

Experimentierräume in der DaF-Didaktik

Jürgen Ehrenmüller / Věra Höppnerová
(Hrsg.)

Germanistenverband der Tschechischen Republik
Westböhmische Universität in Pilsen

Experimentierräume in der DaF-Didaktik

Jürgen Ehrenmüller / Věra Höppnerová
(Hrsg.)

Westböhmische Universität in Pilsen
2019

Experimentierräume in der DaF-Didaktik

Jürgen Ehrenmüller / Věra Höppnerová (Herausgeber/innen)

Review:

doc. PhDr. Jiřina Malá, CSc.

doc. PhDr. Jana Ondráková, Ph.D.

Grafische Gestaltung des Covers und typografisches Layout:

Jakub Pokorný

Erschienen bei

Westböhmisches Universität in Pilsen

Univerzitní 2732/8, 301 00 Pilsen, Czech Republic

Gedruckt von

Polypress s.r.o.

Truhlářská 486/15, Stará Role, 360 17 Karlovy Vary, Czech Republic

Erste Ausgabe, 198 Seiten

Pilsen 2019

ISBN 978-80-261-0919-8

© Westböhmisches Universität in Pilsen, 2019

Autor/innen, 2019

Smartphone-Apps im DaF-Unterricht

Saša Jazbec, Brigita Kacjan

Abstract

Die Digitalisierung nimmt auf allen Ebenen zu und so können und wollen wir Smartphones oder Tablets nicht mehr aus unserem Leben verbannen und das gilt letztendlich auch für den Bildungsdiskurs. Im Beitrag wird darauf eingegangen, ob und wie Smartphones im DaF-Unterricht in Slowenien vertreten sind, was für bzw. gegen ihren Einsatz spricht, unter welchen Umständen dieser sinnvoll ist usw. Es werden illustrativ einige Apps und Programme vorgestellt und auf Pro- und Contra-Argumente für ihren Einsatz hin untersucht, ehe abschließend ein Fazit gezogen wird.

Schlüsselwörter

Smartphones, Apps, Fremdsprachenlernen, DaF-Unterricht

1. Einleitung

Smartphones, Tablets, Tablet-PCs oder moderne PCs kann man mit einem Begriff auf Englisch *mobile devices* bzw. auf Deutsch *Endgeräte* nennen. Mittlerweile besitzt der Großteil der Bevölkerung mindestens eines dieser Endgeräte, die unterschiedlich intensiv unser Leben bestimmen. Ihre Wichtigkeit und Allgegenwärtigkeit veranschaulicht u. a. auch die folgende Bestandsaufnahme der Weltbank, „[in] some African countries, more people have access to a mobile phone than to clean water, a bank account or even electricity“ (World Bank 2001/2012: 22). In diesem Beitrag wird von allen Endgeräten, die im Unterricht eine Rolle spielen oder spielen könnten, nur auf Smartphones eingegangen und zwar konkret auf die Nutzung von Applikationen, Anwendungen und Plattformen auf Smartphones im DaF-Unterricht. Es wird der Frage nachgegangen, inwiefern man diese im DaF-Unterricht verwenden kann bzw. welches Potenzial sie für das DaF-Lernen haben und welche Problemfelder sich dadurch eröffnen. Abschließend folgen noch ein paar exemplarisch ausgewählte Apps, Anwendungen und Plattformen, die im DaF-Unterricht sinnvoll eingesetzt werden könnten.

Zunächst wird auf die grundsätzlichen Begriffe des Beitrags – Smartphones und Apps – eingegangen, dann folgt eine Erörterung des Einsatzes von mobilen Endgeräten im Bildungsdiskurs. Hier stoßen das traditionelle und das neue Bildungsparadigma deutlich sichtbar aufeinander, zudem gibt es noch Gesetze sowie schulische Regelungen, die den Gebrauch von Smartphones eingrenzen und somit mitdiskutiert werden sollten. Des Weiteren werden Pro- und Contra-Argumente angeführt, die in einer Umfrage mit Lehrer/innen bezüglich der Nutzung von Smartphones im DaF-Unterricht aufgelistet wurden. Darauf folgen eine kurze Beschreibung der aktuellen Situation der Verwendung von Smartphones im DaF-Unterricht in Slowenien sowie eine kurze kommentierte Beschreibung einiger im DaF-Unterricht verwendeter bzw. verwendbarer Apps, Anwendungen und Plattformen, ehe schließlich einige grundlegende Schlussfolgerungen bezüglich ihrer Einsatzmöglichkeiten im DaF-Unterricht gezogen werden.

2. Grundsätzliche Begriffe und Aspekte im Bereich DaF-Lernen, Smartphones und Apps

Zwei grundsätzliche Begriffe in diesem Beitrag sind *Smartphone* und *Applikation* und da sie in der Fachliteratur nicht eindeutig definiert sind, werden sie im Weiteren kurz nach Biebighäuser (2015:2f) erläutert.

Smartphones sind mehr als Mobiltelefone. Denn neben den Standardfunktionen wie Telefonieren, SMS und MMS verfügen sie noch über weitere wie: mobiles Internet, E-Mailanwendungen usw. Man kann sie über Tasten, vor allem aber über berührungsempfindliche Bildschirme bedienen. Smartphones sind im Grunde Multimedia-Geräte, d. h. sie können Musik und Videos abspielen, man kann mit ihnen zudem Fotos machen und Videos aufnehmen. Sie haben auch eine GPS-Funktion und verfügen genauso wie Computer über komplexe Betriebssysteme, die verschiedene Programme oder Applikationen herunterladen, installieren und speichern können und somit die Funktionen des Smartphones erweitern (vgl. Netzdurchblick o. J.). Kurzum, Smartphones sind eine Plattform, deren ursprüngliche Funktion Kommunikation mit zahlreichen anderen Funktionen erweitert wurde.

Das sogenannte Anwendungsprogramm (Computerprogramm), das die Funktionen eines Smartphones erweitert, ist eine App. Die App

bzw. *app* (engl.) ist eine Kurzform des englischen *application* und des deutschen Begriffs *Applikation*. Während sich *app* im englischsprachigen Raum auf alle Applikationen, jegliche *application software*, also alle Anwendungsprogramme bezieht, bezeichnet sie nach Falk (2015:14f.) im deutschsprachigen Raum vorrangig solche Programme, die auf mobilen Endgeräten genutzt werden.

Apps werden laut Budiu (2013:o. S.) in drei Kategorien eingeteilt: *Native Apps*, *Web-Apps* und *Hybrid-Apps*. Grimm und Hammer (2014:2) fügen noch eine weitere, für unseren Kontext wichtige Kategorie hinzu, nämlich *Educational Mobile Applications* bzw. *Edu-Apps*. Alle Apps werden im Weiteren kurz erläutert.

- *Native Apps* wurden speziell für ein Betriebssystem wie iOS oder Android entwickelt, sie sind in App-Stores zu finden und können nur auf relevanten Endgeräten installiert und genutzt werden. Sie greifen auf bestimmte technische Eigenschaften (GPS, Kamera, Kontaktlisten usw.) der Geräte zurück und können exklusiv für ein bestimmtes Endgerät konzipiert 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, können im Prinzip auf allen internetfähigen Geräten verwendet werden und nutzen somit nur begrenzt die technischen Möglichkeiten der Geräte aus.
- *Hybrid-Apps* verbinden die Charakteristika von Native-Apps und Web-Apps. Auch diese sind oft in HTML5 geschrieben und lassen sich in App-Stores finden. Sie sind jedoch in ihrer Komplexität eher beschränkt, vor allem bei technisch anspruchsvollen Spielen mit hochauflösenden Grafiken.
- Unter dem Begriff *Edu-Apps* wird sehr nützliche Software verstanden, die frei heruntergeladen und verwendet werden kann. Falk (2015:16) erläutert den Begriff treffend: *Edu-Apps* verlagern laut ihm den strukturellen Aufbau der Anwendung in den Hintergrund und befassen sich vermehrt mit der inhaltlichen Ausrichtung. Dazu sind sie, wie bereits der Begriff suggeriert, für Unterrichtszwecke entwickelte Applikationen, die auch aus diesem Grund relativ leicht zu bedienen sind.

3. Bildungsdiskurs und mobile Endgeräte

Der Bildungsdiskurs und mobile Endgeräte sind zwei unterschiedliche Felder, die in einem ambivalenten Verhältnis zueinander stehen. Auf der einen Seite werden immer mehr Bildungsinhalte digitalisiert, Bildungsinstitutionen werden mit mobilen Endgeräten ausgestattet und sowohl Lehrer/innen als auch Schüler/innen können sich ihren Arbeits- bzw. Ausbildungsprozess ohne mobile Geräte kaum mehr vorstellen. Auf der anderen Seite läuft der eigentliche Unterricht im realen Klassenzimmer vorwiegend analog und nur mit bestimmten Medien ab (wie etwa Smartboards, Projektion von Internetseiten über einen Beamer etc.). Die Lehrerinnen und Lehrer können kaum oder überhaupt nicht mehr mit all der rasanten Entwicklung dieser Geräte Schritt halten, auch die Fortbildungen reichen bei Weitem nicht aus.¹ Darüber hinaus werden die mobilen Endgeräte nur aus didaktischen Gründen eingesetzt und das ist oft weder authentisch noch spontan und auch nicht je nach Bedarf oder individuell, so wie das außerhalb des Unterrichts der Fall ist.

Dazu grenzen noch landesspezifische Gesetze die Nutzung von Geräten in Schulen ein (siehe z. B. Frankreich, wo vor kurzem in den Schulen ein allgemeines Smartphone-Verbot für unter 15-Jährige beschlossen wurde). Ferner gibt es auch einige schulische Regelungen, die die generelle Smartphone-Nutzung sehr restriktiv bestimmen (bspw. Artikel 56 des Bayerischen Erziehungsgesetzes). Die Bitkom-Studie (2015) bestätigt das, denn jede fünfte Schülerin bzw. jeder fünfte Schüler in Deutschland berichtet über ein generelles Smartphoneverbot an ihrer/seiner Schule.

In Slowenien ist bspw. die Smartphone-Nutzung nicht per Gesetz verboten, aber jede Schule verfasst laut dem Erziehungsgesetz eine eigene Schulregelung, die u. a. auch die Nutzung der Smartphones in der jeweiligen Schule meist genau und ziemlich restriktiv bestimmt. Dabei sollte man in Betracht ziehen, dass die Nutzung von mobilen Geräten noch vor einigen Jahren, als die Funktionen von Handys auf das Kommunizieren, d. h. das Telefonieren und SMS-Verschicken

¹ Die Studie Bitkom (2015) stellt aber bspw. fest, Lehrkräfte seien keine Technik-Muffel, 95% befürworteten die Nutzung neuer Technologien, ca. 60% haben sich zu diesem Thema weitergebildet, viele wünschten sich einen größeren Einsatz von Smartphones im Unterricht und forderten eine bessere Ausstattung für das digitale Lernen.

reduziert waren, tatsächlich eine Störung für den Unterricht darstellte. Die Smartphones von heute sind dagegen mit all ihren Funktionen viel mehr als nur ein Kommunikationsmittel, deswegen kann man sie nicht mehr nur als Störung im Unterricht und für den Unterricht klassifizieren und so empfehlen zurecht Čotar und die weiteren Autor/innen der Expertise „Mobilni telefoni v šoli [Smartphones in der Schule]“ (2013), die alten bestehenden Regelungen gründlich neu zu überdenken.

Potenzielle und technische Möglichkeiten, die Nutzer/innen von Smartphones im pädagogischen Diskurs zur Verfügung stehen, werden mit einer bestimmten Altersgrenze deutlich eingegrenzt. Diese Grenze beruht auf Studien, die die schädlichen Wirkungen von mobilen Endgeräten bei Kindern und Jugendlichen beweisen und den Gebrauch von mobilen Endgeräten wenigstens Kindern unter 10 Jahren abraten (vgl. Spitzer 2016 u. a.).² Auf diese Feststellungen beziehen sich Gesetze im pädagogischen Bereich, die die Nutzung von mobilen Endgeräten sehr restriktiv bestimmen, wogegen im privaten Diskurs die Grenze stark nach unten verschoben, wenn nicht gar aufgehoben ist.

Eine wichtige Fragestellung, die den Einsatz von Smartphones einschränken kann und auch soll, ist zudem der Datenschutz. Die Installation von Apps (andere Anwendungen und Plattformen sind eingeschlossen) – und seien es Native, Hybrid-, Web-Apps oder gar Edu-Apps – verlangt oft persönliche Daten von Nutzer/innen. Diese Forderung ist nicht immer unproblematisch, vor allem, wenn die Daten zu anderen, nicht voraussehbaren Zwecken missbraucht werden. Vor allem bei dem sog. BYOND-Ansatz, d. h. *bring your own device*, bei dem die Schüler/innen ihre privaten Endgeräte im Unterricht

² Die Studien über negative Wirkungen und über ernstzunehmende Risiken der digitalen Medien allgemein, darunter auch Smartphones, berichten über Störungen der Sprachentwicklung und Aufmerksamkeitsstörungen bei Benutzer/innen (Zimmerman et al. 2007), über ein deutlich geringeres Bildungsniveau (Hancox et al. 2005), über schlechte Noten beim Lesen und Schreiben sowie Verhaltensprobleme in der Schule (Weis/Cerankosky 2010), über die steigende Unaufmerksamkeit, zu der die Smartphone-Nutzung führt (Zheng et al. 2014), Schlafstörungen u. a. m.

Spitzer (2016) fügt noch etwas Wichtiges aus der Gehirnforschung hinzu: Das soziale Gehirn des Menschen entwickelt sich durch soziale Erfahrungen, reale soziale Kontakte. Diese Entwicklung kann jedoch nach Spitzer (2012) nicht stattfinden, wenn diese realen sozialen Kontakte durch einen Bildschirm ersetzt werden. Die negativen Folgen der digitalen Medien vor allem auf Kinder, aber auch auf Jugendliche im körperlichen, sozialen und kognitiven Bereich sind, so Spitzer (2016), besorgniserregend.

verwenden, sollte man genau überlegen, inwieweit man private Endgeräte und private Daten für schulische Zwecke preisgeben soll.

3.1. Smartphones im Unterricht – Pro- und Contra-Argumente

Verschiedene Argumente sprechen für den Einsatz von Smartphones bzw. Apps. Ein allgemeines ist der dadurch erweiterbare Abwechslungsreichtum des Unterrichts und die Motivation der Schüler/innen, die durch den Einsatz von Apps hervorgerufen wird. Vor allem Motivation ist ein Faktor, der für jeden Unterricht entscheidend ist. Es gibt aber auch Skeptiker/innen, die diesbezüglich behaupten, Schüler/innen seien zwar motiviert, weil sie Smartphones offiziell verwenden dürfen, aber das Problem sei, dass sie diese nicht wie gedacht gebrauchen, sondern Privates auf Smartphones erledigen.

Die UNESCO (2014:26ff.) stellt bspw. in ihren Untersuchungen fest, durch die Verbreitung und Nutzung von Mobiltelefonen sei auch die Lesefähigkeit positiv beeinflusst worden. Diese Feststellung gilt vor allem für Länder mit einem hohen Anteil an Analphabet/innen, aber auch anderswo – das kann man nicht bestreiten – werden durch den Gebrauch von Smartphones, Apps u. a. bestimmte Dimensionen der Lesekompetenz (alineares Lesen, selektives Lesen, Lesen von Bildern), vor allem aber die Medienkompetenz gefördert.

Das Lehrer-Magazin *sofatutor.com* (2017) führt noch weitere Argumente der sog. Smartphone-Befürwörter/innen an. Durch den offiziellen Einsatz von Smartphones im Unterricht wird die heimliche Nutzung für Privates eingedämmt und die Kontrollmöglichkeiten beim sog. „Smartphone-auf-dem-Tisch-Konzept“ sind viel besser, als wenn das Smartphone unter dem Tisch gebraucht wird. Smartphones kann man ferner sehr schnell einsetzen und somit die Zeit für den Wechsel in den Computerraum einsparen. Darüber hinaus wird im Magazin auch hervorgehoben, dass diese ganzheitliches Lernen ermöglichen, ebenso das Lernen aus verschiedenen Perspektiven und mit verschiedenen Sinnen sowie die Erfassung der Inhalte durch verschiedene internetbedingte Formate und die Förderung der eigenen Denkleistung. Dazu gehören ein kritischer Umgang mit Quellen, selbstständiges Aneignen von Wissen, Diskutieren über die Bearbeitung u. a. m.

Laut und deutlich sind auch die Bedenken der Smartphone-Gegner/innen. Im Artikel *Smartphones im Unterricht – ja oder nein?* (sofatutor.com 2015) sind einige Argumente angeführt, die den Einsatz des Smartphones im Unterricht in Frage stellen. Hier werden sie in drei Bereiche eingeordnet und kurz dargestellt.

1. *Persönliches*: Die Konzentration der Schüler/innen leidet, da die Smartphones für persönliche Zwecke verwendet werden; ihre Aufmerksamkeit wird gestört, da sie vom Smartphone abgelenkt werden und sie werden in ihrer Handysucht unterstützt.
2. *Methodisch-didaktisches*: Die Kontrollmöglichkeiten der Lehrer/innen sind stark begrenzt, der Umgang mit anderen Quellen als dem Smartphone wird verlernt bzw. gar nicht erlernt, durch das Alleskönnen des Smartphones wird die eigene Denkarbeit eingeschränkt, komplexe Themen werden durch Smartphones nur angerissen, nicht ganzheitlich bearbeitet und die Arbeit mit Smartphones beansprucht durch das Aktivieren verschiedener Betriebssysteme auf unterschiedlichen und unterschiedlich leistungsfähigen Smartphones viel Zeit.
3. *Soziales*: Die Smartphones gefährden die zwischenmenschliche Kommunikation, denn man kommuniziert nur über diese miteinander und Schüler/innen, die keines oder keines einer angesagten Marke besitzen, können benachteiligt und sogar zu Mobbingopfern werden. Mit einem offiziellen Einsatz von Smartphones verschwindet auch die Schule als handyfreier Raum im Leben der Schüler/innen.

Ein Blick auf die Pro- und Contra-Argumente zeigt, dass sie das Potenzial hervorheben, das die Smartphones ohne Weiteres haben, aber auch auf die Gefahren und Lücken hinweisen, die bei deren Einsatz im Unterricht mitgedacht und berücksichtigt werden müssen. Sowohl die Vorteile als auch die Nachteile sind relevant und zurzeit kann man noch nicht mit Gewissheit sagen, dass der eine oder der andere Pol dominiert.

3.2. Smartphones im Fremdsprachenunterricht

Der Einsatz von Smartphones und verschiedener Apps im DaF-Unterricht soll auf den bereits erwähnten Pro- und Contra-Argumenten, die für den Unterricht allgemein gelten, basieren, vor allem die Bedenken bezüglich des Datenschutzes sollen vor dem Einsatz der Smartphones im Unterricht überdacht und auch rechtlich geregelt werden. Darüber hinaus soll aber im Fremdsprachenunterricht, darunter auch im DaF-Unterricht, noch der spezifische (fremd)sprachliche Kontext berücksichtigt werden. Dieser kann u. E. den Einsatz der Smartphones im Unterricht mit noch einigen weiteren Argumenten befürworten.

1. Man kann Smartphones bzw. bestimmte Edu- aber auch andere Apps bspw. didaktische Apps und nicht didaktische Apps gewinnbringend einsetzen, indem sie als Werkzeug dienen, um verschiedene Aufgabenstellungen zu bearbeiten.
2. Smartphones ermöglichen mit ihren Apps eine zeitlich unbegrenzte Nutzung verschiedener Nachschlagewerke (in den Bibliotheken ist das nicht immer der Fall) und das gleichzeitig, kostengünstig und in relativ kurzer Zeit.
3. Smartphones können im DaF-Unterricht nur punktuell (je nach Bedarf) oder auch kontinuierlich (systematisch und nicht begrenzt) eingesetzt werden.
4. Alle Smartphones verfügen über das sog. Standardsortiment (Kamera, Diktiergerät), das gerade im DaF-Unterricht zum Üben und Optimieren von angestrebten Fertigkeiten eingesetzt werden kann.
5. Es gibt viele Apps, die sog. Vokabel-Lern-Apps von Verlagen, die gezielt und didaktisch qualitativ hochwertig sind und die den sonst nicht so beliebten Vokabellernprozess bei den Schüler/innen digitalisieren und somit für sie interessanter machen.
6. Smartphones haben einen kleinen Bildschirm, der auf der einen Seite nicht optimal für das Fremdsprachenlernen zu sein scheint, aber auf der anderen Seite wird dadurch ein sprachliches Segment zuerst fokussiert, die Kontextualisierung läuft dann später aber ebenso erfolgreich ab³.

³ Hiermit ist gemeint, dass man in einem auf dem Smartphone nur teilweise sichtbaren Textabschnitt bspw. auf ein Wort oder einen Begriff trifft, dessen Bedeutung dann weiter in

7. Der Einsatz des Smartphones im DaF-Unterricht sprengt den Rahmen des eigentlichen Unterrichts und ermöglicht eine zusätzliche, pragmatisch orientierte Auseinandersetzung mit der (Fremd-)Sprache.

3.3. Smartphones im Fremdsprachenunterricht in Slowenien

Wie bereits am Anfang von Kapitel 3 erwähnt, bestimmen in Slowenien die Regelungen der jeweiligen Schulen die Smartphone-Nutzung. Ein Blick auf diese Regelungen an verschiedenen Schulen⁴ zeigt, dass die Smartphone-Nutzung in den Grund- und Gesamtschulen noch sehr restriktiv bestimmt wird, wogegen die Mittelschulen und Gymnasien die Nutzung nicht so stark eingrenzen. So dürfen Schüler/innen an Mittelschulen und Gymnasien in Slowenien im Unterricht die Smartphones in Absprache mit der Lehrerin oder dem Lehrer verwenden, außerhalb des Unterrichts bzw. des Klassenraums wird die Nutzung dann nicht mehr eingeschränkt. Das Statistische Amt in Slowenien (Statistični urad Republike Slovenije 2015) berichtet bspw., dass im Jahr 2015 95% der Schüler/innen bzw. der Studierenden im Alter von 16–24 Jahren Internetzugang über ihre Smartphones hatten. Diese Angabe verweist auch darauf, dass im Grunde 95% der Jugendlichen und jungen Erwachsenen in diesem Alter auch ein Smartphone besitzen. Obwohl diese Prozentanzahl sehr hoch ist, berichten Lehrer/innen davon, dass es große Unterschiede gibt, was den Preis, die Marke und die Qualität der Smartphones anbelangt, die die Schüler/innen besitzen.

Der Fremdsprachenunterricht in Slowenien hat u. E. einen Sonderstatus, was die Nutzung von Smartphones anbelangt. Viele Fremdsprachenlehrer/innen erlauben die Verwendung von Smartphones im Unterricht, weil sich dadurch das mühevoll „Schleppen“ von dicken Wörterbüchern und Lexika erübrigt und weil die Schüler/innen durch den Gebrauch von Nachschlagewerken auf ihren Smartphones auch relevante Nachschlagewerke kennen lernen und lernen, sie dann lebenslang zu gebrauchen. Darüber hinaus gibt es in App-Stores tatsächlich zahlreiche Apps, die das Fremdsprachenlernen im Unterricht

Nachschlagewerken, Lexika und Paralleltexten recherchiert und somit zu einer mehr oder weniger umfangreichen Kontextualisierung und einem erweiterten Verständnis des gesuchten Wortes oder Begriffs kommt.

⁴ Die Regelung für jede Schule wird auf der jeweiligen Schulhomepage veröffentlicht und ist ein frei zugängliches offizielles Dokument.

zwar nicht ersetzen, aber auf jeden Fall unterstützen, optimieren und auch die Lernenden dafür motivieren können.

Bisher wurde kurz dargestellt, wie der Umgang mit Smartphones in Slowenien gesetzlich geregelt ist. Im Weiteren werden einige Beispiele angeführt, die zeigen, für welche konkreten Zwecke im Fremdsprachenunterricht sie eingesetzt werden (können) (vgl. Mobilni telefoni v šoli [Smartphones in der Schule] 2013):

1. Über ein Smartphone kann nicht nur auf für bestimmte Fächer oder Themenbereiche entwickelte E-Materialien zugegriffen werden, sondern man kann so auch mit diesen arbeiten.
2. Mit einem Smartphone können Fotos, Videos und Audiodateien gemacht werden, die anschließend gezeigt/vorgespielt werden können.
3. Smartphones können interaktiv verwendet werden, mit entsprechenden Apps z. B. für Abstimmungen.
4. Mit einem Smartphone können Inhalte und Quellen getauscht und Projekte vorbereitet werden und es ist möglich, unkompliziert miteinander zu kommunizieren. Arbeitsgruppen sind so nicht örtlich gebunden.
5. Über Smartphone-Apps können virtuell andere Orte, Museen oder das Zielsprachenland „besucht“ bzw. kennen gelernt werden.

Die bisherige Erörterung der Smartphone-Nutzung im (Fremdsprachen-)Unterricht wird im Weiteren mit einer kurzen Besprechung einiger illustrativ ausgewählter Apps, Anwendungen und Plattformen abgerundet.

4. Illustrativ ausgewählte, für den DaF-Unterricht angemessene Apps, Anwendungen und Plattformen

Bezugnehmend auf die zuvor genannten fünf Bereiche (E-Materialien, Aufnahmeerstellung, Abstimmungstool bzw. Meinungsäußerung, Kooperationsplattform, virtuelle Besuche) werden im Folgenden einige teilweise speziell im DaF-Unterricht sinnvoll einsetzbare Apps angeführt, ihre Einsatzmöglichkeiten kurz skizziert sowie kritisch bewertet.

4.1. E-Materialien für den DaF-Unterricht

In diesem Bereich sind zahlreiche Lehrbuchverlage aktiv, aber es lassen sich auch andere lehrbuchverlagsunabhängige Apps für Schüler/innen unterschiedlichen Alters finden. Die Variationsbreite ist enorm und reicht von thematischen Rollen- oder Arcade-Spielen über moderne elektronische Lehrwerke (e-Bücher) oder interaktive Lehrwerke (i-Bücher)⁵ bis zu klassischen Lernapps, bei denen bestimmte sprachliche Themen im Vordergrund stehen (Wortschatz, Phraseme, Grammatik oder Rechtschreibung) und dem Design sowie der Kontextualisierung bewusst weniger Bedeutung zugemessen wird. Im Weiteren werden die verschiedenen Erscheinungsformen genauer erläutert und mit einigen ausgewählten Apps illustriert und auf ihre Einsetzbarkeit im DaF-Unterricht hin analysiert.

Elektronische Lehrwerke, auf die auch mit Smartphones zurückgegriffen werden kann, sind im Grunde genommen oftmals im Internet zugängliche Versionen von gedruckten Lehrwerken im PDF-Format, die Zusatzmaterialien wie Hörtexte, Videoaufnahmen oder Übungen und Aufgaben in die elektronische Version des klassischen Lehrwerks integriert haben (siehe die Internetportale der großen Lehrbuchverlage). Der Mehrwert dieser Lehrwerke ist, dass das gesamte Lern- und teilweise auch Lehrmaterial den Lehrer/innen sowie den Schüler/innen an einem Ort zugänglich ist. Allerdings ist der Gebrauch meist von einem Internetzugang abhängig, der nicht immer und überall vorhanden ist. Im Gegensatz zu den e-Büchern, die auch offline verwendet werden können, sind i-Bücher oder interaktive Lehrwerke immer nur im Internet verwendbar, da die interaktiven Funktionen nur innerhalb der Website nutzbar sind. Sie integrieren also alle Komponenten eines Lehrwerks in einem interaktiven Internet-Dokument. Während Aufgaben in elektronischen Lehrwerken auch offline (z. B. auch auf Papier ausgedruckt) lösbar sind, können interaktive Aufgaben nur online bearbeitet werden, da sie mit sich öffnenden Fenstern, Drop-Menüs usw. arbeiten, was offline nicht funktioniert.

⁵ Diese explizite Unterscheidung zwischen elektronischen (digitalen) Lehrwerken, den sog. e-Büchern, und interaktiven Lehrwerken, den i-Büchern, geht auf das slowenische Projekt e-ŠOLSKA TORBA (E-Schultasche) zurück, in dem diese Unterscheidung explizit hervorgehoben und gefordert wurde. Allerdings werden diese Begriffe selbst vom Schulamt (vgl. seine Website mit der Beschreibung des Projekts *e-Šolska torba*) nicht immer unterschieden und somit auch nicht konsequent verwendet, was man bspw. daran sehen kann, dass die entwickelten i-Bücher (interaktive Lehrwerke) auf der Internetseite *e-učbeniki* (e-Lehrwerke) zu finden sind.

In Slowenien gibt es viele interaktive Lehrwerke für die verschiedensten Schulfächer (<http://euabeniki.sio.si/>), darunter befinden sich auch vier für Deutsch als Fremdsprache, davon sind drei für die Klassen 7 bis 9 der Gesamtschule gedacht (Wahlfach oder zweite Fremdsprache Deutsch) und eines für den ersten Jahrgang der Mittelschule (kombiniert für Lerner/innen von Deutsch als zweiter Fremdsprache auf Fortgeschrittenen- und Anfängerbasis) (Jazbec/Arh/Konc/Kacjan 2015). Im Fall der elektronischen und interaktiven Lehrwerke ist der finanzielle Aspekt sowohl ein Pro- als auch ein Contra-Argument, da die von Lehrbuchverlagen herausgegebenen e- und i-Bücher gekauft werden müssen, während die erwähnten i-Bücher seitens des slowenischen Schulministeriums im Rahmen des Projekts e-šolska torba (e-Schultasche, 2007–2013) erstellt wurden und so den Endnutzer/innen aufgrund der Finanzierung durch die EU und das slowenische Ministerium für Schulwesen, Wissenschaft und Sport kostenfrei zur Verfügung stehen. Weitere Contra-Argumente sind, dass der Inhalt der von großen nicht-slowenischen Verlagen erstellten Lehrwerke nicht unbedingt den slowenischen Lehrplänen entspricht. Bei den erwähnten slowenischen i-Büchern ist ein Contra-Argument, dass aufgrund der eingestellten Finanzierung nicht die gesamte Vertikale mit entsprechenden interaktiven Lehrwerken ausgestattet werden konnte.

Neben speziell für bestimmte Zielgruppen entwickelten Edu-Apps (siehe dazu Kapitel 2) gibt es auch solche, die sich zwar an typischen Alltagsthemen orientieren, aber nicht konkret auf eine Zielgruppe zugeschnitten sind. Ein solches Beispiel ist die Edu-App *Lernabenteuer Deutsch: Teil 1* und *Teil 2*. Dieses vom Goethe-Institut für den DaF-Unterricht entwickelte, kostenfreie DaF-Lernspiel für Erwachsene und Kinder ab 12 Jahren ist inhaltlich gesehen ein „Detektivspiel“, denn es führt die Lerner/innen zu einem Geheimnis. Um dieses lüften zu können, müssen verschiedene Aufgaben gelöst werden: Es muss z. B. ein Weg erfragt und dann auf einer Karte gefunden, in einem Restaurant korrekt bestellt und bezahlt oder ein Formular ausgefüllt werden und Antworten müssen formuliert werden.

Dieses offenere Format, das verschiedene Zielgruppen ansprechen soll, bedeutet natürlich auch, dass man als Lehrerin oder Lehrer sehr genau überlegen und unbedingt auch ausprobieren sollte, wie dieses Spiel funktioniert und was darin enthalten ist, um etwaige

unangemessene Inhalte frühzeitig zu erkennen und im gegebenen Fall vom Einsatz des Spiels Abstand zu nehmen. Im Fall der Edu-App *Lernabenteuer Deutsch* kann dies entfallen, da das Goethe-Institut als auftraggebende Bildungsinstitution keine unangemessenen Inhalte in seiner App erlauben würde. Bei anderen Anbietern muss man als Lehrerin bzw. Lehrer dieser Forderung allerdings nachkommen. Ein bedeutendes Pro-Argument für die Verwendung dieser Lernspiele ist die Kontextualisierung, die den Merkprozess fördert, während man allerdings auch zumindest zwei zu nennende Contra-Argumente berücksichtigen muss: Vor allem in kostenfreien Edu-Apps kann es umfangreiche Werbung geben, in vielen, auch kostenpflichtigen, gibt es sog. In-Game-Käufe, die in einem konkreten Geldtransfer enden können und nicht von Lehrer/innen initiiert werden sollten. Vor allem bei Jugendlichen, aber auch bei Kindern und Erwachsenen, ist die Resistenz gegenüber solchen In-App-Kaufangeboten meist nicht oder noch nicht in ausreichendem Maße vorhanden und kann zu Schwierigkeiten führen. Man kann sich nur schwer gegen den Wunsch wehren, sich ein Fortkommen im Spiel mit einem realen finanziellen Einsatz zu erkaufen.

Gute, empfehlenswerte Kinder-Apps, auch für die Kleinsten, findet man unter der Adresse <http://bestekinderapps.de/>, allerdings sollte man sie wirklich kritisch prüfen, ehe man sich für ihren Einsatz entscheidet.

Neben solchen Lernspielen gibt es auch andere Materialien, die dem Sprachenlernen dienen, z. B. Vokabel- oder Orthographietrainer (wie z. B. <https://www.orthografietrainer.net/index.php>), womit nicht besonders beliebte Lernthemen des DaF-Unterrichts abgedeckt oder nach Bedarf intensiviert bearbeitet werden können. In den App-Stores gibt es zahlreiche Wortschatztrainer, die für die unterschiedlichsten Zielgruppen (von Kleinstkindern bis zu Erwachsenen) passend sind, aber auch hier sollte man genau überprüfen, ob sie kostenfrei sind – häufig kann man die ersten paar Einheiten kostenlos bearbeiten bzw. spielen, um dann aber weiter damit arbeiten oder spielen zu können, muss man bezahlen.

Zusammenfassend kann zu Edu-Apps festgestellt werden, dass sie vor einem Einsatz von der Lehrerin oder dem Lehrers genau überprüft werden müssen, damit sie keine unerlaubten oder unangemessenen Inhalte aufweisen oder von der Schwierigkeitsstufe her nicht passend

sind. Konkret bedeutet dies, dass Lehrer/innen diese Spiele oder andere Edu-Apps persönlich ausprobiert haben sollten, um im Einzelfall ein verlässliches Urteil abgeben zu können.

4.2. Erstellung und Bearbeitung von eigenen Aufnahmen

Wie bereits erwähnt wurde, sind Smartphones oft schon in der Grundausstattung mit verschiedenen Aufnahmefunktionen ausgestattet, wie Fotoapparat, Videokamera und Diktiergerät. Aber auch die verschiedensten Apps ermöglichen diese Funktionen. Somit ist es heute kein Problem, dass Lerner/innen Produkte in diesen Darstellungsformaten erstellen, wobei dies eine exzellente Möglichkeit ist, die Kooperations- und Diskurskompetenzen der Schüler/innen zu entwickeln und zu fördern.

Hier muss erwähnt werden, dass Lehrer/innen zumindest grundlegende Kenntnisse der Funktionsweise haben müssen, um bei Bedarf Schüler/innen eine erste Hilfestellung zu geben oder sie auf entsprechende Tutorials zu verweisen, wo sie Genaueres über die Funktionsweisen eines Programms bzw. einer App erfahren können.

4.3. Meinungsäußerungs- und Abstimmungstools

Apps dieser Art sind auf unterschiedliche Weise einsetzbar, als Stimmungsbarometer, Meinungsabfrage, Wissensquiz, aber auch als Sammelmappe für ein Brainstorming u. v. m. Eine gut einsetzbare App ist das für Schulzwecke (als bezahlpflichtige Version aber auch für Unternehmen) entwickelte *Kahoot* (<https://create.kahoot.it/>), mit dem man Quizzes, Umfragen, Diskussionen oder auch Puzzles (Zuordnungsaufgaben) erstellen kann, die über ein Smartphone in sehr kurzer Zeit bearbeitet werden können. In diesem Fall sind (fast) alle Schüler/innen gleichzeitig aktiv am Unterricht beteiligt. Falls nicht ausreichend Smartphones vorhanden sind, kann die App auch auf einem Tablet oder PC benutzt werden.

Mentimeter (<https://www.mentimeter.com/>) ist eine weitere App, die schnell einsetzbar ist und eine große Vielfalt an Einsatzmöglichkeiten bietet. Zusätzlich zu den Möglichkeiten, die schon bei *Kahoot* erwähnt wurden, können bei *Mentimeter*, das weniger bunt ist und nicht speziell für den Schulbereich entwickelt wurde, gemeinsam Wordclouds zu

einem Thema oder Stichwort entwickelt, verschiedenste Diagramme dargestellt, Antworten beliebiger Länge gegeben, Fragen gestellt und Stimmungen wiedergegeben werden. Die kostenfreie Version ist zwar vom Umfang der in einer Präsentation einsetzbaren Kooperationsformen stark begrenzt (zwei verschiedene Fragentypen bzw. fünf Quizfragen), aber diese Begrenzung kann durch Erstellung mehrerer Präsentationen ganz offiziell (nach den Anweisungen auf der Mentimeter-Website) umgangen werden.

Die Problembereiche bei dieser Kategorie betreffen je nach App verschiedene Bereiche, der bedeutendste und bei allen Apps vorhandene ist die Registrierung: Während sich Benutzer/innen, was die Schüler/innen letztendlich sind, bei *Kahoot* und *Mentimeter* nicht extra registrieren müssen, kann es durchaus sein, dass man sich bei anderen ähnlichen Tools zumindest ein Konto anlegen soll/muss, in dem bestimmte Daten abgefragt werden. Bei den beiden erwähnten Tools muss man sich als Lehrerin oder Lehrer, die/der dieses Tool einsetzen will, registrieren und bestimmte grundlegende Daten anführen, was allerdings aus Sicht der Autorinnen vertretbar ist, da diese Praxis sich nicht von anderen digitalen Angeboten unterscheidet.

4.4. Kooperationstools

Kooperationstools sind heute zahlreich vorhanden und einfach zugänglich – viele auch kostenfrei. Einige dieser Tools sind *Padlet* (<https://padlet.com/>), weitere *Trello* (<https://trello.com/>), *Mahara* (<https://mahara.org/>), *Google Drive* (<https://www.google.com/drive/>) usw. Zu diesen können auch kooperative Plattformen bzw. „Online-Klassenzimmer“ wie *Moodle* (<https://moodle.org/>) u. Ä. gezählt werden, wobei erwähnt werden muss, dass beispielsweise *Moodle* den Kooperierenden eine gesicherte Umgebung⁶ bietet, in der es verschiedene Kooperationsmöglichkeiten gibt. Welche Kooperationsmöglichkeiten bei *Moodle* konkret angeboten werden, hängt stets von Netzwerkadministrator/innen bzw. von der Institution selbst ab, die diese anlegen. Die Kooperationstools *Mahara*, *Padlet* und *Google Drive* sind frei zugänglich sowie kostenfrei und können ohne Hinzuziehung von Informatiker/innen verwendet werden. Kooperative

⁶ *Moodle* stellt eine gesicherte Umgebung dar, da dieses Kooperationstool auf einem schulinternen Server installiert wird und nur legitimierte Benutzer/innen Zugang zu diesem Tool bzw. zu bestimmten sog. „virtuellen Klassenzimmern“ haben.

Plattformen, die auf einem institutsinternen Server installiert werden, wie bspw. *Moodle*, bedürfen dagegen meist der Zustimmung der Schulleitung und der Hilfe von Informatiker/innen, können dann aber durchaus schnell eingesetzt werden.

Pro-Argumente, die für den Einsatz solcher kooperativer Tools sprechen, sind bspw. die Möglichkeit, ohne konkrete physische Präsenz zusammenarbeiten zu können, die Kooperationskompetenz der Schüler/innen, die man in den verschiedensten Lebenssituationen auch außerhalb der Schule benötigt, zu entwickeln usw.

Aber auch diese Medaille hat zwei Seiten: Bei cloudbasierten Anwendungen wie *Google Drive*, *Padlet*, *Trello* oder *Mahara* stellt sich die Frage, ob alles, was man macht, auch tatsächlich im Internet bzw. in einer Cloud gespeichert werden muss. Einen anderen Ansatz findet man bspw. bei *Moodle*, denn das ganze Programm ist auf einem stationären Server abgelegt und nicht in einer Cloud.

4.5. Virtuelle Besuche

Zahlreiche Institutionen weltweit ermöglichen es heute schon, dass man einen virtuellen Rundgang durch ihre Ausstellungen, Räume, Sammlungen usw. machen kann. Ein derartiges Beispiel ist das *Deutsche Museum* in München (<https://digital.deutsches-museum.de/virtuell/>), das man geführt oder auf eigene Faust virtuell erkunden kann. Auch das *Naturhistorische Museum* in Wien kann man virtuell besuchen (<http://www.nhm-wien.ac.at/>), das Gleiche gilt für viele weitere, für das DaF-Lernen interessante Institutionen u. Ä., soll aber im Rahmen dieses Beitrags nicht weiter ausgeführt werden.

Mithilfe von *Google Earth* und *Streetview* können selbst einzelne Objekte, Straßen usw. zu Untersuchungsobjekten werden und so den Unterricht – und nicht nur den DaF-Unterricht – illustrieren und sichtbar bzw. erlebbar machen. Neben diesen Pro-Argumenten muss allerdings auch erwähnt werden, dass diese visuellen Hilfsmittel keineswegs die Erfahrungen einer Fachexkursion in persona ersetzen können, denn das Erlebnis selbst und die Erinnerungen daran sind etwas, was virtuelle Besuche nicht ermöglichen. Virtual Reality-Brillen versprechen zwar, dass man sich fühlt, als wäre man dort, aber bedeutende Elemente einer realen Exkursion entfallen: Anreise,

Übernachtungen, gemeinsames Erleben und direkter Austausch über das Gesehene u. a. m.

5. Schlussfolgerungen

Das Anliegen des Beitrags war es, mobile Endgeräte, die unseren Alltag bestimmen, konkret im Kontext des Unterrichts, genauer des DaF-Unterrichts, zu diskutieren. Es ist unumstritten, dass sie ein enormes Potenzial haben, aber ihre Verwendung im (DaF-)Unterricht eröffnet auch einige Problemfelder, hier sei nur der BYOD-Ansatz zu erwähnen, mit dem die Frage des Datenschutzes zusammenhängt, usw.

Nach einem kurzen Einblick in die für diesen Beitrag wichtige Terminologie (mobile device, mobiles Endgerät, Smartphone, App) kann man relativ schnell folgendes Fazit ziehen: Die Dominanz des englischsprachigen Diskurses, der Terminologie, Untersuchungen und Fachtexte ist eindeutig, die Bedeutung der Begriffe bleibt aber dennoch offen und vage, ähnlich wie dies in anderen wissenschaftlichen Bereichen zu verzeichnen ist.

Die im Kontext Deutsch als Fremdsprache identifizierten fünf Einsatzbereiche des mobilen Endgerätes Smartphone (E-Materialien, Video- und Audioaufnahme, Abstimmung bzw. Meinungsäußerung, Kooperationsplattform, virtuelle Besuche) zeigen sehr deutlich, dass dessen Einsatz vor allem von den dafür entwickelten Apps, Anwendungen und Plattformen abhängig ist, weswegen diese auf Pro- und Contra-Argumente hin untersucht wurden, da das Smartphone selbst häufig nur ein technisches Hilfsmittel ist.

In allen fünf Einsatzbereichen gibt es zahlreiche Pro- und Contra-Argumente und zurzeit kann man (noch) nicht sagen, ob die eine oder andere Seite dominieren wird. Für den Unterricht allgemein und auch für den DaF-Unterricht gilt, dass es stets Pro- und Contra-Argumente gibt, es aber von der Lehrerin bzw. dem Lehrer selbst abhängt, wie sie/er die einzelnen Argumente gewichtet.

Obwohl es keine eindeutige Antwort auf die Frage gibt, ob man Smartphone-Apps u. Ä. im DaF-Unterricht einsetzen sollte oder nicht und auch in welcher Form, kristallisieren sich dennoch zwei wichtige Feststellungen heraus:

- Momentan rangiert die Quantität der Apps (für den Unterricht) vor der Qualität der verfügbaren Apps und dies gilt nicht nur für den DaF-Unterricht, für den, im Gegensatz zum Englischen als Fremdsprache, auch die Quantität nicht besonders hoch ist. Obwohl vereinzelt durchgeführte didaktische Analysen ausgewählter Apps bedeutende didaktisch-methodische Mankos aufzeigen, werden genau diese Apps sehr häufig und gerne von Lerner/innen (vor allem jungen Erwachsenen) verwendet⁷.
- Smartphones und Apps, Anwendungen sowie Plattformen im Unterricht, konkret auch im DaF-Unterricht, müssen in den kommenden Monaten und Jahren noch gründlich diskutiert und ihr Gebrauch in der Fachliteratur analysiert und evaluiert werden. Datenschutz und Autorenrechte sind nur zwei wichtige Aspekte, die trotz aller bestehenden Ansätze noch nicht ausreichend geklärt und definiert sind.⁸

Abschließend muss noch die Frage beantwortet werden, ob der zukünftige DaF-Unterricht mit oder ohne Smartphone-Apps u. Ä. ablaufen wird: Der Unterricht der Zukunft, dazu zählt auch der DaF-Unterricht, wird nicht nur mit Smartphones und Apps, sondern auch ohne Smartphones bzw. Apps durchgeführt werden müssen. Die große Herausforderung für Lehrer/innen insgesamt und für jede/jeden Einzelne/n von ihnen wird es sein, im Unterricht ein effektives Gleichgewicht der eingesetzten Lehr- und Lernmittel zu schaffen.

⁷ Erasmus-Studierende aus Tschechien, Polen oder auch aus Malaysia verwendeten bspw. die App Duolingo sehr gerne, teilweise auch sehr erfolgreich, obwohl sie grundsätzlich vor allem aus Übersetzungsübungen zu Wörtern und Sätzen besteht und somit die pragmatischen sowie zahlreiche andere didaktisch-methodische Aspekte unberücksichtigt bleiben. Entsprechend gering war ihre tatsächliche kommunikative Kompetenz; eine Ausnahme bildete ein tschechischer Student, der aber neben der App auch sehr intensiv deutschsprachige Fernsehprogramme sah und Kontakte mit deutschsprachigen Kolleg/innen pflegte.

⁸ Seit dem Inkrafttreten des GDPR steht die Frage nach den Autorenrechten immer mehr im Mittelpunkt des öffentlichen und juristischen Interesses. Für Nutzer/innen der verschiedensten Apps ist meist nicht auf den ersten Blick erkennbar, ob bei der Erstellung der Apps die Autorenrechte auch eingehalten wurden. Ein weit größeres Problem sind aber die Autorenrechte bei der Erstellung der Lernprodukte (von Schüler/innen und erarbeitete Materialien mit Texten und Bildern). Die Einschränkungen durch die Autorenrechte, denen die Bildungssysteme in den verschiedenen Ländern unterliegen, sind äußerst komplex und kompliziert und von Land zu Land verschieden, was so manche Lehrerin und manchen Lehrer von der Idee des Einsatzes von Apps abbringt.

Literaturverzeichnis

- BITKOM, 2015. *Digitale Schule – vernetztes Lernen* [online] [Zugriff am: 01.08.2018]. Verfügbar unter: <https://www.bitkom.org/Bitkom/Publikationen/Digitale-Schule-und-ernetztes-Lernen.html>
- BUDIU, Raluca, 2013. *Mobile: Native Apps, Web Apps and Hybrid Apps* [online] [Zugriff am: 01.08.2018]. Verfügbar unter: <http://www.nngroup.com/articles/mobile-native-apps/>
- ČOTAR, Dalibor und andere, 2013. *Mobilni telefoni v šoli* [Smartphones in der Schule] [online]. [Zugriff am: 01.08.2018]. Verfügbar unter: https://safe.si/sites/default/files/mobilnitelefonivoli_e_solstvo.pdf
- FALK, Simon, 2015. Ap(p)ropos mobil – Über den Einsatz von Apps im DaF-Unterricht [online]. In: *gfl-journal*. 2, S. 15–31 [Zugriff am: 01.08.2018]. Verfügbar unter: <http://www.gfl-journal.de/2-2015/falk.pdf>
- BIEBIGHÄUSER, Katrin, 2015. DaF-Lernen mit Apps. Zur Einleitung der Sondernummer [online]. In: *gfl-journal*. 2, S. 1–14 [Zugriff am: 01.08.2018]. Verfügbar unter: <http://www.gfl-journal.de/2-2015/biebighaeuser.pdf>
- GRIMM, Nancy und Julia HAMMER, 2014. Now, Here, and Everywhere. Mit Edu-Apps Blended Learning-Szenarien gestalten und mobil lernen. In: *Der fremdsprachliche Unterricht Englisch*. 48(128), S. 2–8.
- HANCOX, Robert J. und andere, 2005. Association of television viewing during childhood with poor educational achievement. In: *Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine* 159(7), S. 614–618.
- JAZBEC, Saša und andere, 2015. *NEMŠČINA 1. i-učbenik za nemščino kot drugi tuji jezik v 1. letniku gimnazij* [online] [Zugriff am: 10.09.2018]. Verfügbar unter: <http://eucbeniki.sio.si/nem1/index.html>
- NETZDURCHBLICK, o. J. *Dein Smartphone* [online] [Zugriff am: 01.08.2018]. Verfügbar unter: <http://www.netzdurchblick.de/was-ist-ein-smartphone.html>
- SOFATUTOR-MAGAZIN, 2018. *Smartphones im Unterricht – ja oder nein?* [online] [Zugriff am: 01.08.2018]. Verfügbar unter: <https://magazin.sofatutor.com/lehrer/2017/03/09/smartphones-im-unterricht-ja-oder-nein/>
- SPITZER, Manfred, 2016. *Risiken und Nebenwirkungen digitaler Informationstechnik* [online] [Zugriff am: 01.08.2018]. Verfügbar unter: https://www.medienverantwortung.de/wp-content/uploads/2009/07/20170206_Hessen_fragen_antworten_digitalisierung_101016.pdf
- UNESCO, 2014. *Global Citizenship Education. Preparing learners for the challenges of the twenty-first century* [online] [Zugriff am: 01.08.2018]. Verfügbar unter: <http://unesdoc.unesco.org/images/0022/002277/227729e.pdf>

- WEIS, Robert und Brittany CERANKOSKY, 2010. Effects of video-game ownership on young boys' academic and behavioral functioning: A randomized, controlled study. In: *Psychological Science*. **21**, S. 463–470.
- WORLD BANK, 2012. *eTransform Africa: The Transformational Use of Information and Communication Technologies in Africa* [online] [Zugriff am: 01. 08. 2018]. Verfügbar unter: <http://siteresources.worldbank.org/EXTINFORMATIONANDCOMMUNICATIONANDTECHNOLOGIES/Resources/282822-1346223280837/MainReport.pdf>.
- ZHENG, Feizhou und andere, 2014. Association between mobile phone use and inattention. In: *Chinese adolescents: a population-based cross-sectional study*. *BMC Public Health*. **14**(1), S. 1022–1028.
- ZIMMERMAN, Frederick J. und andere, 2007. Associations between media viewing and language development in children under age 2 years. In: *The Journal of paediatrics*. **151**(4), S. 364–368.

Verzeichnis der Internetlinks

- Beste Kinder-Apps: <http://bestekinderapps.de/> [Zugriff am: 08.10.2019]
- Orthographietrainer: <https://www.orthogرافietrainer.net/index.php> [Zugriff am: 08.10.2019]
- Kahoot: <https://create.kahoot.it> [Zugriff am: 08.10.2019]
- Mentimeter: <https://www.mentimeter.com/> [Zugriff am: 08.10.2019]
- Padlets: <https://padlet.com/> [Zugriff am: 08.10.2019]
- Trello: <https://trello.com/> [Zugriff am: 08.10.2019]
- Mahara: <https://mahara.org/> [Zugriff am: 08.10.2019]
- Google Drive: <https://www.google.com/drive/> [08.10.2019]
- Moodle: <https://moodle.org/> [Zugriff am: 08.10.2019]
- Deutsches Museum München: <https://digital.deutsches-museum.de/virtuell/> [Zugriff am: 08.10.2019]
- Naturhistorische Museum Wien: <http://www.nhm-wien.ac.at/> [Zugriff am: 08.10.2019]

Abstract

Digitization is increasing at all levels, therefore we cannot and do not want to ban smartphones or tablets from our lives anymore, and that should apply to the educational discourse as well. The article examines whether and how smartphones are present in the learning process of German as a foreign language in Slovenian schools, what pros and cons of their use should be mentioned, under what circumstances their use

makes sense, etc. Illustratively, some apps and programs are mentioned and some pro and contra arguments for their use are discussed before a final conclusion is drawn.

Keywords

Mobile phones, apps, foreign language learning, teaching German as foreign language