



## T-App-lets – Sprache lernen oder Spielerei?

Luisa Greifenstein, Saskia Knoth,  
Michael Haider

### Zusammenfassung

Tablets halten – spätestens seit der Digital-offensive der Bundesregierung – vermehrt Einzug in die Klassenzimmer. Das Beachten von Rahmenbedingungen und eine kriteriengestützte Auswahl können den Einsatz von Apps in der Sprachförderung unterstützen. Dieser Beitrag soll deswegen nach einer Einführung über den Einsatz von Tablets im Unterricht Kriterien für gute Apps sowie konkrete Beispiele vorstellen.

### 1 Überlegungen zum Einsatz von Tablets

Seit dem DigitalPakt 2018 werden an vielen Schulen digitale Endgeräte wie Tablets gekauft. Tablets bieten im schulischen Kontext eine Reihe von Vorteilen: Sie benötigen wenig Stauraum, sind mit vergleichsweise geringen Anschaffungskosten (zumindest geringer als z. B. für Laptops) verbunden und (häufig) schneller einsatzbereit (Biebighäuser, 2015). Durch den Einsatz von Tablets bestimmt nicht mehr die Technik die Nutzung eines Raumes, wie es z. B. in Computerräumen der Fall war. Es ergeben sich neue Chancen einer didaktisch und methodisch optimierten Mediennutzung im Sinne der pädagogischen Wunschkonstellationen (Kirch, 2016).

Durch die Bedienungsähnlichkeiten von Tablets und Smartphones, die vielseitigen Einsatzmöglichkeiten und den haptischen Zugang haben Tablets eine niedrige Hemmschwelle, sowohl für Lehrkräfte als auch für Kinder. Die intuitive Bedienung und die übersichtlich gestaltete Oberfläche können besonders auch im Bereich der Sprachtherapie überzeugen, da es weniger schriftsprachlicher Kenntnisse oder Vorerfahrungen bedarf als beispielsweise bei dem Einsatz von Laptops (Kapferer, Lhotta & Sperk, 2017).

Der Einsatz von Tablets kommt dem heutigen konstruktivistisch geprägten Lernverständnis entgegen: Insbesondere

die hohe Interaktivität digitaler Anwendungen und die damit einhergehende Möglichkeit des Feedbacks ermöglichen einen Gebrauch nach aktuellen Lerntheorien (Krumm, Ungeheuer & Wiegand, 2010). Dabei ist die Vorstellung vom Lernen, die vielen Apps nach wie vor zu Grunde liegt, eher behavioristisch.

### 2 Rahmenbedingungen

Gelungene Rahmenbedingungen erleichtern den Einsatz von Tablets und Apps in der Sprachförderung erheblich:

*Organisatorisch* ist ein schnelles und stabiles WLAN-Netz eine notwendige Voraussetzung. Persönliche Daten der Schüler müssen geschützt und Berechtigungen abgeklärt werden. Im Idealfall werden die Geräte extern (zum Beispiel über ein MDM System) gewartet, da die Wartung zeitintensiv ist und Lehrer diese Zeit selten zusätzlich zur Verfügung haben. Etwaige Ermäßigungsstunden hierfür sind noch zu selten vorgesehen. Räumlich ist zu überlegen, in welcher Art von Räumen digitale Medien zum Einsatz kommen. Der Einsatz in einem Funktionsraum oder im Klassenzimmer führt unter Umständen auch zu *unterschiedlichen pädagogischen Rahmenbedingungen*, anderen Arten des kommunikativen und kollaborativen Arbeitens über die Vorgaben des digitalen Mediums hinaus. So bietet der Funktionsraum Vorteile bei gleichschrittmigem Vorgehen, die Arbeit im Klassenraum dafür jedoch eine leichtere Integration und Vorbereitung (Reber, 2016). Die Entscheidung, ob Tablets besser in den Frontalunterricht oder in offene Unterrichtssequenzen integriert werden sollen, hängt von der jeweiligen Zielsetzung ab, denn während frontal eher Lehrmethoden fokussiert werden, kann es im offenen Unterricht eher die Anwendung von Wissen sein.

Sprachauffällige Kinder profitieren i. d. R. in der Erarbeitung von frontalen Unterrichtssituationen, in denen das Sprachmodell der Lehrkraft als Vorbild

gegeben ist bzw. wenn sie bei falschen Äußerungen ein unmittelbares Feedback durch Modellierungstechniken (z. B. Alternativfragen, Expansionen, Extensionen) erhalten (Dannenbauer, 1999; Reber & Schönauer-Schneider, 2018). In offenen Unterrichtssituationen lassen sich dann gerade erworbene Zielstrukturen hochfrequent auch in Peer-Gruppen üben.

Außerdem sollte gerade bei sprachauffälligen Kindern die Gruppen- oder Einzelarbeit vorgezogen werden, um sprachlichen Austausch und ko-konstruktives Lernen zu ermöglichen. Zur Optimierung der Rahmenbedingungen können Tastaturen ergänzt werden.

Insgesamt begünstigen (allgemeine) Kompetenzen in Bezug auf digitale Medien und speziell im Umgang mit Tablets die Handhabung dieser im Unterricht.

Die Qualität der eingesetzten App an sich sollte besonders hinterfragt werden. Dies gelingt am besten mit Hilfe von Kriterienkatalogen, die je nach genauem Einsatzzweck noch adaptiert werden müssen.

### 3 Kriterien für gute Apps

Kriterien für gute Software, Lernapps und Sprachlernsysteme sind in einer Vielzahl vorhanden (Greifenstein, 2020, im Druck). Hier soll insbesondere auf lerntheoretische, sprachliche und mediale Aspekte, die für die sprachliche Förderung besonders relevant sind, eingegangen werden.

Einen ersten Hinweis auf die Qualität von Apps bieten Anknüpfungspunkte an den aktuellen Lernbegriff des Konstruktivismus und die Selbstbestimmungstheorie der Motivation (Deci & Ryan, 1993). Demnach sollten Apps Möglichkeiten zum Transfer und Anwendungsbezug ermöglichen. Außerdem ist die Unterstützung der Autonomie des Lernenden wichtig, indem ausreichend Freiraum und beispielsweise Selbstbewertungsoptionen gegeben werden. Kompetenzer-

fahrungen können mithilfe von adaptiven Lernumgebungen, einer Schwierigkeitsprogression innerhalb der Lerneinheiten und interaktiven Elementen wie Feedback erreicht werden. Möglichkeiten der sozialen Eingebundenheit in Apps sind relativ selten (aber z.B. über Chats möglich) und müssen daher beim Einsatz im Unterricht geschaffen werden, um so ko-konstruktives Lernen zu ermöglichen.

Aus sprachlicher und struktureller Sicht sollten dargebotene Informationen angemessen didaktisch reduziert und nach Möglichkeit grafisch veranschaulicht werden. Ganz allgemein muss Klarheit in der Struktur und Sprache (einfache Sprache z.B. bei Anweisungen oder Erläuterungen) vorhanden sein bzw. das Sprachniveau an das der Lernenden anpassbar sein. Ein Fokus auf bestimmte sprachliche Zielstrukturen in den Bereichen Aussprache, Wortschatz, Grammatik oder Kommunikation sollte je nach Sprachlernfokus der Schüler möglich sein. Diese sollten dann hochfrequent in oder durch die App evoziert werden. Unterhaltenden und spielerischen Aspekten darf Beachtung geschenkt werden, wobei jeweils der kognitive Aktivierungsgehalt untersucht werden muss, um dem ersten Kriterienbereich zu entsprechen.

Die medialen Aspekte setzen sich aus den Komponenten der Gestaltung, der technischen Qualität und der medialen Sinnhaftigkeit zusammen. Bei der Gestaltung ist aus technischer Sicht die leichte Bedienbarkeit und damit die Benutzerfreundlichkeit entscheidend. Eng damit verbunden ist die technische Qualität, die u.a. die Praktikabilität und die Freiheit von technischen Mängeln einschließt. Die mediale Sinnhaftigkeit stellt ein weiteres, besonders wichtiges Kriterium dar. Hierbei stehen die Funktionalität, die Arbeitserleichterung, die Multimodalität und der tatsächliche Mehrwert der App im Vordergrund. So ist eine digitale Applikation dann gewinnbringend, wenn sie mit Vorteilen gegenüber der herkömmlichen (analogen) Variante verbunden ist (SAMR-Modell: Puente-dura, 2006; Zierer, 2018; in Anwendung auf den Bereich Sprache Reber, 2018).

Ein Kriterienkatalog für gute Apps für die Sprachförderung findet sich im Downloadbereich .

Es bleibt noch zu klären, inwieweit und auf welche Weise Apps im Hinblick für eine Sprachförderung vorteilhaft genutzt werden können.

## 4 Sprachliche Förderung mithilfe von Apps

Apps können in der Sprachförderung in verschiedenen Bereichen eingesetzt werden. So können sie als *Lern-* oder *Lehrmedium* im Unterricht eingesetzt werden, *prothetisches Hilfsmittel* sein, um Kindern z.B. bei ihrer Verständigung zu helfen (z.B. im Bereich Unterstützte Kommunikation/UK), zur *Diagnostik* genutzt oder als *Unterrichtsgegenstand* behandelt werden, wenn es z.B. konkret um deren Bedienung geht (Reber, 2016).

Dabei sollte immer *projekt-* bzw. *themenorientiert* gearbeitet werden (z.B. ein Rahmenthema aus dem Leitfach Sachunterricht), damit Medien nicht als Selbstzweck eingesetzt werden und z.B. Wortschatz thematisch aufgebaut werden kann. Sprachförderung und Medieneinsatz sollten in allen Fächern, nicht nur im Deutschunterricht, stattfinden, und somit fächerübergreifende Prinzipien sein (Reber, 2016).

Innerhalb der Sprachförderung sind Apps auf *allen Sprachebenen* einsetzbar, insbesondere in den Bereichen Wortschatz, Grammatik und Erzählen bzw. zur Kommunikation, aber auch im Bereich Aussprache (Reber, 2016).

Grundsätzlich können Apps in Werkzeug-Apps, didaktisierte und nicht-didaktisierte Apps unterschieden werden (Biebighäuser, 2015) (Abb. 1).

Da in Tablets bereits viele für die Sprache wichtige Funktionen (z.B. die Videoaufnahme, Sprachaufnahme und -erkennung, Vorlesefunktion) verfügbar sind, die wiederum untereinander zugänglich sind, gibt es viele Möglichkeiten, *Werkzeug-Apps* für die Sprachförderung zu nutzen. Über Aufnahme-funktionen kann man eigene sprachliche Aussagen oder Aussagen anderer Personen festhalten und über die Kamera können z.B. Standbilder oder kleine Filme über interessante Gebäude oder Gegenstände entstehen (Biebighäuser, 2015). Ein Beispiel für eine allgemein nutzbare Werkzeug-App ist der „Book Creator“.

	Möglichkeiten	Beispiel
<b>Werkzeug-Apps</b>	Aufnahme, Spracherkennung, Vorlesefunktion	„Book Creator“
<b>Didaktisierte Apps</b>	Authentische Situationen, kommunikativer Nutzen, Überprüfung	„4 Bilder 1 Wort“
<b>Nicht-didaktisierte Apps</b>	Diverse Sprechkanäle	„Pixi“-Bücher

Abb. 1: Unterscheidung von Apps

Didaktisierte Apps folgen häufig einer behavioristischen Orientierung und dementsprechend einem Drill and Practice-Ansatz (Biebighäuser, 2015). Daneben gibt es situative und instrumentell-explorativ-referentielle Sprachlernsoftware, die den kommunikativen Nutzen mehr betont und authentische Situationen einbezieht (Roche, 2010). So motiviert beispielsweise die App „Furry Friend“ dadurch, dass ein Kuscheltier eigene sprachliche Eingaben nachspricht, durch die App „Dragon Dictation“ kann durch die Überprüfung mithilfe von Spracherkennung eine deutliche Aussprache und durch die App „4 Bilder 1 Wort“ kann der Wortschatz der Homonyme gefördert werden.

Auch nicht-didaktisierte Apps wie (interaktive) (Hör-)Bücher und Spiele können zur Sprachförderung genutzt werden und **zum Sprechen auffordern** (Biebighäuser, 2015). Beispiele hierfür wären diverse „Pixi“-Bücher und Wimmelbücher.



Eine Auflistung weiterer sinnvoller Apps findet sich unter <https://karin-reber.de/2018/10/28/app-liste/> (Abb. 2).



Abb. 2: Hinweis auf Liste mit Apps für Schule und Therapie

## Literatur

- Biebighäuser, K. (2015). DaF-Lernen mit Apps. *German as foreign language*, 2, 1-14.
- Dannenbauer, F. M. (1999). Grammatik. In S. Baumgartner (Hrsg.), *Sonderpädagogik. Sprachtherapie mit Kindern: Grundlagen und Verfahren* (4. Aufl., S. 105-161). München [u.a.]: Reinhardt.

Deci, E. L. & Ryan, R. M. (1993). Die Selbstbestimmungstheorie der Motivation und ihre Bedeutung für die Pädagogik. *Zeitschrift für Pädagogik*, 39 (2), 223-238.

Greifenstein, L. (im Druck, 2020). Ein Messinstrument zur App-Analyse. In M. Haider & S. Knoth (Hrsg.), *Digitale Medien im Sachunterricht der Grundschule in Theorie und Praxis*. Hamburg: AAP Lehrerfachverlage.

Kapferer, S., Lhotta, K. & Sperk, V. (2017). IKT-Unterricht in DaZ-Basisbildungskursen für Frauen und Mädchen. Ein Erfahrungsbericht. *Magazin Erwachsenenbildung.at*, 11 (30), 1-7.

Kirch, M. (2016) Klassenraumgestaltung für innovative Lernprozesse mit digitalen Medien. In M. Peschel & T. Irion (Hrsg.), *Neue Medien in der Grundschule 2.0., Grundlagen – Konzepte – Perspektiven* (S. 91-101). Frankfurt am Main: Grundschulverband.

Krumm, H. J., Ungeheuer, G. & Wiegand, H. E. (2010). *Deutsch als Fremd- und Zweitsprache: Handbücher zur Sprach- und Kommunikationswissenschaft. Deutsch als Fremd- und Zweitsprache: Ein internationales Handbuch*. Berlin: Walter de Gruyter.

Puentedura, R. (2006). *Transformation, technology, and education* [Blog-Post]. Abgerufen von <http://hippasus.com/resources/tte/> [17.02.2020]

Reber, K. (2016): Auf dem Weg zur vierten Kulturtechnik: Mediendidaktik im Förderschwerpunkt Sprache. *Praxis Sprache*, 1, 33-40.

Reber, K. (2018): Digitale Bildung im Förderschwerpunkt Sprache: Das Potential neuer Medien nutzen. In T. Jungmann, B. Gierschner, M. Meindl & St. Sallat (Hrsg.), *Sprach- und Bildungshorizonte. Wahrnehmen – Beschreiben – Erweitern*. Tagungsband zum Bundeskongress der Deutschen Gesellschaft für Sprachheilpädagogik in Rostock (S. 302-309). Idstein: Schulz-Kirchner-Verlag.

Reber, K. & Schönauer-Schneider, W. (2018): *Bausteine sprachheilpädagogischen Unterrichts*. München, Basel: Ernst Reinhardt Verlag.

Roche, J. (2010). Lernmedien. In B. Ahrenholz (Hrsg.), *Deutsch als Zweitsprache* (S. 357-369). Hohengehren: Schneider.

Zierer, K. (2018). *Lernen 4.0. Pädagogik vor Technik. Möglichkeiten und Grenzen einer Digitalisierung im Bildungsbereich*. Hohengehren: Schneider Verlag.

### Zu den Autoren

Luisa Greifenstein hat das erste Staatsexamen für das Lehramt an Grundschulen. Zurzeit studiert

sie BA Medieninformatik mit 2. Hauptfach Germanistik an der Universität Regensburg.

Saskia Knoth ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am Lehrstuhl für Grundschulpädagogik der Universität Regensburg im Projekt „Stärkung von IT-Kompetenzen in der Lehrerbildung“.

Dr. Michael Haider ist Akademischer Rat am Lehrstuhl für Grundschulpädagogik der Universität Regensburg und Leiter des Projekts „Stärkung von IT-Kompetenzen in der Lehrerbildung“.

### Korrespondenzadressen

luisa.greifenstein@ur.de  
saskia.knoth@ur.de  
michael.haider@ur.de

### Material

Material 1	Kriterienkatalog für gute Apps für die Sprachförderung
------------	--