorgenommen. Die Schwierigkeit bei dieser Art der Kategorisierung besteht vor allem darin, dass sie relativ speziell auf die vorgestellten Anwendungen zugeschnitten ist und kein allgemeines Raster bietet, das auch auf zukünftige Apps anzuwenden ist. Als Beispiel stellt der Autor in Kapitel 2.1 der Kategorie Visualisierung die App *Wordle* vor, mit deren Hilfe sich sogenannte Wortwolken erstellen lassen, die sich aus Wortfrequenzen innerhalb eines bestimmten Textes zusammensetzen. Die detaillierte Beschreibung der Nutzung dieser App ist zwar auf den ersten Blick auch für unerfahrene Mediennutzer gut nachvollziehbar, trägt hingegen den didaktischen Mehrwerten nur in geringem Maße Rechnung. Wie es bei den meisten digitalen Medien der Fall ist, sorgt hier die rasche technologische Entwicklung dafür, dass wahrscheinlich zahlreiche der präsentierten Anwendungen in ein paar Jahren nicht mehr aktuell bzw. nicht mehr verfügbar sind. Dies führt zwangsläufig dazu, dass Auflistungen konkreter Apps und deren Einsatzmöglichkeiten für den Unterricht in zeitlich kurzen, regelmäßigen Abständen aktualisiert werden müssen und in dem genannten Beispiel von Strasser als Printversion in den meisten Fällen eine eher geringe Aktualitätsspanne aufweisen.

Um eine allgemeingültigere Kategorisierung von (Sprach-)Lernapps vorzunehmen, ist es von Vorteil, sich deren Merkmale vor dem Hintergrund des Konzepts von mobilem Lernen genauer vor Augen zu führen. Mobiles Lernen bezeichnet grundlegend die Möglichkeit, mittels mobiler Endgeräte orts- und zeitunabhängig Wissen zu erwerben bzw. nutzbar zu machen (vgl. Falk 2015: S.216f.). Als relativ junges Feld, das sich sehr schnell entwickelt, ist die Theoriebildung zum Mobilem Lernen durch zahlreiche Autoren geprägt (für Beispiele vgl. Berge & Muilenburg 2013), was zur Folge hat, dass keine allgemeingültige Definition vorliegt. Mobiles Lernen oder auch M-Learning unterscheidet sich aufgrund der zugeschriebenen Eigenschaften klar vom traditionellen Lernen, welches beispielsweise an Bildungseinrichtungen sowie gewisse Lernzeiten gebunden ist. Die Unterscheidung zum bereits etablierten E-Learning, fällt jedoch schwerer. Crompton (2013) klassifiziert M-Learning daher als Weiterentwicklung des

---

<sup>4</sup> Leider lässt der Artikel zu Beginn eine klare definitorische Abgrenzung zwischen den Begriffen *Web 2.0 tool* sowie *App* vermissen, was zu Missverständnissen führen kann.

E-Learning, welche zugleich eine Brücke zum Fernlernen (D-Learning oder *distance learning*) bildet. So erreicht die Nutzung mobiler Endgeräte sowie der multimodalen und interaktiven Apps ein Aufbrechen traditioneller Lerngrenzen, erhöht den individuellen Anteil am Lernen und ermöglicht eine Verbindung formaler und informeller Lernsituationen (vgl. Kahnwald 2013: S.56ff.).

Im Fokus dieses Beitrags steht die Nutzung von Apps im Kontext des DaF-Unterrichts, welcher traditionell mit formalen Lernsituationen verknüpft ist. Es soll jedoch auch aufgezeigt werden, dass informelle Lernsituationen, die vielfach außerhalb des unterrichtlichen Geschehens stattfinden und wenig bis keinen Bezug zu einem konkreten Lerngegenstand haben, einen Mehrwert für die Lerner darstellen. Für eine generelle Kategorisierung sollte daher der Grad der Inhaltsabhängigkeit vom Lerngegenstand berücksichtigt werden. Als weiteres entscheidendes Kriterium spielt das Nutzungsziel der App eine Rolle. Soll sie zu Lernzwecken oder zur allgemeinen Organisation genutzt werden? Visuell können diese Faktoren als Kontinuum im folgenden Schaubild dargestellt werden (vgl. de Witt 2015).

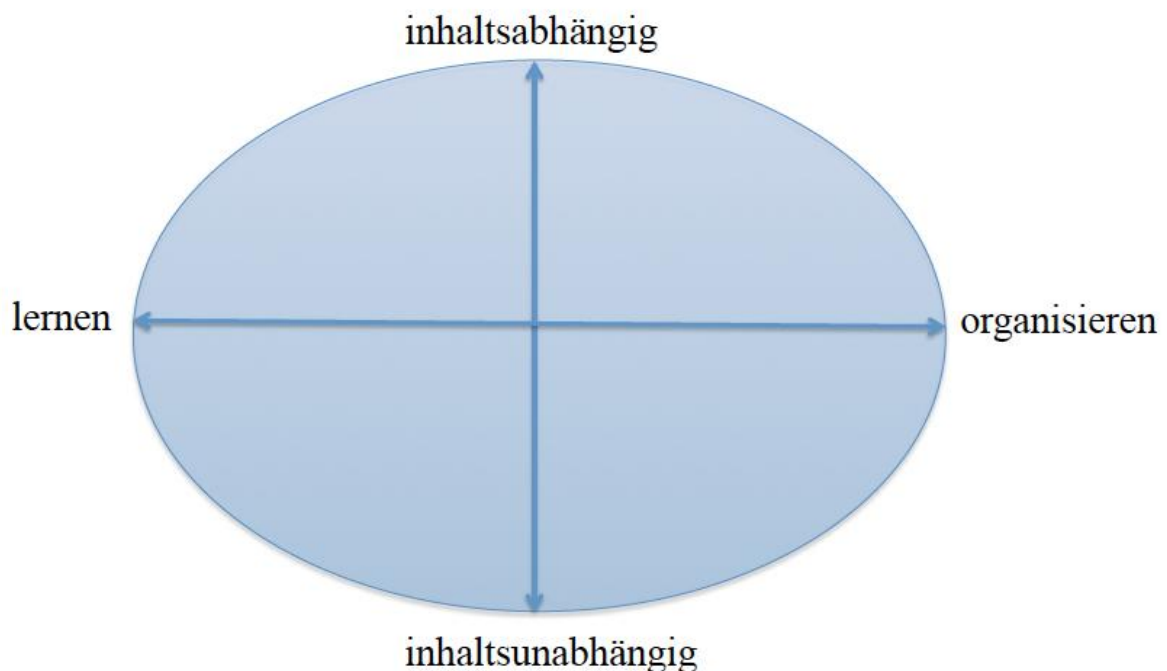


Abb. 1: Klassifizierung von Apps für den DaF-Unterricht (angelehnt an de Witt 2015)

Es gilt zu beachten, dass Apps, die inhaltsunabhängig und vorrangig zur Organisation verwendet werden (Bsp.: Kalender, Notizbücher, u.v.m.), nicht per se ungeeignet für den Einsatz im Unterricht sind. Die Darstellung dient demnach nicht als Unterteilung in „gut“ und „schlecht“, sondern bietet die Möglichkeit, Anwendungen nach dem jeweiligen Zweck auszuwählen.

De Witt (ebd.) geht weiterhin auf die Charakteristika der (Un-)Abhängigkeit von Zeit bzw. vom Ort der Nutzung mobiler Anwendungen ein.

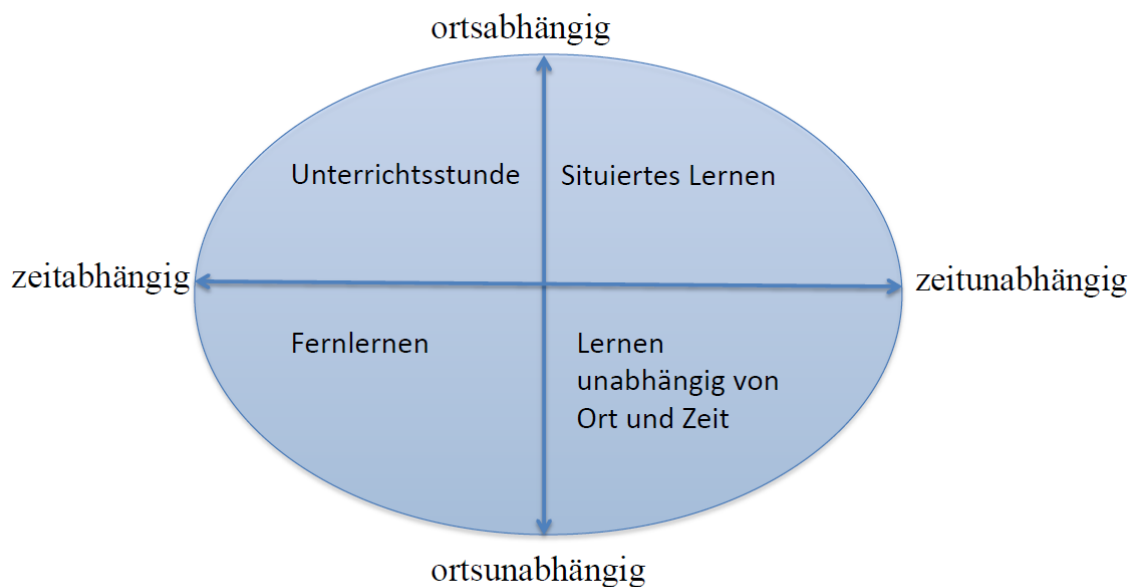


Abb. 2: Persönliche Lernumgebung nach de Witt (2015)

De Witt verdeutlicht in ihrem Schaubild, dass die sogenannte persönliche Lernumgebung, die sowohl kontextabhängige als auch kontextunabhängige Elemente in Bezug auf Zeit und Ort umfasst, sich in mehreren Lernsituationen widerspiegeln kann. Weitere Faktoren wie Medienwahl oder soziales Umfeld werden dabei weder explizit genannt noch einer anderen Kategorie subsumiert.

Die Nutzung von Apps für das Sprachenlernen ist demnach weder unbedingt an den Unterricht hinsichtlich dessen zeitlichen und räumlichen Kontext (vgl. Abb. 2), noch unbedingt an dessen Inhalt gebunden (vgl. Abb. 1). Die Selbstbestimmung darüber, wann und schließlich auch wo gelernt wird, kann zudem zur Förderung der Lernmotivation beitragen (vgl. Ende 2014: 43). Das Wissen um die Möglichkeit der

Ausweitung eines Lernkontexts durch die Nutzung von Apps sollte dabei sowohl der Lehrkraft als auch dem jeweiligen Lerner bewusst sein.

### **3. Mobile literacy und Multimodalität**

Hinter dem Begriff der Literalität verbirgt sich mittlerweile ein durchaus komplexes Konzept mit verschiedenen Schwerpunkten. Noch bevor das Augenmerk vermehrt auf die digitalen Medien geworfen wurde, fanden sich Begriffe wie *visual literacy*, *media literacy* oder *information literacy* in der Fachliteratur wieder. Mit steigender Komplexität der Lernumgebungen und -möglichkeiten entstanden somit zunehmend speziellere Arten der Literalität (vgl. Pegrum 2014: 157).

*Mobile literacy* kann dabei als Makroliteralität gesehen werden, die die Gebiete Multimodalität, Information sowie Netzwerk umfasst. Der Einsatz mobiler Endgeräte wird zunehmend gefordert, weshalb der Umgang damit geschult werden sollte (vgl. ebd.: S.159ff.). Die Mobilität ermöglicht es den Nutzern nicht nur traditionelle Lernräume wie Klassenzimmer zu verlassen und sich neue Lernorte zu suchen, sie können auch die physische Lernumgebung „verlassen“ und in eine virtuelle Welt eintauchen, die entdeckt und mitgestaltet werden kann. Angelehnt an konstruktivistische sowie konnektivistische Sichtweisen auf das Lernen können in diesen virtuellen Räumen Interaktions- und Kommunikationsräume für die Lernenden geschaffen werden, in denen sie sich im Sinne des sozialen Lernens austauschen oder gegenseitig helfen (vgl. Lackner & Kopp 2014: S.181ff.).<sup>5</sup>

Zusätzlich kommt dabei dem Modalitätseffekt, der aus den Bereichen der *Cognitive Load Theory* (CLT) sowie der *Kognitiven Theorie multimedialen Lernens* (CTML) stammt, ein besonderer Stellenwert zu. Dieser Effekt beschreibt die lernförderliche Wirkung der Nutzung sowohl des visuellen als auch akustischen Teils des Arbeitsgedächtnisses und spielt daher eine Rolle im unterrichtlichen Kontext des Lernens mit multimedialen Anwendungen wie beispielsweise Apps, da hier verschiedene Präsentationsmodi geboten und unterschiedliche Sinneskanäle angesprochen werden (vgl. Low & Sweller 2014: S.227f.). Insbesondere native Apps bieten eine Bandbreite an Möglichkeiten zur multimodalen/multisensorischen Nutzung, da sie nicht nur mit dem jeweiligen Endgerät interagieren, sondern auch mit der

---

<sup>5</sup> Beispielhaft für den Bereich des Fremdsprachenlernens sind hier die Arbeiten von Biebighäuser (2014) sowie Zibelius (2015) zu nennen.



jeweiligen Person. Informationen, die sowohl als Text oder auch als Bild oder Ton kodiert sind und neben auditiven auch visuelle Sinneskanäle ansprechen, können in unterschiedlicher Gewichtung (nur textkodiert, text- und bildkodiert, mehr bild- als textkodiert usw.) präsentiert und so von dem jeweiligen Nutzer verarbeitet werden. Studien belegen ebenfalls, dass das Gehirn deutlich schneller auf multisensorische Reize reagiert, so zum Beispiel beim Sprachverstehen, welches effektiver abläuft, sobald der Adressat den Sprecher auch visuell wahrnehmen kann (vgl. Gerlach 2015: 9). Eisenlauer (2014: 330) gibt jedoch zu bedenken dass unterschiedliche Text-Bild-Ton-Kombinationen auch kontraproduktiv für das Vermitteln von Wissen sein können. Er bezieht sich dabei auf eine Typologie, die die semantische Struktur von Multimodalität beschreibt und wendet diese auf den Aufbau von Sprachlern-Apps mit dem Fokus auf Bild-Text-Verbindungen an. Dabei besteht laut Eisenlauer zum einen die Gefahr der *Redundanz*, das heißt, dass das vorgegebene, semantisch verknüpfte Bild redundant in Bezug auf den vorgegebenen Text ist. Zum anderen kann die Dominanz einer der beiden Modi zu einem Ungleichgewicht führen und den Empfänger auf diese Weise mehr oder weniger stark beeinflussen. *Komplementarität* auf der anderen Seite macht es für den Empfänger nur möglich, Informationen zu entschlüsseln, sofern sich beide Modi gegenseitig ergänzen. Weiterhin können *Diskrepanz* und *Widerspruch* zu Missverständnissen führen, da bei ersterem Bild und Text keine offensichtliche semantische Verbindung aufweisen bzw. bei letzterem ein Widerspruch zwischen beiden besteht.

#### **4. Einsatzmöglichkeiten von Apps im Kontext des DaF-Unterrichts**

Im folgenden Abschnitt sollen praktische Beispiele für Apps gegeben werden, die zum Deutschlernen eingesetzt werden können. Als Orientierung hierfür dienen die in Kapitel 2 vorgestellten Kategorisierungen. Die Schwierigkeit der praktischen Umsetzung solcher Kategorisierungsmodelle liegt wie bereits erwähnt in der kurzen Aktualitätsspanne der jeweiligen Anwendungen. In verschiedenen wissenschaftlichen Beiträgen finden sich ausführliche Darstellungen zum Einsatz von Apps bzw. mobilen Endgeräten, leider lassen diese für den Leser keine übergeordnete Kategorisierungsmöglichkeit zu (vgl. bspw. Müller & Olsen 2014; Feick 2014; Mitschian 2010).

#### 4.1 Duolingo

Bei Duolingo handelt es sich um ein Sprachlernkonzept, das nicht nur über den Webbrowser abrufbar, sondern auch als native App für iOS, Android und Windows Phone verfügbar ist. Wählt man als Ausgangssprache bzw. Instruktionssprache Deutsch, so stehen nur Englisch- bzw. Französischkurse zur Verfügung. Wählt man hingegen Englisch, so kann man neben Deutsch noch neun weitere Sprachen lernen.<sup>6</sup> Der Aufbau gleicht in didaktischer und methodischer Hinsicht allen anderen virtuellen Duolingo-Sprachkursen. Das Grundprinzip bei Duolingo besteht darin, die fremde Sprache mithilfe von Bildern und später mithilfe des erworbenen Wissens, jedoch ohne primäre Übersetzungshilfe zu entdecken (siehe hierzu auch die Rezension von Heringer in dieser Ausgabe).

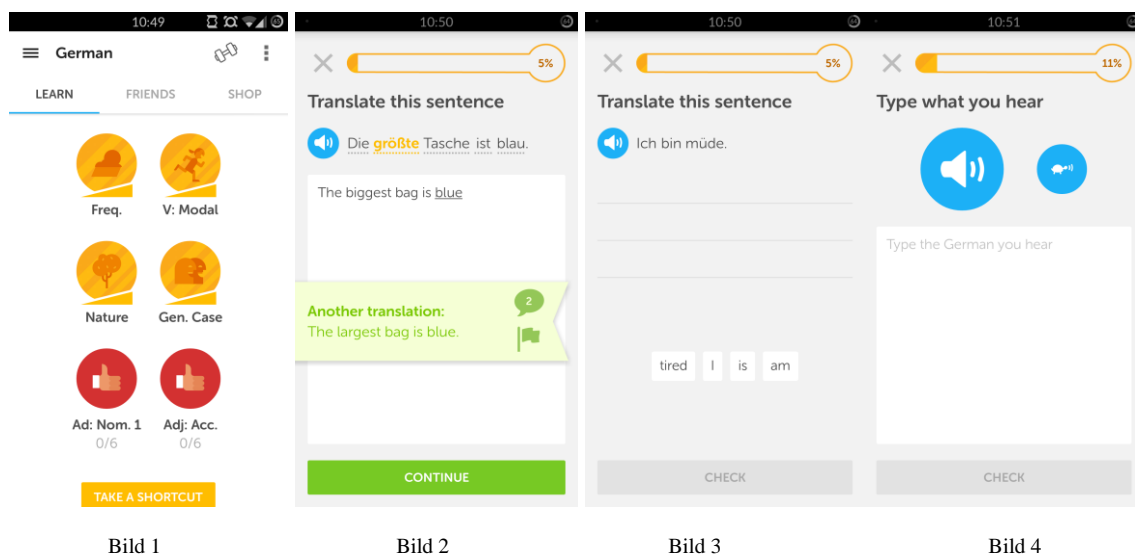


Abb. 3: Aufbau eines englischsprachigen Duolinkokurses für Android zum Deutschlernen.

Der Nutzer bekommt eine Übersicht der einzelnen Lektionen, zusammen mit einer Beschreibung des Inhalts (Abb. 3: Bild 1). Der Inhalt kann sich auf den Wortschatz beziehen oder explizit auf die Vermittlung grammatikalischer Regeln. Innerhalb einer Lektion besteht die Aufgabe meist darin, einen Satz entweder von der Ausgangssprache in die Zielsprache (Abb. 3: Bild 2) oder von der Zielsprache in die Ausgangssprache zu übersetzen (Abb. 3: Bild 3). Dabei stehen dem Nutzer einige Hilfen zur Verfügung. Zum einen gibt es für die Zielsprache eine Audiodatei, die zunächst automatisch und auf

<sup>6</sup> Stand 30. April 2015

Wunsch später erneut per Klick abgespielt wird. Des Weiteren können einzelne Wörter angeklickt werden, um deren Bedeutung zu erfahren. In manchen Fällen erscheint eine Bildauswahl, die den neuen Wortschatz visuell unterstützt. Neben Zuordnungsübungen (vgl. Abb. 3 Bild 3) gibt es hinsichtlich der Aufgabenstellung einen Steigerungsgrad, der darin besteht, die Übersetzung lediglich aus dem Gehörten zu erstellen (Abb. 3: Bild 4). Dabei hat der Nutzer die Möglichkeit, die Audiodatei entweder in normaler oder verlangsamter Geschwindigkeit abzuspielen. Feedback erfolgt unmittelbar sowohl durch akustische als auch visuelle Reize. Weiterhin gibt es Belohnungsfunktionen sowie die Möglichkeit, sich virtuell mit anderen Duolingo-Nutzern zu vernetzen. Dadurch können sich Nutzer austauschen und ihren jeweiligen Lernstand miteinander vergleichen.

Die App Duolingo lässt sich in der vorgestellten Kategorisierung als inhaltsunabhängige Lernanwendung einordnen, mit der man zeit- und ortsunabhängig Wissen erwerben kann. Eine Einbindung in den formalen Bildungskontext, der inhaltsabhängig ist, scheint relativ schwierig bis unmöglich, da die vorgefertigten Inhalte prinzipiell nicht an die jeweilige Lernsituation angepasst werden können. Bezüglich des multimodalen Aufbaus bietet diese App allerdings die Möglichkeit, viele Sinneskanäle gleichzeitig anzusprechen. Dies kann für Selbstlerner zu einer erhöhten Lernmotivation führen. Bezogen auf die bereits erwähnten Text-Bild-Ton-Kombinationen entstehen jedoch auch hier Unstimmigkeiten. So erscheinen in einigen Fällen Verbindungen aus Bild und Text widersprüchlich bzw. diskrepant.

## 4.2 Tandem

Die App „Tandem – Gemeinsam Sprachen lernen“ ist, wie der Name bereits verrät, eine App, die es ermöglichen soll, mit anderen Nutzern weltweit in sprachlichen Austausch zu treten und so die jeweilige Zielsprache zu erlernen.

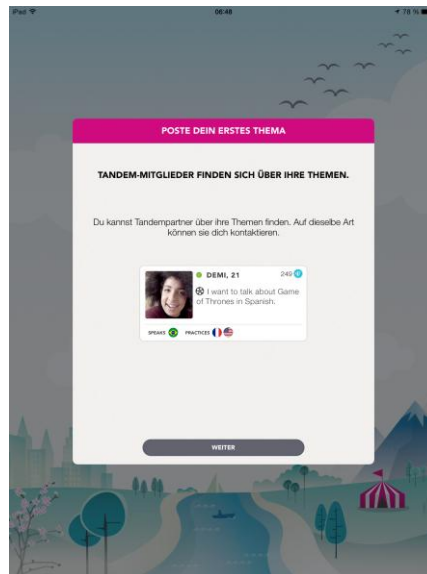


Abb. 4: „Tandem“-App für Android

Nach der Registrierung kann der Nutzer ein persönliches Profil anlegen, das unter anderem sein Alter oder seine Hobbys enthält. Darüber hinaus kann er angeben, welche Sprache(n) er beherrscht und welche er gerne üben würde. Diese Angaben dienen dazu, einen passenden Tandempartner zu finden. Mit diesem Partner kann man dann beispielsweise über gemeinsame Hobbys sprechen. Dies geschieht in Echtzeit per Video und Chat. Ein Tandem funktioniert am effektivsten, wenn die Verwendung von Ausgangssprache und Zielsprache ausgeglichen ist, sodass beide Sprecher von der Tandemmethode profitieren können (vgl. Rösler 2012: 124).

Die App „Tandem – Gemeinsam Sprachen lernen“ lässt sich zunächst ebenso wie Duolingo als inhaltsunabhängige Lernapp einordnen, die ortsunabhängig anwendbar ist. Hinsichtlich der zeitlichen Unabhängigkeit ist man jedoch auf den jeweiligen Tandempartner angewiesen, der je nach Land zu anderen Uhrzeiten verfügbar ist. Im Kontext des DaF-Unterrichts lässt sich diese App für kleine Projekte zum interkulturellen Austausch nutzen. Der hohe Grad an Authentizität fördert zudem die sprachlichen Fertigkeiten der Nutzer sowohl auf rezeptiver als auch produktiver Ebene.

### 4.3 Stadt der Wörter

Die App „Lern Deutsch – Die Stadt der Wörter“ vom Goethe-Institut versetzt den Nutzer als (sprachlichen) Neuankommeling in eine fiktive, virtuelle Stadt in Deutschland. Mit einer Figur, die er selbst gestalten kann, dem sogenannten Avatar, muss er diese Stadt erkunden, Aufgaben lösen und mit anderen Figuren interagieren. Dabei sollen Schritt für Schritt kontextuell eingebundene Wörter erlernt und angewendet werden. Zudem gibt es zahlreiche landeskundliche Elemente, die der Nutzer im Laufe der Geschichte erkundet.



Abb. 5: Empfangsraum in der „Stadt der Wörter“ (Version für Android)

Der Nutzer agiert in dem Spiel relativ frei. Er entscheidet eigenständig, welche Objekte er sich wie lange anschauen möchte und wird ansonsten nur von den einzelnen Figuren zu Handlungen animiert. Feedback über gelungene oder misslungene Übungen wird unmittelbar mitgeteilt.

Die Stadt der Wörter ist somit ein Beispiel für eine virtuelle Lernwelt, die inhalts-, orts- und zeitunabhängig eingesetzt werden kann. Die kontextuell eingebundenen Elemente sind jedoch mit Vorsicht zu genießen. Vor allem diskrepante semantische Relationen werden oft ohne weitere Erklärung dargestellt. So wird beispielsweise nicht deutlich, ob es sich bei der Darstellung des ‚Stifts‘ nicht auch um einen Kugelschreiber oder einen

Füller handeln könnte<sup>7</sup>. Im Rahmen des DaF-Unterrichts kann diese App mit ihrem multimodalen Aufbau besonders für die Vermittlung landeskundlichen Wissens eingesetzt werden. Durch die Simulation verschiedener Alltagssituationen (Behörden-gänge, Wohnungssuche, etc.) werden die Lerner auf reale Begegnungen und mögliche reale Situationen in ihrer Lebenswelt vorbereitet.

#### 4.4 Actionbound

Actionbound stellt eine sogenannte Geocaching-App dar, das heißt eine App, die sich unter anderem die technische Eigenschaft des GPS bei mobilen Endgeräten zunutze macht, um eine moderne Schnitzeljagd zu ermöglichen.

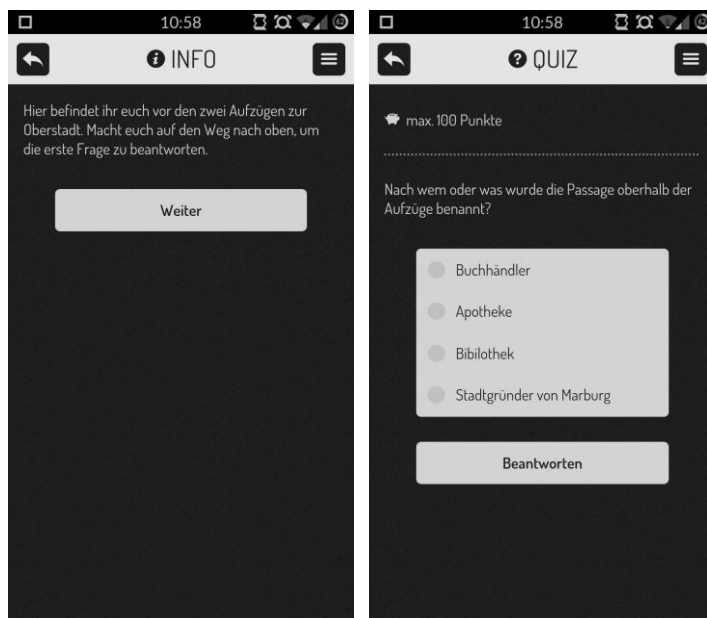


Abb. 6: Beispiele für ein personalisiertes Bound (Version für Android)

Die Bedienung der App ist einfach. Sobald sich der Nutzer (im Falle eines Gruppen-Bounds zusammen mit anderen) für einen Bound, also eine Schnitzeljagd entschieden hat, wird er mittels Standortdaten (GPS) von der App losgeschickt, um Fragen zu beantworten. Diese Fragen werden allerdings erst dann aktiv, wenn der zuvor festgelegte Standort erreicht ist. Mit einer Belohnungsfunktion in Form von Punkten kann so zum Schluss ein Gewinner ermittelt werden.

<sup>7</sup> Synonyme oder auch regional gebräuchliche Ausdrücke werden in den meisten Sprachlernapps stiefmütterlich behandelt.

Diese App steht stellvertretend für weitere Geocaching-Apps als Beispiel für orts- und inhaltsabhängiges Lernen mit mobilen Medien. Eine didaktische Einbindung in den DaF-Unterricht ist durch das freie Gestalten eines Bounds durch den Lehrer möglich. Landeskundliche Themen können auf diese Weise mit einem sehr hohen Grad an Authentizität und erhöhter Lernmotivation behandelt werden. Das Erkunden der Lebenswelt gepaart mit abwechslungsreichen Aufgabenstellungen löst damit die physische Grenze der Kernzone Klassenzimmer auf und kann so außerschulisches Lernen fördern. Die Inhalte sind frei wählbar und regen die Teilnehmer durch ihren kompetitiven Charakter zum Mitmachen an. Es wird vor Ort gelernt, was es wiederum ermöglicht, personalisierte multimodale bzw. multisensorische Lernerfahrungen zu machen. Semantische Diskrepanzen oder Redundanzen können so durch das selbstständige Anlegen von Verknüpfungen vermieden werden.

#### **4.5 Bewertung der einzelnen Kategorien**

Bei der Diskussion um eine allgemeine Kategorisierung von Apps kamen vor allem zwei Bereiche zum Tragen. Zum einen die Abhängigkeit von zeitlichen bzw. räumlichen Gegebenheiten sowie der multimodale Aufbau. Im Rahmen des DaF-Unterrichts sollte ein wichtiges Ziel der Lehrkraft darin bestehen, Lerner zur aktiven Anwendung der Fremdsprache sowohl auf der produktiven als auch rezeptiven Ebene anzuregen. Gefördert werden kann dies unter anderem durch den motivierenden Einsatz didaktischer Aufgaben mit denen sich die Lerner intensiv auseinandersetzen und die einen Bezug zur jeweiligen Lebenswelt darstellen. Apps, die es ermöglichen, auf kontextsensible Informationen in selbstgestalteten Aufgaben zurückzugreifen, wie dies beispielsweise bei Actionbound der Fall ist, können so eine Brücke schlagen zwischen formalen Lernsituationen im Klassenzimmer und informellen Lernumgebungen außerhalb. Sprachlernapps wie Duolingo können sich aufgrund ihres multimodalen Aufbaus zwar lernförderlich zeigen, eignen sich hingegen eher zum autonomen Lernen einer Fremdsprache und benötigen wenig bis keine Unterstützung durch einen formalisierten Rahmen wie dem DaF-Unterricht. Schließlich sollte die Lehrkraft abschätzen, in welchen Fällen sich eine zusätzliche, individuelle Nutzung von Sprachlernapps zum Fremdspracherwerb eignet und wann es sich lohnt, mobile Endgeräte und damit verbundene Anwendungen als festen Bestandteil des Unterrichts zu verwenden.

## 5. Fazit

Der Einsatz von Apps ist vor allem durch ihre relative Kurzlebigkeit gekennzeichnet. Es ist schwer, bei der derart rasanten technologischen Entwicklung im Blick zu behalten, was gerade auf dem Markt ist. Mit diesem Beitrag soll eine Orientierungshilfe für die Auswahl von Apps gegeben werden, die weniger einzelne, momentan verfügbare Apps betrachtet, sondern vielmehr Aspekte beleuchtet, die bei der Auswahl zukünftiger mobiler Anwendungen herangezogen werden können. Dabei ist es zum einen wichtig zu wissen, was Apps überhaupt sind und welche Formen sie haben können (native App, Web-App, hybride App; Lernapp oder Organisationsapp). Zum anderen sind Aspekte wie Inhalts-, Zeit- und Orts(un)abhängigkeit relevant, um das didaktische Potenzial für den Unterricht abschätzen zu können. Durch den Einsatz von Apps, die nach diesen Kriterien kategorisiert werden können, kann sowohl die Lehrkraft als auch der Schüler eine persönliche Lernumgebung schaffen, die den Spracherwerb nachhaltig verändert.

## Bibliographie

- Biebighäuser, Katrin (2015): DaF-Lernen mit Apps. Zur Einleitung der Sondernummer. *German as a Foreign Language 2*, 2015, 1-15.
- Biebighäuser, Katrin (2014) *Fremdsprachenlernen in virtuellen Welten. Eine empirische Untersuchung eines Begegnungsprojekts zum interkulturellen Lernen*. Tübingen: Narr (Giessener Beiträge zur Fremdsprachendidaktik).
- Budiu, Raluca: *Mobile: Native Apps, Web Apps and Hybrid Apps*. Online verfügbar unter <http://www.nngroup.com/articles/mobile-native-apps/>, zuletzt geprüft am 20.04.2015.
- Crompton, Helen (2013) Mobile Learning. New Approach, New Theory. In: Zane L. Berge und Lin Y. Muilenburg (Hrsg.) *Handbook of mobile learning*. New York: Routledge, S. 47–57.
- de Witt, Claudia (2015) *Mobiles Lernen. Didaktische Szenarien und technologische Möglichkeiten. Vortrag auf der ICM-Fachtagung*. Marburg. Online verfügbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=BQG5TVKGihM>, zuletzt geprüft am 27.04.2015.
- Duden Online (2015): Duden Online Wörterbuch, Eintrag App. Online verfügbar unter <http://www.duden.de/rechtschreibung/App>, zuletzt geprüft am 30.04.2015
- Eisenlauer, Volker (2014) Multimodality in Mobile-Assisted Language Learning. In: Marco Kalz, Yasemin Bayyurt und Marcus Specht (Hrsg.) *Mobile as Mainstream - Towards Future Challenges in Mobile Learning. 13th World Conference on Mobile and Contextual Learning, mLearn 2014, Istanbul, Turkey, November 3-5, 2014, Proceedings*. Cham: Springer (Communications in Computer and Information Science, 479), S. 328–338.



- Ende, Karin (2014) Motivation durch digitale Medien im Unterricht? Aber ja! *Fremdsprache Deutsch* (51), S. 42–48.
- Falk, Simon (2015) Mobiles Lernen im Fremdsprachenunterricht. In: Sabine Hoffmann; Antje Stork (Hrsg.) *Lernerorientierte Fremdsprachenforschung und -didaktik. Festschrift für Frank G. Königs zum 60. Geburtstag*. 1. Auflage. Tübingen: Narr (Giessener Beiträge zur Fremdsprachendidaktik), S. 215–223.
- Feick, Diana (2014) *Mobile Learning* - Handyprojekte im Deutsch-als-Fremdsprache-Unterricht. In: Nicole Mackus und Jupp Möhring (Hrsg.) *Wege für Bildung, Beruf und Gesellschaft - mit Deutsch als Fremd- und Zweitsprache*. 38. Jahrestagung des Fachverbandes Deutsch als Fremdsprache an der Universität Leipzig 2011. Göttingen: Univ.-Verl. Göttingen (Universitätsdrucke Göttingen, 87), S. 317–332.
- Gerlach, David (2015) Fremdsprachenlernen mit allen Sinnen? Möglichkeiten und Grenzen multisensorischen Lehrens & Lernens. *Praxis Fremdsprachenunterricht. Basisheft* (2), S. 9–11.
- Grimm, Nancy; Hammer, Julia (2014) Now, Here, and Everywhere. Mit Edu-Apps Blended Learning-Szenarien gestalten und mobil lernen. *Der fremdsprachliche Unterricht Englisch* 48 (128), S. 2–8.
- Heringer, Hans Jürgen (2015): Sprachen lernen mit duolingo? *German as a Foreign Language* 2, 2015, 133-140.
- Kahnwald, Nina (2013) *Informelles Lernen in virtuellen Gemeinschaften. Nutzungspraktiken zwischen Information und Partizipation*. Münster: Waxmann (Medien in der Wissenschaft, 62).
- Krommer, Axel (2014) "Bring your own device!". Smartphone, Tablets und ein demokratisierter Beamer im Sprachunterricht. *Deutsche Lehrer im Ausland* 61 (4), S. 336–342.
- Lackner, Elke; Kopp, Michael (2014) Lernen und Lehren im virtuellen Raum. Herausforderungen, Chancen, Möglichkeiten. In: Klaus Rummler (Hrsg.) *Lernräume gestalten - Bildungskontexte vielfältig denken*. Münster: Waxmann (Medien in der Wissenschaft, 67), S. 174–186.
- Low, Renae; Sweller, John (2014) The Modality Principle in Multimedia Learning. In: Richard E. Mayer (Hrsg.) *The Cambridge handbook of multimedia learning*. 2. ed. Cambridge: Cambridge Univ. Press, S. 227–246.
- Mitschian, Haymo (2010) *m-Learning - die neue Welle? Mobiles Lernen für Deutsch als Fremdsprache*. Kassel: Kassel University Press. Online verfügbar unter <http://www.oapen.org/search?identifizier=355293>, zuletzt geprüft am 04.06.2015.
- Müller, Christian; Olsen, Ralph (2014) Deutsch lernen mit DaF-Apps. In: Marc Hieronimus (Hrsg.) *Visuelle Medien im DaF-Unterricht*. Göttingen: Univ.-Verlag (Materialien Deutsch als Fremdsprache, 90), S. 421–434.
- Pegrum, Mark (2014) *Mobile learning. Languages, literacies and cultures*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Rösler, Dietmar (2012) *Deutsch als Fremdsprache. Eine Einführung*. Stuttgart: Metzler.
- Strasser, Thomas (2012) *Mind the app! Inspiring internet tools and activities to engage your students*. Esslingen: Helbling (The resourceful teacher series).
- Zibelius, Marja (2015) *Cooperative learning in virtual space. A critical look at new ways of foreign language teacher education*. Tübingen: Narr Verlag (Giessener Beiträge zur Fremdsprachendidaktik).

**Biographische Angaben:**

Simon Falk (simon.falk@staff.uni-marburg.de) ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Informationszentrum für Fremdsprachenforschung der Philipps-Universität Marburg (IFS). Er promoviert zum Thema „Mobile Assisted Language Learning – Fremdsprachenlernen mit mobilen Endgeräten“. Seine Forschungsschwerpunkte liegen dabei auf virtuellen Lernräumen und der Verbindung von formalen und informellen Lernsituationen.

**Schlagwörter:** *Apps, Digitale Medien, Lernumgebung, Lernsituation, Mobiles Lernen, Multimodalität*