

INNOVATIVE MITTEL BEI DER FÖRDERUNG DES KOMMUNIKATIVEN FREMDSPRACHENUNTERRICHTS

Sabina HOMĂŃĂ

Transilvania University of Braşov

Abstract: Der moderne Fremdsprachenunterricht soll heutzutage in erster Linie auf die Kommunikation abzielen – daher auch der Begriff kommunikativer Fremdsprachenunterricht. Wie erfolgt aber ein solcher Unterricht bzw. mit welchen Mitteln kann er konkret umgesetzt werden? Im Fokus stehen heute einerseits Anwendungen der digitalisierten Welt, wie z. B. multimediale Lehrwerke, Lernplattformen, Lernerfahrungen mit dem Internet, andererseits wichtige Erkenntnisse der Suggestopädie. Sie alle werden seit längerer Zeit im Fremdsprachenunterricht eingesetzt in Form von Partnerübungen, Rollenspielen, Brett- und Kartenspielen oder didaktisierten Liedern. Sie tragen dazu bei, dass die Lernprozesse im modernen Fremdsprachenunterricht erheblich beschleunigt werden und ein Fremdsprachenlernen mit allen Sinnen möglich wird.

Schlüsselwörter: Suggestopädie, kommunikativ orientierte Lehrwerke, E-Learning und M-Learning-Tools: didaktisierte und nicht didaktisierte Apps, Audio Adventures, Serious Games.

1. Einleitung

Zum Erlernen einer Fremdsprache gibt es derzeit zahlreiche Möglichkeiten, die die Lerner sowohl individuell als auch im Rahmen eines Kurses vielfältig unterstützen. Dies ist einerseits den fortgeschrittenen Technologien, sprich den digitalen Medien, andererseits aber auch den wissenschaftlichen Erkenntnissen der Suggestopädie sowie der Gehirnforschung zu verdanken. Alle haben dazu beigetragen, dass das Aneignen einer Fremdsprache unter anderen Voraussetzungen und mit neuen Mitteln vonstattengeht. Sie haben demnach auch implizit die Gestaltung des Fremdsprachenunterrichts mitbeeinflusst. Das Eindringen des Internets und der dazugehörigen Geräte, wie Computer, Smartphones oder Tablets, in unseren Alltag hat den Zugang zu Daten und Informationen sowie die Kommunikation selbst grundlegend verändert. Wenn man früher viel mehr Zeit brauchte, um zu bestimmten Informationen zu gelangen, geht das heute direkt mit einem Mausklick oder durch ein paar Berührungsbefehle auf dem Bildschirm. Dasselbe gilt für die Kommunikation: In der heutigen Zeit ist man einem steten Ansturm zahlreicher Kommunikationsmedien ausgesetzt. Die Informationen überfluten regelrecht unseren Alltag. Unter diesen neuen Umständen entwickelten sich im Fremdsprachenunterricht ebenso effizientere Methoden und eine andere Prioritätensetzung. Wichtig ist heutzutage das Vermögen in einer Fremdsprache zu kommunizieren, d.h. bestimmte Redemittel und Strukturen der Zielsprache je nach Situation zu beherrschen und zu benutzen. Das ist, unter anderem, das bekannte Prinzip der Handlungsorientierung, mithilfe dessen der Unterricht die Lerner/Innen darauf vorbereitet, sprachlich agieren zu können. Um diesem Prinzip gerecht zu werden, stehen den Lernenden und den Lehrkräften aktuell mehrere Mittel zur Verfügung: kommunikativ orientierte Lehrwerke,

lehrwerksergänzende Materialien (interaktive Online-Übungen, Internetverlinkungen, Lernvideos, didaktisierte Materialien zum Hör- und Leseverstehen), Lernorte im Internet (z. B. die Lernplattform Moodle), Online-Werkzeuge, didaktische Spiele - online oder in gedruckter Form, Lernsoftwares, usw. Um einen Einblick in diese Vielfalt an kommunikativen Lernmittel zu bekommen, wird im Folgenden auf drei Hauptkategorien eingegangen: kommunikativ orientierte Lehrwerke, E-Learning- bzw. M-Learning-Tools und didaktische Spiele.

2. Hauptteil

2.1. Kommunikativ orientierte Lehrwerke

Kommunikativ orientierte Lehrwerke erkennt man nach der kommunikativen Relevanzⁱ, d.h. die Lernziele und die Lerninhalte wurden so konzipiert, dass die Lernenden Anlass zu vielen Sprechhandlungen haben. Die meisten DaF-Lehrwerke werden heute nach diesem Kriterium verfasst: *Aussichten, Menschen, Schritte, Netzwerk* sind nur einige Beispiele davon. Was diese Lehrwerke gemeinsam bieten, sind die interaktiven Onlineübungen, also einen Internetservice, aber auch eine ähnliche Progression bei den sprachlichen Strukturen, die immer zu Sprechübungen führt, folglich die Lernenden zur Kommunikation anregt. Außerdem sind einige dieser Lehrwerke mehr oder weniger auch in Anlehnung an die Erkenntnisse der Suggestopädie bzw. die beeindruckenden Ergebnisse der heutigen Gehirnforschung erarbeitet worden: die farbige Grafik, die Musik in manchen Hörübungen, die verschiedenen Übungen in Form von Spielen, die begleitenden Videos und vieles mehr sprechen dafür. Die suggestopädische Komponente im heutigen Fremdsprachenunterricht ist von großer Bedeutung. Die Suggestopädie entstand Anfang der zweiten Hälfte des 20. Jh.s. Grundlagen dieser Unterrichtsmethode wurden von Dr. Georgi Lozanov, einem bulgarischen Therapeuten und Pädagogen, gelegt. Sie soll durch ein entspanntes Lernklima und Desuggestion die Gedächtnisleistung steigern und somit das Erlernen einer Fremdsprache beschleunigen. Desuggestion bedeutet Lernhemmungen bzw. gelernte Autosuggestionen abbauenⁱⁱ, so dass man dem Lernen gegenüber wieder Neugierde und Interesse zeigen kann. Um das zu erreichen, setzen Suggestopäden im Unterricht didaktische Spiele, Musik und Farben ein und gestalten den Kursraum in einer inspirierenden Art für die Lernenden. Solche Umgebungsbeschaffenheiten sollen die Lernbereitschaft der Kursteilnehmer anregen, ihnen Lernfreude bereiten und sie sowohl sprachlich als auch mental aktivieren. Eines der Lernziele der Suggestopädie ist die Lerner dazu zu bringen, in der betreffenden Fremdsprache frei zu kommunizieren. Das geschieht didaktisch in Form von Rollenspielen, Simulationen und anderen Übungen. Bemerkenswert ist, dass viele suggestopädische Prinzipien in den neuen DaF-Lehrwerken vorhanden sind. Gerade das Buch *Netzwerk* bietet systematisch Spiele oder Rollenspiele als Transfer zu den eingeführten grammatischen Strukturen oder Redemittel an. Im Modul A 2.1 am Ende des ersten Kapitels wird sogar eine Gruppenübung vorgeschlagen, durch die die Teilnehmer Wörter wiederholen bzw. neu dazu lernen, indem sie verschiedene Gegenstände nur fühlen oder abtasten, riechen oder schmecken können. Die Übung trägt die Überschrift *Lernen mit allen Sinnen*. Das Olfaktorische und das Gustatorische sind wiederum suggestopädische Methoden, die *das Behalten und Assoziieren des*

*Gelernten unterstützen*ⁱⁱⁱ sollen. Dadurch wird *kognitives in intuitives Wissen überführt*. Und genau dieses intuitive Wissen ist jenes, das uns im Alltag ein schnelles und situationsadäquates Handeln ermöglicht^{iv}. Die Kommunikation wird in dieser Art von Lehrwerken nicht nur durch suggestopädische Übungen gefördert, sondern auch durch realitätsnahe Lerninhalte mit entsprechenden Bildern und daraus resultierenden Sprechsituationen. Da wir in unserem Alltag oft zu E-Mails, SMS oder Chat-Anwendungen greifen oder aber viel telefonieren müssen, um zu kommunizieren, enthalten diese Lehrwerke oft Telefongespräche mit entsprechenden Redemitteln bzw. viele Sprech- und Schreibübungen in Form von Chats, Internetkommentaren oder SMS. Darüber hinaus sind ebenfalls digitale Medien integriert, wie z.B. Internetverlinkungen zu Podcasts oder Audiodateien; in *Netzwerk* hat eine der Filmfiguren, Bea Kretschmar, auch ein Facebook-Konto^v, auf dem man ihr schreiben kann und auf dem aktuelle Informationen und Bilder gepostet werden. Einige Lehrwerke (*DaF kompakt neu* oder *Netzwerk*) haben außer der gedruckten zudem eine digitale Version, die medienaffinen Lernern die Auseinandersetzung mit der Fremdsprache erleichtern und ihnen dabei auch ein Lernen mit Spaß anbieten soll. Diese Mittel, die aus der digitalen Welt entnommen wurden und die in den kommunikativ orientierten Lehrwerken vorkommen, gehören schon zu den E-Learning-Werkzeugen, auf die im Folgenden näher eingegangen wird.

2.2. E-Learning-Tools

Das E-Learning oder die sozialen Medien unterstützen in vielfältiger Form den Fremdsprachenunterricht und gerade die Kommunikation in der Zielsprache. E-Learning-Mittel sind z.B. interaktive Online-Übungen zum Lehrbuch, die das Hör- und das Leseverstehen trainieren. Da es sich hier meistens um Auswahl-/Ankreuzaufgaben handelt, wird durch diese Art von Übungen eher *ein träges Wissen abgefragt*^{vi}. Damit die Lerner sprachlich interagieren, gibt es weitere E-Learning-Mittel, wie z. B. Foren im Internet, auf denen die Lerner im Rahmen eines E-Learning-Szenarios zwar schriftlich in Verbindung stehen, aber eigentlich die Kommunikation in der betreffenden Fremdsprache üben. Das direkte Sprechen kann aber auch über synchrone E-Learning-Werkzeuge stattfinden, wie über Anwendungen der Internettelefonie (Skype, VoIP-Telefonie). Das Internet selbst ist ein anderes Mittel, das im Präsenzunterricht eingesetzt werden kann, da es Informationen zu vielen Themen anbietet. Anhand der hier gesammelten Daten, können sich die Schüler wiederum zu einem gewählten Aspekt äußern und sowohl das Schreiben als auch das Sprechen trainieren. Andere virtuelle Werkzeuge, wie Moodle, das Wiki, Etherpad (<https://etherpad.org/>) ermöglichen sowohl ein individuelles Lernen als auch die Kommunikation im Rahmen einer synchronen bzw. asynchronen Gruppe. Die E-Learning-Mittel können entweder den Präsenzunterricht begleiten oder abrunden oder sind Teil des Online-Unterrichts, der in virtuellen Lernräumen bzw. auf virtuellen Lernplattformen^{vii} synchron oder asynchron stattfinden kann.

Das Plus am E-Learning allgemein ist, dass die Lerner selbst entscheiden können, wann und wo sie lernen, d.h. sie haben mehr Spielraum im Organisieren des Lernprozesses. Außerdem haben sie mehr Zeit zum Denken und Recherchieren. Durch das vielfältige Audio- und Videoangebot aus dem Internet vermögen sie das Hören selbstständig, je nach eigenem Bedarf, zu trainieren. Das E-Learning wird deshalb auch als ein *selbstgesteuertes Lernen*^{viii} bezeichnet, in dem nicht nur

Kompetenzen erworben werden, sondern jeder auch die Möglichkeit hat, durch eine *selbstorganisierte Auseinandersetzung mit Lerninhalten*^{ix} diese Kompetenzen *eigenständig* und *kooperativ*^x weiterzuentwickeln.

Der Einsatz der E-Learning-Tools im Präsenzunterricht fördert das kollaborative Lernen schon daher, dass digitale Medien im Alltag eines großen Anteils von Jugendlichen und Kindern heute unabdingbar geworden sind. Für einen Unterricht mit sozialen Medien braucht man nicht unbedingt einen voll ausgestatteten Computerraum; Geräte wie Tablets, Smartphones oder Handys reichen für eine E-Learning-Sequenz aus. Mit den elektronischen Werkzeugen kann man allgemein Informationen veröffentlichen, mit anderen Kontakt aufnehmen und kommunizieren oder aber sich informieren – und das unterstützt im Grunde genommen die Kommunikation. Sie aus dem Unterricht komplett auszuschalten würde eindeutig von Nachteil sein.

2.2.1. M-Learning-Tools

Im Rahmen des E-Learnings sollte auch das M-Learning erwähnt werden und vor allem seine Anwendungen. Wenn sich das E-Learning auf das Lernen mit computerbasierten Medien bezieht, so *unterscheidet* sich das M-Learning vom E-Learning *darin, dass die computerbasierten Medien nun transportabel, eben mobil, sind*^{xi}. Gemeint sind hier Geräte wie Smartphones, Tablets bzw. Kleincomputer. Eine andere Voraussetzung für das M-Learning ist die *permanente Internetverbindung*^{xii}, die das Herunterladen bzw. das Funktionieren der Apps ermöglicht. Einige dieser Anwendungen benötigen eine durchgehende Internetverbindung, da sie die Inhalte *aus dem Internet abrufen*, um somit die *Speicherkapazität des Endgeräts zu schonen*^{xiii}. Apps sind also ein Hauptmittel des M-Learnings und haben den Vorteil, dass sie einfach zu bedienen sind, kein großes Display brauchen und *keine langen Texteingaben von den Nutzern fordern*^{xiv}. Im Bereich des Fremdsprachenlernens wurden Anwendungen entwickelt, die sich meistens für ein Anfängerniveau und *zum individuellen Üben eignen*. Sie können aber Lernenden auch im Unterricht bei der Bearbeitung unterschiedlicher Aufgabenstellungen behilflich sein.^{xv} Mit diesen Apps (z.B. *Duolingo*) kann man gewöhnlich Vokabeln, die Aussprache und das Sprechen trainieren. Einige Lehrwerkverlage, wie z. B. Klett, bieten schon zum Kursbuch (*DaF kompakt* und *Aussichten*) eine Vokabellernapp an, mit der man den neuen Wortschatz zu jedem Kapitel wiederholen bzw. testen kann. Zusätzlich zu diesen einfachen Sprachenapps gibt es noch *nicht-didaktisierte Apps*^{xvi}, die für Muttersprachler zum Zeitvertreib angedacht wurden. Dank ihres spielerischen Charakters können sie beim Vertiefen einer Fremdsprache Einsatz finden – sie eignen sich daher für fortgeschrittene Lerner. Beispiele solcher Anwendungen sind Wortspiele, wie *Wordacademy* oder *Hangman*, bei denen Lückenwörter erraten oder anhand vorgegebener Buchstaben Wörter gebildet werden müssen. Darüber hinaus gibt es noch eine erwähnenswerte Kategorie von Sprachlernapps, nämlich die Audio Adventures, die eigentlich das Hörverstehen, aber implizit auch die Kommunikation in der Fremdsprache, trainieren, da man während des Spielens Teil der App wird und reagieren muss. Im englischen Sprachbereich gibt es AudioAdventures, wie *BlindSide* oder *The Leviathan Chronicles*. Für Deutsch wurde von der ARD die App *Blowback-die Suche* produziert, die im Grunde an das Hörspiel *Blowback-der Auftrag* anschließt^{xvii}.

Apps können allgemein die Nutzer zum Sprachenlernen motivieren, besonders aber jüngere Lerner, die leicht mit diesen neuen Geräten umzugehen vermögen und oft das Internet beim Lernen benutzen.

„In Deutschland sind Jugendliche zwischen 14 und 19 Jahren zu 100% im Internet aktiv, Kinder zwischen 6 und 13 Jahren sind immerhin schon zu 57% gelegentlich im Internet; dies sind Ergebnisse der ARD-ZDF-Onlinestudie (Van Eimeren/Frees 2012) aus dem Jahr 2012 und der KIM-Studie von 2010 (MPFS 2011).“^{xviii}

Diese Anwendungen sind benutzerfreundlich und außerdem spannend konzipiert (gerade die Audio Adventures), so dass man für längere Zeit von ihnen regelrecht eingenommen wird. Wie auch beim Spielen, werden die Nutzer aktiviert und durch Erfolge während des Spiels steigt auch ihre Motivation sowie ihre Freude dabei. So findet das Üben einer Fremdsprache in einer entspannten Atmosphäre statt und das Gelernte wird vom Gedächtnis besser aufgenommen. Trotzdem sollten E-Learning- bzw. M-Learning-Tools nicht um jeden Preis im Unterricht eingesetzt werden, sondern erst dann, wenn das Lehr-/Lernszenario sie tatsächlich erfordert. Es steht der Lehrkraft frei, eine passende Auswahl an Online-Lernmaterialien bzw. Lernsoftwares zu treffen und sie dann je nach Aufgabenstellung auch zu nutzen.

2.3. Didaktische Spiele

Eine dritte Kategorie an innovativen Mitteln, die den kommunikativen Fremdsprachenunterricht fördern, sind didaktische Spiele, sei es in gedruckter Form (Karten- oder Brettspiele) bzw. im elektronischen Format oder seien es Bewegungsspiele. In der Didaktik^{xix} unterscheidet man Rollen-, Konzentrations-, Kooperations-, Assoziations-, Denkspiele, Textübungen, Experimente, Wettbewerbe, usw. Viele dieser Spiele findet man direkt in den Lehrwerken, andere werden im Internet und von Didaktikverlagen angeboten oder vom Lehrenden selbst konzipiert und zusammengestellt. Egal in welcher Form, Spiele aktivieren die Lerner, regen ihre Kreativität an, schaffen ein Gemeinschaftsgefühl, heben Lernbarrieren auf und unterstützen die Kommunikation unter den Lernern. Dabei ist sowohl die verbale Interaktion als auch die Körpersprache gemeint. Laut den suggestopädischen Erkenntnissen fordern sie kurzum *alle Sinne*^{xx}. Das Lernen fällt einem leichter und die Fortschritte sind wesentlich rascher. Was genau an den Spielen fördert die Schüler? Wenn man sich das Format der Spiele genauer ansieht, dann sind es bei den Karten- bzw. Dominospielen die Bilder, die Farben, die man mit Wörtern oder bestimmten Situationen assoziieren muss. Karten- und Dominospiele helfen meistens beim Festigen des Wortschatzes bzw. beim Lernen neuer Wörter. Hier seien die Spiele des Eli-Verlags zu erwähnen, wie z.B. das *Bilderbingo*, das *Verbenbingo*, das *Spiel der Berufe*, das *Tagesablaufdomino* und noch viele andere. Ausgehend von den Bildern und Wörtern, kann man Sätze bilden oder sich dazu äußern. Je nach dem Niveau der Lerner lassen sich verschiedene Aufgabenstellungen festlegen. Bei Brettspielen, wie *Insel der Präpositionen* oder *Bau den Satz*, können sogar richtige Geschichten in einer Spielerguppe entstehen. Durch die Spieldynamik und -atmosphäre, aber auch durch das, was das Brettbild jedem einzelnen Spieler ausdrückt, wird die Fantasie aber auch das Gedächtnis stimuliert. Dadurch löst sich der Lerner vom Kursalltag und vom kognitiven Wissen ab. Andere Hirnareale werden eingeschaltet, so dass nun auch das intuitive Wissen in Gang gesetzt wird.

„Wenn wir eine Sprache oder das Autofahren wirklich beherrschen, denken wir nicht mehr über das nach, was wir sagen oder tun müssen, sondern handeln aus dem Bauch heraus – intuitiv. Diese Art von Wissen ist es, die uns das Leben maßgeblich erleichtert und als „Meisterschaft“ bezeichnet wird. Gerade dieses intuitive Wissen entwickelt sich im Spiel. Wir üben im Spiel das Gelernte, ohne dass wir uns dessen bewusst sind, so fördern wir die Entwicklung des intuitiven Wissens.“^{xxi}

Bei Bewegungsspielen (z.B. Laufdikate, dem Obstsalat oder dem „Begriffe-Wettrennen“) ist es das körperliche Agieren selbst, ebenso aber das Gemeinschaftsgefühl, das die Lerner aufmuntert und rezeptiv für eine Wiederholung oder eine neue Lernsequenz macht. Neben den gedruckten didaktischen Spielen sollen hierbei auch die digitalen Varianten erwähnt werden, die spezialisierte Internetseiten anbieten: Auf *comiclif.com* kann man, individuell oder in der Gruppe, mit eigenen Fotos Comic-Geschichten zusammenstellen und sie dann im Kurs vorstellen; eine ähnliche Seite ist *storybird.com* mit Hilfe deren man anhand vorhandenen Bildern Geschichten schreibt. *jigsawplanet.com* bietet digitale Puzzles von Bildern an, die schon auf der Seite existieren oder aber von eigenen Bilddateien, die auf der Seite hochgeladen werden können. Diese Puzzles eignen sich z.B., wenn gerade ein neuer Wortschatz eingeführt wurde (Kleidung und Mode, Körperteile, Wohnung und Möbeln, usw.) oder beim Wiederholen von neu eingeführten Wörtern.

Unabhängig dieser klassischen Lernspiele gibt es digitale Spiele, zweidimensional^{xxii} oder dreidimensional^{xxiii}. Sie werden als Serious Games bezeichnet, da sie trotz der unterhaltsamen Komponente eigentlich einem ernsthaften Zweck dienen, und zwar eine Fremdsprache schneller und authentischer zu lernen: Man taucht kognitiv und sinnlich in eine virtuelle Realität ein, die Situationen wie im wahren Leben simuliert und in denen man als Spieler geistig sowie sprachlich interagieren muss, da man selbst mittels Avatar zur Spielfigur wird. Dieses Eintauchen in eine erweiterte Realität kann den Lernprozess beschleunigen und effektiver gestalten: Gerade die *Darstellungsmöglichkeiten* der 3D-Spiele *eröffnen andere Dimensionen der Beteiligung und der Interaktion*^{xxiv} seitens der Spieler. Es ist das Präsenzgefühl, nämlich dass man sich in der immersiven Lernumgebung wie in der Wirklichkeit fühlt, das die 3D-Serious Games von den anderen klassischen Spielen unterscheidet. Dieser Aspekt zeugt von hoher Effizienz beim Sprachenlernen; dabei ist es dennoch wichtig, dass während des Spielens die Lerner den Bezug zum Präsenzunterricht nicht verlieren: *Serious Games machen nur dann wirklich Sinn, wenn sie nicht in einer fiktionalen Welt verbleiben, sondern sowohl einen starken Bezug zum Lernen in der schulischen als auch der außerschulischen Umgebung haben.*^{xxv}

4. Schlussfolgerungen

Die digitalisierte Welt bietet heutzutage vielseitige Möglichkeiten im Erlernen einer Fremdsprache; selbst die gedruckten Lehrwerke oder Lernspiele sind meistens mit dem Internet verlinkt. Das heißt, dass die virtuelle Wirklichkeit im Fremdspracheunterricht mitberücksichtigt werden muss, um einerseits mit der neuesten Entwicklung der Sprache in Kontakt zu bleiben: Viele Sprachphänomene oder neue Wörter erscheinen meistens schon im Netz, bevor sie auf offiziellen Seiten aufgenommen und als solche thematisiert und anerkannt werden. Andererseits sollte man als Lerner oder Lehrer Kenntnis der neuesten Lernmittel (Lehrwerken, E-

Learning- und M-Learning-Tools) haben. Diese können den Lernprozess fördern, aber auch den Lehrer in der Gestaltung des Unterrichts deutlich entlasten und unterstützen. Selbst die kommunikative Kompetenz wird in der digitalisierten Welt erweitert, wenn man an die vorhandenen Apps oder an die immersive Lernumgebung denkt. Gerade junge Lerner werden hier angesprochen, die gern mit computerbasierten Medien arbeiten und dadurch motivierter eine Fremdsprache erlernen. Ohne Zugang zu den digitalen Medien, zumindest gelegentlich, ist der Fremdsprachenunterricht in unserer Zeit unvorstellbar und lückenhaft. Technik gestaltet heute unseren Alltag und unser Leben, so dass sie implizit auch unseren Lernvorgang formt und mitbestimmt. Andererseits unterstützt diese Vielfalt der technischen Anwendungen im Erlernen einer Fremdsprache die suggestopädische Perspektive: Da sie benutzerfreundlich und leicht bedienbar sind, schaffen sie die Erkenntnis bzw. den Eindruck beim Lerner, dass der Lernprozess genauso leicht und rasch vor sich geht. Dazu kommt noch der Spaß, den man mit diesen Anwendungen haben kann - und das alles steigert die Lernmotivation und ermutigt sogar weniger sprachbegabte Schüler.

Literatur

1. Arnold P., Kilian L., Thillosen A., Zimmer G. 2011. *Handbuch E-Learning- Lehren und Lernen mit digitalen Medien*, Bielefeld: Bertelsmann Verlag.
2. Biebighäuser K. 2015. *DaF-Lernen mit Apps*, Heidelberg, URL: <http://www.gfl-journal.de/2-2015/biebighaeuser.pdf> (abgerufen Mai 2017).
3. Grötzebach, C. 2010. *Spielend Wissen festigen: effektiv und nachhaltig*, Weinheim und Basel: Beltz Verlag.
4. Grötzebach, C. 2010. *Suggestopädisch trainieren=mit Gefühl, Verstand und Kompetenz trainieren*, URL: http://www.beltz.de/fileadmin/beltz/downloads/material/Download.Suggestopaedisch_trainieren.pdf (abgerufen Mai 2017).
5. Meister H., Shalaby D. 2014. *E-Learning. Handbuch für den Fremdsprachenunterricht*, München: Hueber Verlag.
6. Rösler D., Würffel N. 2014. *Lernmaterialien und Medien*, München: Goethe Institut.
7. Schlemminger G. 2012. *Virtuelle Welten – Serious Games im Unterricht*, URL: <https://www.goethe.de/de/spr/mag/20363625.html> (abgerufen Mai 2017).

ⁱ Rösler D., Würffel N. 2014. *Lernmaterialien und Medien*, München: Goethe Institut. S.30.

ⁱⁱ Grötzebach, C. 2010. *Suggestopädisch trainieren=mit Gefühl, Verstand und Kompetenz trainieren*, URL: http://www.beltz.de/fileadmin/beltz/downloads/material/Download.Suggestopaedisch_trainieren.pdf (abgerufen Mai 2017). S.3-4.

ⁱⁱⁱ Grötzebach, C. 2010. *Spielend Wissen festigen: effektiv und nachhaltig*, Weinheim und Basel: Beltz Verlag. S. 26

^{iv} Ibid. S. 24.

^v <https://www.facebook.com/beakretschmar/>

^{vi} Meister H., Shalaby D. 2014. *E-Learning. Handbuch für den Fremdsprachenunterricht*, München: Hueber Verlag. S. 12.

^{vii} z.B. Moodle (Abkürzung für Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment), eine Lernplattform auf Open-Source-Basis, <http://moodle.de/>

- viii Arnold P., Kilian L., Thillosen A., Zimmer G. 2011. *Handbuch E-Learning- Lehren und Lernen mit digitalen Medien*, Bielefeld: Bertelsmann Verlag. S. 18.
- ix Meister H., Shalaby D. 2014. *E-Learning. Handbuch für den Fremdsprachenunterricht*, München: Hueber Verlag. S. 10.
- x Arnold P., Kilian L., Thillosen A., Zimmer G. 2011. *Handbuch E-Learning- Lehren und Lernen mit digitalen Medien*, Bielefeld: Bertelsmann Verlag. S. 20.
- xi Biebighäuser K. 2015. *DaF-Lernen mit Apps*, Heidelberg, URL: <http://www.gfl-journal.de/2-2015/biebighaeuser.pdf> (abgerufen Mai 2017). S. 3.
- xii Ibid. S.4.
- xiii Ibid.
- xiv Ibid.
- xv Ibid. S.7.
- xvi Ibid. S.10.
- xvii Ibid.
- xviii Rösler D., Würffel N. 2014. *Lernmaterialien und Medien*, München: Goethe Institut. S.125.
- xix Grötzebach, C. 2010. *Spielend Wissen festigen: effektiv und nachhaltig*, Weinheim und Basel: Beltz Verlag. S.30.
- xx Ibid. S.19.
- xxi Ibid.S.26.
- xxii z.B. *Lernabenteuer Deutsch- das Geheimnis der Himmelscheibe* des Goethe-Instituts.
- xxiii z.B. das von Herrn Prof. Schlemminger geleitete europäische Projekt *eveil-3d.eu* an der Pädagogischen Hochschule Karlsruhe zum Sprachenlernen in virtuellen 3D-Welten oder der *Deutschlern-Treff auf der Second-Life-Insel* des Goethe Instituts.
- xxiv Schlemminger G. 2012. *Virtuelle Welten – Serious Games im Unterricht*, URL: <https://www.goethe.de/de/spr/mag/20363625.html> (abgerufen Mai 2017).
- xxv Ibid.