

Justus-Liebig-Universität Gießen

Fachbereich 05

MA Sprachtechnologie und
Fremdsprachendidaktik

Masterthesis für die Erlangung des Grades
Master of Arts

Fremdsprachenlernen mit Apps? Eine Evaluation der App Duolingo

Erstgutachter: Prof. Dr. Dietmar Rösler

Zweitgutachter: Prof. Dr. Henning Lobin

Autorin: Merve Usta

Matrikelnummer: 5000489

Anschrift: Siegtalstraße 179, 57080 Siegen

E-Mail: MerveUsta@gmx.de

Abgabe: 04. Dezember 2017

Inhalt

1. Einleitung.....	5
2. Die (neuen) Arten zu lernen	9
2.1 E-Learning und Blended Learning	9
2.2 M-Learning: Mobiles Lernen	10
2.2.1 Begriffsdefinition.....	10
2.2.2 Potenzial und Vorteile vom Lernen mit digitalen Medien	11
2.2.3 Nachteile und Schwierigkeiten vom Lernen mit digitalen Medien	14
2.3 Lernen.....	15
2.3.1 Arten des Lernens	15
2.3.2 Der traditionelle Unterricht	16
2.3.3 Überblick – Sprachlehr- und -lernsysteme.....	17
3. Überblick über ähnliche Studien	19
4. Theorien zum Zweitspracherwerb	22
4.1 Behaviorismus.....	22
4.2 Kognitivismus	23
4.3 Konnektionismus und Konstruktivismus.....	23
5. Autonomie und autonome Lernende.....	25
5.1 Begriffsdefinition.....	25
5.2 Lernstrategien	27
5.3 Eigenschaften eines autonomen Lernenden und Lernmaterialien für autonome Lernende	29
6. Begriffsdefinitionen für die Studie	30
6.1 Interaktivität und Interaktion.....	30
6.2 Adaptivität.....	33
6.3 Motivation und Feedback	35
6.4 Authentizität.....	38
6.5 Evaluation.....	39
6.6 Multimedia / Medien / Multimedialität.....	41
6.7 Lernsoftware	42
6.8 Usability.....	42
7. Exkurs: Qualität	43
Warum kein Kriterienkatalog?	44
8. Die Studie	45
8.1 Vorgehen.....	46
8.1.1 Allgemeines	46

8.1.2 Die Leitfragen	47
8.1.3 Der Pretest	48
8.1.4 Die Zielgruppe	48
8.2 Auswertung des Fragebogens	49
8.2.1 Allgemeines	49
8.2.2 Die Teilnehmer	49
8.2.3 Lernen mit Duolingo.....	55
8.2.4 Erwartungen an eine Sprachlernapp.....	57
8.2.5 Spaß beim Lernen mit Duolingo	59
8.2.6 Motivation beim Lernen mit Duolingo.....	61
8.2.7 Stimmen Sie dieser Aussage zu... ..	62
8.2.8 Duolingo weiterempfehlen	62
8.2.9 Positive Aspekte der App Duolingo	65
8.2.10 Negative Aspekte der App Duolingo	66
8.2.11 Änderungsvorschläge für die App Duolingo.....	67
8.2.12 Vorteile von Duolingo gegenüber dem traditionellen Fremdsprachenunterricht.....	68
8.2.13 Nachteile von Duolingo gegenüber dem traditionellen Fremdsprachenunterricht	69
8.3 Diskussion der Ergebnisse	71
9. Perspektivenwechsel.....	74
9.1 Allgemeines	74
9.2 Die Methode: Experteninterview.....	75
9.3 Vorüberlegungen zu der Erstellung der Interviewfragen	76
9.4 Die Wahl des Experten	76
9.5 Die Leitfragen	76
9.6 Das Interview.....	77
9.7 Die Auswertung des Interviews.....	77
9.7.1 Interaktivität.....	77
9.7.2 Autonomie/Individualisierbarkeit	78
9.7.3 Adaptivität.....	78
9.7.4 Flexibilität	79
9.7.5 Usability/Layout	79
9.7.6 Motivation.....	79
9.7.7 Feedback	80
9.7.8 Weitere Aspekte.....	80
9.7.9 Die Zukunft der Sprachlernapps.....	84
9.8 Diskussion der Ergebnisse	84
10. Fazit	86

11. Ausblick	88
12. Literaturverzeichnis.....	90
Anhang	97

Abbildung 1: Alter der Teilnehmer/innen	49
Abbildung 2: Fremdsprachen, die mit Duolingo gelernt wurden.	51
Abbildung 3: Wie lange haben Sie mit Duolingo gelernt?	53
Abbildung 4: Wie oft in der Woche haben Sie mit Duolingo gelernt?.....	53
Abbildung 5: Warum haben Sie sich für das Lernen einer Fremdsprache mit einer App entschieden?	54
Abbildung 6: Welche Fertigkeiten können Ihrer Meinung nach mit Duolingo trainiert werden?... 55	55
Abbildung 7: Erwartungen an eine Sprachlernapp	57
Abbildung 8: Unterkategorien für Inhaltliches.....	58
Abbildung 9: Gründe, warum das Lernen mit Duolingo Spaß gemacht hat.	59
Abbildung 10: Gründe, warum das Lernen mit Duolingo keinen Spaß gemacht hat.....	60
Abbildung 11: Was hat Ihre Motivation gefördert?.....	61
Abbildung 12: Gründe, warum Sie die App weiterempfehlen würden.....	62
Abbildung 13: Unterkategorien für Erfolgsgarantie.....	63
Abbildung 14: Gründe, warum Sie die App nicht weiterempfehlen würden.....	64
Abbildung 15: Was hat Ihnen an Duolingo gut gefallen?.....	65
Abbildung 16: Was hat Ihnen an Duolingo nicht gut gefallen?.....	66
Abbildung 17: Änderungsvorschläge	67
Abbildung 18: Vorteile von Duolingo gegenüber dem traditionellen Fremdsprachenunterricht ...	68
Abbildung 19: Nachteile von Duolingo gegenüber dem traditionellen Fremdsprachenunterricht.	70

1. Einleitung

Das Smartphone ist seit einigen Jahren zu einem festen Bestandteil des Alltags geworden, wobei die Nutzung sich bei weitem nicht nur auf das Telefonieren oder Nachrichtenversenden beschränkt. Das Statistische Bundesamt fand heraus, dass im Januar 2017 in 95,5% der befragten Haushalte (insgesamt 37.381 Haushalte) ein Smartphone genutzt wurde. In einer Untersuchung aus dem Jahr 2016 kam heraus, dass 55% der Internetnutzer in sozialen Netzwerken aktiv waren, 89% nach Waren und Dienstleistungen gesucht und 54% das Internet auch für Online-Banking Dienste genutzt haben (Statistisches Bundesamt). Diese Ergebnisse machen deutlich, dass das Smartphone unsere Aktivitäten im Alltag, wie z. B. unser Einkaufsverhalten, beeinflusst. Der Bildungsbereich ist von dieser Entwicklung auch betroffen. Ein Blick in die Stores bzw. in den Appstore und den Playstore macht deutlich, dass bereits zahlreiche Apps für den Bildungsbereich angeboten werden. Unter einer App oder auch Applikation versteht man eine Art Software oder ein Programm für das Smartphone (vgl. Duden-Online, Stand: 08.11.2017). In dieser Arbeit werden die Begriffe Lernsoftware, Lernprogramm und App synonym verwendet. Durch diese Entwicklungen bietet sich eine ganz neue Art eigenständig und selbstverantwortlich mit Hilfe einer App zu lernen.

In der Fremdsprachendidaktik geht der Trend in den letzten Jahren immer mehr Richtung Individualität und Autonomie. Durch den Einsatz von digitalen Medien im Fremdsprachenunterricht soll die neue Vorstellung vom Lernen realisiert werden. In Zusammenhang damit spielt in der Literatur auch der Konstruktivismus eine große Rolle. Dieser Lerntheorie wird zugeschrieben, das Lernen mit digitalen Medien am meisten zu betonen. Diese Entwicklung in der Fremdsprachendidaktik sieht Meyer (1992) schon sehr früh voraus:

Für den Fremdsprachenunterricht zeichnet sich der Beginn eines Umbruchs ab. Das traditionelle Lehrwerk wird an Bedeutung verlieren. Interaktive Multimedia-Lernsysteme, die den Zugriff auf Texte, Bilder, Ton und Filmsequenzen ermöglichen [...] werden zunehmend wichtiger und eröffnen neue didaktische und methodische Perspektiven. (ebd. 247)

Meyer hat damals wahrscheinlich noch nicht an Sprachlernapps gedacht, jedoch hat er die Zukunft des Sprachenlernens gut erfasst. Dadurch dass man das Smartphone fast immer bei sich hat und es im Appstore oder im Playstore zahlreiche Lernapps und auch Sprachlernapps gibt, ist es quasi immer möglich zu lernen. Das traditionelle Lehrwerk und auch der traditionelle Fremdsprachenunterricht könnten dadurch an Bedeutung verlieren, da sie einerseits nicht flexibel sind und andererseits unter Umständen nicht kostenlos angeboten werden. Auf diese und weitere Vorteile des mobilen Lernens komme ich in Kapitel 2.2.2 noch genauer zu sprechen. Digitale Medien im Fremdsprachenunterricht bzw. der Einsatz digitaler Medien für das Fremdsprachenlernen stellen zwar kein neues Thema dar, jedoch ist das Lernen mit Apps eine neue Entwicklung, die bislang noch ziemlich unerforscht ist. Lernen mit Apps ist keine abgelehnte Methode, da einerseits kostenlos zahlreiche Apps zum Lernen in den Stores angeboten werden und sie andererseits, wie man später auch an der Anzahl der Teilnehmer erkennen wird, von vielen jungen Menschen genutzt wird. Deshalb ist es für die Wissenschaft nicht uninteressant, sich mit dem Sprachenlernen mittels Apps zu beschäftigen.

Das zentrale Problem des Lernens mit einer App ist meiner Meinung nach das Fehlen einer kompetenten Lehrkraft. Die Rolle der Lehrperson beschränkt sich nicht nur darauf, Wissen zu vermitteln, sondern dazu gehören auch die Motivierung und die Bereitstellung von zusätzlichen Materialien (vgl. Leutner, 1995: 141). Beim Lernen mit einer App fehlt die Lehrperson und dadurch muss der Lernende einerseits von der App motiviert werden oder sich selbst motivieren und wenn er sich mit einem Thema intensiver befassen möchte, muss er sich selbst auf die Suche nach zusätzlichen Materialien, Informationen etc. machen. Deshalb ist es interessant, herauszufinden, wie die neue Art eine Fremdsprache zu lernen von den Nutzern einer Sprachlernapp empfunden wird. Wird das Fehlen einer Lehrkraft überhaupt wahrgenommen oder werden andere Defizite aufgedeckt?

Das Thema dieser Arbeit „Fremdsprachenlernen mit Apps? Eine Evaluation der App Duolingo“ hat das Ziel, eine Evaluation aus der Sicht der Lernenden, also der Nutzer dieser App, vorzunehmen. Für die Studie wurde die App Duolingo ausgewählt, da sie einerseits kostenlos angeboten wird, was vermuten lässt, dass sie eher von Schülerinnen und Schülern genutzt wird. Andererseits war der Slogan „Die beste neue Methode, eine Sprache zu lernen“ (www.duolingo.com) ausschlaggebend für die Wahl. Wird die Art und Weise, wie mit Duolingo gelernt wird, auch von den Nutzern als beste Methode anerkannt oder haben sie

eine andere Meinung zu der Methode? Und welche Methode steckt eigentlich hinter genannter App?

Für die Studie wurden drei übergeordnete Leitfragen formuliert:

1. Inwieweit stellt Duolingo eine erfolgreiche Art, eine Fremdsprache zu lernen, dar?
2. Inwieweit realisiert Duolingo die aktuellen Trends der Fremdsprachendidaktik?
3. Inwiefern werden die Vorteile des E-Learnings/M-Learnings in Duolingo umgesetzt?

Das Hauptinteresse dieser Studie liegt in den Einstellungen der Lernenden, sodass dafür eine quantitative Untersuchung durchgeführt wurde. Dazu wurde ein Fragebogen erstellt, welchen die Nutzer von Duolingo online ausfüllen konnten. Um den Inhalt der Studie einzugrenzen, wurden anhand der Vor- und Nachteile des E-Learnings/M-Learnings, die später näher erläutert werden, sieben Aspekte ausgewählt, die den Kern der Evaluation bilden sollen. Bei diesen Aspekten handelt es sich um Flexibilität, Usability, Autonomie, Adaptivität, Feedback, Motivation und Interaktivität. Die Begründungen, warum genau diese Aspekte ausgewählt wurden, folgt in Kapitel acht. Als Ergänzung und zum Perspektivenwechsel wurde ein Experteninterview durchgeführt. Dies hatte zum Ziel, die Sicht einer Person, die sich auf wissenschaftlicher Ebene intensiver mit Duolingo beschäftigt hat, einzuholen und einen Vergleich mit der Lernendenperspektive vorzunehmen.

E-Learning, Blended-Learning und M-Learning sind Begriffe, die in der Fremdsprachendidaktik hoch aktuell und entscheidend für das Lernen mit Apps sind. So beginnt die Arbeit mit Erläuterungen dieser Begriffe und einem kleinen Überblick zu Sprachlehr- und -lernsystemen. Das Lernen mit Apps ist ein eher unerforschtes Thema und eine Studie zur Evaluation einer Sprachlernapp konnte nicht gefunden werden. In Kapitel drei werden einige ähnliche und interessante Studien vorgestellt. Im darauffolgenden Kapitel geht es dann um die Theorien zum Zweitspracherwerb. Wie anfangs erwähnt wurde, wird der Konstruktivismus als die Theorie gesehen, die die Trends in der Fremdsprachendidaktik am ehesten aufgenommen hat und vor allem viel Wert auf die Autonomie der Lernenden legt. Deshalb werden die Inhalte und Ziele der vier Theorien kurz erläutert. In Kapitel fünf und sechs werden neben den Hauptaspekten der Studie einige weitere Begriffe definiert. So wird der Begriff Autonomie separat in einem eigenen Kapitel erläutert. Dies hat den Grund, dass Autonomie nicht nur beim Fremdspracherwerb, sondern in vielen Bereichen des

Lebens eine enorme Bedeutung bekommen hat. Autonomie wird in vielen Bereichen, sowie auch beim Lernen, gefordert. Deshalb wird der Begriff ausführlicher besprochen sowie Eigenschaften von autonomen Lernenden und von Lernmaterialien diskutiert. Dies ist in der Hinsicht für die Studie interessant, dass es beim Lernen mit einer App genau um Autonomie und Freiheit geht. Darauf folgen weitere Begriffsdefinitionen unter anderem werden die Hauptaspekte im Kontext der Studie definiert. Bei einer Evaluation geht es meist um die Qualität eines Produktes. In der Literatur wird die Qualität eines Produktes bzw. eines Produktes für das Fremdsprachenlernen, des Öfteren anhand eines Kriterienkatalogs gemessen. Dazu wird ein Katalog mit Kriterien zu den unterschiedlichsten Bereichen beispielsweise einer Software formuliert und gewichtet. Daraufhin wird dieser Katalog durchgearbeitet und die Software geprüft. In meiner Studie habe ich mich bewusst gegen einen Kriterienkatalog entschieden und die Gründe dafür in einem Exkurs erläutert. In Kapitel acht geht es um die Studie. Das Vorgehen wird besprochen und die Leitfragen vorgestellt, die für die einzelnen Interessenpunkte formuliert wurden. Diese werden nach der Auswertung der Ergebnisse im Diskussionskapitel beantwortet. In Kapitel neun wird der Perspektivenwechsel vorgenommen. Nachdem kurz die Methode Experteninterview beschrieben wurde, wird die Wahl des Experten begründet. Auch hier werden die Leitfragen nach der Auswertung der Ergebnisse beantwortet. Zum Schluss werden in einem Fazit die Ergebnisse zusammenfassend betrachtet.

Das Ziel der Arbeit ist nicht die Ausarbeitung von Verbesserungsvorschlägen. Es sollen vielmehr aus Sicht der Lernenden und ergänzend aus der Perspektive eines Experten, in Bezug auf die sieben Hauptaspekte Defizite der App herausgearbeitet und Elemente, die Duolingo erfolgreich umgesetzt hat, bestätigt werden. Die App wird nicht beschrieben, d. h. es werden aus meiner Sicht keine Beschreibungen zu den Hauptaspekten oder anderen Bereichen der App gemacht. Dies hat den Grund, dass für eine nutzbringende Beschreibung der App ein Kriterienkatalog formuliert oder ein bestehender herangezogen werden müsste. Ich habe darauf verzichtet, da dies viel zu umfangreich wäre, um es in diese Arbeit integrieren zu können.

2. Die (neuen) Arten zu lernen

2.1 E-Learning und Blended Learning

Strasser (2011) sieht den Begriff E-Learning neben der Übersetzung des elektronischen Lernens auch als ein Synonym für die Digitalisierung des Bildungsbereichs (vgl. 2011: 10). Für Rösler (2007) kann der Begriff E-Learning nicht klar eingegrenzt werden. Er stellt sich die Frage, ob man schon von E-Learning sprechen könnte, „wenn in den Lernprozess überhaupt irgendeine Art von digitalem Material oder einer Verwendung von digitalen Kommunikationskanälen eingebracht wird“ (Rösler, 2007: 8). Seiner Meinung nach spielen verschiedene Aspekte des Lernens, wie zum Beispiel die Kommunikation zwischen der Lehrperson und dem Lernenden, die Verteilung des Lernmaterials und auch die Kooperation innerhalb der Lernergruppe entscheidende Rollen (vgl. Rösler, 2007: 9). Zusätzlich ist für Rösler in diesem Kontext das eigenverantwortliche Lernen von besonderer Bedeutung. So definiert er E-Learning als einen Raum, „an dem Lernende sich und ihre Arbeitsergebnisse produzieren und darstellen, an dem sie Simulationen durchführen und komplexe Lernwelten im Internet entdecken können und mit anderen Lernenden interagieren“ (Rösler, 2007: 9). Auch Arnold (2013) sieht E-Learning als einen Lernraum und er betont ebenfalls die Interaktion der Lernenden miteinander. Durch digitale Medien können Lerninhalte multimedial präsentiert werden, wodurch dem Lernenden die interaktive Bearbeitung und die Kooperation mit anderen Lernenden ermöglicht wird (vgl. Arnold, 2013: 18). Es sollte sich nicht das Bild des Lernenden, welcher alleine vor dem PC oder am Smartphone lernt, verfestigen, da digitale Medien einerseits im Lernprozess die Kooperation und Kommunikation mit anderen Lernenden oder auch Muttersprachlern fördern und andererseits das Alleinlernen auch ohne den Einsatz digitaler Medien ein fester Bestandteil des Fremdsprachenunterrichts ist. Dazu zählen beispielsweise das Vokabellernen oder das Verfassen eines Lerntagebuchs (vgl. Rösler, 2007: 28). Arnold (2013) fasst die zentralen Aspekte des E-Learnings zusammen, indem er darauf aufmerksam macht, dass es dabei um ein „neues multimediales Lehr- und Lernarrangement“ gehe, welches „auf der Basis der elektronischen Informations- und Kommunikationstechnik“, entwickelt worden sei, „in dem Lernen, Kompetenzentwicklung und Bildung von Individuen einzeln oder in Gruppen stattfinden kann“ (2013: 18).

Öfters wird in Zusammenhang mit dem Lernen mit digitalen Medien auch der Begriff des Blended-Learnings genannt. Blended Learning kann man aus dem Englischen frei als

vermisches Lernen übersetzen, wobei es dabei um das Vermischen der Lernmethoden geht (vgl. Strasser, 2011: 23). Diese Art des Lernens soll den Präsenzunterricht nicht komplett ersetzen, sondern ihn um virtuelle Komponenten ergänzen (vgl. Schulmeister, 2005:5). Rösler (2007) definiert Blended-Learning als hybrides Lernen bzw. als verteiltes Lernen und stellt verschiedene Möglichkeiten der Mischung vor. Präsenzseminare könnten online nach- und vorbereitet oder Foren als zusätzliche Betreuungsangebote für Lernende betrachtet werden (vgl. 2007: 19). In Köhne (2005) lässt sich die Definition finden, dass es sich beim Blended-Learning um „ein integriertes Lernkonzept [handele], das die heute verfügbaren Möglichkeiten der Vernetzung über Internet und Intranet in Verbindung mit >>klassischen<< Lernmethoden und -medien in einem sinnvollen Lernarrangement optimal nutzt“ (Sauter/Sauter, 2002: 66, zit. nach Köhne, 2005: 7).

2.2 M-Learning: Mobiles Lernen

2.2.1 Begriffsdefinition

Neben dem Begriff des E-Learnings wurde auch M-Learning in der Fremdsprachendidaktik der letzten Jahre sehr populär. Dieser Begriff scheint für das Thema dieser Arbeit passender als der des E-Learnings zu sein. M-Learning bezieht sich auf das Lernen mit mobilen Endgeräten, welche das Lernen an jedem Ort zu jeder Zeit ermöglichen. So betont M-Learning die räumliche Trennung von Lernen und dem Klassenzimmer. Typisch für M-Learning ist die Dauer der Lerneinheit. Der Unterricht hat bestimmte Zeitvorgaben, an die sich Lernende halten müssen. Wenn man sich vor den Computer setzt, um mit einer Lernsoftware zu lernen, plant man ebenfalls eine bestimmte, evtl. längere, Zeit zum Lernen ein. Wenn man aber an einem mobilen Endgerät, wie dem Smartphone, lernt, ist die Dauer verglichen zu den eben genannten anderen Formen deutlich kürzer. Denn da kann das Lernen beispielsweise an der Bushaltestelle, beim Warten auf den Bus oder im Wartezimmer eines Arztes stattfinden (vgl. Rösler, 2012: 62).

Heute kann man sich nicht nur auf das Smartphone beziehen, wenn es um M-Learning geht. Mitschian macht schon 2010 darauf aufmerksam, dass der Computer immer kleiner und somit tragbarer werde. Die Nutzung von Netbooks mit einer SIM-Karte öffnet die Tür in das World Wide Web, wenn man keine WLAN Verbindung hat. So kann man keine Unterscheidung mehr zwischen einem Smartphone, einem Tablet und einem Computer bzw. Laptop machen (vgl. Mitschian, 2010: 11). Alle genannten Geräte können auf die gleiche Art und Weise unterwegs genutzt werden. Der einzige Unterschied, den man nicht außer

Acht lassen sollte, ist die Größe der Bildschirme. Ein Smartphone-Bildschirm ist nicht mit einem Laptop-Bildschirm vergleichbar, jedoch passen sich die Inhaltsdarstellungen an das jeweilige Gerät an, sodass auch auf kleinen Bildschirmen problemlos gelernt werden kann. Für M-Learning braucht man nach Mitschian (2010) ein Gerät mit Display, eine Eingabevorrichtung, wie z. B. den Touchscreen am Smartphone, eine Ein- und Ausgabevorrichtung für den Ton und eine stabile Internetverbindung (vgl. ebd. 12).

Auch dem zentralen Aspekt des M-Learnings, dass man jederzeit an jedem Ort mit einem mobilen Endgerät lernen kann, wird in der Studie nachgegangen.

2.2.2 Potenzial und Vorteile vom Lernen mit digitalen Medien

In der Literatur werden zahlreiche Vorteile des Einsatzes von digitalen Medien bzw. von E-Learning genannt. Diese werden in diesem Abschnitt zusammenfassend dargestellt.

Strasser (2011) betrachtet die Vorteile des E-Learnings aus zwei unterschiedlichen Perspektiven. Aus der Lernenden-Perspektive nennt er an erster Stelle die Flexibilität der Organisation des Lernprozesses. Darunter ist zu verstehen, dass die Lernenden den Lernort, die Lerninhalte, die Dauer und den Lernweg selbst wählen können. Auch Arnold (2013) nennt die Flexibilität in Ort und Zeit als einen Vorteil. Sowohl Lernende als auch Lehrende sind in der zeitlichen und örtlichen Gestaltung unabhängig voneinander und bestimmen diese selbst (ebd. 45). Hier spielt die Autonomie, die durch das E-Learning stärker betont wird, ebenfalls eine Rolle. Denn ein unumstrittener Vorteil des E-Learnings ist, dass Lernende autonom und selbstgesteuert lernen können. Die Förderung der Motivation und der Zusammenarbeit mit anderen Lernenden sind nach Strasser (2011) weitere Vorteile. Das Netz bietet Lernenden die Möglichkeit neuer Arten der Zusammenarbeit, sodass beispielsweise Menschen an verschiedenen Orten gemeinsam lernen und ihr Wissen austauschen können. Außerdem können durch digitale Medien komplexe Sachverhalte „einleuchtend[e]“ dargestellt werden, sodass das Lernen einfacher wird. Zudem können authentische Materialien genutzt werden, wobei die Ressourcen sehr umfangreich sind, wie z. B. dass Lernende Linklisten bekommen (vgl. ebd. 16). Zusätzlich gibt es mehr Präsentationsmöglichkeiten, die die Kreativität der Lernenden fördern (Arnold, 2013: 48).

Aus der Organisatoren-Perspektive nennt Strasser „die schnelle, örtlich unbegrenzte Distribution von Lernangeboten“ (ebd. 16). Des Weiteren können Lerninhalte, anders als in

gedruckten Kursbüchern, schnell und kostengünstig aktualisiert und neue Materialien auch kostengünstig produziert werden. Zuletzt nennt er noch die „Einsparungen bei Reisekosten und Dienstausschlag in der betrieblichen Weiterbildung“ (ebd. 16).

In Bezug auf Blended-Learning nennt Strasser weitere Vorteile: In der heutigen Zeit ist Computerwissen und kompetenter Umgang mit digitalen Medien von zentraler Bedeutung, da diese sich in vielen Bereichen unseres Alltags ausgebreitet haben. So kann die Arbeit im Unterricht mit digitalen Medien auch positive Auswirkungen auf andere Bereiche bzw. das spätere Leben unabhängig von Fremdsprachen haben. Deshalb bietet sich der Fremdsprachenunterricht unter Einsatz von digitalen Medien sehr gut an, um vorhandenes Wissen im Umgang mit solchen Medien zu erweitern und zu verbessern (vgl. ebd. 25). Der Einsatz von digitalen Medien im Fremdsprachenunterricht hat zudem den Vorteil, dass Lernende sich die Materialien auch von zu Hause aus anschauen und mit ihnen arbeiten können. Dies ermöglicht auch Lernenden, die krank sind, eine schnelle Nacharbeitung des Lernstoffs. Dadurch, dass Materialien online zur Verfügung gestellt werden, können Papier- und Kopierkosten eingespart werden (vgl. ebd. 26). Lernende können zusätzlich unabhängig von dem zur Verfügung gestellten Material selbst im Internet nach für sich geeigneten Materialien suchen und diese mit anderen Lernenden teilen. Dies nennt Arnold (2013) die „Offenheit und Vielfalt von Lernressourcen“ (ebd. 45).

In Kleinschroth (2000) ist des Weiteren eine Liste mit Leistungen von Computern gegenüber dem Lehrer zu finden. Die erste Leistung ist die Förderung der Motivation auf unterschiedliche Art und Weise, wie z. B. durch Musik, Spielelemente oder den Aufgabenkontext. Auf jede gemeisterte Aufgabe folgt ein Lob, das dem Lernenden den Lernerfolg bewusstmachen soll, sodass die Motivation gesteigert wird (vgl. ebd. 30). Durch sofortige Korrekturen wird man als Lernender nicht lange auf Feedback warten müssen und das Programm liefert sofort weitere Aufgaben, wodurch erneut Zeit im Lernprozess gespart werden kann. Außerdem verhindern sofortige Korrekturen auch ein Steckenbleiben in einer Aufgabe. Falls dies der Fall sein sollte, stehen Hilfestellungen, wie z. B. ein Diskussionsforum mit anderen Nutzern, direkt zur Verfügung (vgl. ebd. 31.). Das Feedback hat mehrere Funktionen, dazu gehören das Motivieren, das Loben, das Korrigieren und das Bewerten der Lernenden. Die Motivation kann auch durch eine bildliche Darstellung des Lernfortschritts gesteigert werden. Ein zentraler Aspekt in Kleinschroth ist, dass beim Lernen am Computer mit beispielsweise einer Lernsoftware Ängste nicht im Vordergrund stehen. Lernende, die im Klassenverband Angst haben, zu sprechen, Angst davor haben,

Fehler zu machen, Angst vor Mitlernenden haben, müssen sich am Computer darüber keine Gedanken machen. Das Lernen findet quasi anonym statt. Man hat zwar Kontakt zu Mitlernenden, beispielsweise im Forum, jedoch kommt keinerlei räumliche Nähe zustande. Man kann synchron kommunizieren, bleibt aber dennoch anonym und muss sich vor Mitlernenden nicht zurückhalten. Wie Kleinschroth es formuliert, „braucht [man] keine Angst vor dem Spott der Gruppe zu haben“ (ebd. 30), wenn man online lernt. Interaktivität und Adaptivität werden von ihm ebenfalls angesprochen. Anders als in einer Klasse ist virtuell das interaktive Arbeiten nur mit Eigeninitiative möglich. Das In-Dialog-Treten mit dem Programm geschieht nur, wenn der Lernende es möchte. Die Erkenntnisse aus diesem Buch liegen nun 17 Jahre zurück und in diesem Aspekt hat sich einiges geändert. Apps oder auch Internetseiten zum Sprachenlernen verschicken Mails oder Push-Benachrichtigungen an das Smartphone und treten so in den Dialog mit dem Nutzer. Eigeninitiative ist nun nicht mehr notwendig, da die App selbst mit uns kommunizieren kann und uns an das Lernen erinnert. Unter Adaptivität versteht Kleinschroth die Anpassung des Programms an das Niveau des Nutzers. Bei adaptiven Programmen kann der Nutzer aus unterschiedlichen Formen von Hilfen selbst wählen. Kleinschroth nennt hier Hilfen, die nach Ausführlichkeit abgestuft sind, induktive Hilfen und deduktive Hilfen (ebd. 32). Eine weitere Besonderheit ist die Flexibilität von Computerlernprogrammen. Lernende können selbst frei den Lerninhalt, den Lernweg und die Aufgabentypen wählen. Außerdem kann man über den Schwierigkeitsgrad und die Anzahl der Versuche, bevor das Programm den Nutzer korrigiert, selbst entscheiden (ebd. 32). Zuletzt führt Kleinschroth noch die Möglichkeit des mehrkanaligen Lernens an. Sprachlernprogramme können Bilder, Videos, Tonaufnahmen etc. anbieten, was das mehrkanalige Lernen fördert. Durch die Aufnahme des Lernstoffs über mehrere Sinneskanäle kann der Lernerfolg gesteigert werden (ebd. 32).

Ludewig (2004) fasst die zentralen Vorteile der digitalen Medien im Lernprozess zusammen:

Als Lernpartner werden dem Computer die Vorzüge eines a) zeitlich flexibel verfügbaren, b) sich dem individuellen Arbeitstempo und Kenntnisstand des Lerners anpassenden und c) objektiven Betreuers zugesprochen, der d) ein schnelles Feedback bietet, e) Lernprotokolle anfertigen kann und f) menschlichen Lernpartnern monotone Tätigkeiten abnimmt. (Ludewig, 2004: 540)

2.2.3 Nachteile und Schwierigkeiten vom Lernen mit digitalen Medien

Die weiter oben genannten Vorteile können sich sehr schnell zu einem Nachteil entwickeln, da Flexibilität, Freiheit und Selbststeuerung den Lernprozess auch negativ beeinflussen können. Lernen mit digitalen Medien erfordert eine hohe Disziplin, da beispielsweise beim Lernen ohne festgelegte Lernzeiten das Lernen „fragmentarisiert“ (Arnold, 2013: 45) wird und es so nicht zu dem gewünschten Lernerfolg führen kann. Des Weiteren kann die Fülle von Materialien im Netz überfordernd für einige Lernende sein und dazu führen, dass sie die Orientierung verlieren. Damit das Internet als Materialquelle genutzt werden kann, müssen bei den Lernenden Recherchetechniken und Bewertungskompetenzen vorhanden sein (vgl. Arnold, 2013: 46). Die Förderung der Kooperation von Lernenden wurde weiter oben als ein Vorteil des E-Learnings angeführt, jedoch kann dies in Bezug auf die Kommunikation untereinander auch nachteilhaft sein. Weitere Nachteile in Strasser (2011) sind, dass Lernende nicht mehr von der Lehrperson motiviert und positiv beeinflusst werden können. So fehlen wichtige „Aufmerksamkeits- und Bestätigungssignale“ (ebd. 17), die den Lernprozess fördern. Ein differenziertes Ausdrücken und Verstehen ist nicht mehr möglich.

Beim Blended-Learning sind die Kommunikationskanäle eingeschränkt, sodass beispielsweise die nonverbale Kommunikation nicht mehr möglich ist. Lernende können Gestik und Mimik, außer im Falle eines Videochats, nicht sehen und auch geht „die Spontaneität von Dialogen“ (Arnold, 2013: 48) sowie bei asynchroner Kommunikation ein Teil des Kontextes verloren. Zudem ist technische Kompetenz eine Voraussetzung, um die Vorteile des E-Learnings nutzen zu können. Des Weiteren birgt der Vorteil des zeitunabhängigen Lernens auch einen Nachteil, da eine synchrone Kommunikation mit Mitlernenden auch eine Abhängigkeit darstellt und die Autonomie eingrenzt (vgl. Strasser, 2011: 27). Zudem muss das Lehrpersonal entsprechend geschult und die Lernenden müssen Zugang zu digitalen Medien haben, um die genannten Vorteile ausschöpfen zu können. Dies kann auch zu höheren Kosten führen. Strasser nennt die Akzeptanz des Blended-Learnings als einen Nachteil (ebd. 28). Das Lehrpersonal muss nicht nur in Bezug auf den Umgang mit digitalen Medien geschult werden, sondern auch auf ihre neue Rolle im Unterricht vorbereitet werden. Die Lehrperson sollte „die Autonomie und die Selbstorganisation der Lernenden in virtuellen Lehr- und Lernarrangements optimal unterstützen können“ (Arnold, 2013; 47). Im Gegensatz dazu müsste den Lernenden bewusstgemacht werden, dass sie nun Wahlmöglichkeiten haben, frei in der Gestaltung des Lernweges sind und sie müssten mit

dieser neuen Situation im Fremdsprachenunterricht umgehen können (vgl. Arnold, 2013: 46).

2.3 Lernen

2.3.1 Arten des Lernens

Lernen kann in vielen verschiedenen Situationen und mit unterschiedlichen Personen oder alleine stattfinden. Alleinlernen heißt aber nicht direkt, dass Lernende isoliert lernen. Dieser Begriff kann sich auch auf die Phasen im Unterricht beziehen, in denen Lernende eigenständig Aufgaben lösen. Der Begriff Selbstlernen hingegen ist ein Bestandteil des sozial organisierten Lernens. Hier finden Lernphasen unabhängig von der Lehrperson oder der Institution statt, wobei es sich nicht um autonomes Lernen handelt. Denn Selbstlernen wird durch Materialien etc. fremdgesteuert, so findet beim Selbstlernen kein Direktunterricht statt, da die Wissensvermittlung räumlich von der Lehrperson getrennt stattfindet (vgl. Rösler, 2012: 116; Lahaie, 1995: 13). Den Unterschied zwischen Selbstlernen und selbstbestimmtem Lernen macht Rösler (2007) wie folgt deutlich: Beim Selbstlernen liege der Fokus auf den Aktivitäten der Lernenden sowie auf den Organisationsformen des Lernprozesses. Selbstbestimmtes Lernen fokussiere sich auf den Aspekt der Selbstbestimmung der Lernenden im Lernprozess (vgl. ebd. 33). Fernlernen ist der Gegenbegriff zum Lernen im Unterricht. Fernlernen stellt die Alternative für Lernende dar, die aus unterschiedlichen Gründen nicht am Unterrichtsort sein können oder nicht sein wollen. So findet der Lernprozess nicht im Klassenverband statt, sondern allein, wobei es natürlich zu Treffen mit Tutoren oder Mitlernenden kommen kann. Für diese Art des Lernens spielen Medien eine besonders wichtige Rolle. Sie dienen der Verbreitung von Materialien oder zur Kommunikation mit Lehrperson und anderen Lernenden. Mit der Digitalisierung wurden die Möglichkeiten im Fernlernen deutlich erhöht, sodass beispielsweise asynchrone Kommunikation möglich ist. So wird auch das kooperative Lernen im Fernlernen gefördert (vgl. Rösler, 2012: 117). Präsenzlernen bezeichnet Rösler (2012) als das Gegenstück zum virtuellen Lernen, was er als „Lernen in einem Kontext, an dem die Lernenden nicht mehr physisch gemeinsam an einem Ort präsent sein“ (ebd. 118) müssen, definiert. Hier muss man anmerken, dass Präsenzunterricht heute nicht mehr unbedingt bedeuten muss, dass alle Lernenden an dem gleichen Ort physisch anwesend sind. Durch die Möglichkeit einer Video-Konferenz können Lernende an anderen Orten ebenfalls am Präsenzunterricht teilnehmen (vgl. Arnold, 2013: 18).

Lernende, die expansiv lernen, haben eine größere Auswahl an Lernressourcen und abwechslungsreiche Kontakte, so dass soziale Gemeinschaften entstehen. Defensiv lernen Lernende, wenn sie aus Angst lernen und keine anderen persönlichen Gründe für das Lernen haben (vgl. Arnold, 2013: 44).

Im Gegensatz zum Lernen bezeichnet Erwerb „die Aneignung einer körperlichen oder kognitiven Fertigkeit“ (Baumgartner/Payr, 1999: 182), dabei kann sich die Person des Lernprozesses bewusst oder auch nicht bewusst sein. So versteht man unter Erwerb sowohl das bewusste Lernen, wie z. B. in der Schule, als auch den natürlichen Prozess, im Alltag etwas zu lernen. Die Autoren unterscheiden das Lernen vom Erwerb, indem sie darauf aufmerksam machen, dass das Lernen ein bewusster Prozess sei, welcher sowohl im Alltag oder auch in einer Institution, wie der Schule, stattfinden kann. Dabei strengt sich die Person im Lernprozess aktiv an und kann auch von außen beispielsweise durch die Lehrperson unterstützt werden (vgl. ebd. 182).

2.3.2 Der traditionelle Unterricht

Der traditionelle Unterricht kann nicht den neuen Forderungen in der Fremdsprachendidaktik vollständig gerecht werden. Die Forderung nach Autonomie und Selbstbestimmung ist mit dem Unterricht in der Klasse schwer vereinbar. Im traditionellen Fremdsprachenunterricht ist es sehr schwierig, auf die Bedürfnisse der einzelnen Lernenden einzugehen. Die Lehrperson kann sich nicht an alle Lernstile, Gewohnheiten, etc. anpassen und der Lernende sollte sich an die Vorgaben der Lehrperson halten; beispielsweise daran, welches Lehrwerk benutzt wird. Lehrperson und Lernende müssen Kompromisse eingehen, d. h., dass beispielsweise die Lehrperson Lehrmaterialien für schwache und für starke Lernende anbieten kann, damit diese in ihrem eigenen Tempo lernen können. Zwar kann im traditionellen Unterricht auch autonom gelernt werden, z. B. durch den Einsatz digitaler Medien, die die Lernenden nach ihren eigenen Bedürfnissen einsetzen können, trotzdem ist die Abhängigkeit von der Lehrperson ein zentraler Kritikpunkt an dieser Unterrichtsart. Der traditionelle Unterricht ist gekennzeichnet durch die Abhängigkeit von der Lehrperson, deshalb können Lernende ihren Lernweg nicht selbst gestalten. Außerdem sind die Lernenden an einen Lernort (meist das Klassenzimmer) gebunden. Sie können zwar selbst überall lernen, sind aber hauptsächlich an den einen Lernort gebunden. Des Weiteren steht die Lerndauer fest und kann nicht geändert werden. Die Unterrichtszeit kann für manche zu knapp sein und für andere zu lange, da sie eine entsprechende Konzentrationsspanne überfordert. Ein wichtiges Defizit im traditionellen Sprachunterricht ist, dass nicht jeder

Lernende aktiv sein kein. Das heißt, dass die meiste Sprechzeit der Lehrperson zukommt und einzelne Lernende nur im Falle, dass sie von der Lehrperson wahrgenommen werden, sprechen können. Die Lehrperson ist das Modell für die Fremdsprache bzgl. beispielsweise der Aussprache. Alternativen im Unterricht gibt es keine. Zusätzlich besteht im traditionellen Unterricht immer eine Art Wettbewerbs- und Erfolgsdruck. Wettbewerb kann zwischen Lernenden stattfinden, die sich miteinander vergleichen. Der Erfolgsdruck hingegen entsteht durch die Notengebung (vgl. Huneke/Steinig, 2013: 119ff).

Reglin (2001) kritisiert die Fremdsteuerung der Lernenden im traditionellen Fremdsprachenunterricht. Er gibt wieder, dass ohne Transparenz Entscheidungen über Inhalte und Methoden getroffen werden, wobei persönliche Zielsetzungen für den Unterricht einzelner Lernender und ihre Meinungen zu den Inhalten und Methoden unberücksichtigt bleiben. Des Weiteren schildert er, dass im traditionellen Unterricht nicht die individuelle Kompetenzentwicklung der Lernenden im Fokus stehe und diese eine überwiegend passive Rolle im Unterricht einnehme. Diese Charakteristika ordnet er der starken Didaktik zu (vgl. ebd. 55). Im Gegensatz dazu werden Lernende in schwachen Didaktiken bei der Inhalts- und Methodenauswahl berücksichtigt und nehmen aktiv an der Gestaltung des Lernprozesses teil (vgl. ebd. 56).

Baumgartner/Payr (1999) nennen drei Punkte, die sie als Vorteile des Lernens in einer Gruppe anerkennen. Als ersten Punkt nennen sie die Steigerung der Motivation und Aufmerksamkeit der Lernenden in einem Klassenzimmer. Gruppenarbeit oder Projektarbeit können als Beispiele zur Förderung der genannten zwei Punkte angeführt werden. So kann das gemeinsame Arbeiten an einem Projekt, das die Lernenden selbst aussuchen und steuern können, erheblich die Motivation und auch den Spaß am Unterricht erhöhen. Als zweiten Punkt führen sie den Erwerb von sozialen Kompetenzen und Fertigkeiten an. So könne man bestimmte soziale Kompetenzen nur in einer Gruppe lernen und einüben. Ihr dritter Punkt ist, dass jeder Lernende im Unterricht etwas Neues dazu lerne. Damit meinen sie, dass obwohl es in der Gruppe Lernende mit unterschiedlichen Kompetenzen gibt, diese durch die Gruppe immer dazulernen (vgl. ebd. 207).

2.3.3 Überblick – Sprachlehr- und -lernsysteme

Computer-Aided Language Learning, kurz CALL, bezeichnet die Gesamtmenge der Sprachlernprogramme mit Ausnahme von Programmen, die auf künstlicher Intelligenz basieren. Sprachlernprogramme, die auf künstlicher Intelligenz basieren werden ICALL

genannt (Ludewig, 2002: 540). Kommerzielle CALL- Programme liefern ein recht simples Angebot. Sie bieten dem Nutzer Multiple-Choice-Aufgaben, Lückentexte oder fragen einzelne Wörter ab. Längere Eingaben kann der Nutzer nicht machen, da diese von dem Programm nicht ausführlich und korrekt überprüft werden können (vgl. ebd. 541). Das Feedback begrenzt sich auf die Mitteilung, ob die Eingabe richtig oder falsch war, und am Ende einer Übungseinheit wird ein Highscore angezeigt. Im nächsten Schritt könnte das Programm, orientiert an dem Wissen des Nutzers, eine neue Einheit vorschlagen, wobei hervorzuheben ist, dass nicht die Inhalte ausschlaggebend sind, sondern lediglich die Reihenfolge angepasst wird (vgl. Rösler, 2016: 73ff). Die Basis von CALL-Programmen sind Statistiken, die von einer großen Zahl Lernender gewonnen und ausgewertet wurden.

Computer Mediated Communication bezeichnet das kooperative Lernen, d. h., dass mindestens zwei Lernende digital miteinander kommunizieren und sich über bestimmte Sachverhalte austauschen (vgl. ebd. 76). Als ein typisches Beispiel kann das Tandem gesehen werden. Durch digitale Medien können sich Tandem-Partner zu jeder Zeit und auch an unterschiedlichen Orten miteinander unterhalten.

Intelligente Tutorielle Systeme bestehen aus einem domain model, einem student model, einem tutor model und einem Interface. Das domain model ist für die Modellierung des Wissensgebiets zuständig. Unter dem student model ist die Benutzermodellierung zu verstehen. Das tutor model braucht man für pädagogische Strategien und das Interface ermöglicht die Kommunikation zwischen Nutzer und Programm (vgl. Schulmeister, 2002: 182).

Unter einem Expertensystem versteht man ein intelligentes Programm, „das über bestimmtes Wissen verfügt und mit Hilfe von Schlußfolgerungsregeln und -prozeduren Entscheidungen treffen und so Probleme zu lösen vermag bzw. Hypothesen für die Lösung von Problemen formulieren kann“ (Schulmeister, 2002: 198). Sie haben eine Wissensbasis, welche Fakten und Strategien beinhaltet, und eine Inferenzmaschine. Das Ziel, welches solche Systeme verfolgen, ist, dass in der Wissensbasis Expertenwissen gesammelt werden soll, welches zur Lösung konkreter Fälle zur Hilfe herangezogen werden soll (vgl. ebd. 198).

Autorensysteme ermöglichen es dem Nutzer eigene Aufgaben zu generieren, indem er sein Wissen in Fragen verwandelt und diese zusammen mit erwartbaren falschen und richtigen Antwortmöglichkeiten eingibt, sodass das Autorensystem ein Lernprogramm erstellen kann (vgl. Schulmeister, 2002: 103). Dabei sollte darauf geachtet werden, dass das Wissen in

kleine Mengen unterteilt und dem Lernenden in aufeinander aufbauenden Schritten vorgelegt wird.

Das gemeinsame Ziel dieser genannten Systeme ist es, das Lernen zu individualisieren, was durch die Adaptivität der Systeme erreicht werden soll. Zentral für die Adaptivität eines Sprachlernsystems ist, dass sie ein Benutzer- bzw. Lernermodell erstellen, welches den aktuellen Kenntnisstand des Lernenden, seine Lernhistorie und andere Faktoren, die Einfluss auf seinen Lernprozess haben, bestimmt (vgl. Schulmeister, 2002: 199).

3. Überblick über ähnliche Studien

Eine Studie mit dem Ziel eine Sprachlernapp zu evaluieren konnte nicht gefunden werden, sodass in diesem Kapitel ein Überblick über ähnliche Studien gegeben wird.

Reinmann-Rothmeier/Mandl (2000) führten eine Evaluation einer Lernsoftware durch. Dabei handelte es sich um eine Software für Informations- und Kommunikationstechniken zur Betriebsführung im Handwerk. Es wurden zwei Erhebungen gemacht. Auf der einen Seite wurden sechs Meisterschüler interviewt und nach ihrer Einschätzung der Softwarequalität befragt. Es kam dabei heraus, dass die neue Art zu lernen von der Mehrheit akzeptiert wird und die Software fehlerfrei funktioniert. Jedoch wurde als Nachteil angegeben, dass es sich dabei nicht um eine flexible Art zu lernen handele (vgl. ebd. 249f). Auf der anderen Seite füllten 36 Schüler einer Meisterschule einen Fragebogen aus, der geschlossene Fragen, wie beispielsweise zum Thema Lernerfolg, enthielt. Auch hier gab es eine große Akzeptanz gegenüber der Software, allerdings wurden die Inhalte als oberflächlich angesehen, sodass nichts Neues gelernt werden konnte (vgl. ebd. 251ff).

Im Jahr 2001 hat die Stiftung Warentest eine Studie zu den Erwartungen und Bedürfnissen in der beruflichen Weiterbildung durchgeführt. Bei der Bevölkerungsbefragung gaben 90% die Flexibilität, also die Orts- und Zeitunabhängigkeit, als einen Vorteil von E-Learning an. Zwei von drei Personen sehen das selbstbestimmte Lernen und die Eigenverantwortung im Lernprozess als einen Vorteil. Als Nachteil wird von einer Mehrheit angegeben, dass der Vergleich mit anderen Lernenden nicht stattfinden kann (vgl. Töpfer, 2004: 158). Das Fazit der Studie ist, dass die wenigsten Lernenden zu den autonomen Lernenden zählen und dass sie nicht genug Eigenverantwortung mitbringen, um ihren Lernprozess selbst zu gestalten. Für die Mehrheit ist lernen ein sozialer Prozess und findet in einer Gruppe statt, deshalb ist der Wunsch da, bei E-Learning Angeboten den Austausch mit anderen Lernenden sicherzustellen (vgl. Töpfer: 2004: 158f).

Nandorf (2004) untersuchte Englisch-Lernsoftware für Erwachsene, indem sie diese nicht anhand von Kriterien, sondern von offenen Leitfragen beschrieb. Ziel ihrer Untersuchung war es, eine Bestandsaufnahme von handelsüblichen Englisch-Lernsoftwares für erwachsene Lernende zu machen. Dazu betrachtete sie insgesamt acht Lernsoftwares. Sie konnte feststellen, dass es unterschiedliche Realisierungen im Hinblick „auf multimediale und interaktive Möglichkeiten sowie lerntheoretische Aspekte bei Lernsoftware gibt“ (Nandorf, 2004: 173). Sie fand in Bezug auf das Feedback sinnvolle Ansätze und sah Defizite bei der Spracherkennung, der Identifikation von Fehlern und den Verbesserungsvorschlägen der Antworten. Es wurden zwar Links zu authentischen Webseiten gegeben, jedoch wurden sie nicht sinnvoll in das Lernmaterial integriert, sodass sie eher isoliert blieben. Sie fand heraus, dass Lernende zwar in Bezug auf die Navigation im Programm sehr frei waren, das explorative Lernen jedoch nicht systematisch gefördert wurde (vgl. Nandorf, 2004: 184). Zusätzlich zu dieser Untersuchung setzte sich Nandorf mit der Lernsoftware *Tell me more – Englisch* näher auseinander. Dazu formulierte sie mehrere Leitfragen und führte über fünf Monate eine Studie mit fünf Probanden durch. Hierbei ging sie wie folgt vor: Zuerst beantworteten die Probanden einen Fragebogen, wobei aktuelle Informationen über u. a. Erfahrungen mit dem Computer und das Selbstlernen abgefragt wurden. Dann wurde ein Einstufungstest durchgeführt, um den Sprachkenntnisstand zu ermitteln. Des Weiteren erstellten die Probanden während der Lernphase Lernprotokolle, die später ebenfalls untersucht wurden. Zu diesem Zweck wurden zusätzlich Forschungstagebücher von der Forscherin verfasst. Neben den Lernprotokollen wurden auch die Notizen, die sich die Lernenden während des Lernprozesses gemacht hatten, ausgewertet. Außerdem wurden die Bildschirme während der Praxisphase aufgenommen und die Videos anschließend transkribiert. Zum Schluss wurden noch Interviews mit den Probanden durchgeführt. Nandorf fand heraus, dass Lernende mit der Lernsoftware zwar frei lernen können, sich aber meistens am Aufbau des Programms orientieren und sich so lenken lassen. Die vielen verschiedenen Optionen und Möglichkeiten des Programms wurden von den Nutzern nicht voll ausgenutzt bzw. gar nicht wahrgenommen. In Bezug auf selbstbestimmtes Lernen konnte Nandorf feststellen, dass Lernende auf bestimmte Typen von Aufgaben, wie z. B. das Verfassen eines Aufsatzes, verzichteten. Der Lernweg orientierte sich an der vorgegebenen Reihenfolge der Lektionen (vgl. Nandorf, 2004: 316). Die einfache Bedienung der Lernsoftware führte dazu, dass die Hilfefunktion nicht in Anspruch genommen wurde. Jedoch hatte dies auch zur Folge, dass das Lernen mit dieser

Software nicht ernst genommen wurde, da es nicht als Anstrengung angesehen wurde (vgl. Nandorf, 2004: 319). Auch konnte festgestellt werden, dass Multimedia-Probleme zu Frustration führten und die anfängliche Motivationssteigerung im Laufe der Zeit abgenommen hat. Die hohen Erwartungen der Lernenden zu Beginn der Studie wurden nicht bestätigt (vgl. Nandorf, 2004: 319).

Schulmeister (2005) hat im Auftrag der Behörde für Wissenschaft und Forschung der Freien und Hansestadt Hamburg eine Untersuchung von fünf Learning Management Systemen durchgeführt. Das Ziel war es, am Ende der Untersuchung „eine Empfehlung für die Beschaffung einer landesweiten Lizenz zu erarbeiten“ (2005: 31). Dabei wurde wie folgt vorgegangen: Zuerst wurden aus unterschiedlichen Kriterien für Lernplattformen ein der Untersuchung entsprechender Kriterienkatalog erstellt. Anhand dieses Katalogs wurde ein Fragebogen entworfen, der dann von Herstellern der ausgewählten Lernplattformen ausgefüllt wurde. Zusätzlich zu dieser kriterienorientierten Befragung wurde ein Praxistest und eine Usability-Befragung bei Benutzern durchgeführt. Heraus kam dabei, dass die zwei kostengünstigen Lernplattformen bei der Nutzer-Evaluation nicht gut abschnitten. Die Software WebCT konnte die Nutzer am ehesten überzeugen, so wurde am Ende der Untersuchung ein Vorschlag über eine Lizenz für die Campus-Edition von WebCT für den Zeitraum von drei Jahren gemacht.

In einer Rezension von Heringer (2015) wird die Sprachlernapp *Duolingo* zusammengefasst vorgestellt. Er kritisiert die hohe Fremdbestimmung, das Feedback-Verhalten und die Vernachlässigung der Interpunktion. Seiner Meinung nutzt die App eine Übersetzungsmethode, die mit dem Verlust der Grammatik einhergeht (vgl. Heringer, 2015: 139).

Eine weitere Studie, die sich mit Duolingo beschäftigt, ist die Studie von Falk und Götz (2016). Sie untersuchten Interaktivität in Sprachlernapps und stellten sich die Fragen, wie Interaktivität und Interaktion in Duolingo realisiert werden, ob und in wie weit Lernende Gebrauch von diesen Funktionen machen und wie sie diese evaluieren (vgl. Falk&Götz, 2016: 242). Es wurde herausgefunden, dass in Duolingo auf verschiedene Weise interaktive Elemente eingebaut sind und diese von Lernenden als motivierend beschrieben werden. Zudem stellte die Online-Umfrage heraus, dass die Möglichkeit, mit anderen Nutzern zu kommunizieren, das Gefühl einer „language community“ (Falk&Götz, 2016: 255) hervorgerufen hat und diese positiv auf den Lernprozess wirkte. Als größter Nutzen wurde

die Vielseitigkeit der App herausgestellt. Dem Nutzer steht es frei, sich im Forum zu beteiligen, Gebrauch von Erinnerungsnachrichten der App zu machen und Teil der Community zu sein (vgl. Falk&Götz, 2016: 255). Duolingo wird als eine App beschrieben, die dem Streben nach Individualität im Lernprozess nachgeht (ebd. 256). Zuletzt wird vorgeschlagen, Duolingo als Ergänzung zum herkömmlichen Sprachunterricht heranzuziehen, sodass die Lernenden einerseits autonom sind und andererseits bei Fragen eine Lehrperson zur Verfügung haben, da die Studie auch herausgefunden hat, dass Lernende den Lösungen anderer eher nicht vertrauen (vgl. Falk&Götz, 2016: 256).

4. Theorien zum Zweitspracherwerb

In diesem Kapitel wird ein kurzer Blick auf die Theorien zum Zweitspracherwerb geworfen. Dies ist in der Hinsicht sinnvoll, da der Konstruktivismus als die Erwerbstheorie gesehen wird, die den Forderungen der Fremdsprachendidaktik am stärksten nachgeht. So sollte auch kurz auf den Konstruktivismus, den Behaviorismus und den Kognitivismus eingegangen werden, um zu verstehen, was sich hinter diesen Theorien verbirgt.

4.1 Behaviorismus

Im Behaviorismus sieht man jedes Lernen, so auch das Sprachenlernen, „als eine kleinschrittige Aneignung von Verhaltenseinheiten“ (Huneke, 2013: 31). Lernen geschieht durch Imitation von Wörtern o. ä., die man hört und woraufhin man bei einem Gelingen eine positive Rückmeldung bekommt. So kann diese positive Reaktion dazu führen, dass man motiviert ist, weiterzumachen. Hinter dieser Erwerbstheorie steckt auch der Gedanke, dass Lernende durch den Reiz, ausgehend von der Lehrperson, eine Aktion machen und daraufhin von der Lehrperson eine Reaktion folgt (vgl. Huneke, 2013: 31). Negative Reaktionen sollten demnach im Fremdsprachenunterricht nicht vorkommen, da sie die Motivation negativ beeinflussen und so den Lernprozess verhindern können. Demnach wäre ein streng behavioristischer Fremdsprachenunterricht wie folgt: Da Interferenzen und andere Fremdsprachen, die von Lernenden gesprochen werden in dieser Theorie abgelehnt werden, wäre der Unterricht strikt einsprachig auf der Zielsprache. Andere Sprachen werden als mögliche „Störvariablen“ gesehen (Huneke, 2013: 35), an denen sich Lernende orientieren könnten. Des Weiteren wäre der Unterricht sehr kleinschrittig geplant, wobei jede Lerneinheit auf der vorherigen aufbaut. Durch den Unterricht sollten Lernende in die Lage versetzt werden, mühelos Äußerungen in der Zielsprache produzieren zu können, wobei die Lehrperson auftretende Fehler ignoriert und auf richtige Äußerungen positiv reagiert (vgl. Huneke, 2013: 35).

4.2 Kognitivismus

Bei der kognitivistischen Sprachlerntheorie geht es darum, dass metasprachliches Wissen vermittelt wird. Schon bei dieser Theorie ist ein stärkerer Bezug zur Selbstständigkeit des Lernenden und seiner Autonomie zu bemerken als es noch im Behaviorismus der Fall war (vgl. Roche, 2013: 21). Im Kognitivismus stehen die Struktur des Gehirns und die Prozesse im Gehirn im Fokus des Interesses der unterrichtlichen Steuerung. Lernen wird hier als das gezielte Erinnern von aufgenommenen Sachverhalten und ihre korrekte Anwendung in realen Situationen verstanden (vgl. Roche, 2013: 21). So sind die Ziele des Lernprozesses die Abspeicherung, die Übertragbarkeit des Wissens und auch die Entwicklung von Lernstrategien, die das selbstständige Weiterlernen ermöglichen (ebd. 22). Roche (2013) nennt auch Stufen des Spracherwerbs im Kognitivismus. So beginnt der Spracherwerb mit der Wahrnehmung, dem Behalten, Erkennen und Identifizieren. Darauf folgen die Sortierung und die Klassifizierung des Materials, was letztlich zum Verstehen, Behalten und zum Automatisieren führt (ebd. 21).

Wie schon gesagt, ist in dieser Erwerbstheorie ein stärkerer Bezug zu den Lernenden bemerkbar. Die Autonomie und die Selbstständigkeit spielen größere Rollen. Jedoch wird sich dieser Bezug im Konstruktivismus noch weiter verstärken.

4.3 Konnektionismus und Konstruktivismus

Konnektivistische Modelle gehen davon aus, dass „Erfahrungen mit der Umwelt auf eine komplexe Weise mit dem bereits erworben[en] Wissen bei jedem Menschen anders interagieren und zu unterschiedlichen Ergebnissen führen“ (Huneke, 2013: 50). So wird Lernen ganz anders als im Behaviorismus gesehen, bei dem man davon ausging, sagen zu können, auf welche Reize welche Reaktionen folgen werden. In dieser Theorie ist das bestehende Wissen noch wichtiger als der sprachliche Input selbst.

Der Konstruktivismus steht im Gegensatz zum Idealismus. Zu den Vertretern des Idealismus gehören beispielsweise Platon und Descartes. Sie gehen davon aus, dass jeder Mensch zentrale axiomatische und angeborene Ideen, Kompetenzen und Regeln vertritt, die im Gehirn fest verankert sind (vgl. Huneke, 2013: 50). Dahingegen geht Piaget davon aus, dass unser Gehirn darauf vorbereitet ist, sich in einer komplexen, unbekanntem Welt zurechtzufinden. So kann er auch in einer sprachlich fremden Umgebung anhand ihm bereits bekannten Handlungsschemata Bedeutungen erschließen und sich so zurechtfinden (vgl. Huneke, 2013: 51). Dabei spielen zwei Prozesse wichtige Rollen: Dazu zählt erstens die Assimilation, was die „biologische[n] Anpassung eines Organismus an die Umwelt“ (ebd.)

bezeichnet. Wissen wird „im Wechselspiel mit der Umwelt individuell erzeugt und mittels permanenter Erkennungs- und Organisationsprozesse in bestehende Wissensnetze eingebettet“ (Roche, 2013: 23). Zweitens ist die Akkommodation zu erwähnen. Darunter ist die Fähigkeit zum Aufbau von Schemata zu verstehen, die eine schnelle und erfolgreiche Bewältigung fremder Situationen ermöglicht (vgl. Huneke, 2013: 51). Erneut im Gegensatz zum Behaviorismus sind im Konstruktivismus Interferenzen erwünscht, da sie als Lernressource gesehen werden, denn alle bisher gelernten Sprachen gehören zum bestehenden Wissen und beeinflussen so den Lernprozess und das Lernergebnis. Bereits mit dem Lernen einer Fremdsprache gemachte Erfahrungen, können demnach den aktuellen Lernprozess fördern. Dem Konstruktivismus entsprechender Unterricht sollte „komplexe und authentische sprachliche und nicht-sprachliche Erfahrungen mit allen Sinnen ermöglichen“ (Huneke, 2013: 54). Lernende sollten möglichst in Gruppen aktiv und problemlösend arbeiten. Die Gruppenarbeit ist für die Förderung der Kommunikation von Lernenden sehr wichtig. Zudem ist der Einsatz von Multimedia sinnvoll, da er einerseits alle Sinne der Lernenden aktiviert und andererseits die Kooperation und Kommunikation der Lernenden erleichtern kann (ebd.). So haben kleinschrittige und aufeinander aufbauende Lerneinheiten im Sinne des Behaviorismus im Fremdsprachenunterricht keine Funktion mehr. Im Konstruktivismus stehen die Lernenden, ihre Voraussetzungen und ihre Möglichkeiten im Fokus. Anstelle von Lehrwerken werden authentische Materialien, wie selbstproduzierte Texte, verwendet. In dieser Theorie ist der Lernende autonom. Er übernimmt die Verantwortung über seinen Lernprozess und lernt sowohl individuell als auch kooperativ in Kleingruppen. Zudem sind ihm Lernstrategien, die seinem Lerntyp entsprechen, bewusst, und er kann diese sinnvoll umsetzen (vgl. Huneke, 2013: 54). Roche (2013) nennt an dieser Stelle Immersionsschulen und bilinguale Klassen, die der konstruktivistischen Idee des Fremdsprachenlernens entsprechen (ebd. 24). Für ein Eintauchen in die Zielsprachliche Kultur ist auch die individuelle aktive Auseinandersetzung mit Sprache wichtig. Dazu wäre es sinnvoll, im Unterricht für den Lernenden relevante Materialien zu verwenden und „mit handlungs- und aufgabenbasierten Lernverfahren wie etwa der Szenariendidaktik oder dem Projektlernen auch im Unterricht reiche Lernumgebungen im Sinne konstruktivistischer Lerntheorie [zu] modellieren“ (Roche, 2013: 24). Für die Umsetzung können Medien genutzt werden, wobei es bei der Nutzung nicht nur um die Nähe zur Zielkultur geht, sondern auch darum, „dass authentisch reiche Lernumgebungen das Lernen kontextualisieren, verschiedene Zugangsmöglichkeiten und

Perspektiven bei der Bearbeitung einer Aufgabe fördern, die reale Kommunikationssituation mit den vielfältigen sprachlichen und außersprachlichen Bezügen abbilden“ (Roche, 2013: 24). Roche (2013) weist darauf hin, dass konstruktivistisches Lernen eine hohe Motivation und auch gute Fremdsprachenkenntnisse fordert. Denn ohne Fremdsprachenkenntnisse könnten die Lernenden beispielsweise durch das große zielsprachliche Angebot aus dem Internet schnell überfordert werden (ebd. 26).

Neben dem oben beschriebenen Konstruktivismus gibt es eine weitere Art, den radikalen Konstruktivismus. Dieser wird an dieser Stelle nicht weiter erläutert.

5. Autonomie und autonome Lernende

5.1 Begriffsdefinition

Autonomie ist in dem Kontext der Fremdsprachendidaktik ein Begriff, der nicht einheitlich definiert ist, aber trotzdem eine sehr entscheidende Rolle in der Didaktik spielt. Denn der Trend vor allem seit dem Aufkommen des Konstruktivismus ist, dass Lernende autonom in den Entscheidungen sein sollen, welche ihren Lernprozess beeinflussen.

Der Duden definiert Autonomie mit Unabhängigkeit und Selbstständigkeit, wobei die Begriffe Selbstbestimmung, Freiheit und Eigenverantwortlichkeit zu den Synonymen zählen (Online-Duden, Stand: 12.07.2017). Diese Begriffe beschreiben auch die Autonomie in Zusammenhang mit dem Fremdsprachenlernen sehr gut. Um vom Beginn zu starten, kann hier gesagt werden, dass Henri Holec den Autonomiebegriff in unserem Zusammenhang geprägt hat. Er beschreibt den Begriff als „die Fähigkeit die Verantwortung für sein eigenes Leben zu übernehmen“ (Neuner-Anfindsen, 2005: 14). Er stellt drei Schlüsselkomponenten für das Konzept der Lernerautonomie auf:

1. Die Fähigkeit, sich im Lernprozess autonom zu verhalten und die Möglichkeit, durch entsprechende Lernstrukturen diese Fähigkeit zu entwickeln, bedingen einander.

2. Lernerautonomie kann nur durch die Möglichkeit, selbst bestimmtes Lernen zu üben, entwickelt werden.

3. Das Prinzip der vollen Kontrolle des Lerners über Entscheidungen, die sein eigenes Lernen betreffen und das Konzept des Unterrichts oder der Beratung als Unterstützung dessen muss eingehalten werden. (zit. nach Neuner-Anfindsen, 2005: 15)

Um als autonom zu gelten, sollten alle Entscheidungen, die das Lernen betreffen, vom Lernenden selbst getroffen werden, um so die ganze Verantwortung über den Lernprozess zu tragen. Der Lernende muss selbst über seine Lernziele, die Lerninhalte, die Lernmethoden und Techniken entscheiden und zusätzlich am Ende des Lernprozesses diesen evaluieren können (vgl. Schmenk, 2008:23). Auch Martinez betont den Aspekt, dass der Lernprozess zum Ende evaluiert und reflektiert werden soll (2004: 75). Die oben genannten Aspekte kommen auch in Rampillion (2003) vor:

Unter „Autonomie“ im unterrichtlichen Kontext verstehen wir die Fähigkeit von Schülerinnen und Schülern, die Verantwortung für ihre eigenen Angelegenheiten, d. h. für ihr Lernen, zu übernehmen. Der Begriff wird daher synonym gebraucht zu „Selbstverantwortung“ und „Selbstständigkeit“. [...] Ziel ist es [...], neben dem Erwerb von fremdsprachlichem Wissen und Können die Persönlichkeit der Lernenden zu entwickeln, einen Beitrag zu ihrer Mündigkeit zu leisten und durch den sozialen Austausch ihre Teamfähigkeit zu fördern. [Es] geht [...] nicht mehr allein um die fremdsprachliche Entwicklung der Lernenden, sondern auch um die Entfaltung ihrer Persönlichkeit im Sinne der Autonomie. (Rampillon, 2003:5, zit. nach Schmenk, 2008:27)

Zusätzlich zu den anderen Definitionen nennt Rampillion die Ziele des autonomen Fremdsprachenlernens: Neben dem Erwerb von fremdsprachlichem Wissen zählt sie die Entwicklung der Persönlichkeit und die Förderung der Teamfähigkeit durch den sozialen Austausch dazu. So ist die Entfaltung der Persönlichkeit auch ein zentraler Aspekt der Autonomie. Es wird des Weiteren deutlich, dass es bei dem autonomen Lernen nicht darum geht, dass jeder Lernende alleine und isoliert lernt. Die Kooperation und Zusammenarbeit sollten mit in den Lernprozess integriert werden, sodass das Ziel bezüglich der Teamfähigkeit erreicht werden kann.

Der Einsatz von vorgefertigten Lernmaterialien, wie dem Kursbuch, ist schon eine Fremdsteuerung bzw. ein Eingriff in den Lernprozess. So können Lernende nicht absolut autonom sein. Deshalb sieht Lahaie (1995) das Lernen mit vorgefertigten Materialien, wie z. B. in einem Selbstlernkurs, als die Vorstufe der Autonomie, als sogenannte *semi-autonomy* nach Dickinson (1987). *Autonomy* ist nach Dickinson die Situation, in der Lernende gänzlich die Verantwortung für all die Entscheidungen tragen, die ihr Lernen betreffen. In der völligen Autonomie gibt es keine Lehrperson und auch keine vorgefertigten

Materialien zum Lernen. In dem Stadium der *semi-autonomy* werden Lernende hingegen auf die völlige *autonomy* vorbereitet (vgl. Lahaie, 1995: 19). Ein Detail in Lahaie ist, dass das autonome Lernen eine Einstellungsveränderung des Lernenden zum Lernen und zum Wissen erfordert. Dies hängt damit zusammen, dass der Lernende selbst Schwerpunkte setzt und entscheidet, „was er aktiv und was er passiv in der Zielsprache beherrschen möchte“ (ebd. 19). Wenn man autonom lernen möchte, dann plant und führt man den Lernprozess, unabhängig von einer Lehrperson, selbst durch (vgl. Lahaie, 1995: 23).

Vogel (1992) versteht unter autonomem Lernen, dass Lernende die Entscheidung über Lernziele, Lerngründe, die Dauer des Lernprozesses, ihre Materialien und woran sie ihren Lernerfolg festmachen selbst treffen. Für ihn handelt es sich bei solch einer Art von Lernen um ein strategisches Lernen, das ein Strategiebewusstsein voraussetzt (ebd. 1). Deshalb sollten autonome Lernende Lernstrategien sinnvoll einsetzen können, um ihre definierten Lernziele zu erreichen. Für Vogel beruht Lernen „auf einer Verbindung von prozeduralem Wissen (= Handlungswissen) und Lernzielbestimmungen“ (ebd. 1992: 4).

Wie später auch erwähnt wird, sind für ein autonomes Fremdsprachenlernen Disziplin und Motivation von großer Bedeutung. Lernende, die die komplette Verantwortung für ihren Lernprozess übernehmen, die Materialien aussuchen, die Lerndauer festlegen und auch über die Inhalte selbst entscheiden, müssen diszipliniert arbeiten, um den Erfolg des Lernprozesses zu sichern. So spielen beim autonomen Lernen auch der Grund, warum etwas oder eine Fremdsprache gelernt wird, und die Motivation entscheidende Rollen. Auf den Aspekt der Motivation wird deshalb in einem späteren Kapitel genauer eingegangen.

5.2 Lernstrategien

Im Zusammenhang mit Autonomie werden des Öfteren auch Lernstrategien genannt. Lernende sollten ein Repertoire an Lernstrategien besitzen, um diese je nach Bedürfnis im Lernprozess anwenden zu können.

„Unter Lernstrategien versteht man das Verhalten von Lernern, die ihren Fremdspracherwerb reflektieren und so zu steuern versuchen, dass sie – im Wissen um ihre Fähigkeiten und ihren Lerntyp – erfolgreich sind (vgl. Vandermeeren 2011)“ (Steinig/Huneke, 2013: 27). Bei der Anwendung von kognitiven Lernstrategien geht es um die Verarbeitung fremdsprachlicher Informationen und konkrete Arbeitstechniken. Darunter ist beispielsweise die Art und Weise zu verstehen, wie neue Wörter gelernt werden (vgl.

Steinig/Huneke, 2013: 27). Wenn Lernende ressourcenbezogene Lernstrategien anwenden, dann teilen sie beispielsweise ihre Lernzeit ein oder lernen mit einem Partner. Zu den metakognitiven Lernstrategien gehören das Bewusstsein über unterschiedliche Lernstrategien, die sinnvolle Auswahl der Aufgaben und Arbeitstechniken, die Kontrolle des Lernfortschritts sowie die Reflexion des Lernprozesses (vgl. Steinig/Huneke, 2013: 28).

Lernstrategien oder auch Lerntechniken sind für die Autonomie im Lernprozess von enormer Bedeutung, da sie als Voraussetzung für ein autonomes Lernen gesehen werden (vgl. Lahaie, 1995: 168).

Neuner-Anfindsen (2005) ist der Meinung, dass Eigenständigkeit und Selbstverantwortung durch „ein umfassendes Repertoire von Lernstrategien“ (2005: 13) erreicht werden können. Diese Strategien können einerseits durch die eigene Lernerfahrung erworben oder durch die Lehrperson vermittelt werden. So sieht man, dass die Lehrperson im autonomen Lernprozess nicht ganz verschwindet, sondern nur in den Hintergrund tritt, um als Unterstützer zu dienen. So ist auch zentral, dass Lehrpersonen auf die Veränderung im Fremdsprachenunterricht vorbereitet und gezielt geschult werden, sodass sie in der Lage sind, autonome Lernprozesse zu fördern (vgl. Martinez, 2004: 82). Auch Lahaie (1995) ist der Meinung, dass zum autonomen Fremdsprachenlernen Wissen über Lernstrategien notwendig ist. Erfahrung mit dem selbstständigen Fremdsprachenlernen ist die Voraussetzung für das Gelingen und diese Voraussetzung erfüllt nicht unbedingt jeder Lernende, sodass diese nicht für das eigenständige Lernen geeignet sind (vgl. Lahaie, 1995: 12). Lahaie empfiehlt solchen Lernenden den Erwerb eines Selbstlernkurses, was heute beispielsweise Sprachlernapps ermöglichen. Diese bieten Materialien zum Selbstlernen und auch Flexibilität im Lernprozess an, sodass der Lernende zwar nicht ganz autonom, aber auch nicht ganz fremdgesteuert ist (ebd.). Autonomes Lernen bedeutet aber in keinem Fall, dass der Lernende alleine und isoliert von anderen Lernenden lernt. Lernen funktioniert am besten, wenn in Gruppen kooperativ gelernt wird. Dabei sollte lediglich auf die Fremdsteuerung durch eine Lehrperson verzichtet werden (vgl. Lahaie, 1995: 20).

Pfingsthorn (2010) macht eine Unterscheidung zwischen direkten und indirekten Strategien. Direkte Strategien beziehen die Zielsprache mit in den Prozess ein. Indirekte Strategien beinhalten meta-kognitive Strategien, dazu zählen beispielsweise die Planung und Evaluation des Lernprozesses (vgl. ebd. 27). Soziale und affektive Strategien gehören ebenfalls zu den indirekten. Direkte Strategien unterteilt Pfingsthorn in drei Gruppen. Zu

den memory strategies gehören das Gruppieren von Materialien, Formen von Assoziationen und die Hilfe von Bildern, wodurch der Lernende sich Informationen besser merken können soll. Kognitive Strategien, wie z. B. das Wiederholen, Übersetzen oder Zusammenfassen, dienen dazu, dass sich der Lernende mit der Zielsprache näher beschäftigt. Compensation strategies, wie z. B. Stichwörter oder Schlüsselwörter, helfen dem Lernenden, die Zielsprache zu verstehen, ohne jedes einzelne Wort kennen zu müssen (vgl. Pfingsthorn, 2010: 28).

5.3 Eigenschaften eines autonomen Lernenden und Lernmaterialien für autonome Lernende

In Bezug auf die Definitionen von Autonomie und von autonomem Lernen, wurden unter anderem in Roche (2013) einige Eigenschaften eines autonomen Lernenden zusammengetragen. Natürlich sollte ein autonom Lernender selbstständig und zielorientiert arbeiten, denn nur dann kann das Konzept Autonomie verwirklicht werden. Offenheit gegenüber neuen Lernmethoden und Strategien sowie die Fähigkeit zu kritischem Denken sollten autonome Lernende ebenfalls mitbringen. „Aufnahmefähigkeit aus der Umwelt“ (Roche, 2013: 37) ist wichtig z. B. für Lernende in dem Land der Zielsprache, sodass sie von Muttersprachlern oder Menschen aus dem Umfeld lernen können. Des Weiteren spielt die Motivation eine zentrale Rolle. Einerseits ist sie wichtig, um definierte Ziele erreichen und andererseits, um sich an die neue Kultur der Zielsprache anpassen zu können. Außerdem ist eine positive Einstellung allgemein zum Lernen, zu der Fremdsprache und zum Fremdsprachenlernen notwendig. Zusätzlich sollte sich ein autonom Lernender gut kennen, d. h. sich darüber im Klaren sein, was für ein Lerntyp er ist, welche Lernstrategien für ihn am besten geeignet sind etc. Zuletzt nennt Roche auch die emotionale Stabilität der Lernenden. Darunter ist zu verstehen, dass Lernende gut mit Misserfolgen umgehen können sollten, dass sie sich aus schwierigen Lernsituationen selbstständig befreien und mit negativen äußeren Einflüssen gut umgehen können (vgl. Roche, 2013: 38). Später fügt Roche noch hinzu, dass autonom Lernende eine Art „kritische Kompetenz“ haben sollten, wobei zusätzliche Kenntnisse über Lernstrategien und Lerntechniken äußerst vorteilhaft sind (ebd. 228).

Rösler (2007) definiert einige Anforderungen an Materialien für autonom Lernende. Bevor solche Materialien entwickelt werden, sollte ein klares Bild von der Zielgruppe gemacht werden, sodass sich die Materialien an den Bedürfnissen dieser Zielgruppe orientieren

können. Das Feedback ist in solchen Materialien sehr wichtig, deshalb sollte es so genau und differenziert wie möglich sein. Klare Aufgabenformulierungen verhindern Missverständnisse und eine kleinschrittige Vorgehensweise hilft Lernenden mit dem Material mitzukommen. Die Sprache der Materialien ist ebenfalls sehr wichtig, deshalb sollte vorher genau überlegt werden, ob diese in der Muttersprache der Lernenden, in der Zielsprache oder in einer lingua franca verfasst werden soll. Es ist wichtig, dass die gewählte Sprache von den Lernenden gut verstanden wird und falls die Zielsprache gewählt wurde, sollten sich Formulierungen, z. B. die Hilfestellungen oder das Feedback, an dem Sprachstand des Lernenden orientieren. Zuletzt sollten nach Rösler Materialien für autonom Lernende eine Selbstevaluation ermöglichen, sodass Lernende ihren Lernprozess reflektieren und den Lernerfolg messen können (vgl. Rösler, 2007: 86). Weiter gibt er auch Anforderungen an digitale Materialien an. Digitales Material, wie z. B. eine Lernsoftware oder auch eine Sprachlernapp, sollten einfach zu installieren sein. Ein häufiges Abstürzen der App sollte nicht der Fall sein, da dies den Lernprozess erheblich beeinflussen, ihn evtl. sogar stoppen kann. Natürlich sollten die Wartezeiten zwischen den einzelnen Übungen und auch zwischen einer Übung und dem Feedback nicht zu lang sein. Die Programmoberfläche sollte klar strukturiert und übersichtlich sein, sodass eine intuitive Nutzung gewährleistet wird bzw. der Nutzer nicht orientierungslos ist. Außerdem sollten Farben, Symbole etc. sinnvoll eingesetzt werden, sodass sie auch intuitiv erfassbar sind und nicht vom Inhalt ablenken (vgl. Rösler, 2007: 87). Diese Anforderungen an eine Software bzw. an eine App werden später in der Studie wieder aufgegriffen.

6. Begriffsdefinitionen für die Studie

In der Einleitung werden die sieben zentralen Aspekte der Studie genannt. Dieses Kapitel dient der Klärung dieser Aspekte.

6.1 Interaktivität und Interaktion

Interaktivität und die interaktive Gestaltung von Sprachlernsoftware und aktuell auch von Apps wird als ein zentraler Vorteil der digitalen Medien gesehen. Jedoch werden diese Begriffe in der Literatur nicht einheitlich definiert (vgl. Mitschian, 2004:43), weshalb man nicht konkret sagen kann, was man hinter diesen Begriffen verstehen soll oder ob diese Sachverhalte in der App richtig umgesetzt wurden. Erschwert wird diese Situation dadurch, dass die Begriffe in den verschiedensten Bereichen der Wissenschaft aktuell eine Rolle spielen und so auch unterschiedlich definiert und genutzt werden. Leggewie/Bieber (2004) bezeichnen Interaktivität als „das Schlüsselwort der neuen Informations- und

Kommunikationstechnologien“ (vgl. ebd. 7), die die Überlegenheit gegenüber den Printmedien verdeutlichen soll. An dieser Stelle sollen einige Definitionsversuche erläutert werden, um dem Begriff der „Interaktivität“ ein bisschen näher zu kommen.

Schulmeister (2005) versteht unter Interaktivität den Umgang der Lernenden mit Lernobjekten. So können Lernende bei interaktiven Aufgaben beispielsweise die Präsentationsform der Aufgabe manipulieren, den Aufgabeninhalt modifizieren und differenziertes Feedback zu ihrem Lernprozess erhalten. Ziel der interaktiven Übungen sind die Förderung der Motivation und die Möglichkeit des entdeckenden und konstruierenden Lernens (vgl. ebd. 158). An den Zielen ist eine Anlehnung an den Konstruktivismus erkennbar. Eine wichtige Feststellung macht Schulmeister (2002), indem er betont, dass die Interaktion zwischen Mensch und Computer „frei von Bewertungen und ohne soziale Konsequenzen“ (ebd. 49) sei. Diese Sanktionsfreiheit sei bei sozialen Interaktionen nicht gegeben und spiele für den Nutzer von Lernprogrammen eine große Rolle.

Goertz (2004) geht davon aus, dass sich der Begriff Interaktivität von Interaktion abgeleitet hat. Dazu gibt es eine interessante Studie, in der die Erstauftritte der Begriffe in verschiedenen Korpora untersucht wurden. Kilsbach (2016) hat eine Korpusuntersuchung zu den Begriffen Interaktion und Interaktivität durchgeführt. Der Begriff Interaktion kommt im GoogleBooks-Korpus (1500-2008) erstmals in den 1960er Jahren im Kontext von soziologischen Abhandlungen vor. In den 90er Jahren wird der Begriff innerhalb der Informatik und Kommunikationswissenschaften benutzt (Kilsbach, 2016: 49). In der Untersuchung des Deutschen Referenzkorpus kam heraus, dass Interaktion immer eine deutlich höhere Frequenz hat als Interaktivität. Im Jahr 2011 gab es 3376 Treffer für Interaktion und nur 807 Treffer für Interaktivität (ebd. 54). Diese Dominanz von Interaktion wurde mit der Untersuchung des IDS-Korpus ebenfalls bestätigt.

Goertz (2004) sieht Interaktion „immer als das Verhältnis von Mensch und Maschine, nicht aber die Kommunikation zwischen zwei Menschen mittels einer Maschine“ (ebd. 99). Weiter gibt er an, dass in den Anfangszeiten der neuen Medien, wie dem Videotext, ihnen die Eigenschaft interaktiv zu sein zugeschrieben wurde. Das In-Dialog-Treten von Nutzer und einem Medium bezeichnet er als Interaktivität (vgl. ebd. 99).

Biebighäuser (2016) trennt die Begriffe Interaktion und Interaktivität klar voneinander. Ihrer Meinung nach bezeichnet Interaktion das Aufeinanderbezugnehmen von Menschen.

Interaktivität hingegen sei eine Eigenschaft eines Computerprogramms (vgl. ebd. 125). Eine ähnliche Definition von Interaktion gibt auch Haack (1995):

Der Begriff Interaktion, abgeleitet vom Lateinischen inter = zwischen und agere = handeln, kennzeichnet in den Sozialwissenschaften die gegenseitige Beeinflussung, die wechselseitige Abhängigkeit und das „Miteinander-in-Verbindung-treten“ zwischen Individuen und sozialen Gebilden. (ebd. 152)

Haack (1995) nennt auch Gründe, warum Interaktivität in der Fremdsprachendidaktik so zentral sei. Interaktivität fördere die Individualisierung und die Motivation der Lernenden. Eine Individualisierung des Lernprozesses findet seiner Meinung nach dann statt, „wenn die Interaktivität eines Programms die Auswahl und die Darbietung von Lerninformationen ermöglicht, die den jeweiligen Interessen und Lernbedürfnissen des Lernenden [...] entsprechen“ (ebd. 153). Dafür sei ein differenziertes und „zyklisches“ Feedback notwendig (ebd. 154).

Nach Nandorf (2004) kann es keine echte Interaktion zwischen Mensch und Maschine geben, denn die Interaktion beschränke sich aus sozialwissenschaftlicher Perspektive nur auf die Kommunikation zwischen Menschen und auf das wechselseitige soziale Handeln von Menschen (ebd. 40). Bei der Definition von Interaktivität stützt sie sich auch auf Haack und definiert diesen Begriff als die Eigenschaft einer Software, die seinem Benutzer Eingriffs- und Steuerungsmöglichkeiten bietet (ebd. 41).

Mitschian (2004) macht deutlich, dass Interaktivität in Bezug auf Lernsoftware nicht wirklich möglich sei bzw. die Reaktionen der Software nicht authentisch und vergleichbar mit einer Lehrperson sein können. Denn aktuelle Sprachlernsoftwares oder auch Apps zum Sprachenlernen generieren keine speziellen Reaktionen auf das Nutzerverhalten. Sie haben ein vorgegebenes Spektrum an Aktionen, die sie machen können und wählen für ein Nutzerverhalten die passende Aktion aus dem Repertoire (ebd. 44). Dieser Punkt ist auch in Bezug auf die Erwartungen an ein differenziertes Feedback entscheidend.

Wie die oben genannten Autoren, verstehen Baumgartner/Payr (1999) unter Interaktivität auch die Möglichkeit, dass der Nutzer eines Programms dieses manipulieren kann. Er soll den Kommunikations- und Lernprozess mitgestalten und auch die Gestaltung und Reihenfolge der Inhalte sowie die Lerndauer selbst bestimmen können (vgl. ebd. 128).

Reglin (2001) fordert von einer interaktiven Lernsoftware, dass sie dem Nutzer Lernprotokolle, Statistiken zur Nutzung des Programms sowie eine Individualisierung der Bildschirmausgaben bietet (vgl. ebd. 52). Leggewie/Bieber (2004) fordern die Möglichkeit der Änderung von Inhalt und Form, sowie des Ablaufs und der Dauer einer Aktion und eine autonome Mitgestaltung des Programms (vgl. ebd. 9).

So halte ich für die eigene Studie fest, dass sich Interaktivität im Kontext des Lernens mit digitalen Medien oder einer App nicht auf die zwischenmenschliche Kommunikation bezieht, sondern auf die Art und Weise wie die Übungen präsentiert werden und ob der Lernende einen Einfluss auf die Präsentationsformen hat. Des Weiteren ist für die Interaktivität einer App das differenzierte Feedback erforderlich und sie hat die Motivationsförderung zum Ziel.

6.2 Adaptivität

Unter Adaptivität einer Lernsoftware wird die Eigenschaft verstanden, dass sich das Programm selbstständig an den Nutzer und seine Eigenschaften und Bedürfnisse anpasst. Dazu gehört beispielsweise die Anpassung an den Wissensstand, sodass abgestimmte Hilfestellungen gegeben werden können (vgl. Arnold, 2013: 165). Als eine recht einfache Art die Software an den Nutzer anzupassen, kann die Aufteilung in Niveaustufen gesehen werden. Vor der ersten Benutzung kann der Nutzer zwischen den Stufen Anfänger, mittlere Stufe und Fortgeschrittener wählen, sodass das Programm der Niveaustufe entsprechende Aufgaben anbieten kann (vgl. Mitschian, 2010:26).

Adaptivität wird in Nandorf (2004) als die Summe der Aktionen und Reaktionen einer Software beschrieben. So soll eine adaptive Software den Schwierigkeitsgrad der Übungen, den Ablauf oder auch die Darstellungsformen der Inhalte selbstständig „an die diagnostizierten Lernereigenschaften oder an den Lernstand“ (ebd. 44) anpassen.

Für Mitschian (2004) modifiziert eine adaptive Software Übungen und passt sie dem Lernzweck und dem Lerner an, um so eine Angleichung an Lernintention, Zielgruppe und die Lernziele zu erreichen (ebd. 24).

Sie erfasst die Wirkungen und gegenseitigen Modifikationen, die im klassischen didaktischen Dreieck zwischen Schüler, Lernstoff und Vermittlungsinstanz, in diesem Fall den Medien und Werkzeugen, bestehen. (Mitschian, 2004:54)

Adaptivität beruht nach Mitschian auf der Flexibilität der Software, wobei Flexibilität für einen schnelleren, gezielteren und präzisen Zugriff auf Lerninhalte und auf unaufwändige Aktualisierungen steht (vgl. ebd. 55).

So kann für die Studie in Anlehnung an Mitschians Definitionen festgehalten werden, dass Adaptivität die Anpassung der Lerninhalte an die Bedürfnisse des Lernenden in einer spezifischen Lernsituation bezeichnet (vgl. Mitschian, 2004: 58). Es ist wichtig, dass die Inhalte nicht nur an den Lernenden, sondern auch an die spezielle Situation und an den ganzen Lernprozess angepasst werden (vgl. ebd.).

Benutzermodellierung

Die Benutzermodellierung ist für die Adaptivität eines Programms von zentraler Bedeutung. Von Benutzermodellierung spricht man, wenn das System sich an die Erwartungen, den Wissensstand, die Fähigkeiten sowie an die Interessen des Nutzers anpasst. Es wird ein Benutzermodell mit den gewonnenen Informationen erstellt, welche interaktive Software-Systeme zur Grundlage ihrer Anpassung heranziehen. Das Ziel solcher Modelle ist es, dass der Nutzer seine Ziele im Lernprozess besser erreichen kann (vgl. Bateman/Paris, 2010: 422). Ausgangspunkt der Benutzermodellierung sind die Annahmen, die ein System dazu nutzen kann, sich seinem Nutzer anzupassen. Des Weiteren ging man davon aus, dass diese Anpassung Vorteile für den Nutzer selbst habe (vgl. ebd. 423). Benutzermodelle können auch in Bezug auf die Navigation eines Programms zur Hilfe herangezogen werden. So können sie einerseits die Inhalte der Menüpunkte an den Wissensstand des Nutzers anpassen, sodass für ihn relevante Informationen im Menü angezeigt werden. Andererseits kann sich das Benutzermodell die Menüpunkte, die am häufigsten vom Nutzer angeklickt wurden merken, um die Reihenfolge der Menüpunkte auf den Nutzer abzustimmen (vgl. ebd. 425).

Zu den Informationen, die in einem Benutzermodell erfasst werden, gehören nach Bateman/Paris (2010) folgende: Präferenzen eines Nutzers, seine Interessen und Einstellungen zu bestimmten Themengebieten, allgemeines Benutzerwissen und Annahmen zu dem Benutzer, wie z. B. seine Kenntnisse aus einem bestimmten Sachgebiet sowie die kognitiven und nichtkognitiven Fähigkeiten, wie z. B. die motorischen Fähigkeiten eines Nutzers. Des Weiteren zählen persönliche Charakteristika, wie Beruf und Geschlecht, ebenfalls dazu. Zuletzt nennen sie noch die Interaktionshistorie zwischen dem Nutzer und dem System (vgl. ebd. 429). Diese Informationen können einerseits direkt durch Abfrage des Nutzers oder durch Schlussfolgerungen des Systems gewonnen werden. Erstere könnte

einen aufdringlichen Eindruck auf den Nutzer machen, zweitens erfordert komplizierte Algorithmen und eine genaue Beobachtung des Nutzers durch das System (vgl. ebd. 431). Man kann jedoch bei einer direkten Abfrage nicht davon ausgehen, dass die Nutzer immer die Wahrheit angeben und stattdessen gewünschte Antworten geben.

6.3 Motivation und Feedback

Die Förderung der Motivation wird, wie bereits in Kapitel 2.2.2, als ein Vorteil der Nutzung von digitalen Medien hervorgehoben. Jedoch ist es nicht ganz einfach, zu verstehen, was sich hinter dem Begriff der Motivation verbirgt. An dieser Stelle soll der Begriff jedoch keineswegs ausführlich definiert und erklärt werden, es wird lediglich versucht, ihn in dem Kontext dieser Arbeit zu erläutern. Motivation hängt von unterschiedlichen Komponenten ab, die die Persönlichkeit des Lernenden, seine Einstellung zum Lernstoff und seine Lernumgebung betreffen können. So spricht man von einem mehrdimensionalen und dynamischen Aspekt des Fremdsprachenlernens, welchen man nicht direkt beobachten kann (vgl. Riemer, 2010: 168). In der Sozialpsychologie wird zwischen instrumenteller und integrativer Motivation unterschieden. Wenn eine Fremdsprache gelernt wird, weil man sie für nützlich hält und sich z. B. dadurch bessere Berufschancen erhofft, dann ist man instrumentell motiviert. Wenn man eine Fremdsprache lernt, weil man sich für die Zielsprachenkultur interessiert, dann ist man integrativ motiviert (vgl. Riemer, 2010: 169). Des Weiteren wird eine Unterscheidung zwischen extrinsischer und intrinsischer Motivation vorgenommen. Lernende, die Anreize außerhalb der Lernaufgabe benötigen, sind extrinsisch motiviert. Lernende, die einzig aus Interesse an der Zielsprache lernen, sind intrinsisch motiviert (vgl. ebd. 170).

Intrinsisch motivierte Handlungen sind demnach solche, deren Anreize im Vollzug der Tätigkeit liegen. Extrinsisch motivierte Handlungen dagegen werden nicht um ihrer selbst willen, sondern wegen ihrer antizipierten Folgen ausgeführt. Es wird also zwischen Anreizen während (innen) und nach der Tätigkeit (außen) unterschieden. (Niegemann et. al., 2008: 366).

Bei der intrinsischen Motivation sei der Lernende selbstbestimmt, da er freiwillig lerne und seine persönlichen Ziele und Wünsche erreichen bzw. realisieren möchte (vgl. Rösler/Würffel, 2010: 91). Bei dem Lernen mit extrinsischer Motivation sei der Lernende fremdbestimmt, wobei es immer Möglichkeiten der Selbstbestimmung gebe. Es wird zwischen external, introjected, identified und integrated regulation unterschieden. Bei der

integrated regulation hat der Lernende die größte Möglichkeit bei einer extrinsischen Motivation selbstbestimmt zu lernen. In Abgrenzung zu der intrinsischen Motivation spielen hier auch persönliche Ziele und Strategien beim Lernen eine Rolle. Bei einer identified regulation lernt ein Lernender mit dem Motiv ein persönliches Ziel zu erreichen. Bei der external regulation lernt ein Lernender, weil er einer erwarteten Bedrohung entkommen möchte und auch bei der internal regulation spielen externe Anreize eine Rolle, jedoch geht es hierbei darum, dass ein Lernender diese Anreize verinnerlicht hat und sich so einen inneren Druck zum Lernen aufbaut (vgl. Rösler/Würffel, 2010: 92).

Sowohl bei der intrinsischen als auch bei der extrinsischen Motivation haben andere Faktoren im Lernprozess große Einflüsse. Dazu gehören interne Faktoren, wie z. B. Angst, Erfolg oder das Selbstbewusstsein. Zu den externen Faktoren zählen das Lernumfeld und auch die Kommunikation mit anderen Personen (vgl. Rösler/Würffel, 2010: 93).

Motivierung der Lernenden kann als Aufgabe der Lehrperson oder der Sprachlernapp gesehen werden. Die Auswahl der Materialien sollte sich an den Interessen und Bedürfnissen der Lernenden orientieren, die Medien sollten zur Unterstützung eingesetzt, realistische Lernziele festgelegt und die Lernfortschritte reflektiert werden, um eine Motivierung erreichen zu können (vgl. Riemer, 2010: 172).

Auch Rösler/Würffel (2010) machen auf die Komplexität des Begriffs Motivation aufmerksam und definieren ihn als ein Konstrukt, „mit dem man bestimmte Verhaltensweisen von Personen zu erklären versucht“ (ebd. 90). So sei Motivation etwas Abstraktes und Multidimensionales, was man nicht erforschen könne.

Unter Feedback versteht man die Rückmeldung auf ein Verhalten oder eine Eingabe. Im Kontext des Lernens ist Feedback „die Information, die ein Lernender als Reaktion auf seine Antworten erhält und die ihm helfen sollen, die Angemessenheit seines Beitrags richtig einschätzen zu können“ (Rösler, 2007: 177). Man kann diese Art von Rückmeldung auch als Fehlerkorrektur sehen bzw. handelt es sich bei dem Feedback im Kontext des Fremdsprachenlernens meist um Korrektur (vgl. Rösler/Würffel, 2010: 204). Auf einen Fehler folgt eine Reaktion, die als Bewertung oder Erklärung verstanden werden kann, wobei meistens auch die richtige Lösung genannt wird. In einer Software oder einer App kann Feedback in Form von Text, Farben oder Musik gegeben werden. Schulmeister (2002) unterscheidet zwischen dem Feedback als Rückmeldung zu einer Aufgabe, welches der Motivierung dienen soll, und der „Rückmeldung zu Aktionen innerhalb der

Benutzerschnittstelle“ (ebd. 109). Im traditionellen Unterricht erfolgt Feedback mündlich, wobei Gestik, Mimik sowie Intonation große Rollen spielen (vgl. Rösler, 2007: 177f). Positiv am digitalen Feedback ist, dass es direkt auf die Eingabe folgt, dies deutet auf die Interaktivität der digitalen Medien hin (ebd. 179). Lernsoftwares und Apps haben das Potenzial dem Nutzer auf verschiedene und immer unterschiedliche Art und Weise Feedback zu geben. Dieser Aspekt hebt digitale Medien stark von traditionellen Printmedien ab. Diese Variationen des Feedbacks können die Motivation fördern, sodass Lernende nicht durch Fehler die Lust und den Spaß am Lernen verlieren (vgl. Mitschian, 2004: 51). In Rösler (2007) wird das Feedback „als entscheidendes Kriterium für die Qualität von Lernsoftware“ (ebd. 177) gesehen.

Ludewig (2004) macht darauf aufmerksam, dass Rechtschreibfehler anders bewertet werden sollten als beispielsweise ein leeres Feld. Zusätzlich sollte eine Lernsoftware Synonyme erkennen, sodass bei einer Eingabe, die nicht von dem Programm erwartet wurde, die jedoch eine richtige Übersetzung liefert, die Antwort nicht als falsch bewertet wird. Solche Fehler könnten zu Frustrationen im Lernprozess führen (vgl. ebd. 541). Wenn fälschlicher Weise auch richtige Antworten als falsch klassifiziert werden, weil das Programm eine andere Antwort erwartet hatte, kann dies zu einer oberflächlichen und deshalb nicht ganz korrekten Fehlerstatistik führen. Dies wiederum hätte zur Folge, „dass der aktuelle Kenntnisstand des Lerners nur unzureichend modelliert und in die Auswahl weiterer Übungen einbezogen werden kann“ (Ludewig, 2004: 541).

Im Zusammenhang mit der Studie ist die Rede von differenziertem Feedback. Unter differenziertem Feedback wird das deskriptive Feedback verstanden, welches in Niegemann et. al. (2008) definiert wird. In einem deskriptiven Feedback wird der Lernende darüber informiert, ob seine Antwort richtig oder falsch ist, wobei zusätzlich eine Erklärung folgt, die diese Entscheidung begründet. Des Weiteren wird der Lernende über seine Leistungen informiert und auf alternative Möglichkeiten hingewiesen, um seine Ziele erreichen zu können. Zuletzt werden auch Verbesserungsvorschläge gemacht (vgl. ebd. 329).

Rösler/Würffel (2010) geben fünf Eigenschaften von Feedback im Kontext des Online-Lernens an. So sollte das Feedback schnell und „qualitativ gut sein“ (ebd. 209). Unter Letzterem versteht man, dass die Rückmeldung differenziert und ausführlich sein soll. Weiter sollte das Feedback eindeutig und individualisiert sein. Das bedeutet, dass es keine neuen Fragen für den Lernenden aufwerfen sollte und so gut es geht auf den bestimmten

Lernenden eingehen sollte. Zuletzt sollte das Feedback mit dem Einsatz eines geeigneten Mediums gegeben werden (vgl. ebd. 209).

6.4 Authentizität

Bei authentischen Texten handelt es sich um nicht-didaktisierte Texte, wie z. B. Zeitungsartikel, Texte aus audiovisuellen Medien oder aus dem Internet (Forumsbeiträge, Chats) (vgl. Rösler: 2007: 76). Sie richten sich nicht an die Bedürfnisse von Lernenden, orientieren sich nicht an deren Sprachniveaus und haben auch keine lernrelevanten Vorgaben. So setzt die Nutzung von authentischem Material im Lernprozess hohe didaktische Kompetenzen voraus (vgl. Mitschian, 2004: 21). Authentizität rückte in den 1970er Jahren in den Fokus der Fremdsprachendidaktik, da vermehrt kritisiert wurde, dass Texte in Lehrwerken keine realen Kommunikationen wiedergeben, wie sie im Alltag stattfinden. Die kommunikative Wende kann als Durchbruch der Forderung nach Authentizität in Lehrwerken gesehen werden (vgl. Rösler, 2012: 38). Tergan (2004) definiert Authentizität mit den Begriffen „realitätsnah“ und „komplex“. So sollen „die Inhalte eines Lehrangebots den Aufgabenstellungen in der Anwendungspraxis gerecht werden“ (ebd. 20d).

Nach Rösler (2012) sind Materialien authentisch, wenn sie von Sprechern der Zielsprache produziert und im Unterricht herangezogen werden. Die Produktion außerhalb des Unterrichtskontextes sei die Garantie für die Echtheit der Materialien. Sie dienen als Sprachvorbild. Authentizität sei die Eigenschaft dieser Materialien (vgl. Rösler, 2012: 39). Durch den Einsatz von Medien, wie z. B. eines Radios, können authentische Materialien in den Unterricht eingebettet werden. Medien dienen des Weiteren dazu, auf die Vielfalt der Sprache und beispielsweise auf regionale Varianten aufmerksam zu machen (vgl. ebd. 51).

Das Problem der Authentizität ist ihre Realisierung. Wie eben genannt, handelt es sich bei authentischem Material um nicht-didaktisiertes Material, was aber beim Fremdsprachenlernen eingesetzt werden soll. Durch das World Wide Web ist der Zugriff auf authentische Texte, wie z. B. auf Forumsseiten o. ä. sehr einfach. Rösler macht 2007 darauf aufmerksam, dass authentische Texte durch Kontakt mit Muttersprachlern, die mit in das Klassenzimmer kommen, oder auf Kassetten vorhanden sein müssen (ebd. 208).

Beim Fremdsprachenlernen ist der Alltagsbezug sehr wichtig, da der Lernprozess auf den Gebrauch der Fremdsprache in realen Situationen vorbereiten soll. So sollte darauf geachtet werden, dass Lernende authentische sprachliche Handlungskompetenzen entwickeln, die

dann bei der Bewältigung alltäglicher Aufgaben in der Zielsprache genutzt werden können (vgl. Roche, 2013: 227)

6.5 Evaluation

Die Evaluation ist eine Forschungsmethode aus dem Bereich der Sozialwissenschaften, welche eine „systematische und empirisch fundierte Überprüfung des eigenen fachlichen Handelns oder von Programmen und Maßnahmen“ (Ernst, 2008: 15) bezeichnet. Anhand von empirisch vorliegenden Informationen werden Gegenstände mit dem Ziel der Optimierung untersucht. Weitere Ziele einer Evaluation sind in Ernst (2008) unter anderem die Praxisverbesserung und Erkenntnisgewinnung, die Qualitätssicherung und Qualitätsentwicklung, die Planung und Steuerung von Prozessen, die Transparenz von Abläufen und die Steigerung des Leistungspotenzials (ebd. 18). Des Weiteren nennt er als Ausgangspunkt einer Evaluation die „Klärung und Festlegung von Zielen der Evaluation, ihres Gegenstandes und der einzusetzenden Methoden“ (ebd. 39). Die USA können als Herkunftsland der Evaluation betrachtet werden, da dort bereits im 19. Jahrhundert Bereiche, wie das Gesundheitswesen, evaluiert wurden. Nach Europa kam die Methode erst Ende der 1960er Jahre (vgl. Stockmann, 2016: 31). Damals wurden die Bereiche Bildung und Erziehung sowie die Infrastruktur umfangreich evaluiert, wobei diese Studien durch die Haushaltsreform im Jahre 1970 unterstützt wurden. Im §7 der Bundeshaushaltsordnung werden Erfolgskontrollen, somit Evaluationen, bei Maßnahmen, die ganz oder teilweise abgeschlossen sind, vorgeschrieben (vgl. ebd. 32).

Mayer/Pfänder/Wellmann (2004) weisen darauf hin, dass Produkthanbieter heute die „Qualität, ihre Wirkung und ihren Nutzen gemäß dem Bedarf nachweisen“ (ebd. 114) müssen, um langfristig Erfolg haben zu können.

Für Tergan (2000b) ist Evaluation „die systematische und zielgerichtete Sammlung, Analyse und Bewertung von Daten zur Qualitätssicherung und Qualitätskontrolle. Sie gilt der Beurteilung von Planung, Entwicklung, Gestaltung und Einsatz von Bildungsangeboten bzw. einzelner Maßnahmen dieser Angebote [...] unter den Aspekten von Qualität, Funktionalität, Wirkungen, Effizienz und Nutzen“ (ebd. 23). Tergan gibt auch die Funktionen von Evaluation nach Rowntree wieder: Als erstes nennt er die strategisch-politische Funktion, welche dafür da ist, den Nutzen eines Bildungsangebots einerseits gegenüber den Bildungsträgern und andererseits gegenüber potenziellen Nutzern zu begründen. Als zweites nennt er die Kontroll- und Entscheidungsfunktion, welche für den

Optimierungsprozess notwendig ist. Dabei werden Schwachstellen eines Bildungsangebots herausgefunden und behoben. Zuletzt nennt er die Erkenntnisfunktion von Evaluationen, welche dazu genutzt wird, um Erkenntnisse über die Wirkung und die Akzeptanz eines Angebots zu gewinnen (vgl. Tergan, 2000b: 24).

Es gibt unterschiedliche Arten von Evaluationen. Eine „formative Evaluation dient der Qualitätssicherung“ (Tergan, 2000b: 25). Formative Evaluationen decken Schwachstellen eines Bildungsangebots auf und dienen der Optimierung dieses Angebots. Gängige Methoden dieser Form sind Interviews oder Expertenratings anhand von Checklisten (vgl. Tergan, 2000b:25; Ernst, 2008: 18). Um Qualität, Wirkung und Nutzen eines Bildungsangebots zu überprüfen, werden summative Evaluationen durchgeführt. So kann herausgestellt werden, ob das Angebot den Erwartungen entspricht. Das Ziel ist somit die Erkenntnisgewinnung. Eine gängige Methode dieser Form ist die Wirkungsanalyse (vgl. Tergan, 2000b: 26). Summative Evaluationen haben keinen Einfluss auf die Implementierung von Erkenntnissen und dienen lediglich der Erfassung der Wirkung von durchgeführten Programmen oder Maßnahmen (vgl. Ernst, 2008: 18).

Zimmer/Psaralidis (2000) definieren das Ziel einer Evaluation als die Feststellung, „ob und wie die Lernsoftware dazu beigetragen hat bzw. dazu beitragen kann, daß die Lernenden durch das Lernen mit ihr den erwünschten und für ihre Arbeitsaufgaben erforderlichen Zuwachs an Handlungskompetenzen erreichen können“ (ebd. 267).

Stockmann (2016) gibt Eigenschaften von Evaluationen wieder. Demnach sollte sich eine Evaluation „auf einen klar definierten Evaluationsgegenstand beziehen“ (ebd. 36). Das Ziel dabei ist es, Informationen zu gewinnen, die „anhand explizit festgelegter, intersubjektiv nachprüfbarer Kriterien“ (ebd. 32) bewertet werden. Des Weiteren spricht er von vier Funktionen einer Evaluation: Durch eine Evaluation werden Erkenntnisse gewonnen und Maßnahmen o. ä. können kontrolliert werden. Durch die Ergebnisse können Entwicklungen ausgelöst und es kann eine Verbesserung erreicht werden. Zuletzt können diese Maßnahmen o. ä. legitimiert werden (ebd. 38).

Man unterscheidet zwischen einer internen und einer externen Evaluation. Wenn die Organisation, welche die Maßnahme entwickelt hat, eine Evaluation durchführt, dann ist diese intern. Um eine Selbstevaluation handelt es sich, wenn die gleichen Personen, die an der Maßnahme gearbeitet haben, diese auch durchführen. Der Vorteil einer internen Evaluation liegt in dem geringen Kostenaufwand, der hohen Sachkenntnis der Evaluatoren

und der Möglichkeit Ergebnisse direkt umsetzen und anwenden zu können. Jedoch kann es auch vorkommen, dass die Mitarbeiter keine ausreichenden Methodenkompetenzen mitbringen und auch nicht mit einer gewissen Distanz an die Evaluation herangehen, sodass die Objektivität nicht gewährleistet ist (vgl. Stockmann, 2016: 45). Eine Evaluation ist extern, wenn diese von Personen durchgeführt wird, die nicht an der Organisation der Maßnahme arbeiten. So wird eine große Unabhängigkeit gesichert und ausreichende Methodenkompetenz und ein entsprechendes Evaluationswissen sichergestellt (vgl. ebd. 45). Wenn das Lernen aus der Evaluation im Vordergrund steht und die Maßnahme dadurch verbessert werden soll, findet die Evaluation meistens intern statt. Wenn hingegen Kontrolle und Erkenntnisgewinnung im Vordergrund stehen, dann können Evaluationen sowohl intern als auch extern durchgeführt werden. Wenn die Legitimation im Fokus der Evaluation steht, dann wird diese extern stattfinden (vgl. ebd. 46).

6.6 Multimedia / Medien / Multimedialität

Nandorf (2004) versteht unter Multimedialität die multimodale und multicodale Darstellung von Daten. Multimodal sind Daten, wenn sie auf mehreren Sinneskanälen transportiert werden, d. h. gleichzeitig auditiv und visuell vorhanden sind. Multicodal sind Daten, wenn sie in einer Kombination von unterschiedlichen Symbolsystemen dargestellt werden, d. h. sie werden beispielsweise in Text- und in Bildform gleichzeitig präsentiert. Multimedialität heißt dann, dass die Daten digital vorliegen und am Computer o. ä. abgerufen werden können (vgl. Nandorf, 2004: 34). Der Einsatz von Medien sowohl im traditionellen Unterricht als auch beim Selbstlernen sollte den Lernenden motivieren, zusätzlich seine Aktivitäten steuern, ein differenziertes Feedback geben und seinen Erfolg kontrollieren. Medien dienen im Klassenzimmer zur Präsentation des Lernstoffs und werden mit der Qualitätssteigerung des Unterrichts in Verbindung gebracht. Zusätzlich können sie Entlastungsfunktion für die Lehrperson haben, aber auch zu Autoritätsproblemen im Unterricht führen (vgl. Strittmatter/Mauel, 1995: 48).

Schulmeister (2002) versteht unter Multimedia die Kombination von unterschiedlichen Medien, wie von Text und Bild, Text und Ton oder Text, Bild und Ton (vgl. ebd. 19). Weiter definiert er Multimedia als ein interaktives Medium. Interaktivität definiert er auch, wie andere in Kapitel 6.1 genannte Autoren, als die Möglichkeit der Programmmanipulation. Er bezeichnet Multimedia „als eine interaktive Form des Umgangs mit symbolischem Wissen in einer computergestützten Interaktion“ (ebd. 22). So sieht er die Interaktivität als das Unterscheidungsmerkmal zwischen Multimedia und anderen Medien (vgl. ebd. 46).

Außerdem differenziert er zwischen statischen und dynamischen Medien. Zu ersteren zählen Texte und Grafiken. Animationen, Musik und Videos sind hingegen dynamische Medien (vgl. ebd. 29).

Unter Multimedia verstehen Glowalla/Häfele (1995) „die gleichzeitige oder zeitlich versetzte Verwendung mehrerer statischer und dynamischer Medien auf einer Präsentationsplattform, z. B. einem Computerbildschirm“ (ebd. 418).

6.7 Lernsoftware

Die Idee hinter einer Lernsoftware ist, dass Lernende eine Lernumgebung zur Verfügung gestellt bekommen, mit deren Hilfe sie den Lernstoff selbstständig erforschen und lernen können. So soll das Prinzip des explorativen Lernens realisiert werden und Lernende sollen frei sein in den Entscheidungen über ihren Lernweg und die Wahl ihrer Lernstrategien (vgl. Nandorf, 2004: 57). Lernsoftware sollte möglichst offenes Lehrmaterial anbieten, welches die Aktivierung von Vorwissen fördert. Außerdem ist die Authentizität des Materials sehr wichtig. So sollte die Software realitätsnahe Kontexte darstellen, um so die Übertragbarkeit der Inhalte auf die Erfahrungswelt der Lernenden zu vereinfachen. Zudem sollten gestufte Hilfen angeboten werden, die bei Bedarf von den Lernenden genutzt werden können (vgl. Nandorf, 2004: 66).

Wie bereits in der Einleitung erläutert, sind das Smartphone und somit auch Apps ein fester Bestandteil des Alltags vieler Menschen. Eine App kann als die neue Form von Sprachlernsoftware gesehen werden, die die Forderung nach Flexibilität realisiert hat. Die oben genannten Forderungen an eine Lernsoftware können auf eine Sprachlernapp übertragen werden. Eine Sprachlernapp bietet ihren Nutzern authentische und realitätsnahe Inhalte, die auf die eigene Erfahrungswelt übertragen werden können.

6.8 Usability

Die Bezeichnung Usability kann auf die englischen Begriffe usable=verwendbar und to use=verwenden zurückgeführt werden. Im Online-Duden wird der Begriff mit Benutzerfreundlichkeit definiert (vgl. ebd.). Usability ist für Apps und Software sehr wichtig. Eine Sprachlernapp bietet dem Nutzer verschiedene Funktionen an, damit er sein Lernziel erreichen kann. Dazu gehören beispielsweise die Suchfunktion, die Anzeige von Statistiken oder Verknüpfungen. Diese sollten ergonomisch, zweckmäßig und intuitiv nutzbar gestaltet sein. Denn eine aufdringliche Benutzeroberfläche kann vom Lerninhalt ablenken und auch die Motivation beeinflussen. So sollte der Nutzer nicht viel Zeit damit

verbringen müssen, sich mit der Funktionsweise der App auseinanderzusetzen, sondern diese intuitiv nutzen können. Diese Unaufdringlichkeit bezeichnet Reglin (2001) als Aspekt der Bedienbarkeit (vgl. ebd. 58). Unter Usability ordnet er auch den Aspekt der Viability. Darunter sind die offene Gestaltung einer Software und deren Adaptivität zu verstehen. Software sollte demnach motivierend gestaltet sein und dabei Differenzierung und Individualisierung zulassen (vgl. Reglin, 2001: 58).

Breiter betrachtet fasst Reglin (2001) auch den Begriff der Accessibility, also die Zugänglichkeit von Lerneinheiten, unter Usability. So sollte im Programm jederzeit ein Zugriff auf benötigte Lerninhalte möglich sein (vgl. ebd. 58).

Für die Usability spielen die Objekte in der Oberflächenstruktur eine maßgebliche Rolle. Dazu zählt Schulmeister (2002) beispielweise den Cursor, Icons, Buttons und Bilder. Diese Objekte haben bestimmte Funktionalitäten und sollten für den Benutzer eindeutig sein (vgl. ebd. 28). Buttons werden beispielsweise durch Berührung aktiviert und führen zu einer von dem Nutzer intendierten Aktion, wie z. B., dass die Eingabe abgeschickt wird (vgl. ebd. 24). Weiter macht Schulmeister eine Unterscheidung zwischen vier Arten der Navigation. Bei der kognitiven Navigation handelt es sich um die Repräsentation von Wissensstrukturen, die „die Bildung kognitiver Konzepte für die Navigation“ (Schulmeister, 2002: 62) fördern soll. Die semantische Navigation unterstützt den Nutzer mit Icons, damit er sich auf semantische Gehalte, wie einen Text, konzentrieren kann und sich nicht vom Layout ablenken lässt. Wenn geographische Karten eingesetzt werden, damit Informationen besser verfestigt werden können, spricht man von einer geomantischen Navigation (vgl. ebd. 62). Als letztes nennt Schulmeister die chronomantische Navigation. Davon spricht man, wenn chronologische Ordnungsprinzipien angewendet werden (vgl. ebd. 63).

Für die Studie ist die Usability wichtig, da sie eine Gefahr der Desorientierung, auch lost in hyperspace genannt, birgt. Darunter ist die Desorientierung des Nutzers zu verstehen, da die Gesamtstruktur eines Angebots nicht überschaubar ist und er keinen Überblick über die Funktionen bekommt. Wenn ein Programm viele verschiedene Angebote hat und die Struktur im ersten Moment unübersichtlich erscheinen könnte, wäre eine Guided Tour bei der ersten Nutzung sehr hilfreich (vgl. Nandorf, 2004: 32).

7. Exkurs: Qualität

Qualität bedeutet im Bildungskontext der Zustand der Fehlerlosigkeit bzw. die Einhaltung und das Übertreffen von feststehenden Standards (vgl. Arnold, 2013: 282). Dazu gibt es

beispielsweise die ISO-Norm DIN EN ISO 9000. Das Qualitätsmanagement bezeichnet die Reflexion eines Prozesses, wofür in erster Linie das Qualitätsverständnis inhaltlich festgelegt werden muss. Ein Qualitätsmanagement hat das Ziel, Maßnahmen einzuleiten, die der Entwicklung und Verbesserung der Produktqualität dienen sollen (vgl. Arnold, 2013: 284). Mitschian (2004) ist der Ansicht, das Internet habe zur Verbesserung der technischen und inhaltlichen Qualitäten von Lernprogrammen bzw. Lernsoftwares beigetragen (vgl. ebd. 8). Die Qualität aber wird in den meisten Studien anhand von Kriterienkatalogen gemessen. Einer der ersten Kriterienkataloge wurde 1989 von Thomé erstellt und seither wurden zahlreiche weitere Kataloge zur Qualitätsbestimmung formuliert. Die Gründe, warum in dieser Studie kein Kriterienkatalog erstellt oder ein vorhandener herangezogen wurde, werden im nächsten Unterkapitel erläutert. Weitere Nutzen vom Qualitätsmanagement sind die Sicherung der Nachhaltigkeit von Bildungsmaßnahmen, die Wachstumsförderung, die Risikominimierung und die Verbesserung der Vermarktbarkeit (vgl. Knispel, 2008: 45ff). Die Qualitätsevaluation bildet einen Bereich des Qualitätsmanagements und prüft, bewertet und beurteilt die für die Qualitätsziele entscheidenden Indikatoren (vgl. Knispel, 2008: 52).

Qualität ist die Eigenschaft eines Produkts und hat einen großen Einfluss auf den Erfolg (vgl. Knispel, 2008: 17). In Knispel (2008) werden einige Qualitätsansprüche an ein Bildungsangebot aus Sicht der Lerner vorgestellt. Dazu zählen unter anderem die wirksame Wissensvermittlung, Reflexionshilfen beim Lernprozess, eine objektive Leistungsbeurteilung, schnelles Feedback, Benutzerführung und eine flexible Auswahl der Lernmethoden (vgl. ebd. 24). Einige dieser Ansprüche lassen sich in der Umfrage, die für diese Studie erstellt wurde, wiederfinden.

Warum kein Kriterienkatalog?

Bei der Wahl der Methode dieser Studie habe ich mich bewusst gegen den Einsatz eines Kriterienkatalogs entschieden. Unter dem Begriff sind Listen mit Qualitätsaspekten zu verstehen, welche von einem Experten ausgefüllt werden, um die Qualität eines Bildungsangebots zu evaluieren. Zeitler/Ablass (2004) nennen bekannte Kriterienkataloge, wie AKAB, MEDA '97 und EVIT (ebd. 141). Bei der Evaluation mit Hilfe eines Kriterienkatalogs handelt es sich um Verfahren, „bei denen versucht wird, über eine Einschätzung von Einzelmerkmalen einer Lernsoftware Aufschluß über deren Qualität zu erhalten“ (Tergan, 2000: 329). Einige der in Kapitel drei vorgestellten Studien nutzen solch einen Katalog und es sind auch einige Vorteile für die Nutzung bekannt. Kriterienkataloge sind kostengünstig und „methodisch sauber und objektiv“ (Baumgartner, 1995: 241f.).

Tergan (2000c) ist der Meinung, dass Kriterienkataloge ihre Vollständigkeit, Objektivität und Validität vermitteln und den Anschein der leichten Handhabbarkeit mache. Zusätzlich verlagert man die Verantwortung der Studie auf den Kriterienkatalog und bei der Nutzung vorhandener Kataloge werden Arbeit und Zeit gespart (ebd. 330). Jedoch gibt es ein paar entscheidende Kritikpunkte, die gegen einen Einsatz sprechen. In der Literatur und auch in Baumgartner (1995) wird sehr oft die Gewährleistung der Vollständigkeit und Detailliertheit eines Kriterienkatalogs in Frage gestellt. Wie umfangreich muss ein Katalog mit Kriterien sein, um alle Aspekte eines Bildungsangebots berücksichtigen zu können? Des Weiteren stellt Baumgartner auch die Bewertungs- und Gewichtungsverfahren in Frage (ebd. 242). Tergan (2004d) fasst Fricke (1997) und Tergan (2001) zusammen und kritisiert zusätzlich die Gewichtung der Kriterien. Einzelne Merkmale würden „als Bedingungen erfolgreichen Lernens herausgestellt werden“, wobei diese nicht an das jeweilige Lernangebot und an den speziellen Lernenden angepasst werden (Tergan, 2004d: 24). Fricke (2000) nennt die „[M]angelnde Beurteilungsübereinstimmung bei der Quantifizierung von Qualitätskriterien“ (ebd. 76), die „[G]eringe praktische Signifikanz der Qualitätssicherung“ (ebd. 77) und „[D]ifferentielle Methodeneffekte bei Qualitätskriterien“ (ebd. 78) als Kritikpunkte. Schott (2000) kritisiert den geringen Theoriebezug von Kriterienkatalogen und ist der Meinung, dass diese sich auf Hard- und Softwaretechnik fokussiert haben (ebd. 108). Ihm zufolge sollte eine Evaluationsmethode flexibel, also übertragbar auf verschiedene Produkte, Hersteller etc. sein (ebd. 111). Die Erreichung der Lernziele beim Lernen mit einer App oder einer Software hängt, wie Mitschian (2004) es formuliert, von interdependenten Faktoren ab. Diese können auch außerhalb der App liegen, sodass sie mit einem Kriterienkatalog nicht erfasst werden können, da die Kataloge sich meist lediglich auf das Material bzw. auf die App selbst konzentrieren (vgl. ebd. 12).

8. Die Studie

Es wurde eine quantitative Untersuchung durchgeführt mit dem Ziel eine Evaluation aus der Perspektive der Lernenden zu erheben. Dazu wurden in erster Linie die in der Literatur erwähnten Vorteile des E-Learnings herangezogen. Das Feedback ist wichtig für den Lernprozess, da es einerseits motivieren kann und andererseits dem Lernenden helfen soll. So spielt es für den Erfolg beim Lernen eine wichtige Rolle. Bei einer Sprachlernapp, wie Duolingo, fehlt eine Lehrperson, die dem Lernenden individuell ein Feedback abgeben kann. Deshalb ist es interessant herauszufinden, wie das Feedback von Duolingo empfunden wird. Die Flexibilität stellt den zentralen Aspekt des M-Learnings dar. Man soll immer und überall

mit Hilfe eines mobilen Endgeräts lernen können. Dies wird als ein klarer Vorteil des Smartphones gesehen, sodass es sich auch hier um einen Hauptaspekt der Studie handelt. Die Motivation ist für den Lernerfolg wichtig, aber beim selbstständigen Lernen kommt ihr eine noch viel größere Bedeutung zu. Selbstdisziplin und Motivation sind die zentralen Elemente, wenn man selbstständig eine Sprache lernen möchte. So ist es geradezu essentiell, dass die App den Lernenden motiviert. Neben der Flexibilität werden auch Adaptivität und Interaktivität als große Vorteile der digitalen Medien bewertet. Doch wird diese Interaktivität auch in der Praxis umgesetzt oder handelt es sich dabei nur um einen angenommenen Vorteil? Diese Frage bildete den Ausgangspunkt für die Wahl der Interaktivität als einen Hauptaspekt. Autonomie ist aktuell der Hauptgedanke, wenn es um das Lernen geht. Sie dominiert seit dem Aufkommen des Konstruktivismus die Fremdsprachendidaktiken und soll dem Lernenden mehr Freiheiten einräumen. Deshalb ist es auch bezüglich dieses Aspekts wichtig, ihn innerhalb der Studie zu untersuchen. Zuletzt zählt auch die Usability zu den Hauptaspekten, da sie den ersten Eindruck bestimmt, den die App bei dem Nutzer hinterlässt. Fühlt sich der Lernende überfordert bei der Bedienung der App, wird er sie wahrscheinlich nicht mehr nutzen. Lenkt die Gestaltung der App von dem Inhalt ab, kann der Lernende nicht konzentriert lernen.

8.1 Vorgehen

8.1.1 Allgemeines

Für die Studie wurde eine Online-Umfrage mit 42 Fragen erstellt. Die Umfrage wurde auf verschiedenen Internetseiten und über soziale Netzwerke mit der Bitte um Verbreitung veröffentlicht. Der Vorteil einer Online-Umfrage ist, dass sie viel einfacher und kostengünstiger als ausgedruckte Fragebogen verbreitet werden kann. Dadurch kann eine größere Anzahl von Personen erreicht werden. Ein weiterer Vorteil ist, dass die Ergebnisse digital zur Verfügung stehen, sodass die Auswertung schneller durchgeführt werden kann.

Als Plattform für die Erstellung der Umfrage wurde die Webseite www.umfrageonline.de ausgewählt. Diese Seite ermöglicht Studierenden die kostenlose Erstellung von Onlineumfragen. Die Umfrage wurde am 14. September 2017 veröffentlicht und war bis zum 15. Oktober 2017 online.

In der Auswertung werden einige Antworten zitiert. Hinter den Zitaten befinden sich die Zellenbezeichnungen aus der Excel-Datei, in denen die Antworten zu finden sind. Die Excel-Tabelle mit den Antworten ist in einem Ordner auf der beiliegenden CD zu finden. Es wurde

darauf verzichtet die Ergebnisse im Anhang einzufügen, da es sich um ein sehr umfangreiches Dokument handelt.

8.1.2 Die Leitfragen

Für die Untersuchung wurden zu den sieben Hauptaspekten Leitfragen formuliert, die anhand der Umfrageergebnisse beantwortet werden sollen.

Der erste Hauptaspekt ist die Flexibilität. Wie wir in Kapitel 2.2.2 gesehen haben, wird die Orts- und Zeitunabhängigkeit, die durch M-Learning ermöglicht wird, als ein sehr großer Vorteil für das Lernen bezeichnet. Inwieweit beurteilen die Nutzer von Duolingo ein zeit- und ortsunabhängiges Lernen mit der App als machbar? Inwieweit macht der Nutzer von Duolingo Gebrauch von dieser Flexibilität? Mit diesen beiden Fragen soll herausgefunden werden, ob die App-Nutzer den in der Literatur angegebenen Vorteil der Flexibilität in der Praxis überhaupt als Vorteil sehen und wo sie lernen. Ist es denn überhaupt sinnvoll von einem Vorteil zu sprechen, wenn der Nutzer mit der App nur zu Hause lernt und gar keinen Gebrauch von seiner Ortsunabhängigkeit macht?

Digitale Medien bergen, wie wir in Kapitel 6.8 gesehen haben, die Gefahr des Lost in hyperspace. In der Untersuchung soll herausgefunden werden, wie der Nutzer die Gestaltung der App bewertet. Inwieweit kann man von einer gelungenen Gestaltung sprechen?

Der Trend der Fremdsprachendidaktiken fordert mit dem Konstruktivismus vor allem die Autonomie der Lernenden und eine Individualisierung des Lernprozesses. Inwieweit handelt es sich bei Duolingo nach Meinung der Nutzer um eine autonome Sprachlernapp? Bietet die App Möglichkeiten der Individualisierung des Lernprozesses und die Anpassung an eigene Bedürfnisse an? Inwiefern fühlt sich der Nutzer fremdbestimmt oder selbstbestimmt? Mit diesen drei Fragen soll untersucht werden, ob der Autonomiegedanke mit in die App aufgenommen wurde oder ob Duolingo diesen im Gegensatz zu dem aktuellen Trend nicht übernommen hat.

In Zusammenhang mit der Individualisierung des Lernprozesses ist auch die Adaptivität einer App sehr wichtig. Wie ich vorher bereits erläutert habe, sollte sich eine Sprachlernapp an den Nutzer anpassen, um ihn so gut wie möglich auf seinem Lernweg unterstützen zu können. Dafür ist es von zentraler Bedeutung, dass die App adaptiv ist. In welchem Umfang passt sich Duolingo seinem Nutzer an? Ist bei einer vorprogrammierten App überhaupt eine Adaptivität möglich?

Das Feedback ist für den Lernenden sehr wichtig, da es einerseits motivieren kann und ihn natürlich andererseits auf seine Fehler aufmerksam macht und ihm bezüglich Hilfen anbieten sollte. Inwieweit ist das von Duolingo gegebene Feedback differenziert? Empfindet der Nutzer das Feedback als ausreichend oder fühlt er sich mit seinen Fehlern alleingelassen?

Motivation ist vor allem für Lernende, die ihren Lernprozess selbst organisieren und steuern, sehr wichtig, da sie das Lernen initiiert. Wie wir in Kapitel 2.2.2 gesehen haben, sollen digitale Medien, so auch Sprachlernapps, die Motivation der Lernenden fördern. Inwiefern und auf welche Art und Weise motiviert Duolingo seine Nutzer? Welche Elemente werden von den Nutzern als Motivierungselemente wahrgenommen? Es soll herausgefunden werden, ob es der App gelungen ist, diesen Vorteil umzusetzen.

Der letzte Hauptaspekt ist die Interaktivität, die digitalen Medien unterstellt wird. In der Literatur wird davon ausgegangen, dass digitale Medien die Interaktivität fördern. Inwieweit empfindet der Nutzer Duolingo als eine interaktive App? Welche Elemente werden als interaktive Elemente wahrgenommen?

8.1.3 Der Pretest

Bevor die endgültige Version der Umfrage feststand, wurde ein Pretest durchgeführt. Durch solch einen Vortest werden die Qualität und auch die Brauchbarkeit der Umfrage anhand einer kleinen Stichprobe untersucht (vgl. Raab-Steiner/Benesch, 2015: 63). An dem Pretest haben zwei Probandinnen und ein Proband, also insgesamt drei Personen, unabhängig voneinander teilgenommen. Der Proband stammt aus meinem unmittelbaren Kontaktkreis und beide Probandinnen haben sich nach einem Aufruf am schwarzen Brett auf Studip freiwillig gemeldet. Sie alle hatten bereits Erfahrung mit Duolingo gesammelt, haben die Umfrage online ausgefüllt und mir Feedback gegeben. Auf dieses Feedback hin wurden einige Fragen umformuliert, ähnliche Fragen zusammengefasst und die Reihenfolge der Fragen verändert. Nachdem diese Änderungen vorgenommen worden waren, wurde der Fragebogen veröffentlicht.

8.1.4 Die Zielgruppe

Die Zielgruppe der Untersuchung umfasst hauptsächlich aktuelle und ehemalige Nutzer der App Duolingo. Deshalb wurde unter anderem auch im Diskussionsforum der Duolingo-Webseite die Umfrage veröffentlicht, um dort gezielt Personen anzusprechen. Unterscheidungen bzgl. des Alters oder der Fremdsprachen, die mit Duolingo gelernt wurden, wurden nicht gemacht.

8.2 Auswertung des Fragebogens

8.2.1 Allgemeines

An der Umfrage haben insgesamt 391 Personen teilgenommen, wobei jedoch nur 256 Teilnehmer alle Pflichtfragen beantwortet haben. Nur die Fragebogen, die auch bis zum Schluss bearbeitet wurden, werden hier ausgewertet. Nachdem eine recht hohe Teilnehmerzahl an der Studie erreicht wurde, wurden die Ergebnisse heruntergeladen und kodiert. Bei den offenen Fragen wurden Antwortkategorien erstellt, sodass inhaltlich gleiche oder ähnliche Antworten in eine Kategorie eingeordnet werden konnten. Die Kategorien wurden einerseits anhand der Hauptaspekte erstellt und andererseits durch die Häufigkeit einer Antwort. Zur besseren Veranschaulichung wurden für die Auswertung Diagramme erstellt. Im Anhang befinden sich Tabellen zu den Diagrammen in der Auswertung, die die Antworten mit den entsprechenden Zahlenwerten enthalten. Um das ständige Wiederholen zu vermeiden, wird hier die Kategorie *Sonstige* kurz erläutert. Bei jeder Frage gab es einige Antworten, die nur einmal vorkamen oder die zu keiner bereits erstellten Kategorie ganz passten. Wenn diese Antwort eine für die Studie relevante Information enthielt, wie z. B. wenn es dort um Interaktivität oder die anderen Interessenspunkte der Studie ging, dann wurde für diese Antwort eine eigenständige Kategorie erstellt. Wenn die Antwort aber keine besonders relevante Information enthielt, wurde sie in die Kategorie *Sonstige* eingeordnet. Dies hat den Grund, dass so vermieden werden konnte, dass es zu viele Kategorien gibt und die Auswertung zu unübersichtlich wird. So kann man sich auf die Hauptaspekte der Studie konzentrieren.

8.2.2 Die Teilnehmer

Bevor es zu der Auswertung der für die Studie interessanten Fragen kommt, sollen die Teilnehmer beschrieben werden.

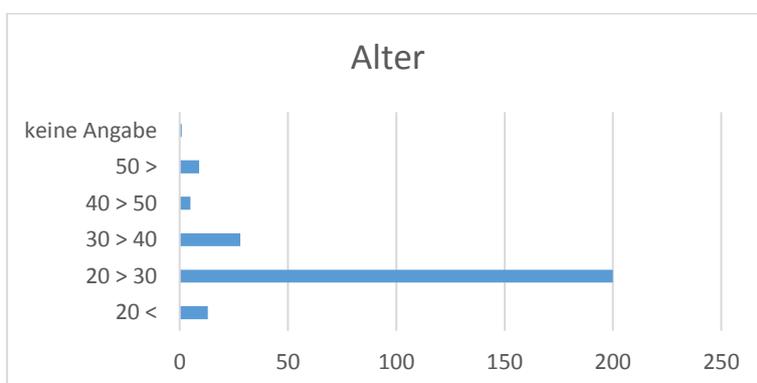


Abbildung 1: Alter der Teilnehmer/innen

Eine deutliche Mehrzahl der Teilnehmer ist zwischen 20 und 30 Jahre und ein viel geringer Teil zwischen 30 und 40 Jahre alt. Die Anzahl der Teilnehmer, die unter 20 oder älter als 40 sind, ist sehr gering. So kann man daraus schließen, dass es sich bei den Nutzern der App um eher junge Erwachsene handelt.

Die Mehrheit der Teilnehmer studiert oder arbeitet in dem naturwissenschaftlichen Bereich. Darauf folgt Lehramt mit 41 Teilnehmern. Mit 34 Teilnehmern ist der Bereich Sprache und Literatur auf Platz vier. Ein sehr geringer Anteil kommt aus dem IT-Bereich. Unter Sonstige wurden Teilnehmer zusammengefasst, die einen Beruf nannten, der nicht zugeordnet werden konnte, wie z. B. wissenschaftlicher Mitarbeiter.

Die meisten Teilnehmer verbringen zwischen ein bis zwei Stunden oder zwei bis drei Stunden pro Tag an ihrem Smartphone. Aber eine ebenfalls recht große Teilnehmerzahl verbringt mehr als fünf Stunden täglich am Smartphone. Lediglich 8% gaben an, dass sie sich weniger als eine Stunde am Tag mit dem Smartphone beschäftigen. Das Smartphone wird am meisten für das Surfen im Internet benutzt. 38% geben an, dass sie das Smartphone zum Lernen benutzen.

In der Studie konnte herausgefunden werden, dass Duolingo von den meisten Teilnehmern auf Empfehlung von Freunden oder Familienmitgliedern hin ausprobiert wurde. Werbung steht zwar als Grund an zweiter Stelle, jedoch ist die Anzahl im Vergleich zu Platz eins viel geringer. Die gezielte Suche im Appstore oder Playstore oder auch das Googeln nach einer Sprachlernapp wurden ebenfalls als Gründe für die Nutzung von Duolingo angegeben.

Sprache	Anzahl
Spanisch	120
Französisch	63
Englisch	50
Italienisch	23
Schwedisch	20
Russisch	16
Niederländisch	14
Portugiesisch	12
Japanisch	10
Türkisch	9
Norwegisch	8
Deutsch	6
Irish	3
Polnisch	3

Ungarisch	3
Dänisch	2
Kiswahili	2
Koreanisch	2
Rumänisch	2
Finnisch	1
Esperanto	1
Gälisch	1
Serbisch	1
keine Angabe	16

Abbildung 2: Fremdsprachen, die mit Duolingo gelernt wurden.

Eine große Mehrheit der Teilnehmer hat mit Duolingo Spanisch gelernt. An zweiter Stelle kommt Französisch. Wie wir im weiteren Verlauf der Auswertung sehen werden, könnten diese beiden Sprachen darauf hinweisen, dass Duolingo eher zum Auffrischen von bereits erworbenen Kenntnissen genutzt wird. Auffällig ist, dass es sich bei den genannten 23 Sprachen 16 Mal um Sprachen aus Europa handelt. Kiswahili, das in Afrika gesprochen wird, Koreanisch und Japanisch sind die von Europa am weitesten entfernten Sprachen, wobei Esperanto, bei dem es sich um eine künstliche Sprache handelt, eine Ausnahme darstellt.

Bei der Frage fünf wurden die Teilnehmer gefragt, ob sie aktuell Apps zum Lernen auf dem Smartphone haben. Dies bejahten 84% der Teilnehmer. Es wurden sehr viele verschiedene Lernapps genannt, wobei Duolingo mit 177 Mal die am häufigsten genannte Lernapp ist. Darauf folgen Memrise und Babbel, bei denen es sich ebenfalls um Sprachlernapps handelt. Des Weiteren wurden Übersetzer, wie dict.cc genannt oder auch spezielle Apps, die extra für das Lernen der japanischen Sprache entwickelt wurden. Wegen des recht hohen Medizineranteils wurden auch sehr viele Apps aus diesem Bereich genannt. Auf eine Liste mit allen genannten Apps wurde an der Stelle verzichtet, da dies kein Schwerpunkt dieser Studie ist. Die Liste findet sich im Anhang der Arbeit.

Die meisten Teilnehmer gaben an, dass sie lieber alleine lernen. Bei insgesamt 81 Teilnehmern trifft die Aussage „Ich lerne gerne in der Gruppe“ zu oder eher zu. Deutlich mehr lernen gerne mit einem Partner. 214 hielten fest, dass ihnen die Grammatik einer Sprache wichtig sei und 188 Teilnehmer brauchen Grammatikerklärungen beim Lernen einer Sprache. Neben der Grammatik ist für die Mehrheit der Teilnehmer auch der Wortschatz von besonderer Wichtigkeit und insgesamt 227 Teilnehmer möchten schnell viele Wörter lernen. 239 Teilnehmer wünschen sich, dass sie schnell in der Zielsprache

kommunizieren können. Die Flexibilität ist für die Meisten ebenfalls besonders wichtig. Insgesamt wollen 234 Teilnehmer ortsunabhängig und 238 zeitunabhängig lernen können. Des Weiteren ist ein Trend bemerkbar, dass lieber am PC, Tablet oder Smartphone gelernt wird. Jedoch trifft die Aussage „Ich lerne gerne mit einem Lehrbuch“ bei 109 Teilnehmern eher zu. Diese Wünsche werden sich im Verlauf der Auswertung noch deutlicher bemerkbar machen. Obwohl für insgesamt 159 Teilnehmer eine Lehrperson wichtig ist, trifft diese Aussage auf 86 Teilnehmer eher nicht zu. Das Internet nutzen die meisten bei der Suche nach Problemlösungen. Mitlernende spielen für die Mehrzahl der Teilnehmer eine weniger wichtige Rolle, wobei insgesamt 201 Personen ihren Mitlernenden gerne helfen. Zuletzt ist festzuhalten, dass das Fremdsprachenlernen den meisten Teilnehmern Spaß macht.

Oben wurde herausgestellt, dass die Orts- und Zeitunabhängigkeit beim Lernen für viele Teilnehmer der Studie wichtig ist. Jedoch gaben 187 Teilnehmer an, dass sie am häufigsten zu Hause lernen. In Bus/Bahn lernen lediglich 29 Personen. Zusätzlich zu den angegebenen Antworten, wurden die Alternativen *unterwegs*, *Pausen* auf der Arbeit, *Kurse* und *Universität* genannt. Mit den letzten beiden Angaben wird wahrscheinlich impliziert, dass das Lernen in einer Institution und nicht durch Eigeninitiative stattfindet.

68 Teilnehmer haben Duolingo genutzt, ohne ein Profil zu erstellen. Nur 37 Nutzer lernten mehr als ein Jahr mit Duolingo. Die meisten nutzten die App mehrere Monate und die wenigsten nur weniger als eine Woche. Betrachtet man die Nutzung der App genauer, so stellt man fest, dass die meisten Nutzer nicht jeden Tag, sondern nur an mehreren Tagen in der Woche mit der App gelernt haben. 82 Personen gaben an, dass sie Duolingo wirklich jeden Tag genutzt haben und 35 Personen haben lediglich einmal in der Woche gelernt.



Abbildung 3: Wie lange haben Sie mit Duolingo gelernt?

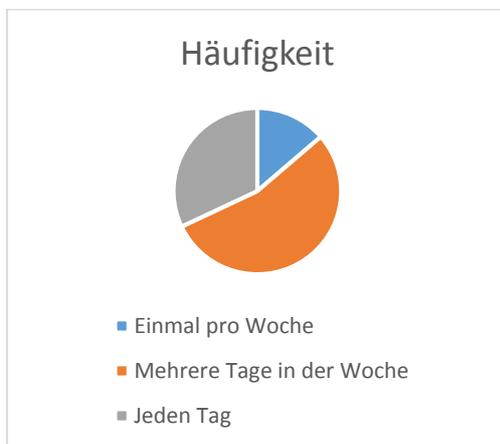


Abbildung 4: Wie oft in der Woche haben Sie mit Duolingo gelernt?

Der Nachmittag und der Abend wurden von den meisten Lernenden als die Tageszeit zum Lernen mit Duolingo angegeben. Nachts und mittags lernten hingegen die wenigsten. In dieser Studie geht es lediglich um die Duolingo App und es wurden keine Fragen in Bezug auf die Erfahrungen mit der Browserversion gestellt. Es wurde ausschließlich an einer Stelle gefragt, ob auch die Browserversion genutzt wurde und 84 Personen gaben an, Duolingo auch im Browser genutzt zu haben. Der Anteil der Personen, die allein die App genutzt haben, liegt mit 169 Personen recht hoch. Bei der Frage, ob die App zum Zeitpunkt der Umfrage noch genutzt wird, sind beide Antwortmöglichkeiten nahezu gleich häufig vertreten. 114 Teilnehmer nutzten die App zum Zeitpunkt der Umfrage noch, 142 Teilnehmer hingegen nicht mehr. Der Grund für die Nicht-Nutzung ist bei 57 Personen, dass sie keine Zeit mehr für das Sprachenlernen haben. Weiter gaben 43 Personen an, dass ihre Erwartungen an die App nicht erfüllt wurden, sodass sie diese nicht mehr nutzen. Kein

Interesse mehr an Sprachen und ein Speicherplatzproblem auf dem Smartphone gaben die wenigsten an. Zusätzlich wurden die Gründe genannt, dass es bessere Alternativen gäbe, dass sie keine Motivation mehr hätten und dass die gewünschte Sprache erlernt wurde.

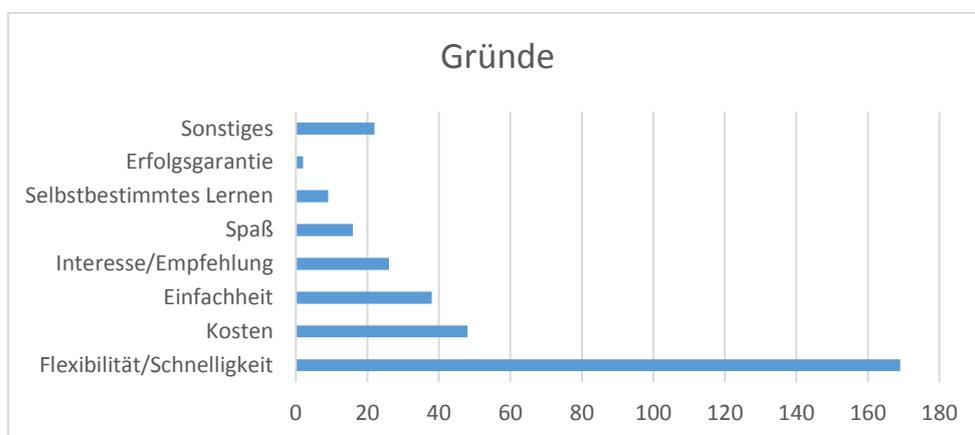


Abbildung 5: Warum haben Sie sich für das Lernen einer Fremdsprache mit einer App entschieden?

Die Teilnehmer wurden auch danach gefragt, warum sie sich für das Lernen mit einer App entschieden haben. Diesbezüglich gaben 169 Personen an, dass die Flexibilität und Schnelligkeit mit einer App zu lernen entscheidend waren. Für 48 Personen war der Faktor, dass die App kostenlos ist, der Grund für die Wahl. Die Einfachheit mit einer App zu lernen überzeugte 38 Personen. Des Weiteren wurden auch die Gründe Interesse, Spaß und Erfolgsgarantie genannt. Der Wunsch nach selbstbestimmtem Lernen wurde lediglich von neun Personen angegeben.

Flexibilität in Bezug auf Ort und Zeit ist für die Mehrzahl der Teilnehmer wichtig. Autonomie und selbstbestimmtes Lernen ist ebenfalls für viele von großer Bedeutung, wobei diese Punkte insgesamt für 30 Teilnehmer unwichtig bis eher unwichtig sind. Die Mehrheit findet es auch essentiell, dass sich eine Sprachlernapp an den Nutzer, seine Bedürfnisse und Gewohnheiten anpasst und findet, dass sie die Motivation fördern sollte. Differenziertes Feedback und die interaktive Gestaltung einer App sind ebenfalls für die Mehrheit der Teilnehmer wichtig. Bei der Möglichkeit des kooperativen Lernens ist keine Mehrheit feststellbar. Für 86 Teilnehmer ist kooperatives Lernen eher unwichtig und für 37 Personen sogar unwichtig, für 74 Personen ist es eher wichtig und für 51 wichtig.

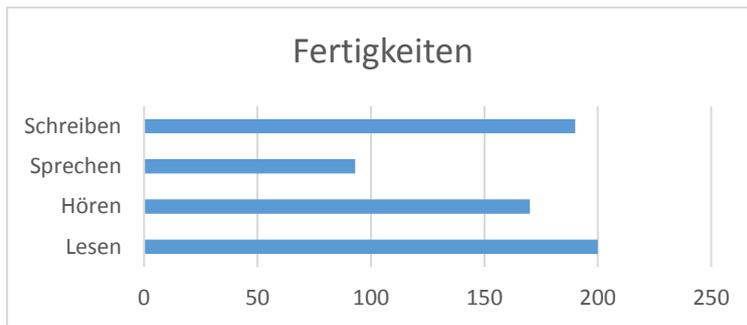


Abbildung 6: Welche Fertigkeiten können Ihrer Meinung nach mit Duolingo trainiert werden?

Die Teilnehmer wurden gefragt, welche Fertigkeiten ihrer Meinung nach mit Duolingo trainiert werden können. Besonders große Unterschiede gibt es zwischen den einzelnen Fertigkeiten nicht, jedoch fällt auf, dass das Sprechen viel seltener ausgewählt wurde als die anderen Fertigkeiten. Am häufigsten wurde das Lesen ausgewählt, wobei wie gesagt, die anderen Fertigkeiten auch sehr oft gewählt wurden. Dass das Sprechen bei Duolingo eher im Hintergrund steht, kommt später in der Auswertung in den Kritikpunkten noch deutlicher zum Ausdruck.

8.2.3 Lernen mit Duolingo

Ab Frage 23 wurden den Teilnehmern 34 verschiedene Aussagen vorlegt, die sie jeweils mit trifft zu, trifft eher zu, trifft eher nicht zu und trifft nicht zu bewerten konnten. In diesem Abschnitt werden die Ergebnisse zusammenfassend betrachtet. Die Mehrheit der Teilnehmer gibt an, dass das Lernen mit Duolingo erfolgreich sei und sie mit der App viel gelernt haben. Nur ca. 7% fanden, dass das Lernen nicht erfolgreich war und ca. 9% geben an, dass sie mit Duolingo nicht viel gelernt haben. Das Vorwissen in der Zielsprache konnten insgesamt ca. 75% auffrischen, wobei der Lernprozess für wenige als anstrengend empfunden wurde. Den Lernprozess fanden 40% einfach gestaltet und eine große Mehrheit fand die Struktur der App nachvollziehbar. Ein eindeutiges Ergebnis gab es in Bezug auf das Feedback nicht. Für knapp 13% war das Feedback hilfreich und von ca. 19% wurde es als nicht ausreichend empfunden. Die Lerneinheiten sind erneut für eine große Mehrheit mit ca. 78% logisch aufgebaut. Betrachtet man den Bereich der Grammatik wird deutlich, dass das Fehlen von Grammatikerklärungen in der App für die meisten Nutzer ein Defizit darstellt. In Bezug auf die Adaptivität und Autonomie im Lernprozess kann gesagt werden, dass die meisten Teilnehmer der Meinung sind, die App reagiere auf häufig vorkommende Fehler und sie hätten die Möglichkeit, selbst entscheiden zu können, was sie lernen. In der Gegenaussage *Den Lerninhalt konnte ich nicht selbstbestimmen* kreuzten ca. 17% trifft zu, ca. 34% trifft eher zu, ca. 37% trifft eher nicht zu und ca. 12% trifft nicht zu an. Man sieht, dass keine

Einigkeit darüber besteht, ob die Lerninhalte vom Nutzer der App ausgewählt werden oder nicht. Bei der Aussage bezüglich der Individualisierung des Lernprozesses lassen sich die Antworten eher im mittleren Bereich ansiedeln. Das bedeutet, dass die meisten Antworten bei trifft eher zu und trifft eher nicht zu abgegeben wurden. In Bezug auf die Usability ist ein klares Bild zu erkennen. Die App war für die meisten einfach gestaltet und sie hatten das Gefühl, durch die App geführt zu werden. Diese Meinung wird durch die nächste Aussage zusätzlich unterstützt. Der Aussage *Die App war unübersichtlich* trifft bei knapp der Hälfte der Teilnehmer nicht zu. Die Gestaltung der App hat für den Großteil der Nutzer nicht von dem eigentlichen Inhalt abgelenkt. Die App-Version von Duolingo bietet das Forum, wie es in der Browser-Version existiert, leider nicht an. In der App gibt es Clubs, in die man als Nutzer eintreten kann, um mit anderen Lernenden der Zielsprache in Kontakt zu treten. Jedoch wird dieses Angebot lediglich von knapp 8% der Teilnehmer genutzt, 79% gaben an, nicht in einen Club eingetreten zu sein. Von den 8% in den Clubs, waren lediglich 3% darin aktiv. Eine deutliche Mehrheit gibt an, dass sie kein Interesse an den Clubs habe. Die Funktion der Push-Benachrichtigung wurde von knapp 43% ausgeschaltet und nur ca. 8% der Teilnehmer fanden diese Funktion gut. Eine deutliche Mehrheit fand, dass sie beim Lernen mit Duolingo motiviert waren. Bei ca. 31% trifft diese Aussage zu und bei knapp 57% trifft sie eher zu. In Bezug auf das Fehlen einer kompetenten Lehrperson ist kein klares Ergebnis ersichtlich. Am wenigsten wurde hier die Möglichkeit trifft zu gewählt und am meisten trifft eher nicht zu. Die Werbung wird von den meisten nicht als zu umfangreich empfunden. Abwechslungsreiche Aufgaben bot Duolingo nur für knapp 12% an, wobei für 11% die Aufgaben nicht abwechslungsreich genug gestaltet waren. Die Notwendigkeit der Registrierung empfand die Mehrheit nicht als negativen Aspekt, wobei insgesamt ca. 36% eher oder ganz der Meinung sind, dass die Registrierung keine gute Sache sei. In Bezug auf das kooperative Lernen kann gesagt werden, dass die meisten Teilnehmer eine Antwort aus dem mittleren Bereich der Möglichkeiten gegeben haben. Bei knapp 36% trifft die Aussage *Duolingo bot mir an, mit anderen gemeinsam zu lernen* eher zu und für ca. 35% eher nicht zu. Viele fühlen sich nicht auf sich alleine gestellt, wenn sie mit Duolingo lernen, da auch hier die meisten Antworten aus den beiden mittleren Werten angegeben wurden. Zu dem Punkt Interaktivität kann gesagt werden, dass Duolingo für die meisten eher interaktiv gestaltet wurde. Zuletzt ist noch der Aspekt der Flexibilität zu nennen. Auf eine deutliche Mehrheit trifft der Aussage *Mit Duolingo kann man überall lernen* zu oder eher zu.

8.2.4 Erwartungen an eine Sprachlernapp

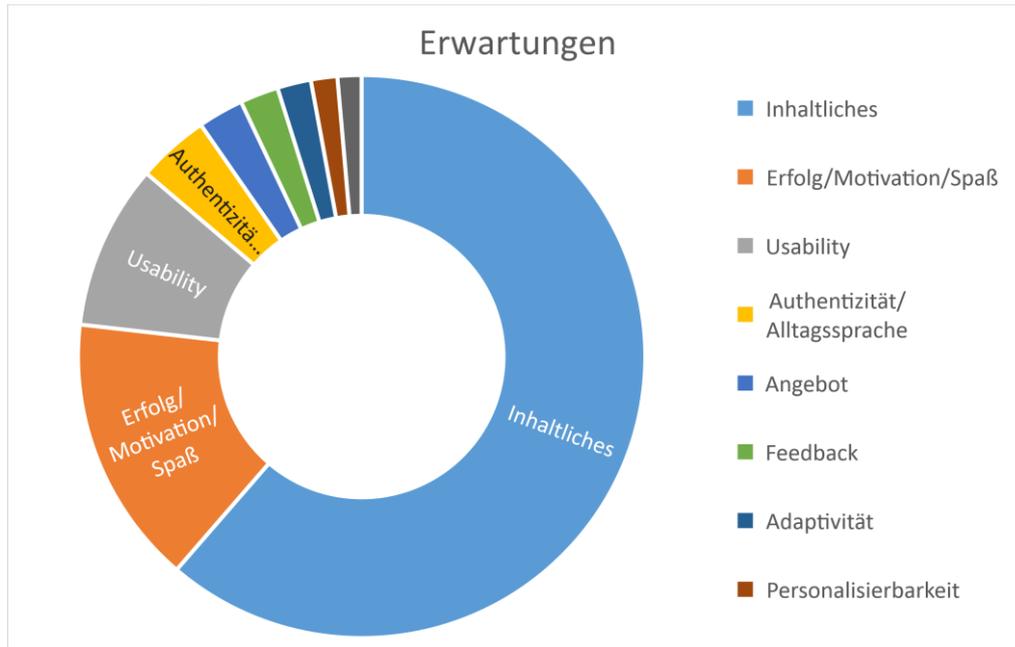


Abbildung 7: Erwartungen an eine Sprachlernapp

Einer deutlichen Mehrheit der Teilnehmer sind inhaltliche Aspekte bei einer Sprachlernapp besonders wichtig. Im ersten Schritt wurden dem Inhalt entsprechende Punkte unter dieser Kategorie zusammengefasst. In einem zweiten Schritt wurde sie dann weiter differenziert und in Unterkategorien unterteilt. Diese werden weiter unten besprochen. Der Erfolg, die Motivation und der Spaß sind ebenfalls bedeutende Aspekte für viele Teilnehmer der Studie. Demnach sollte der Erfolg bemerkbar sein, die App zum Lernen motivieren und das Lernen Spaß machen.

1. *Die App sollte motivieren und schnellen Erfolg bringen (AK178)*

Zu dem Punkt der Usability wurden Antworten gegeben, wie dass die App einfach und intuitiv zu bedienen sein soll. Einige wünschen sich eine authentische Sprache bzw. Beispiele aus dem Alltag, sodass die App sie auf den Gebrauch der Zielsprache im Alltag vorbereitet. Weiter wird ein breites Angebot an Sprachen und ein zufriedenstellendes Feedback erwartet. Des Weiteren gaben manche an, dass eine Sprachlernapp sich an den Lernstand des Nutzers und seine Lerngewohnheiten anpassen sollte. Darüber hinaus sollte sie Möglichkeiten der Personalisierung geben. Nutzer sollten eigene Vokabellisten erstellen, nach ihrem eigenen Tempo lernen und die App ihren Bedürfnissen entsprechend manipulieren können. Außerdem werden ausführliche Erklärungen erwartet:

2. *Das mir alles genau erklärt wird*

- *warum das so ist*
- *warum das nicht so ist*
- *wann man was verwendet (AK57)*

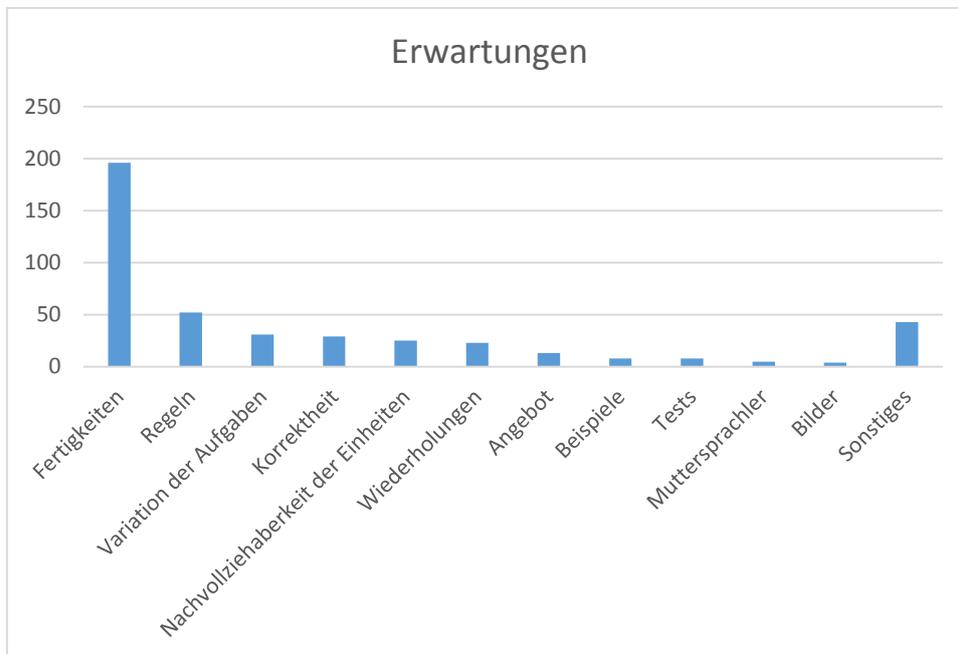


Abbildung 8: Unterkategorien für Inhaltliches

Wie oben schon gesagt, wurde die Kategorie Inhaltliches in Unterkategorien aufgeteilt, da hier viele verschiedene Aspekte, die den Inhalt betreffen, genannt wurden. Hierbei wurden die Fertigkeiten am häufigsten erwähnt. Lernende erwarten, dass im Lernprozess alle Fertigkeiten angesprochen werden. Besonders oft wurde das Sprechen genannt, da der Lernprozess im besten Fall dazu führen soll, dass man sich in der Zielsprache unterhalten und verständigen kann. Darüber hinaus werden Regeln, Beispiele und Tests vorausgesetzt, die einerseits das Lernen erleichtern und andererseits den Erfolg kontrollieren sollen. Die Aufgaben sollten nicht einseitig und eintönig, sondern abwechslungsreich gestaltet sein.

3. *Erklärungen für Grammatik, Aussprache, Vokabular, Fordernde Aufgaben mit ausreichend Wiederholungen. (AK137)*

Außerdem erwarten die Teilnehmer eine fehlerfreie App, das heißt, dass sie sich sicher sein wollen, dass das Gelernte auch korrekt ist.

4. *korrekte Angaben, Fehlerfreiheit der Inhalte, individuelle Geschwindigkeit zum Lernen, individuelle Themenschwerpunkte, Möglichkeit an der Aussprache zu arbeiten (AK197)*

Bei Duolingo sind die Lektionen vorgegeben und der Nutzer muss diese erst einmal freischalten. Daher ist auch die Nachvollziehbarkeit, also warum was genau an dieser Stelle gelernt wird, wichtig. Interessant ist auch, dass es den Wunsch gibt, durch die App mit Muttersprachlern in Kontakt zu kommen.

5. Austausch mit anderen Muttersprachlern (AK186)

8.2.5 Spaß beim Lernen mit Duolingo

Knapp 83% der Teilnehmer gaben an, dass das Lernen mit Duolingo Spaß gemacht habe. Dies ist ein recht hoher Anteil, sodass man annehmen kann, dass Duolingo bei diesem Aspekt sehr erfolgreich ist.

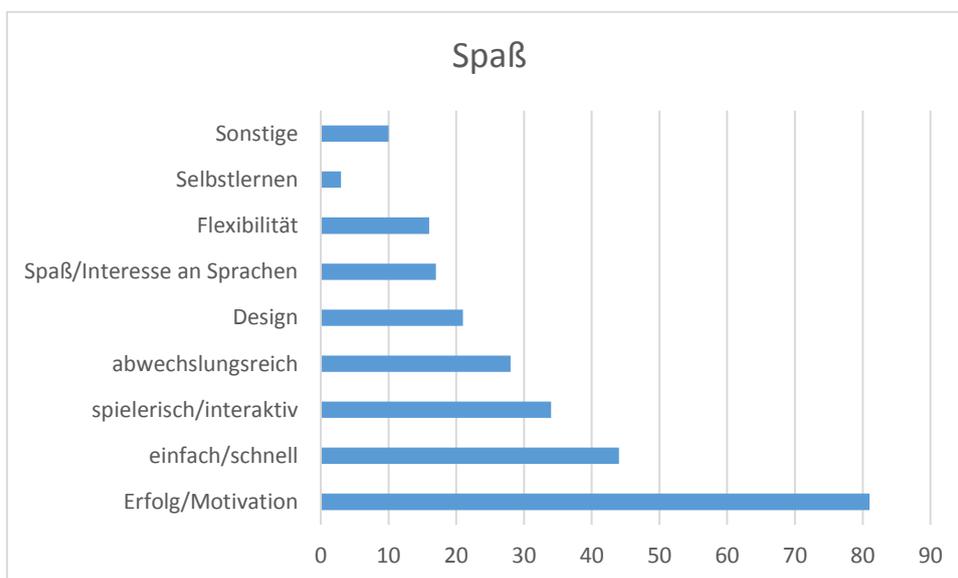


Abbildung 9: Gründe, warum das Lernen mit Duolingo Spaß gemacht hat.

Als im Anschluss nach den Gründen gefragt wurde, warum das Lernen mit Duolingo Spaß gemacht habe, wurden die Aspekte Erfolg und Motivation am häufigsten genannt.

6. *Die App gibt das Gefühl sehr schnell viel zu verstehen (CZ15)*

7. *Hohe Motivation, andere Art des Lernens (CZ17)*

8. *Interaktiv, motivierend, abwechslungsreich, schneller Erfolg (CZ20)*

So kann an dieser Frage schon bemerkt werden, dass die Antwort auf die folgende Frage im Fragebogen positiv ausfallen wird. Als weiteren Grund für den Spaß an der Nutzung der App gaben viele an, dass das Lernen mit Duolingo einfach und schnell sei. Diesen Punkt kann man mit dem Erfolg in Verbindung bringen. Die Einfachheit ist darauf bezogen, dass der Unterricht nicht vorbereitet werden muss und die Aufgaben leicht zu verstehen sind, sodass der Lernprozess nicht so aufwändig ist.

9. *Übersichtlichkeit und Motivation haben das Lernen unterstützt, einfache Aufgaben zu lösen macht Spaß (CZ203)*
10. *Man musste sich nicht selber überlegen, was man heute lernt (CZ91)*

Die Schnelligkeit bezieht sich darauf, dass die Aufgaben schnell zu lösen sind, die einzelnen Lektionen rasch bearbeitet werden können und man das Gefühl bekommt, viel erreicht zu haben. Die abwechslungsreichen Aufgaben und das Design der App sind weitere Gründe für einen erhöhten Spaßfaktor. Nicht außer Acht zu lassen ist auch, dass einige angaben, dass sie Spaß und Interesse am Sprachenlernen haben, sodass die App nicht so viel Einfluss auf den Spaßfaktor hatte.

11. *Ich hatte sowieso schon Interesse an der Sprache (CZ2)*
12. *Ich mag die Sprache sehr gerne (CZ61)*

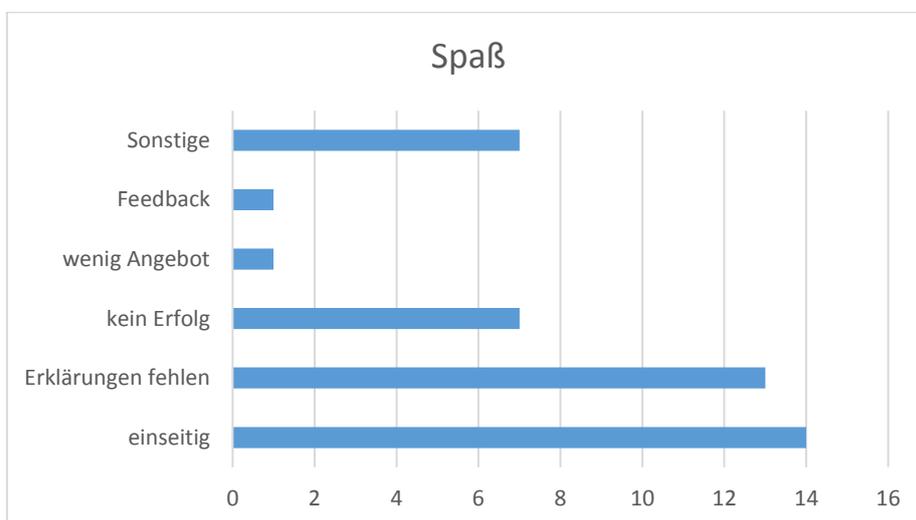


Abbildung 10: Gründe, warum das Lernen mit Duolingo keinen Spaß gemacht hat.

Im Gegensatz zu den Pro-Aspekten, unter denen von vielen abwechslungsreiche Aufgaben genannt wurde, steht hier die Einseitigkeit auf Platz eins der Gründe, warum das Lernen mit Duolingo keinen Spaß gemacht habe. Weiter werden fehlende Erklärungen zum Hemmfaktor für den Lernprozess, sodass dieser mehr Mühe und Aufwand kostet. Die Erklärungen müssen aus dem Internet selbst herausgeholt werden, da die App-Version von Duolingo kein Forum anbietet.

13. *Anfangs war es spielerisch und abwechslungsreich, später schien es mir kein guter Weg zum Spracherwerb zu sein, weil mir das grammatische System gefehlt hat. (CZ170)*

Einige Teilnehmer hatten keinen Erfolg mit der App und weitere fanden das Angebot nicht ausreichend. Unter Angebot sind einerseits die Sprachenvielfalt und andererseits Zusatzangebote, wie ein Wörterbuch oder Übersichten zu bestimmten Themen, zu verstehen.

8.2.6 Motivation beim Lernen mit Duolingo

In Bezug auf die Motivationsförderung der App gab es ein klares Ergebnis. Knapp 73% der Teilnehmer gaben an, dass die App ihre Motivation gefördert habe.

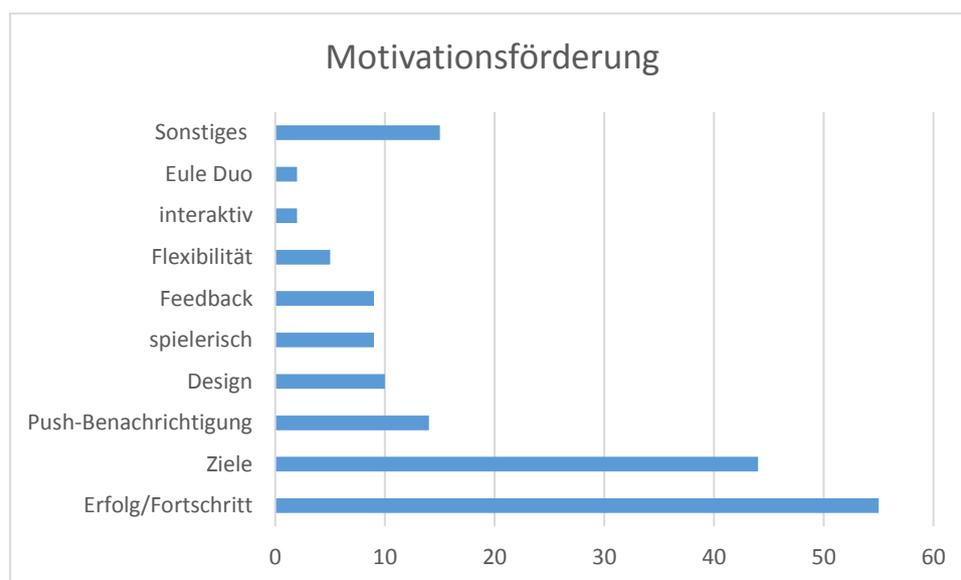


Abbildung 11: Was hat Ihre Motivation gefördert?

Bei der Motivationsförderung gibt es zwei Aspekte, die von sehr vielen Teilnehmern genannt wurden. Viele sind der Meinung, dass sie beim Lernen mit Duolingo erfolgreich waren bzw. einen Fortschritt bemerkt haben, sodass dies ihre Motivation gefördert habe.

14. *Dass ich in kurzer Zeit ohne viel Anstrengung relativ viel lernen konnte (DB75)*

15. *Fortschritt wurde visualisiert (DB131)*

Weiter wurden die Ziele, die Duolingo aufstellt, also dass man sich jeden Tag eine bestimmte Lernzeit nehmen soll, als motivierend empfunden. Das Design und die spielerische Gestaltung des Lernprozesses sind weitere Aspekte, die die Motivation der Lernenden unterstützen konnten. Das Feedback, die Flexibilität bezogen auf Ort, Raum und Dauer sowie die interaktive Gestaltung der App sind ebenfalls die Motivation fördernde Aspekte. Der Anteil derer, die sich während der Nutzung von Duolingo nicht motiviert gefühlt haben, ist mit 27% relativ gering, sodass man davon ausgehen kann, dass die genannten Aspekte gut umgesetzt wurden.

8.2.7 Stimmen Sie dieser Aussage zu...

Die Teilnehmer wurden gefragt, ob sie der Aussage zustimmen, dass man mit Duolingo eine Fremdsprache lernen kann. 58% antworteten auf diese Frage mit nein, d. h., dass sie nicht der Meinung sind, dass Duolingo alleine zum Erlernen einer Fremdsprache ausreicht. Knapp 92% sind der Meinung, dass Duolingo eine gute Ergänzung zum Fremdsprachenunterricht sei. Bei der Frage, ob Präsenzunterricht beim Fremdsprachenlernen notwendig sei, gab es kein deutliches Ergebnis. Knapp 44% sind der Meinung, dass Präsenzunterricht nicht zwingend notwendig sei, um eine Fremdsprache zu lernen. Die restlichen 57% finden den Präsenzunterricht hingegen notwendig.

In Bezug auf die Adaptivität schneidet Duolingo eher schlecht ab. Knapp 64% der Teilnehmer hatte nicht das Gefühl, dass die App sich an den Nutzer anpasst. Lediglich 37% bejahten die Aussage *Ich hatte das Gefühl, dass sich Duolingo dem Lernstil des Lernenden anpasst*.

8.2.8 Duolingo weiterempfehlen

Knapp 88% der Teilnehmer würden Duolingo weiterempfehlen und nur 12% würden dies nicht tun.

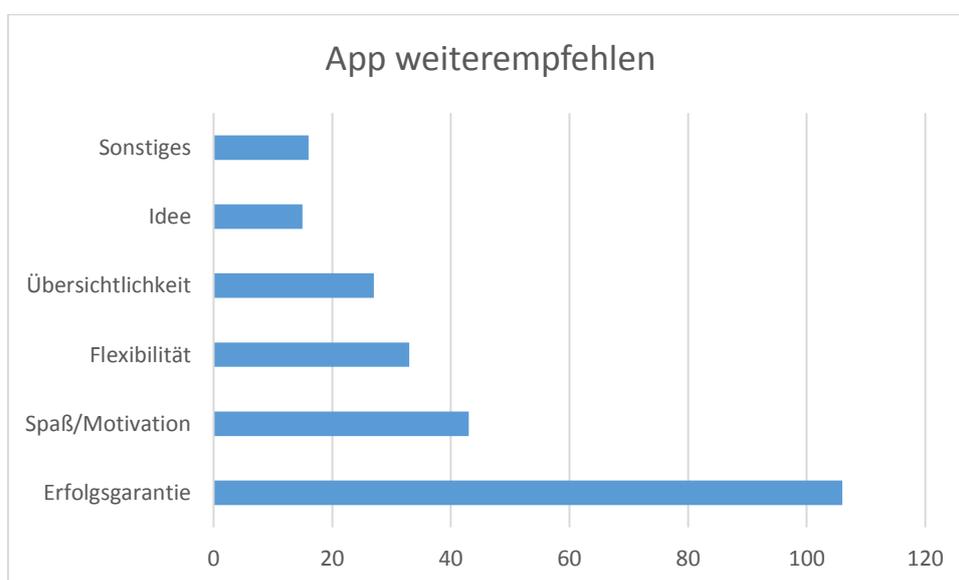


Abbildung 12: Gründe, warum Sie die App weiterempfehlen würden.

Die Erfolgsgarantie wurde am häufigsten als Grund für die Weiterempfehlung der App genannt. Da diese Kategorie unterschiedliche Aspekte beinhaltet, wurde sie in einem zweiten Schritt in Unterkategorien aufgeteilt, die weiter unten besprochen werden. Die Teilnehmer würden Duolingo weiterempfehlen, weil das Lernen mit der App Spaß mache und die

Motivation steigern. Des Weiteren wurde auch die Idee als Grund genannt. Darunter ist zu verstehen, dass das Lernen mit einer App als eine neue Art und Weise des Lernens gesehen und es als gut empfunden wird. Die Kategorie Übersichtlichkeit beinhaltet Aspekte, wie den übersichtlichen Aufbau und auch übersichtliche Lektionen und Aufgaben. Außerdem wird das Lernen mit Duolingo als orts- und zeitunabhängig beschrieben, sodass man lernen kann, wann und wo man möchte.

16. *Flexibel, nutzerfreundlich, man macht jeden Tag ein bisschen was für die Fremdsprache und kann das Lernen gut in den Alltag integrieren und in der Sprache drin bleiben (DH20)*

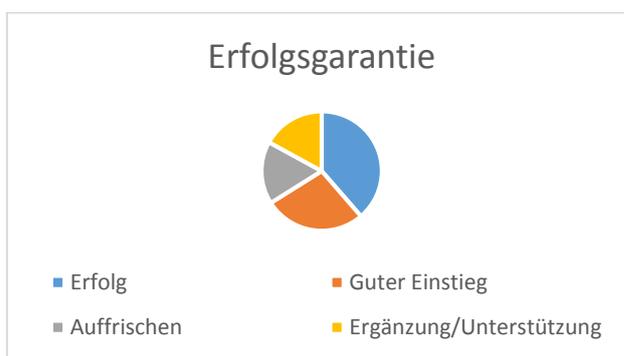


Abbildung 13: Unterkategorien für Erfolgsgarantie

Die Kategorie Erfolgsgarantie wurde in die Unterkategorien Erfolg, guter Einstieg, Auffrischen und Ergänzung/Unterstützung aufgeteilt. Die meisten der Antworten aus dieser Kategorie beziehen sich darauf, dass man mit Duolingo erfolgreich lernen könne. Andere sind der Meinung, dass Duolingo einen guten Einstieg in die Fremdsprache biete.

17. *Zum Einstieg in eine Sprache sehr gut geeignet (DH108)*

Des Weiteren wird genannt, dass die App sich gut eigne, um bereits erworbene Kenntnisse in der gewünschten Sprache auf zu frischen.

18. *zum Auffrischen oder Warmhalten einer Sprache (DH114)*

Zuletzt wird auch erwähnt, dass sich Duolingo gut als Ergänzung zu einem Sprachkurs oder zur Unterstützung des Lernprozesses eigne.

19. *Ich würde es nur als Ergänzung zu einem Fremdsprachenkurs weiterempfehlen (DH220)*

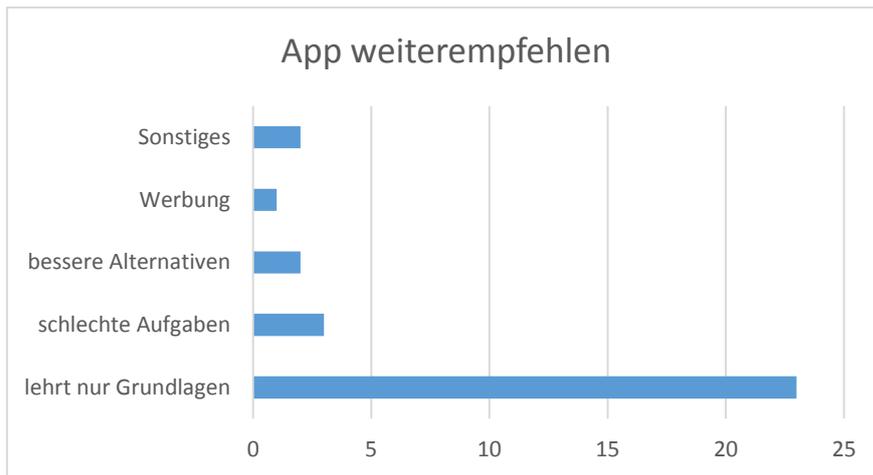


Abbildung 14: Gründe, warum Sie die App nicht weiterempfehlen würden.

Der meist genannte Grund gegen eine Empfehlung von Duolingo ist, dass die App lediglich die Grundlagen einer Sprache vermittele, sodass man nicht von einem Spracherwerb sprechen könne.

20. *Man lernt nicht wirklich die Sprache sondern nur vorgefertigte Sätze und einfache Wörter (DH119)*

21. *Es kam mir eher wie ein Vokabeltrainer vor (DH181)*

Die Inhalte würden sich auf Basisthemen beschränken und nicht die Möglichkeit bieten, sich näher mit einem Thema zu beschäftigen. Außerdem werden die Aufgaben und die Werbung kritisiert. Zuletzt behaupten einige Teilnehmer, dass bessere Sprachlernapps zur Auswahl stehen, sodass sie Duolingo nicht weiterempfehlen würden. Hier werden jedoch keine konkreten Apps genannt. Dies macht aber deutlich, dass sich diese Nutzer intensiver mit dem Sprachenlernen beschäftigt haben.

8.2.9 Positive Aspekte der App Duolingo

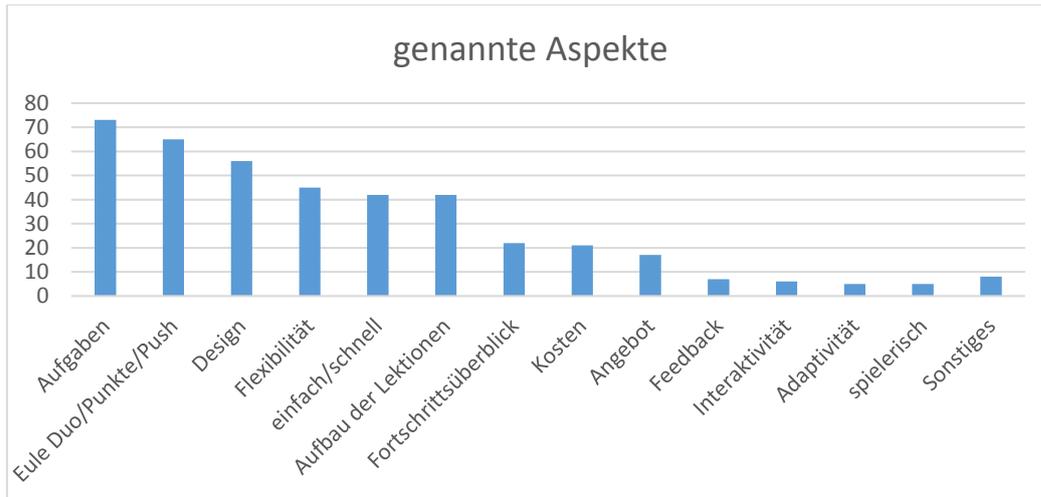


Abbildung 15: Was hat Ihnen an Duolingo gut gefallen?

Bei dieser Frage gab es keine großen Unterschiede zwischen den Antworten. Die Aufgaben wurden am häufigsten genannt, gefolgt von den motivationsfördernden Aspekten Eule Duo, dem Punktesystem und den Push-Benachrichtigungen.

22. Der Vogel, die Visualisierung des Fortschrittes, das Punkte sammeln

23. Die Motivationsnachrichten bringen mich immer zum Lächeln

Das Design wurde ebenfalls von vielen als positiv und ansprechend empfunden, wobei einigen auch das spielerische Lernen mit der App gut gefallen hat.

24. Gestaltung/design, ist simpel und übersichtlich (DI43)

25. Klares Design (DI168)

Das Feedback, die Interaktivität und die Adaptivität wurden deutlich seltener genannt.

8.2.10 Negative Aspekte der App Duolingo

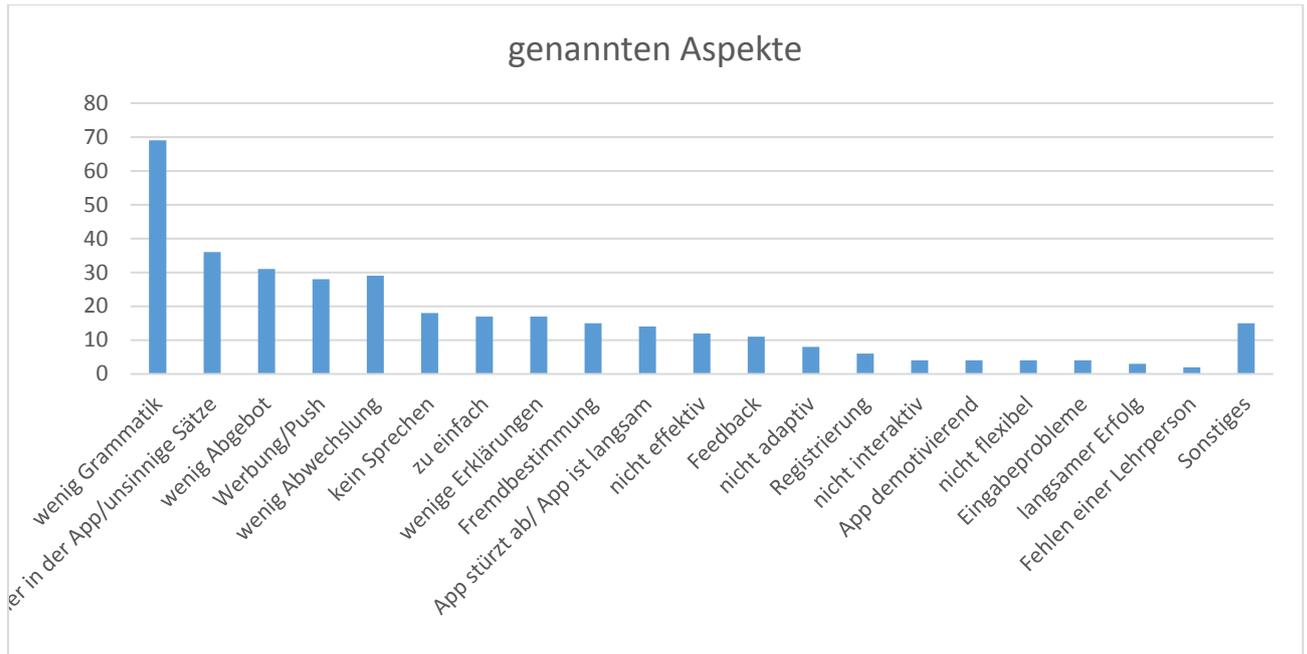


Abbildung 16: Was hat Ihnen an Duolingo nicht gut gefallen?

Unter dieser Frage wurden sehr viele unterschiedliche Aspekte genannt, jedoch steht hierbei die Grammatik mit einem großen Abstand auf Platz eins. Wenige Grammatikerklärungen und das Auf-sich-allein-gestellt-Sein wurden von sehr vielen Teilnehmern kritisiert. Demnach biete Duolingo keine Möglichkeiten, die grammatischen Regeln nachzulesen, um die eigenen Fehler verstehen zu können.

26. *Keine Grammatikerklärungen. Man muss selber auf bestimmte Muster kommen um diese dann korrekt anwenden zu können (DJ17)*

27. *Eine Grammatikhilfe zu Beginn der Grammatikeinheiten oder zumindest zu nachgucken wäre hilfreich, die Regeln muss ich immer unabhängig googlen. (DJ35)*

Nach der Grammatik stehen auf Platz zwei die vielen Fehler in Rechtschreibung und Aussprache und die unsinnigen Sätze in der App.

28. *Enthält viele Fehler, als richtig oder falsch bewertete Übersetzungen sind häufig zu unflexibel oder zu oberflächlich, hilft wenig, um sich gute Grammatikkenntnisse anzueignen (DJ75)*

29. *Unrealistische Sätze (DJ140)*

Duolingo bietet die meisten Sprachen mit der Ausgangssprache Englisch und dies ist ein weiterer Kritikpunkt in den Antworten. Einige Teilnehmer fühlten sich überfordert aus dem Englischen in die Zielsprache zu übersetzen und wünschen sich mehr Angebote aus dem

Deutschen heraus. Die Aufgaben seien nicht abwechslungsreich oder auch zu einfach. Unter dem Punkt der Einfachheit wurde genannt, dass beispielsweise bei Lückentexten mit vorgegebenen Wörtern durch die Groß- und Kleinschreibung das richtige Wort leicht herausgefunden werden konnte. Die Fremdbestimmung, das Feedback und die Interaktivität wurden ebenfalls kritisiert. Außerdem haben einige Teilnehmer von Eingabeproblemen berichtet, das heißt, dass die App die Eingaben nicht erkannt hat und dass die Spracherkennung nicht zufriedenstellend war. Des Weiteren stürzte die App bei einigen Nutzern ab oder war viel zu langsam, sodass das Lernen keinen Spaß gemacht.

8.2.11 Änderungsvorschläge für die App Duolingo

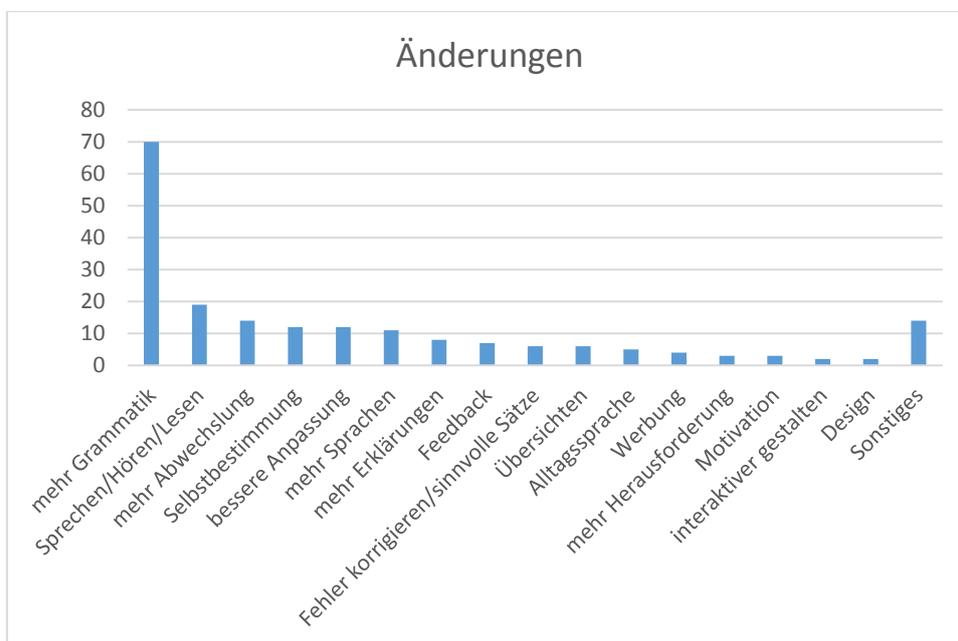


Abbildung 17: Änderungsvorschläge

Mit großem Abstand steht bei der Frage, ob die Nutzer etwas an der App ändern möchten, die Grammatik an erster Stelle. Die Teilnehmer würden mehr Grammatikerklärungen und auch Tabellen mit unregelmäßigen Verben oder Übersichten einfügen wollen.

30. *Der Grammatikaspekt ist ausbaufähig, wie zum Beispiel die Möglichkeit die in der Einheit gelernten Regeln nochmals in einer Übersicht zu sehen und zu verstehen (DL18)*

An zweiter Stelle stehen die Fertigkeiten Sprechen, Hören und Lesen. Aufgaben zu diesen drei Fertigkeiten seien nach Meinung einiger Teilnehmer nicht ausreichend. In Bezug auf die Aufgaben würden einige sich auch mehr Abwechslung wünschen. Die Variation der

Aufgaben sei nicht ausreichend und auf Dauer demotivierend. Außerdem wünschen sich einige Teilnehmer, dass sie selbst bestimmen können, was sie lernen. Die Lektionen sind in Duolingo festgelegt und werden nacheinander freigeschaltet. Dies schränkt die Selbstbestimmung der Nutzer stark ein.

31. *Man sollte Themen, die man lernen will, frei auswählen können, unabhängig vom Lernfortschritt. (DL162)*

Die Adaptivität und das Feedback werden auch von einigen als Punkt angeführt, den sie verändern würden. Die Kritik, dass es bei Duolingo viele Fehler in der Rechtschreibung und in der Aussprache gebe, lässt sich hier wiederfinden. Diese Fehler sollen behoben werden, da sie einen negativen Einfluss auf den Lernprozess haben. Die Werbung wird zwar ebenfalls kritisiert, jedoch mit der Begründung, dass die App kostenlos und Werbung demzufolge verständlich sei. Auch hier ist zu erkennen, dass Duolingo nicht als eine interaktive App empfunden wird, da einige angeben, dass sie die App interaktiver gestalten würden. Die Punkte Erklärungen und Übersichten wurden separat gezählt, da sie unabhängig von Grammatikerklärungen und Übersichten zu grammatischen Themen genannt wurden.

8.2.12 Vorteile von Duolingo gegenüber dem traditionellen Fremdsprachenunterricht

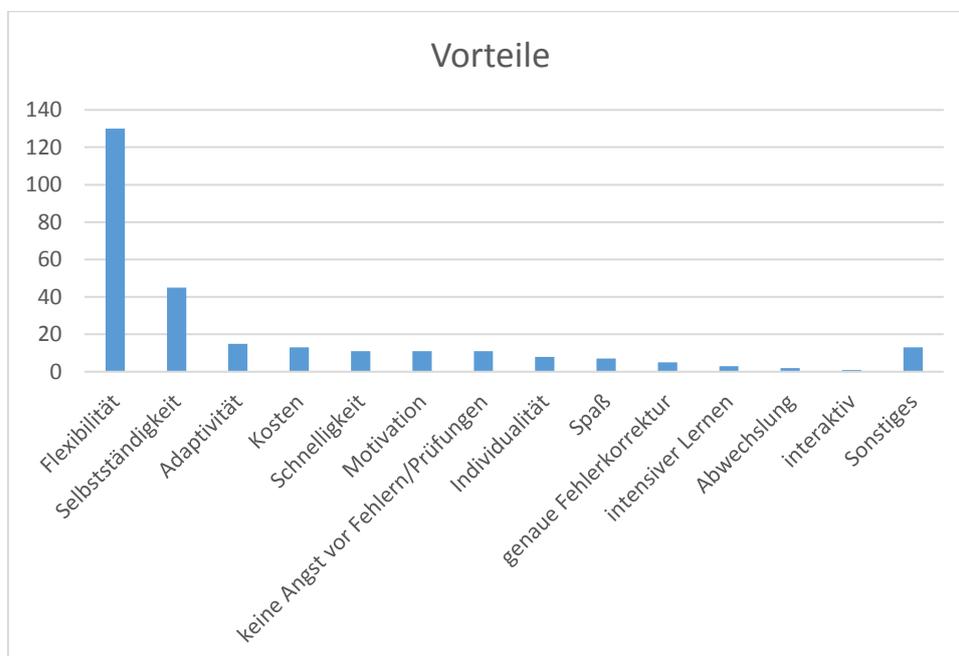


Abbildung 18: Vorteile von Duolingo gegenüber dem traditionellen Fremdsprachenunterricht

Die Teilnehmer nennen mit einem großen Abstand die Flexibilität als Vorteil von Duolingo gegenüber dem traditionellen Fremdsprachenunterricht. Darauf folgen Selbstständigkeit und

Adaptivität. An diesen drei am häufigsten genannten Aspekten wird deutlich, dass auch aus Sicht der Lernenden die im Theorieteil dieser Arbeit erläuterten Aspekte, wie Autonomie und selbstbestimmtes Lernen, von großer Bedeutung sind.

32. *Interaktiv, individueller, flexibler (DM5)*

33. *Flexibilität lernen wann und wo man will solange man will und so oft (DM21)*

34. *man kann in seinem eigenen Tempo lernen (DM83)*

Der Aspekt der Interaktivität wurde zwar nur ein einziges Mal genannt, wurde jedoch trotzdem nicht in die Kategorie Sonstiges eingeordnet, da er von zentraler Bedeutung für die Studie ist. Daran wird deutlich, dass Duolingo nicht als eine interaktive App wahrgenommen wird oder der traditionelle Unterricht deutlich interaktiver als die App empfunden wird. Ein wichtiger Vorteil ist auch die Angst vor Fehlern, vor Mitlernenden und vor Prüfungen, die auch von mehreren Teilnehmern genannt wurde.

35. *man muss sich nicht blamieren und kann selber bestimmen wie oft man eine Einheit wiederholt ohne die Angst, was die anderen nur über dich denken würden (DM227)*

Unter Schnelligkeit ist einerseits der schnelle Erfolg zu verstehen. Also, dass Lernende durch das Lernen mit Duolingo schnell einen Fortschritt erzielen konnten. Andererseits ist die Schnelligkeit der App an sich ebenfalls damit gemeint; Aufgaben, die schnell hintereinander folgen, das Feedback, welches sofort nach der Bearbeitung der Aufgabe gegeben wird und die kurzen Lektionen. Im traditionellen Fremdsprachenunterricht erfolgen die genannten Punkte deutlich langsamer, beispielsweise kommt das Feedback zu einer erledigten Aufgabe erst, wenn alle fertig sind. So ist auch die Individualität, also dass der Lernprozess individuell gestaltet werden kann und nach den individuellen Bedürfnissen abläuft, zu nennen. Der Kostenpunkt wird in mehreren Fragen als Antwort gegeben und ist beispielsweise gegenüber einem Sprachkurs, den man freiwillig besucht und auch bezahlen muss, ein klarer Pro-Aspekt für die App.

8.2.13 Nachteile von Duolingo gegenüber dem traditionellen Fremdsprachenunterricht

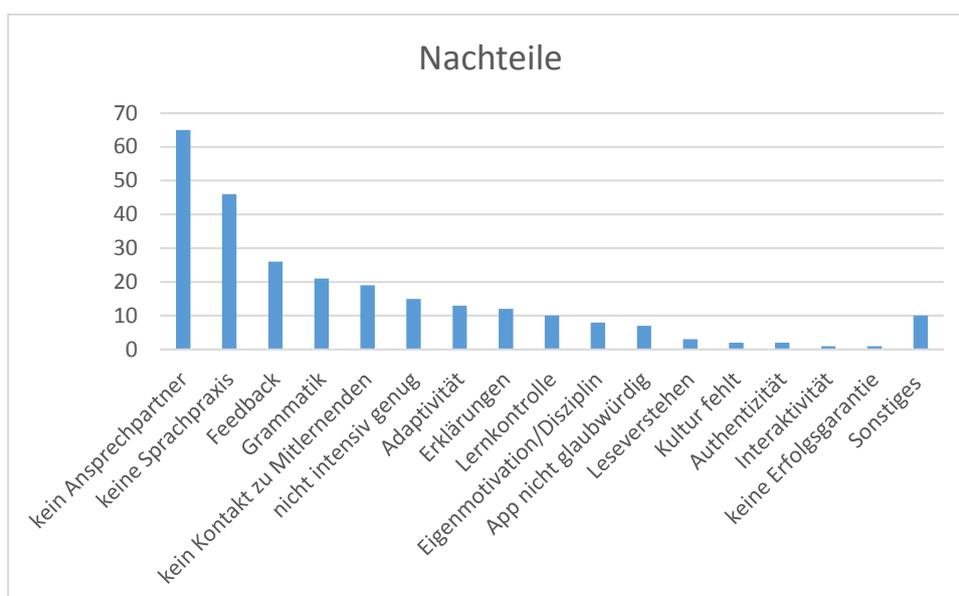


Abbildung 19: Nachteile von Duolingo gegenüber dem traditionellen Fremdsprachenunterricht

Es wurden mehr Nachteile von Duolingo als Vorteile gegenüber dem traditionellen Fremdsprachenunterricht genannt. An erster Stelle steht das Fehlen einer kompetenten Ansprechperson in Situationen, in denen es Fragen oder Missverständnisse gibt. Auch wenn Duolingo durch ein Diskussionsforum, welches leider in der App nicht zur Verfügung steht, versucht, dieses Defizit zu umgehen, ist es aufwändiger im Forum nachzufragen oder im Internet nach einer Lösung zu suchen. So ist man auf die Hilfe von freiwilligen Personen angewiesen, die auf einen Forumsbeitrag antworten möchten.

36. Bei Schwierigkeiten muss man erst nach Foreneinträge o. ä. suchen (wobei es auch nicht garantiert ist, dass man das Problem dann verstanden hat) (DN76)

Im traditionellen Unterricht steht stets eine kompetente Person zur Verfügung, die schnell in der Lage ist, zu helfen. Andererseits gibt es im Unterricht auch die Möglichkeit Mitlernende zu fragen und sofort eine Antwort zu bekommen. Der zweithäufigste Kritikpunkt ist, dass in Duolingo das Sprechen nicht geübt wird. Dabei meinen die Teilnehmer nicht, dass man einzelne Wörter nachspricht, sondern kurze Dialoge zu führen, was im Unterricht eine Standardaktivität darstellt. Das Fehlen von Sprachpraxis wird auch in der Hinsicht kritisiert, dass die App den Nutzer nicht auf den Aufenthalt im Zielsprachenland bzw. auf Gespräche mit Muttersprachlern vorbereite. Ein interessanter Kritikpunkt ist, dass einige Teilnehmer die Glaubwürdigkeit der App in Frage stellen. Sie waren sich an manchen Stellen nicht sicher, ob die Inhalte von Duolingo korrekt seien. Dieses Misstrauen kommt im

Fremdsprachenunterricht gegenüber den Materialien und der Lehrkraft in der Regel nicht vor.

37. Ich persönlich habe schnell die „Autorität“ und die Richtigkeit angezweifelt (DN40)

Des Weiteren sehen einige Teilnehmer den Erfolg im Unterricht als erreichbar, wobei das Lernen mit Duolingo nicht immer zum gewünschten Erfolg führen muss. Außerdem wurde bei dieser Frage auch die Adaptivität von einigen genannt. Ihrer Meinung nach, sei Duolingo keine adaptive App und der traditionelle Fremdsprachenunterricht biete mehr Möglichkeiten auf den einzelnen Lernenden einzugehen. Das Feedback wurde ebenfalls kritisiert. Der Grund dafür war, dass das Feedback nicht ausführlich genug sei und neue Fragen aufwerfe. Im Unterricht kann auf das Feedback der Lehrperson reagiert werden, bei Duolingo ist dies leider nicht möglich.

38. Kein persönliches Feedback, keine direkten Fragestellung möglich, evtl Motivationsverlust, weil es keine Pflicht ist (DN43)

39. Nicht personalisiert genug, zu wenig „Zwang“ (DN215)

Ein weiterer Nachteil ist, dass man beim Lernen mit Duolingo viel Eigenmotivation und Disziplin aufbringen muss, um erfolgreich zu sein. Dadurch dass Lernkontrollen fehlen, also dass niemand nachschaut ob der Nutzer heute gelernt hat und dass das Nichtlernen keine Konsequenzen hat, ist es für den Lernenden leichter, die Fremdsprache aufzugeben.

8.3 Diskussion der Ergebnisse

Flexibilität wird als der große Vorteil gegenüber dem traditionellen Fremdsprachenunterricht gesehen. So sind die Teilnehmer überzeugt davon, dass Duolingo das zeit- und ortsunabhängige Lernen ermöglicht und nennen diese Flexibilität sogar als Grund für das Weiterempfehlen der App. Gelernt wird bei den meisten zu Hause und bevorzugt am Nachmittag oder am Abend. Demnach machen die Nutzer von Duolingo Gebrauch von der Flexibilität, jedoch nicht in der Art und Weise, wie sie beim M-Learning impliziert wird. Lernen sollte immer, wenn man ein mobiles Endgerät dabei hat, möglich sein, also auch unterwegs, am Bahnhof etc. Jedoch geben die Teilnehmer an, dass sie meistens zu Hause gelernt haben. So sind sie zwar nicht an feste Zeiten und an einen festen Unterrichtsort gebunden, nutzen aber auch nicht das volle Angebot der Flexibilität aus. Es ist dennoch festzuhalten, dass die Flexibilität klar wahrgenommen und geschätzt wird.

In Bezug auf die Usability ist ein klares Ergebnis sichtbar. Die Mehrheit der Teilnehmer findet den Aufbau der App nachvollziehbar und ist der Meinung, dass die App intuitiv benutzbar sei. Hierbei handelt es sich auch um eine Forderung der meisten Teilnehmer. Eine Lernapp sollte möglichst einfach gestaltet sein, was von Duolingo umgesetzt wurde. So kann man von einer gelungenen Usability sprechen.

Die Autonomie im Lernprozess ist für die Mehrheit der Teilnehmer wichtig und bei den Ankreuzfragen ist die Mehrheit der Meinung, dass sie beim Lernen mit Duolingo autonom arbeiten können. Jedoch wird im Laufe der Auswertung klar, dass in diesem Punkt keine einheitliche Meinung herrscht. Es wird einerseits kritisiert, dass die App die Inhalte vorgebe und so den Nutzer fremdbestimme. Andererseits werden als Vorteile gegenüber dem traditionellen Fremdsprachenunterricht die Selbstständigkeit mit der App und die individuelle Gestaltung des Lernprozesses angegeben. So kann man nicht eindeutig sagen, ob es sich bei Duolingo um eine autonom gestaltete App handelt. Der Nutzer empfindet den Lernprozess in der Hinsicht als autonom, dass er selbst bestimmen kann, wann und wo er lernt. Andererseits kann er aber nicht bestimmen, was er lernt, diese Entscheidung übernimmt die App. Es wird auch kritisiert, dass die App keine Möglichkeiten der Individualisierung anbiete. Der Lernende übernimmt die Verantwortung in der Hinsicht, dass er ohne eine Lehrkraft selbst entschieden hat, eine Sprache zu lernen. Jedoch hat er keinen Einfluss auf die Inhalte und Lernmethoden. Das Lernziel kann er bei der ersten Benutzung der App selbst festlegen. Außerdem gab kein Teilnehmer an, dass Duolingo das kooperative Lernen oder die Teamfähigkeit fördere. So kann man bei diesem Aspekt mit großer Vorsicht davon ausgehen, dass die App eher nicht als autonom empfunden wird.

Die Adaptivität einer Sprachlernapp ist für die meisten Teilnehmer ebenfalls wichtig und auch hier ist ein Gegensatz in den Antworten erkennbar. Nach den Antworten auf Frage 23 empfinden die meisten, dass die App auf häufig vorkommende Fehler reagiere und so adaptiv sei. Jedoch gaben später 64% der Befragten an, dass Duolingo keine adaptive App sei. Dieser Aspekt wird sowohl als ein Vorteil gegenüber dem traditionellen Fremdsprachenunterricht als auch als ein Nachteil angegeben. Unter den Nachteilen wird behauptet, dass sich die Lehrperson im traditionellen Fremdsprachenunterricht besser als die App an einzelne Lernende anpassen könne. In Bezug auf die Aufgabengestaltung kann man sagen, dass die App sich auf den Kenntnisstand des Nutzers einstellt und auf häufig vorkommende Fehler reagiert. Allgemein gesehen, kann man jedoch bei Duolingo nicht von einer adaptiven App sprechen. Einerseits fehlt die Möglichkeit der Personalisierung, deshalb

kann der Nutzer die App nicht selbst an seine Bedürfnisse anpassen. Andererseits passt sich aber die App auch nicht selbstständig an den Nutzer an. Es handelt sich hier um eine unflexible App, die an ihre vorgegebenen Inhalte gebunden ist und für einzelne Lernende keine passenden Aufgaben generieren kann.

Das Feedback ist für einen Großteil der Befragten wichtig und sie erwarten von einer Sprachlernapp hilfreiches Feedback. Es ist aber auch hier kein eindeutiges Ergebnis zu erkennen. Duolingo gibt sofort nach der Bearbeitung einer Aufgabe ein Feedback. So wird die schnelle Reaktion als Vorteil gegenüber der Lehrperson gesehen. Jedoch wird das Fehlen einer Lehrperson in Bezug auf das Feedback ebenso als ein Nachteil der App genannt. Duolingo gebe kein ausführliches Feedback, so erhalte man nach einer falschen Antwort auf eine Frage keine adäquate Hilfestellung. Das Feedback werfe neue Fragen auf, welche in der App-Version mit Hilfe des Internets gelöst werden müssen. Das Feedback-Verhalten der App beschränkt sich auf die Angabe, dass die Antwort richtig oder falsch sei kombiniert mit der richtigen Lösung. Dies wird optisch zusätzlich durch Farben unterstützt. Das Feedback wird nicht als differenziert und auch nicht als ausreichend empfunden. Für ein differenziertes Feedback fehlen bei falschen Antworten Erklärungen, was von vielen Teilnehmern kritisiert wurde. Da es sich um ein vorgefertigtes Feedback handelt, kann man auch nicht von individuellen Rückmeldungen sprechen. Des Weiteren wird das Feedback von nur sehr wenigen Teilnehmern als Motivierungselement genannt. Die schnelle Reaktion ist zwar erfreulich, jedoch nicht so hilfreich wie die einer Lehrperson. So kann man bezüglich des Feedbacks festhalten, dass es den Bedürfnissen der Nutzer nicht entspricht und noch ausbaufähig ist.

Motivation ist der einzige Aspekt, bei dem ein klares Ergebnis erzielt wurde. Für die Mehrheit der Befragten ist Motivation beim Lernen mit einer App wichtig und die meisten fühlen sich beim Lernen mit Duolingo motiviert. Die App mache Spaß und fördere für 73% die Motivation. Elemente dieser Förderung seien die Eule Duo, das Punktesystem, der spielerische Charakter und die von der App formulierten Tagesziele. Viele sind von der Motivation so überzeugt, dass sie sie als Grund für eine Weiterempfehlung nennen. Der bemerkbare Fortschritt und die Flexibilität seien ebenfalls Faktoren, die die Motivation fördern. Man kann klar sagen, dass Duolingo seine Nutzer motiviert und zu diesem Zweck unterschiedlichste Elemente in die App eingebaut hat. Einige wenige nannten es als demotivierend, dass die Aufgaben einseitig seien. Die notwendige Eigenmotivation wird als ein Nachteil von Duolingo genannt. Trotzdem ist für eine deutliche Mehrheit Duolingo eine

motivationsfördernde App, wobei die Elemente der Motivationsförderung gut umgesetzt wurden. Wichtig zu erwähnen wäre an dieser Stelle, dass es sich bei Motivation um etwas sehr Individuelles handelt und dass dabei nicht nur die App eine Rolle spielt, sondern auch persönliche und situative Faktoren.

Bei der Auswertung der Fragebögen wurde festgestellt, dass Interaktivität keine besondere Rolle für die Lernenden gespielt hat, da sie zu diesem Thema sehr selten etwas geschrieben haben. Die meisten gaben zwar an, dass Interaktivität für sie wichtig sei, aber dies wird nicht in der Kritik oder bei den Vorteilen der App genannt. Wenige Teilnehmer konstatierten, dass der traditionelle Fremdsprachenunterricht interaktiver als die App sei. Dies machen sie vor allem daran fest, dass das Sprechen bei Duolingo ihrer Meinung nach nicht im Fokus stehe und nicht ausreichend geübt und gefördert werde. So haben sie im Unterricht mehr Möglichkeiten zum Sprechen zu kommen und diese Fertigkeit intensiver zu trainieren. Außerdem ist es dem Nutzer nicht möglich, die Aufgaben und Inhalte zu manipulieren und zu modifizieren. Man kann sagen, dass Duolingo nicht als eine interaktive App empfunden wird und so steht sie im Hinblick auf diesen Aspekt deutlich hinter dem traditionellen Fremdsprachenunterricht zurück.

Neben diesen Hauptaspekten sollte die Kritik an der Grammatik in der App hier noch einmal angesprochen werden. Ein sehr großer Anteil der Befragten hat das Fehlen der Grammatikerklärungen kritisiert und würde die App in dieser Richtung verbessern. Dadurch, dass die Grammatik nicht explizit erklärt wird, kommt dem Feedback eine noch größere Bedeutung zu. In der Hinsicht jedoch fühlten sich viele Teilnehmer von der App allein gelassen und fanden, wie oben bereits erläutert, das Feedback nicht ausreichend. Zusätzlich zu der Grammatik kam auch von vielen die Kritik, dass die App lediglich Grundkenntnisse einer Sprache lehre. Diese Kritik ist ernst zu nehmen, da sie die Idee hinter den Sprachlernapps und explizit hinter Duolingo in Frage stellt.

9. Perspektivenwechsel

9.1 Allgemeines

Das Hauptinteresse dieser Studie ist eine Evaluation der Sprachlernapp Duolingo aus der Perspektive der Lernenden. Als eine kleine Ergänzung dazu wurde ein Interview mit einem Experten durchgeführt, der sich wissenschaftlich näher mit Duolingo beschäftigt hat. Dies soll einen Perspektivenwechsel darstellen. Der Experte wird in den Fragen einerseits mit den Vorteilen aus der Literatur und andererseits mit der Kritik der Lernenden konfrontiert.

Herausgestellt werden sollte, ob es Überschneidungen zwischen der Meinung des Experten und der Meinung der Lernenden gibt und inwieweit der Experte die Vorteile von digitalen Medien in Duolingo als realisiert betrachtet.

In diesem Kapitel soll zuerst die Methode des Experteninterviews erläutert werden, woraufhin die Vorüberlegungen und das Interview kurz beschrieben werden. Darauf folgt die Auswertung des Interviews und zum Schluss werden die Leitfragen der Studie beantwortet. Hinter den wörtlichen Zitaten ist die jeweilige Zeilenangabe zu finden. Diese Zeilenangabe verweist auf die Transkription des Interviews und befindet sich im Anhang der Arbeit.

9.2 Die Methode: Experteninterview

Als Experten können Personen gesehen werden, die in einem speziellen Fachgebiet über ein besonders großes Wissen verfügen. Das Experteninterview hat zum Ziel, dieses Wissen mit Hilfe einer Befragung zu erschließen. Der Experte stellt die Quelle für den Bereich der Forschung dar (vgl. Gläser/Laudel, 2009: 12). In den Sozialwissenschaften dienen Experteninterviews dem Zweck der Rekonstruktion von sozialen Situationen oder Prozessen. Im Rahmen dieser Studie hat das Interview die Funktion die „Deutungen, Sichtweisen und Einstellungen“ (ebd. 13) des Experten zu erfassen.

Man kann zwischen standardisierten, halbstandardisierten und nichtstandardisierten Interviews unterscheiden. Standardisiert ist ein Interview, wenn Fragen und Antwortmöglichkeiten festgelegt sind und nicht verändert werden können. So bekommt jede Person die gleichen Fragen gestellt und kann zwischen vorgegebenen Antwortmöglichkeiten wählen. Diese Art der Interviews wird meist für quantitative Forschungen bevorzugt. In einem halbstandardisierten Interview hingegen stehen die Fragen zwar wieder fest, jedoch nicht die Antwortmöglichkeiten. So kann der Interviewte selbst entscheiden, wie er antwortet. Bei nichtstandardisierten Interviews stehen sowohl die Fragen als auch die Antworten nicht fest. Diese Interviews kommen meist in qualitativen Studien zum Einsatz (vgl. Gläser/Laudel, 2009: 41).

Für nichtstandardisierte Interviews stehen die Möglichkeit des Leitfadeninterviews, des offenen Interviews sowie des narrativen Interviews zur Verfügung. In dieser Studie habe ich mich für ein Leitfadeninterview entschieden, weshalb an dieser Stelle nur diese Variante weiter erläutert wird. Für ein Leitfadeninterview formuliert man im Vorfeld Fragen, die im Interview beantwortet werden sollen. Dabei spielt die Reihenfolge der Fragen keine

bindende Rolle, da der Experte beispielsweise von alleine auf ein Thema zu sprechen kommen kann, welches im Leitfaden erst später drankommt. So können Fragen vorgezogen oder auch übersprungen werden. Zudem können aus dem Gesprächsverlauf heraus spontane Fragen entstehen, die an geeigneten Stellen hinzugefügt werden können und nicht in den Leitfaden aufgenommen wurden. Mit einem Leitfadeninterview zielt man auf ein natürliches Gespräch ab (vgl. Gläser/Laudel, 2009: 42).

9.3 Vorüberlegungen zu der Erstellung der Interviewfragen

Bei den Vorüberlegungen zu dem Interview wurde die Umfrage bereits veröffentlicht und es standen ca. 150 ausgefüllte Fragebögen zur Verfügung. In dem Interview sollten einerseits allgemeine Fragen zu der App gestellt werden, z. B. wie der Experte zu dem Grad der Interaktivität in der App steht. Andererseits sollten auch die ersten Ergebnisse aus der Onlineumfrage mit eingebaut werden, um herauszufinden, wie der Experte die Einschätzung der Nutzer beurteilt und ob er die Kritik nachvollziehen kann. So wurden insgesamt 16 Fragen formuliert.

9.4 Die Wahl des Experten

Das Kriterium, welches entscheidend für die Wahl des Experten war, ist, dass dieser sich bereits intensiv aus wissenschaftlicher Perspektive mit der App Duolingo auseinandergesetzt hat. Der Experte sollte nicht ein Lernender sein bzw. sich nicht aus persönlichen Gründen mit der App beschäftigt haben. Da die Forschung über spezielle Sprachlernapps noch sehr am Anfang steht, war die Auswahl der Experten, die für meine Studie in Frage kamen, sehr gering. Dennoch hat eine Person, die den Kriterien entspricht, für ein Interview zugesagt. Die geringe Auswahl der in Frage kommenden Experten war ein Grund dafür, warum lediglich ein Experteninterview durchgeführt wurde.

9.5 Die Leitfragen

Für das Interview wurden 16 Leitfragen formuliert, wobei die angegebene Reihenfolge nicht bindend war und diese im Interviewverlauf auch nicht eingehalten wurde. Die Fragen bezogen sich einerseits auf die sieben zentralen Aspekte, die für die Umfrage der Lernenden herausgearbeitet wurden. Andererseits sollte der Experte im Interview auf die Kritik von Seiten der Lernenden reagieren. Zusätzlich haben sich aus dem Gesprächsverlauf heraus weitere Fragen entwickelt. Auf eine Auflistung der Interviewfragen wird an dieser Stelle verzichtet, sie ist im Anhang zu finden.

9.6 Das Interview

Das Interview fand am 09. Oktober 2017 im Büro des Experten statt und dauerte knapp 42 Minuten. Es wurde aufgenommen und anschließend von mir transkribiert. Daraufhin wurde das Interview, wie die Fragebögen, kodiert.

9.7 Die Auswertung des Interviews

In dem Interview kamen wir neben den für die Hauptstudie interessanten Aspekten auch auf viele verschiedene Punkte zu sprechen, die auch bei der Auswertung der Fragebögen aufkamen. In der Auswertung des Interviews wird zunächst auf die sieben Hauptaspekte eingegangen und danach auf zusätzliche Punkte, die unter anderem vom Experten selbst angesprochen wurden.

9.7.1 Interaktivität

Zu der Interaktivität der App Duolingo wurde speziell eine Frage formuliert, jedoch kam der Experte zusätzlich an unterschiedlichen Stellen des Interviews auf dieses Thema zu sprechen. Schon ziemlich früh im Interview erwähnte er die *Interaktion mit anderen Nutzern* (Z. 142) in Bezug auf das Forum, welches nicht in der App-Version von Duolingo zu finden ist. Daraufhin wurde ihm die Frage gestellt, was er unter Interaktivität einer Sprachlernapp verstehe. Er betonte zweimal, dass es ein schwieriger bzw. ein *komplexer Begriff* (Z. 162) sei und definierte ihn lediglich in Bezug auf Duolingo. Unter einer Interaktion verstehe er das Handeln zwischen Personen oder einer Person und der App. Im zweiten Fall läuft die Interaktion so ab, dass der Nutzer die App bedient und dieser eine Reaktion zeigt, also beispielsweise ein Feedback gibt. Unter Interaktivität versteht er die Interaktion von mehreren Nutzern über das Programm, beispielsweise im Forum. Die Interaktion findet in Duolingo über das Forum statt, so ist dies *ein ganz wichtiger Teil der Interaktivität* (Z. 183). Später werden wir noch darauf zu sprechen kommen, warum das Forum nicht in der App enthalten ist, denn durch das Fehlen in der App ist keine Interaktivität gegeben.

Die Eule Duo ist nach Meinung des Experten *nicht so interaktiv, wie sie scheint* (Z. 304-305). Er sieht an diesem Punkt noch Potenzial, die Interaktivität auszubauen und führt konkrete Ideen an. Nutzer sollten die Eule Duo bei Problemen und Fragen anschreiben können. Dieser sollte dann anhand der genannten Schlagwörter in einer Datenbank nach möglichen Lösungen suchen. Diese Datenbank wiederum sollte von Lehrkräften angelegt werden. Ein weiterer Vorschlag ist, dass sich hinter der Eule Duo eine reale Person verbirgt, die den Nutzern hilft.

9.7.2 Autonomie/Individualisierbarkeit

In der ersten Frage des Interviews habe ich Duolingos Slogan „Die beste neue Methode eine Sprache zu lernen“ zur Diskussion gestellt und gefragt, um was für eine Methode es sich handle. In der Antwort ist der Experte auf den Aufbau der App eingegangen. Die App sei vorprogrammiert und die Inhalte seien vorgegeben. Der Nutzer arbeite den vorgegebenen Baum ab, der mit grundlegenden Übungen beginne und zu weiterführenden und tiefgreifenden Aufgaben übergehe. Nach seiner Meinung bestehe die App *im Endeffekt aus Sprachlernübungen die aneinandergereiht sind* (Z. 40). Auf die Frage, wie autonom der Nutzer in Duolingo sei, führt der Experte die Kritik an, dass dieser *nicht richtig autonom* (Z. 55) wirken könne. Man habe lediglich am Anfang die Wahl, einen Einstufungstest zu machen, woraufhin die App automatisch bestimmte Einheiten freischalte. Das selbstgesteuerte Lernen ist bei dieser App ein *bisschen schlechter gestellt* (Z. 69), da man an die Vorgaben des Programms gebunden sei. Bei der Frage nach den Möglichkeiten für ein vertieftes Lernen, kommt der Experte erneut darauf zu sprechen, dass die Einheiten vorgefertigt seien.

Die Individualisierbarkeit wird im Interview ebenfalls angesprochen. Die Eule Duo taucht manchmal zwischen den Übungen auf, um den Lernenden mit positiven Sprüchen zu motivieren. Jedoch gibt es in der App nicht die Möglichkeit, die Eule auszuschalten. Die Nutzer, denen der Auftritt der Eule Duo nicht gefällt, können sie leider nicht entfernen.

9.7.3 Adaptivität

Der Experte ist der Meinung, dass Duolingo nur in wenigen Punkten eine adaptive App sei. Einer dieser Punkte wäre das Freischalten bestimmter Einheiten nach einem Einstufungstest. Die App nehme so den Kenntnisstand des Nutzers wahr und passe sich diesem an. Auch in Bezug auf die Fehler sei eine Adaptivität spürbar. Die App würde sich merken, wenn der Nutzer bei bestimmten Vokabeln keine Fehler mehr macht und würde diese dann nicht mehr abfragen. So passt er sich dem Kenntnisstand bzw. dem Lernfortschritt an. Der Experte sieht die adaptive Gestaltung einer Sprachlernapp eher kritisch. Eine Sprachlernapp solle von Millionen von Menschen genutzt werden und ihnen beim Sprachenlernen helfen. Eine App, die an viele unterschiedliche Nutzer gerichtet ist, adaptiv zu gestalten, ist in den Augen des Experten *ein bisschen schwierig* (Z. 102). Die Inhalte seien vorgegeben und unveränderbar, so sei die Adaptivität *sehr&sehr eingeschränkt* (Z. 103-104). Sein letzter Satz *[D]a ist nicht viel mit Adaptivität* (Z. 104) fasst seine Meinung zu diesem Thema zusammen.

9.7.4 Flexibilität

Der Experte spricht an mehreren Stellen des Interviews von einem Lernen, das *zeit und raumunabhängig gestalte[t]* (Z. 152) werden könne. Man sei zwar an die Inhalte der App gebunden, jedoch nicht an einen Ort oder an eine bestimmte Zeit zum Lernen. Auch könne man im eigenen Tempo lernen und es gäbe *keine Verbindlichkeiten bei dem Programm* (Z. 346-347). Dem Nutzer sei es freigestellt, ob er die App nutzt oder nicht. Auf die Frage, ob diese Flexibilität wirklich vorhanden sei, also ob man wirklich überall mit der App lernen könne, bekomme ich ein ja und ein nein. *Theoretisch* (Z. 365) sei das Lernen überall möglich, *praktisch* jedoch *natürlich* (Z. 365) nicht. In erster Linie sei in dem Moment, in dem man lernen möchte, ein Smartphone notwendig. Zweitens, was *oft vergessen* (Z. 368) werde, sei es die Umgebung, welche einem die Möglichkeit geben müsse, mit einer App lernen zu können. Ohne Kopfhörer sei es *schwierig* (Z. 372) in öffentlichen Verkehrsmitteln zu lernen, da der Nutzer die Aussprache der App sonst nicht richtig verstehen könnte. Für den Experten ist das Lernen mit Duolingo *natürlich nicht wirklich orts- eh -unabhängig* (.) *zeitunabhängig* (Z. 375-376).

9.7.5 Usability/Layout

Bei der Frage nach dem Layout der App, wurde auf eine Kritik aus einem Fragebogen zurückgegriffen. Der Experte empfindet das Layout als *schlicht* (Z. 420), wobei er auch erklärt, dass das nicht schlecht sein müsse. Er betrachtet diesen Punkt aus der technischen Perspektive und nennt Gründe für die Gestaltung von Duolingo. Da es sich um eine App handelt, müssen die Inhalte auf einem kleinen Display dargestellt werden, damit der Nutzer die App mit einem Finger steuern kann. Weiter müssen die Abbildungen groß genug sein, um erkannt werden zu können. So wurde seiner Meinung nach auf die beiden genannten Punkte viel Wert gelegt, sodass die Gestaltung der App schlicht gehalten wurde bzw. in den Hintergrund getreten sei. Er wünsche sich vom Aufbau her eine noch schöner dargestellte App, wobei ihm während des Interviews keine Ideen dazu einfielen.

9.7.6 Motivation

Motivation ist ein Punkt, den Duolingo nach der Meinung des Experten, *tatsächlich* (.) *ziemlich gut* (Z. 125) realisiert habe. In erster Linie motiviere der Aufbau der App den Nutzer. Er nennt dazu die Eule Duo, die Punkte, die Lingots und das Tagesziel. Die Bezeichnung Lingots steht für die Währung in der App, die dazu da ist, verschiedene Inhalte freizuschalten oder etwas aus dem Shop zu kaufen. Die Glückwünsche der Eule Duo, wenn der Nutzer sein Tagesziel erreicht hat, würden dazu führen, dass sich dieser *gut fühle*

sozusagen gelernt zu haben (Z. 147). Neben diesen Elementen in der App, welche er als *die große Motivation* (Z. 147-148) bezeichnet, nennt er auch die individuelle Motivation. Darunter versteht er, dass man nicht im Klassenraum sitze und von einer Lehrkraft benotet werde. So sei man motiviert und habe keine Angst vor einer Benotung.

9.7.7 Feedback

Der Experte sieht das differenzierte Feedback als *ein wünschenswertes Ziel* (Z. 108), welches ohne eine Lehrperson, die hinter dem Feedback stecke, nicht zu realisieren sei. Für ihn müsse die App Fehler analysieren, die Fehler dem Nutzer zeigen und Tipps dazu geben, worauf man achten sollte, um von einem differenzierten Feedback sprechen zu können. Duolingo jedoch gebe audiovisuelle Signale bei Fehlern, wobei nicht differenziert wird ob es sich um einen Tippfehler handelt oder um etwas anderes. Duolingo gehe nicht auf Verbesserungsvorschläge bei Fehlern ein und gebe keine Gründe für die Fehler an. Der Experte spricht sogar von einem mangelnden Feedback. Der Nutzer bekommt lediglich die Meldung, dass seine Antwort falsch sei. So wird dieser im Grunde mit seinem Fehler alleingelassen und könne sich fragen, *wo liegt denn genau der Fehler&oder was ist denn hier los* (Z. 197-198). Der Experte betont an einer anderen Stelle, dass es *kein differenziertes Feedback* (Z. 399) gäbe und gibt dazu das Beispiel der Ausspracheübungen. Wenn die Aussprache von Wörtern geübt wird, dann bewerte Duolingo die Aussprache nicht. Die App gebe als Feedback lediglich an, dass er den Nutzer nicht verstanden habe oder dass die Antwort falsch oder richtig sei. Sie gehe nicht auf die Aussprachefehler ein und spreche diese nicht konkret an, so dass diese nicht verbessert werden können.

In Bezug auf die Motivierung bekomme der Nutzer bei richtigen Antworten positive Rückmeldungen. Dies war der einzige positive Aspekt, der zu dem Thema Feedback genannt wurde.

9.7.8 Weitere Aspekte

Das Fehlen von Grammatikerklärungen wurde in den Fragebögen sehr stark kritisiert und von dem Experten schon sehr früh im Interview thematisiert. In seiner Erklärung, welche Idee hinter Duolingo stecke, erklärt er, dass das Lernen mit dieser App ohne Grammatiklernen ablaufe. Das Lernen finde immersiv statt. Später im Interview stellte ich die konkrete Frage, warum keine Grammatikerklärungen gegeben werden. Der Experte findet Grammatikerklärungen zwar nicht *unsinnig* (Z. 258), jedoch gibt er als Grund für das Fehlen an, dass die Lernenden sich nicht *langweilen* (Z. 258) sollen. In Duolingo finde der Nutzer die Regeln der Grammatik selber heraus, indem er *Übung für Übung* (Z. 263)

durchmache und so verstehe, wie die Sprache funktioniert. An dem Punkt, an dem es jedoch Unregelmäßigkeiten in einem grammatischen Phänomen gibt, könne man das *eigentlich nur: explizit machen* (Z. 269). Das immersive Lernen findet er in diesem Zusammenhang *unangebracht* (Z. 284). Er erläutert, dass *Leute* (Z. 279) damit argumentieren, dass Kinder auch ohne explizite Erläuterungen und Regeln lernen würden. Jedoch ist der Experte der Meinung, dass es sich bei den Nutzern von Duolingo nicht um Kinder oder Babys handle, sondern um erwachsene Menschen, sodass die immersive Lernumgebung seines Erachtens unangebracht sei.

Das Forum spielt für den Experten in Bezug auf die Interaktivität eine besondere Rolle, da Nutzer dort miteinander kommunizieren und Missverständnisse klären können. Die Gründe, warum das Forum nicht auch in der App zur Verfügung steht, sind für den Experten folgende. Die Integration des Forums in die App berge Schwierigkeiten in Bezug auf die Darstellung; so sei es schwierig auf dem kleinen Smartphone das Forum, wie in dem Web-Browser zu nutzen. Als Alternative spricht er von einem Button unter den Aufgaben, welcher die Möglichkeit biete, eine Frage konkret zu dieser Aufgabe zu stellen und darüber zu diskutieren. Er findet das Fehlen des Forums *ziemlich schade*. *Weil da auch ziemlich-ziemlich spannende [...] Bedeutungs-aushandlungen teilweise zwischen den Nutzern entstehen* (Z. 207-209). In Bezug auf das Fehlen von Grammatikerklärungen biete das Forum die Möglichkeit, Fragen zu stellen und sich mit Muttersprachlern oder Lernenden mit einem höheren Kenntnisstand über das Problem auszutauschen.

Die Authentizität spielt im Fremdsprachenerwerb eine besonders wichtige Rolle. In einem Fragebogen wurde kritisiert, dass die Übungen nicht in der Alltagssprache verortet seien. Diese Kritik wurde in die Leitfragen aufgenommen. Der Experte spricht von einer aufbereiteten, künstlichen Sprache, die von den Nutzern nicht wahrgenommen werde. Des Weiteren spricht er über Varietäten und nennt das Portugiesisch als Beispiel. Es bestehen große Unterschiede zwischen den Varietäten einer Sprache, also beispielsweise zwischen dem Portugiesisch in Portugal und in Brasilien. Außerdem geht er auf die Alltagssprache ein. Es gebe Unterschiede zwischen der Aussprache in der App und der Aussprache im wirklichen Leben. In der App werde jedes Wort einzeln ausgesprochen, wobei im Alltag Wörter schnell und auch zusammengezogen artikuliert werden und es auch verschluckte Wörter geben könne. Der Experte stellt die Frage, ob eine Person, die mit Duolingo eine Sprache gelernt hat, auch wirklich in der Lage sei, diese im Alltag zu verstehen. Als dritten Punkt gibt er hier an, dass es in Duolingo *ziemlich große Unsinnssätze* (Z. 249) gebe. Er

stellt sich auch hier die Frage, ob man die Beispielsätze von Duolingo später im Alltag gebrauchen könne. An einer anderen Stelle spricht er über die Funktion, Sätze verlangsamt abspielen zu können, und ist der Meinung, dass dies dann auch nicht mehr authentisch sei.

Eine weitere Kritik, die mit in die Leitfragen aufgenommen wurde, ist, dass man mit der App nicht intensiv lernen könne.

ja (.) Aber genau das schafft Duolingo meiner Meinung nach nicht und das liegt an den an den vorgefertigten Einheiten, die nicht darüber hinausgehen (Z. 320-321)

Der Experte ist der Meinung, dass die vorgefertigten Einheiten in Duolingo das intensive Lernen verhindern. Um das Gelernte zu festigen oder um Möglichkeiten des Weiterlernens anzubieten, müsse Duolingo Impulse geben.

„Hier ist ein Link guck doch mal auf der Seite nach.“ Oder „Wenn du noch mehr darüber lernen willst, schau hier oder mach doch diese Übung.“ (Z. 324-326)

Er wünscht sich Angebote, die eine Vertiefung des Gelernten ermöglichen, beispielsweise durch eine Weiterleitung auf andere Seiten oder Übungen. Der traditionelle Fremdsprachenunterricht biete ein Arbeiten mit komplexeren Aufgaben und Möglichkeiten des kooperativen Lernens. So sei auch eine intensivere Beschäftigung mit einzelnen Themen besser möglich als mit Duolingo.

Der Experte wurde auch danach gefragt, welche Fertigkeiten mit Duolingo trainiert werden können. Zuerst nannte er das Schreiben, welches seiner Meinung nach gut realisiert werde. An zweiter Stelle nannte er die Aussprache, wobei er hinzufügt, dass sich viele Programme an diesem Punkt schwertun würden. Er könne sich das Trainieren der Aussprache vorstellen und gab an, dass er sich Staffeln und Bewertungen der Aussprache durch die App wünsche. Das Hörverstehen könne ebenfalls trainiert werden, da man sich die Wörter und Sätze anhören und auch die Geschwindigkeit ändern könne. Das Lesen werde nicht explizit gefördert, da es in den Übungen nebenbei passiere. Es werde vorausgesetzt, dass man die Wörter in einer Übung lesen kann.

wir sind lange nicht so weit das später ehm (.) ja das irgendwie ein Jugendroman da auf einmal (.) vorgelegt bekomme und den lesen soll. (Z. 416-417)

Später sagt er, dass *manche (.) Fertigkeiten nicht so (.) ihm gefordert oder gefördert werden* (Z. 458-459) und dass er bezweifle, dass man nach dem Lernen mit Duolingo in ein Gespräch mit Muttersprachlern aktiv einsteigen könne.

Der Experte ist nicht der Meinung, dass man allein mit Duolingo eine Sprache lernen kann. Er würde dies gerne anhand eines Selbstversuchs testen, wobei er sich nicht sicher sei, ob die Voraussetzungen für solch eine Untersuchung überhaupt erfüllt werden können. Es müsse sichergestellt werden, dass im Lernprozess nur die App und nicht auch Lehrwerke oder ein Wörterbuch zur Hilfe genommen wird. Er denkt, dass man durch die Arbeit mit Duolingo für eine Fremdsprache sensibilisiert werden und auch einen Grundwortschatz erwerben könne, sodass man später bestimmte Stichwörter aus einer Unterhaltung im Zielsprachenland verstehen kann. Jedoch findet er, dass der Spracherwerb auf einer bestimmten Ebene stehenbleibe, sodass er aktive Gespräche mit Muttersprachlern bezweifle. Er fasst seine Einschätzung zusammen, indem er sagt, dass *eine Art Bewusstsein für diese fremde Sprache* (Z. 463-464) entwickelt werden könne und Dinge vermittelt werden.

An mehreren Stellen im Interview spricht der Experte von dem spielerischen Charakter der App Duolingo. In Bezug auf den Slogan „Die beste neue Methode eine Sprache zu lernen“ sagt er, dass das Neue *dieser spielerische Charakter in Duolingo* (Z. 45-46) sei. Zudem würden die spielerischen Aspekte gleichzeitig die Motivation fördern, aber auch von dem eigentlichen Inhalt ablenken.

diese spielerischen Elemente lenkt das auch ein bisschen ab von dem eigentlichen Inhalt (.) das ist eben die Frage möchte ich immer das diese Eule (.) dann in den Bildschirm kommt und sagt „Super gemacht.“ Und „Mach weiter so.“ und mich probiert zu motivieren. Warum kann ich die nicht weg- (.) -schalten in irgendeiner Funktion. Also das ist einfach zu viel wird, es gibt Menschen die eh und Lernerinnen und Lerner die es einfach nicht möchten (Z. 422-427)

Die Lehrperson ist für den Experten in Bezug auf ein differenziertes Feedback besonders wichtig. Seiner Meinung nach ist ein differenziertes Feedback nur in Kooperation mit einer Lehrperson möglich. Lehrkräfte könnten hinter einem Chatbot ihre Hilfe anbieten oder auch eine Datenbank für maschinelle Chatbots erstellen. Sie sollten aber auf jeden Fall an der App mitarbeiten, um die Hilfestellungen und das Feedback zu verbessern.

9.7.9 Die Zukunft der Sprachlernapps

Am Ende des Interviews wurde die Frage gestellt, wie der Experte die Zukunft von Sprachlernapps allgemein und speziell von Duolingo sieht. Er bezeichnet die Entwicklung von Duolingo als *ziemlich positiv* (Z. 474) und betont, dass es aktuell sehr viele verschiedene Sprachlernapps in den Stores gebe. Er sieht es kritisch, dass Firmen, die mit Sprachlernapps Geld verdienen möchten, kritische Ergebnisse aus empirischen Forschungen ignorieren. Er ist der Meinung, dass Duolingo eine gut bewertete App sei, hofft aber in der Zukunft auf andere und eventuell auch andersartige Apps. Apps, welche mit dem Wissen von didaktisch methodischer Seite zusammen mit der Informationstechnologie entwickelt werden. Als positives Beispiel nennt er die Arbeit von Torben Schmidt, der interaktivere Apps mit Fokus auf einzelne Fertigkeiten entwickle und so auch eine Qualitätsgarantie biete.

9.8 Diskussion der Ergebnisse

An dieser Stelle werden die Ergebnisse des Experteninterviews im Hinblick auf die zentralen Interessenpunkte der Studie diskutiert. Es geht aus dem Gespräch klar hervor, dass Lernende mit Duolingo zu jeder Zeit und an jedem Ort mit ihrem mobilen Endgerät lernen können. Diese Ungebundenheit und Flexibilität betont der Experte mehrmals. Jedoch macht er auch darauf aufmerksam, dass gewisse Umstände gegeben sein müssen, damit ein Lernprozess effektiver stattfinden kann. So kann man zwar theoretisch gesehen immer und überall lernen, müsste aber sein Smartphone und das Zubehör stets dabei haben. Man kann sagen, dass der Experte die Flexibilität als gegeben sieht.

In Bezug auf das Layout und die Usability sieht der Experte viel Potenzial, was von Duolingo nicht voll ausgeschöpft wurde. Die schlichte Gestaltung begründet er mit Schwierigkeiten in der Darstellung auf dem kleinen Smartphone-Bildschirm und betont ausdrücklich, dass er das Layout nicht negativ bewertet. Trotzdem ist hier davon auszugehen, dass er das Layout und die Usability als nicht gelungen betrachtet.

Autonomie ist bei Duolingo eindeutig nicht gegeben. Die App ist vorprogrammiert und der Nutzer muss sich an deren Struktur und den Ablauf halten. Er hat keinen Einfluss auf die App und kann nicht selbst entscheiden, welche Lektion er wann lernt. Der Lernende hat auch keine Möglichkeit, die App an seine individuellen Bedürfnisse und Vorlieben anzupassen. Die Eule Duo wird zwar später als ein Motivationselement positiv bewertet, jedoch haben Nutzer keine Chance, sie abzuschalten oder ein Feedback abzugeben, wie ihnen Duo gefällt. Dies ist ein großer Kritikpunkt und stellt auch heraus, dass sich die App nicht an dem Trend des Konstruktivismus orientiert hat. Der Lernende ist zwar unabhängig und in seinem

Lernprozess selbstständig, aber er wird von der App fremdgesteuert. Der Nutzer bekommt keine großen Freiräume, er kann zwar entscheiden, wann und wo er lernt, aber nicht wie und was er lernt. Man kann beispielsweise die Aufgabentypen nicht manipulieren, sodass man Aufgaben, die einen nicht genug herausfordern, ausschalten oder durch andere Typen ersetzen kann. Den sozialen Austausch deutet der Experte nur im Zusammenhang mit dem Forum an, welches jedoch in der App nicht zur Verfügung steht. Dadurch, dass Duolingo den Lerninhalt, die Lernmethode und die Aufgaben selbst bestimmt und der Lernende sich an diese Vorgaben halten muss, kann man von den Nutzern der App als klar nicht autonome Lernende sprechen.

Neben der Autonomie ist auch die mangelnde Adaptivität ein Kritikpunkt an der App Duolingo. Der Experte stellt zwar heraus, dass Duolingo in einigen Punkten adaptiv sei, jedoch macht er auch deutlich, warum solch eine App nicht adaptiv sein kann. Duolingo hat eine sehr große Zielgruppe, die über die ganze Welt verteilt ist. Einerseits lernen diese Menschen auf sehr unterschiedliche Weisen und andererseits haben sie sehr unterschiedliche Gründe zu lernen. Die adaptive Gestaltung einer App, die sich an so viele Menschen richtet, ist nach der Sicht des Experten nicht realisierbar. Dies könnte wahrscheinlich auch der Grund dafür sein, warum der Lernende nicht autonom ist. Die App sollte möglichst jedem Nutzer die gleichen Umstände bieten zu lernen. Wenn die App sehr offen, selbstbestimmt und adaptiv gestaltet wäre, könnten diese Umstände nicht angeboten werden. So kann man sagen, dass Duolingo eindeutig keine gänzlich adaptive App ist, aber dies wahrscheinlich auch zu anderen Problemen führen könnte, sodass darauf verzichtet wurde.

Das Feedback wird von dem Experten ebenfalls kritisiert, da es seiner Meinung nach nicht differenziert und deshalb auch nicht ausreichend sei. Duolingo gibt lediglich mit einem Farb- und Tonsignal an, ob die Antwort falsch oder richtig ist. Man kann bei solch einem Feedback nicht von Differenziertheit sprechen. Es werden keine Gründe genannt, warum die Eingabe falsch ist und es werden auch keine Weiterleitungen auf beispielsweise Internetseiten herbeigeführt, auf denen ein Grammatikphänomen erklärt wird. Auch der Experte nennt das Feedback nicht als ein Motivierungselement. Das Feedback ist klar undifferenziert und wird den Bedürfnissen der Nutzer nicht gerecht.

Die Motivation ist der einzige Aspekt, der von dem Experten klar positiv bewertet wird. Die vielen Elemente, die in Duolingo eingebaut wurden, um den Nutzer zu motivieren, funktionieren tatsächlich sehr gut. So schafft es die App, dass das Lernen dem Nutzer Spaß

macht und der Lernprozess entlastet wird. Es kann gesagt werden, dass die App auf verschiedene Art und Weise versucht, seine Nutzer zu motivieren und dabei auch erfolgreich ist.

Der letzte Aspekt und gleichzeitig der letzte Kritikpunkt des Experten ist die Interaktivität. Für ihn ist das Forum ein zentraler Bestandteil der Interaktivität und durch das Fehlen des Forums in der App geht diese zu einem sehr großen Teil verloren. So ist die App klar nicht interaktiv, obwohl die Eule Duo an und für sich Interaktivität impliziert. Der Experte sieht diesen Aspekt als „aufgehübscht“ (vgl. Z.376), das heißt, dass es zwar oft in Zusammenhang mit Apps erwähnt wird, jedoch eigentlich nicht realisiert wird. So stellt das Fehlen des Forums ein großes Defizit dar, sodass man sagen kann, dass es sich bei Duolingo nicht um eine interaktive App handelt.

10. Fazit

In dieser Arbeit wurde eine quantitative Untersuchung mit dem Ziel, eine Evaluation der Sprachlernapp Duolingo aus Sicht der Lernenden vorzunehmen, durchgeführt. Diese Untersuchung wurde durch ein qualitatives Interview ergänzt. Die Analyse hat gezeigt, dass aus Sicht der Lernenden vier von sieben Hauptaspekten bei Duolingo nicht umgesetzt wurden. Für die Lernenden ist die App nicht interaktiv und auch nicht adaptiv. Duolingo passt sich seinen Nutzern nicht an und ist eine vorprogrammierte App, welche den Lernenden keine Möglichkeiten der Individualisierung anbietet. Als Nutzer ist man fest an die Vorgaben der App gebunden und auf jeden Fall nicht autonom in seinem Lernprozess. Der vierte Punkt, der kritisiert wurde, ist das Feedback. Duolingo bietet seinen Nutzern lediglich ein vorgefertigtes Feedback, welches als nicht hilfreich empfunden wird. Der Nutzer fühlt sich durch die App alleingelassen und wünscht sich mehr Erklärungen. Die Grammatik und die Oberflächlichkeit der App wurden ebenfalls sehr stark kritisiert. Sehr viele Teilnehmer bemängelten das Fehlen der Grammatik und wünschten sich eine Veränderung der App in dieser Hinsicht. Auch sehr viele Teilnehmer gaben an, dass die App lediglich Grundlagen einer Sprache lehre und sind der Meinung, dass Duolingo allein nicht ausreicht, um eine Fremdsprache zu lernen. Neben diesen Kritikpunkten werden die Usability und die Flexibilität als positiv und gelungen empfunden. Der Lernende ist zwar nicht autonom, er ist aber durch die Flexibilität der neuen Art, Sprachen zu lernen, an keine Zeit und an keinen Ort gebunden. Die meisten Teilnehmer waren motiviert beim Lernen mit Duolingo und gaben zahlreiche Gründe dafür an. So kann klar gesagt werden, dass Duolingo

unter dem Motivationsaspekt sehr erfolgreich ist. Im Vergleich zu den Lernenden sieht der Experte die Flexibilität ebenfalls als gegeben. Dazu ist er auch klar der Meinung, dass Duolingo seine Nutzer erfolgreich motivieren könne. Diese beiden Aspekte sind aber die einzigen, welche vom Experten als positiv eingeschätzt werden. Die Lernenden sahen die Usability als positiv, der Experte sieht hier hingegen viel mehr Potenzial. Auch ist er der Meinung, dass Duolingo die Autonomie der Lernenden nicht fördere, es keine adaptive und interaktive App sei und man das Feedback nicht als differenziert bezeichnen könne.

Viele Lernende sprachen den Erfolg an, meinten, dass ein Fortschritt im Lernprozess bemerkbar sei und nannten dies sogar als Motivationsgrund, um weiter zu lernen. Deshalb kann man klar sagen, dass Duolingo aus Sicht der Lernenden eine erfolgreiche Art eine Fremdsprache zu lernen darstellt. Im Experteninterview kamen wir nicht auf das Thema Erfolg zu sprechen, sodass diese Leitfrage nur aus Sicht der Lernenden beantwortet werden kann. Die aktuellen Trends der Fremdsprachendidaktik sind Autonomie, Interaktivität und Adaptivität. Keiner der drei Aspekte wird von den Lernenden oder aus Sicht des Experten als gegeben empfunden. So kann man eindeutig sagen, dass Duolingo die aktuellen Trends nicht realisiert hat. Zuletzt ist die Frage der Umsetzung der Vorteile des E-Learnings/M-Learnings zu beantworten. Zu den Vorteilen zählen Flexibilität, Motivation, Interaktivität und Adaptivität. Sowohl die Lernenden als auch der Experte sind der Ansicht, dass man mit Duolingo den Lernprozess flexibel gestalten könne. Des Weiteren sind die beiden Gruppen auch von der Motivation durch die App überzeugt. Diese beiden Vorteile wurden eindeutig gelungen umgesetzt. Jedoch wurde herausgestellt, dass die Interaktivität bei Duolingo nicht gegeben ist, und ebenso wenig die Adaptivität.

Das Fehlen einer Lehrperson wurde nur von sehr wenigen Lernenden angesprochen und stattdessen wurde das Fehlen der Grammatik und von Erklärungen kritisiert. Der Experte kam schon sehr früh im Interview auf das Fehlen der Lehrkraft zu sprechen und wünscht sich die Integration von Lehrkräften in die Entwicklung von Duolingo. Vor allem ist für ihn in Bezug auf das Feedback eine Lehrperson notwendig. Die Methode hinter Duolingo ist nach Ansicht des Experten das Lernen ohne Grammatikerklärungen. Diese Art des Lernens bezeichnen die Entwickler von Duolingo als die beste neue Methode und der Experte begründet dies damit, dass Lernende nicht durch die Grammatik gelangweilt werden sollen, sondern beim Lernen mit der App Spaß haben sollen. Wenn wir davon ausgehen, dass die Entwickler der App mit der neuen Methode das Fehlen der Grammatik bezeichnen, kann klar gesagt werden, dass diese Methode bei den Nutzern negativ ankam. Diese Methode

wurde von der Mehrheit sehr stark kritisiert und sollte nach Meinung der Nutzer geändert werden. So ist festzuhalten, dass diese Methode für die Lernenden nicht die beste Methode für das Lernen einer Fremdsprache darstellt.

Zusammenfassend kann man sagen, dass es sich bei Duolingo um eine App handelt, die von vielen jungen Menschen genutzt und wegen ihrer Flexibilität geschätzt wird. Man kann aber auch sagen, dass das Lernen mit der App nicht nach dem konstruktivistischen Sinn abläuft. Der Nutzer hat kein Selbstbestimmungsrecht und kann den Lernprozess nicht selbst gestalten, wobei die App sich auch nicht an den Lernenden anpasst. Trotzdem kann die App in Bezug auf die Motivierung gelobt werden. Die Anzahl der Teilnehmer an der Studie lässt eine sehr hohe Nutzerzahl der App vermuten, sodass man davon ausgehen kann, dass die neue Art, mit einem Smartphone zu lernen, vor allem von jungen Menschen akzeptiert wurde. Umso wichtiger ist es, dass sich Duolingo die hier erarbeiteten Defizite und das Feedback der Nutzer annimmt und die Entwicklung der App an diese anpasst.

11. Ausblick

Die Fremdsprachendidaktik steht vor einer vielversprechenden Entwicklung: Sprachen werden nun nicht mehr im Klassenraum in einer Gruppe erlernt, sondern alleine am Smartphone. Die Forschung der neuen Art des Lernens befindet sich noch in den Anfängen und bietet sehr viel Potenzial, da Sprachlernapps schon von vielen jungen Menschen akzeptiert werden. Die Ergebnisse dieser Arbeit können natürlich nicht allgemein gefasst und auf jede aktuell angebotene Sprachlernapp in den Stores übertragen werden. So können in weiteren Studien vergleichende Untersuchungen durchgeführt werden, in denen zwei oder auch sehr viele Sprachlernapps, sowohl aus Sicht der Nutzer als auch aus der Sicht von Experten evaluiert werden. Diese könnten dann als Basis für die Weiterentwicklung der Apps genutzt werden, welche sich dann an den Bedürfnissen der Nutzer orientieren könnten. Als Ergänzung zu meiner Studie könnten Experimente durchgeführt werden, die Null-Anfänger in ihrem Lernprozess mit einer Sprachlernapp mehrere Wochen begleiten und sie dann interviewen oder einen Fragebogen zu den Erfahrungen ausfüllen lassen. Des Weiteren ist die Frage sehr interessant, wie Lehrerinnen und Lehrer zu den Sprachlernapps stehen. Was halten Lehrkräfte von der neuen Art, eine Fremdsprache zu lernen? Sehen sie Möglichkeiten, Apps mit in den Unterricht zu integrieren oder könnten sie sich sogar eine Zusammenarbeit mit App-Entwicklern vorstellen? Zusätzlich wären internationale Studien ebenfalls sehr interessant. Jeder Mensch lernt anders, aber auch in jedem Land wird anders

gelernt, d. h., dass man beispielsweise Duolingo in verschiedenen Ländern von Lernenden evaluieren lassen könnte, um herauszufinden, für welche Gesellschaft die neue Art des Lernens am besten passt. Dies sind nur einige Ideen für weitere Forschungsmöglichkeiten, jedoch, wie bereits gesagt, wird die neue Art des Lernens die Zukunft in der Fremdsprachendidaktik bestimmen und sollte daher von der Wissenschaft nicht unbeachtet bleiben.

12. Literaturverzeichnis

- Albert, Ruth; Koster, Cor J. (2002): *Empirie in Linguistik und Sprachlehrforschung. Ein methodologisches Arbeitsbuch*. Tübingen: Narr (Narr-Studienbücher).
- Arnold, Patricia; Kilian, Lars; Thilloßen, Ann (2013): *Handbuch E-Learning. Lehren und Lernen mit digitalen Medien*. 3., aktualisierte Aufl. Bielefeld: WBV.
- Barkowski, Hans; Funk, Hermann (Hg.) (2004): *Lernerautonomie und Fremdsprachenunterricht*. Berlin: Cornelsen (Deutsch als Fremdsprache: Mehrsprachigkeit, Unterricht, Theorie).
- Bateman, John; Paris, Cécile (2010): Benutzermodellierung. In: Kai-Uwe Carstensen, Christian Ebert, Cornelia Ebert, Susanne J. Jekat, Ralf Klabunde und Hagen Langer (Hg.): *Computerlinguistik und Sprachtechnologie. Eine Einführung*. 3., überarb. und erw. Aufl. Heidelberg: Spektrum Akad. Verl., S. 422–435.
- Bauer, Wolfgang (1995): Multimedia in der Schule? In: Ludwig J. Issing (Hg.): *Information und Lernen mit Multimedia*. Weinheim: Beltz Psychologie-Verl.-Union, S. 377–399.
- Baumgartner, Peter (1995): Didaktische Anforderungen an (multimediale) Lernsoftware. In: Ludwig J. Issing (Hg.): *Information und Lernen mit Multimedia*. Weinheim: Beltz Psychologie-Verl.-Union, S. 241–252.
- Baumgartner, Peter; Payr, Sabine (1999): *Lernen mit Software*. 2. Aufl. Innsbruck: Studien-Verl. (Lernen mit interaktiven Medien, 1).
- Bausch, Karl-Richard (Hg.) (2003): *Handbuch Fremdsprachenunterricht*. 4., vollst. neu bearb. Aufl. Tübingen u.a.: Francke (UTB, 8042/8043).
- Bieber, Christoph (Hg.) (2004): *Interaktivität. Ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff*. Frankfurt/Main u.a.: Campus-Verl. (Interaktiva).
- Biebighäuser, Katrin (2016): Immersion und Interaktivität - Fremdsprachenlernen mit Avataren und Agenten. In: Tamara Zeyer, Sebastian Stuhlmann und Roger Dale Jones (Hg.): *Interaktivität beim Fremdsprachenlehren und -lernen mit digitalen Medien. Hit oder Hype?* Tübingen: Narr Francke Attempto Verlag (Giessener Beiträge zur Fremdsprachendidaktik), S. 111–138.
- Bucher, Hans-Jürgen (2004): Online-Interaktivität - Ein hybrider Begriff für eine hybride Kommunikationsform. In: Christoph Bieber (Hg.): *Interaktivität. Ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff*. Frankfurt/Main u.a.: Campus-Verl. (Interaktiva), S. 132–167.
- Butzkamm, Wolfgang (2007): Zehn Prinzipien des Fremdsprachenlernens und -lehrens. In: Johannes-Peter Timm (Hg.): *Englisch lernen und lehren. Didaktik des Englischunterrichts*. 1. Aufl., 7. Dr. Berlin: Cornelsen, S. 45–52.
- Carstensen, Kai-Uwe; Ebert, Christian; Ebert, Cornelia; Jekat, Susanne J.; Klabunde, Ralf; Langer, Hagen (Hg.) (2010): *Computerlinguistik und Sprachtechnologie. Eine Einführung*. 3., überarb. und erw. Aufl. Heidelberg: Spektrum Akad. Verl.
- Carstensen, Kai-Uwe; Ebert, Christian; Endriss, Cornelia; Jekat, Susanne; Klabunde, Ralf; Langer, Hagen (Hg.) (2004): *Computerlinguistik und Sprachtechnologie. Eine Einführung*. 2., überarb. und erw. Aufl. München: Elsevier.
- Dickinson, Leslie (1987): *Self-instruction in language learning*. Cambridge: Cambridge Univ. Press (New directions in language teaching).
- Dittler, Ullrich (Hg.) (2009): *E-Learning: eine Zwischenbilanz. Kritischer Rückblick als Basis eines Aufbruchs*. Münster: Waxmann (Medien in der Wissenschaft, 50). Online verfügbar unter <http://www.waxmann.com/?elD=texte&pdf=2172Volltext.pdf&typ=zusatztext>.
- Ehlers, Ulf-Daniel (2004): Erfolgsfaktoren: Die Sicht der Lernenden und mediendidaktische Konsequenzen. In: Sigmar-Olaf Tergan (Hg.): *Was macht E-Learning erfolgreich? Grundlagen und Instrumente der Qualitätsbeurteilung*. Berlin u.a.: Springer, S. 29–49.
- Elementaler, Michael; Hoinkes, Ulrich (Hg.) (2011): *Gute Sprache, schlechte Sprache. Sprachnormen und regionale Vielfalt im Wandel*. Frankfurt am Main: Lang (Kieler Forschungen zur Sprachwissenschaft, 2).
- Engelhardt, Maike; Gehring, Wolfgang (Hg.) (2010): *Fremdsprachendidaktik. Neue Aspekte in Forschung und Lehre*. Oldenburg: BIS-Verl. der Carl von Ossietzky Univ (Oldenburger Forum Fremdsprachendidaktik, 4).

- Ernst, Stefanie (2008): Manual Lehrevaluation. 1. Auflage. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften. Online verfügbar unter <http://www.socialnet.de/rezensionen/isbn.php?isbn=978-3-531-15980-5>.
- Falk, Simon; Götz, Sandra (2016): Interactivity in Language Learning Applications: A case study based on Duolingo. In: Tamara Zeyer, Sebastian Stuhlmann und Roger Dale Jones (Hg.): Interaktivität beim Fremdsprachenlehren und -lernen mit digitalen Medien. Hit oder Hype? Tübingen: Narr Francke Attempto Verlag (Giessener Beiträge zur Fremdsprachendidaktik), S. 237–258.
- Flick, Uwe (2012): Stationen des qualitativen Forschungsprozesses. In: Uwe Flick, Ernst von Kardorff, Heiner Keupp, Lutz von Rosenstiehl und Stephan Wolff (Hg.): Handbuch Qualitative Sozialforschung. Grundlagen, Konzepte, Methoden und Anwendungen. 3., neu ausgestattete Auflage. Weinheim: Beltz Psychologie Verlags Union, S. 147–173.
- Flick, Uwe; Kardorff, Ernst von; Keupp, Heiner; Rosenstiehl, Lutz von; Wolff, Stephan (Hg.) (2012): Handbuch Qualitative Sozialforschung. Grundlagen, Konzepte, Methoden und Anwendungen. 3., neu ausgestattete Auflage. Weinheim: Beltz Psychologie Verlags Union.
- Fricke, Reiner (1995): Evaluation von Multimedia. In: Ludwig J. Issing (Hg.): Information und Lernen mit Multimedia. Weinheim: Beltz Psychologie-Verl.-Union, S. 401–413.
- Fricke, Reiner (2000): Qualitätsbeurteilung durch Kriterienkataloge. Auf der Suche nach validen Vorhersagemodellen. In: Peter Schenkel (Hg.): Qualitätsbeurteilung multimedialer Lern- und Informationssysteme. Evaluationsmethoden auf dem Prüfstand. Nürnberg: BW Bildung und Wiss. Verl. und Software (Multimediales Lernen in der Berufsbildung), S. 75–88.
- Gläser, Jochen; Laudel, Grit (2009): Experteninterviews und qualitative Inhaltsanalyse. Als Instrumente rekonstruierender Untersuchungen. 3., überarb. Aufl. Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwiss (Lehrbuch).
- Glowalla, Ulrich; Häfele, Gudrun (1995): Einsatz elektronischer Medien: Befunde, Probleme und Perspektiven. In: Ludwig J. Issing (Hg.): Information und Lernen mit Multimedia. Weinheim: Beltz Psychologie-Verl.-Union, S. 415–434.
- Goertz, Lutz (2004): Wie interaktiv sind Medien? In: Christoph Bieber (Hg.): Interaktivität. Ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff. Frankfurt/Main u.a.: Campus-Verl. (Interaktiva), S. 97–117.
- Großmann, Daniel; Wolbring, Tobias (Hg.) (2016): Evaluation von Studium und Lehre. Grundlagen, methodische Herausforderungen und Lösungsansätze. Wiesbaden: Springer VS. Online verfügbar unter <http://dx.doi.org/10.1007/978-3-658-10886-1>.
- Haack, Johannes (1995): Interaktivität als Kennzeichen von Multimedia und Hypermedia. In: Ludwig J. Issing (Hg.): Information und Lernen mit Multimedia. Weinheim: Beltz Psychologie-Verl.-Union, S. 151–166.
- Hallet, Wolfgang; Königs, Frank G. (Hg.) (2010): Handbuch Fremdsprachendidaktik. 1. Aufl. Seelze-Velber: Klett/Kallmeyer.
- Huneke, Hans-Werner; Steinig, Wolfgang (2013): Deutsch als Fremdsprache. Eine Einführung. 6., neu bearb. und erw. Aufl. Berlin: Erich Schmidt (Grundlagen der Germanistik, 34).
- Issing, Ludwig J. (Hg.) (1995): Information und Lernen mit Multimedia. Weinheim: Beltz Psychologie-Verl.-Union.
- Jung, Udo O. H.; Jung, Heidrun (Hg.) (1992): Praktische Handreichung für Fremdsprachenlehrer. Frankfurt am Main: Lang (Bayreuther Beiträge zur Glottodidaktik, 2).
- Kaus, Wolfgang (2012): Qualitative Evaluationsforschung. In: Uwe Flick, Ernst von Kardorff, Heiner Keupp, Lutz von Rosenstiehl und Stephan Wolff (Hg.): Handbuch Qualitative Sozialforschung. Grundlagen, Konzepte, Methoden und Anwendungen. 3., neu ausgestattete Auflage. Weinheim: Beltz Psychologie Verlags Union, S. 412–415.
- Kerres, Michael; Ojstersek, Nadine; Preussler, Annabell; Stratmann, Jörg (2009): E-Learning-Umgebungen in der Hochschule: Lehrplattformen und persönliche Lernumgebungen. In: Ullrich Dittler (Hg.): E-Learning: eine Zwischenbilanz. Kritischer Rückblick als Basis eines Aufbruchs. Münster: Waxmann (Medien in der Wissenschaft, 50), S. 101–115.
- Kilsbach, Sebastian (2016): Interaktivität, interaktiv, Interaktion...: Fachsprachliche Termini im Kontrast zwischen alltagssprachlicher Aufladung und medial inszeniertem Marketing. In: Tamara Zeyer, Sebastian Stuhlmann und

- Roger Dale Jones (Hg.): Interaktivität beim Fremdsprachenlehren und -lernen mit digitalen Medien. Hit oder Hype? Tübingen: Narr Francke Attempto Verlag (Giessener Beiträge zur Fremdsprachendidaktik), S. 43–68.
- Kleinschroth, Robert (2000): Sprachen lernen. Der Schlüssel zur richtigen Technik. Vollst. überarb. und erw. Neuausg. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt-Taschenbuch-Verl. (rororo rororo-Sprachen, 60842).
- Klimsa, Paul (1995): Multimedia aus psychologischer und didaktischer Sicht. In: Ludwig J. Issing (Hg.): Information und Lernen mit Multimedia. Weinheim: Beltz Psychologie-Verl.-Union, S. 7–24.
- Knispel, Karl L. (2008): Qualitätsmanagement im Bildungswesen. Ansätze, Konzepte und Methoden für Anbieter von E-Learning- und Blended Learning-Qualifizierungen. Münster: Waxmann.
- Köhne, Sandra (2005): Didaktischer Ansatz für das Blended Learning: Konzeption und Anwendung von Educational Patterns.
- Kranz, Dieter (Hg.) (1997): Multimedia - Internet - Lernsoftware. Fremdsprachenunterricht vor neuen Herausforderungen? Kongreß. Münster: Agenda-Verl. (Edition Volkshochschule, 4).
- Kreidl, Christian; Dittler, Ulrich (2009): E-Learning: Wieso eigentlich? Gründe für die Einführung von E-Learning an Hochschulen im Rückblick. In: Ullrich Dittler (Hg.): E-Learning: eine Zwischenbilanz. Kritischer Rückblick als Basis eines Aufbruchs. Münster: Waxmann (Medien in der Wissenschaft, 50), S. 263–274.
- Lahaie, Ute S. (1995): Selbstlernkurse für den Fremdsprachenunterricht. Eine kritische Analyse mit besonderer Berücksichtigung von Selbstlernkursen für das Französische. Zugl.: Gießen, Univ., Diss., 1995 u.d.T.: Lahaie, Ute S.: Kritische Analyse von Selbstlernkursen für den Fremdsprachenunterricht mit besonderer Berücksichtigung des Französischen. Tübingen: Narr (Gießener Beiträge zur Fremdsprachendidaktik).
- Legenhausen, Lienhard; Wolff, Dieter (1992): Einsatzmöglichkeiten des Computers im Fremdsprachenunterricht. In: Udo O. H. Jung und Heidrun Jung (Hg.): Praktische Handreichung für Fremdsprachenlehrer. Frankfurt am Main: Lang (Bayreuther Beiträge zur Glottodidaktik, 2), S. 215–226.
- Leggewie, Claus; Bieber, Christoph (2004): Interaktivität - Soziale Emergenzen im Cyberspace? In: Christoph Bieber (Hg.): Interaktivität. Ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff. Frankfurt/Main u.a.: Campus-Verl. (Interaktiva), S. 7–14.
- Leerche, Thomas (2009): Lernen muss man immer noch selbst! In: Ullrich Dittler (Hg.): E-Learning: eine Zwischenbilanz. Kritischer Rückblick als Basis eines Aufbruchs. Münster: Waxmann (Medien in der Wissenschaft, 50), S. 165–178.
- Leutner, Detlev (1995): Adaptivität und Adaptierbarkeit multimedialer Lehr- und Informationssysteme. In: Ludwig J. Issing (Hg.): Information und Lernen mit Multimedia. Weinheim: Beltz Psychologie-Verl.-Union, S. 139–149.
- Ludewig, Petra (2004): Sprachlehr- und -lernsysteme. In: Kai-Uwe Carstensen, Christian Ebert, Cornelia Endriss, Susanne Jekat, Ralf Klabunde und Hagen Langer (Hg.): Computerlinguistik und Sprachtechnologie. Eine Einführung. 2., überarb. und erw. Aufl. München: Elsevier, S. 540–546.
- Mandl, Heinz; Grube, Hans; Renkl, Alexander (1995): Situiertes Lernen in multimedialen Lernumgebungen. In: Ludwig J. Issing (Hg.): Information und Lernen mit Multimedia. Weinheim: Beltz Psychologie-Verl.-Union, S. 167–187.
- Marotzki, Winfried (2004): Interaktivität und virtuelle Communities. In: Christoph Bieber (Hg.): Interaktivität. Ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff. Frankfurt/Main u.a.: Campus-Verl. (Interaktiva), S. 118–131.
- Martinez, Helene (2004): Von der Lerner- zur Lehrerautonomie. In: Hans Barkowski und Hermann Funk (Hg.): Lernerautonomie und Fremdsprachenunterricht. Berlin: Cornelsen (Deutsch als Fremdsprache: Mehrsprachigkeit, Unterricht, Theorie), S. 74–88.
- Mayer, Thomas; Pfänder, Christian; Wellmann, Andrea (2004): Evaluation vom Bedarf bis zum Transfer: Einsatz eines webbasierten Werkzeugs zur Qualitätssicherung in der Bildung. In: Sigmar-Olaf Tergan (Hg.): Was macht E-Learning erfolgreich? Grundlagen und Instrumente der Qualitätsbeurteilung. Berlin u.a.: Springer, S. 113–130.
- Meister, Hildegard; Shalaby, Daliah (2014): E-Learning. Handbuch für den Fremdsprachenunterricht. 1. Aufl. Ismaning: Hueber (Qualifiziert unterrichten).

- Mertens, Matthias (2004): Computerspiele sind nicht interaktiv. In: Christoph Bieber (Hg.): Interaktivität. Ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff. Frankfurt/Main u.a.: Campus-Verl. (Interaktiva), S. 272–288.
- Messner, Daniel (2009): E-Learning - Vom Nutzen ohne direkten Nutzen: E-Medienkompetenz als Kulturtechnik. In: Ullrich Dittler (Hg.): E-Learning: eine Zwischenbilanz. Kritischer Rückblick als Basis eines Aufbruchs. Münster: Waxmann (Medien in der Wissenschaft, 50), S. 233–243.
- Meyer, Wolfgang: Computer mediated communication: Neue Werkzeuge für den Fremdsprachenunterricht. . In: Udo O. H. Jung und Heidrun Jung (Hg.): Praktische Handreichung für Fremdsprachenlehrer. Frankfurt am Main: Lang (Bayreuther Beiträge zur Glottodidaktik, 2), S. 237–248.
- Mitschian, Haymo (2004): Lernsoftware. Bewertung in Theorie und Praxis. München: kopaed (eLearning, 1).
- 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?identifier=355293>.
- Montgomery, Ulrike (2012): Moddle2go - Web 2.0 - mobiles Lernen. So einfach ist Fremdsprachenunterricht heutzutage. In: Jürgen Wagner und Verena Heckmann (Hg.): Web 2.0 im Fremdsprachenunterricht. Ein Praxisbuch für Lehrende in Schule und Hochschule. Glückstadt: Hülsbusch (E-Learning), S. 187–197.
- Nandorf, Katja (2004): Selbstlernen mit Sprachlernsoftware. Multimedia in der fremdsprachlichen Weiterbildung. Zugl.: Frankfurt, Univ., Diss., 2004. Tübingen: Narr (Giessener Beiträge zur Fremdsprachendidaktik).
- Neuner-Anfindsen, Stefanie (2005): Fremdsprachenlernen und Lernerautonomie. Sprachlernbewusstsein, Lernprozessorganisation und Lernstrategien zum Wortschatzlernen in Deutsch als Fremdsprache. Zugl.: Leipzig, Univ., Diss., 2004. Baltmannsweiler: Schneider-Verl. Hohengehren (Mehrsprachigkeit und multiples Sprachenlernen, 1).
- Niegemann, Helmut M.; Domagk, Steffi; Hessel, Silviav; Hein, Alexandra; Hupfer, Matthias; Zobel, Annett (2008): Kompendium multimediales Lernen. Berlin, Heidelberg: Springer (X.media.press). Online verfügbar unter http://deposit.d-nb.de/cgi-bin/dokserv?id=2838735&prov=M&dok_var=1&dok_ext=htm.
- Nuissl, Ekkehard; Schiersmann, Christiane; Siebert, Horst (Hg.) (2001): Literatur- und Forschungsreport Weiterbildung. Bielefeld: Bertelsmann (48). Online verfügbar unter https://www.die-bonn.de/esprid/dokumente/doc-2001/nuissl01_01.pdf, zuletzt geprüft am 03.10.2017.
- Pasuchin, Iwan (2009): Medienkompetenz im E-Learning. Eine medienpädagogische Perspektive auf Mediendidaktische Diskurse. In: Ullrich Dittler (Hg.): E-Learning: eine Zwischenbilanz. Kritischer Rückblick als Basis eines Aufbruchs. Münster: Waxmann (Medien in der Wissenschaft, 50), S. 149–164.
- Pfingsthorn, Joanna (2010): Skim it, scan it, group it, plan it! Learning strategies in use. In: Maike Engelhardt und Wolfgang Gehring (Hg.): Fremdsprachendidaktik. Neue Aspekte in Forschung und Lehre. Oldenburg: BIS-Verl. der Carl von Ossietzky Univ (Oldenburger Forum Fremdsprachendidaktik, 4), S. 25–42.
- Raab-Steiner, Elisabeth; Benesch, Michael (2015): Der Fragebogen. Von der Forschungsidee zur SPSS-Auswertung. 4., aktualisierte und überarb. Aufl. Wien: Facultas (UTB, 8607). Online verfügbar unter <http://www.utb-studi-e-book.de/9783838586076>.
- Reglin, Thomas (2001): Was bedeutet Usability netzgestützter Lehr-/Lernsysteme? In: Ekkehard Nuissl, Christiane Schiersmann und Horst Siebert (Hg.): Literatur- und Forschungsreport Weiterbildung. Bielefeld: Bertelsmann (48), S. 51–66.
- Reinmann-Rothmeier, Gabi; Mandl, Heinz (2000): Bedarfs- und implementationsorientierte Evaluation von Lernsoftware: Eine Feldstudie mit Meistern und Technikerschülern. In: Peter Schenkel (Hg.): Qualitätsbeurteilung multimedialer Lern- und Informationssysteme. Evaluationsmethoden auf dem Prüfstand. Nürnberg: BW Bildung und Wiss. Verl. und Software (Multimediales Lernen in der Berufsbildung), S. 243–261.
- Riemer, Claudia (2010): Motivation. In: Wolfgang Hallet und Frank G. Königs (Hg.): Handbuch Fremdsprachendidaktik. 1. Aufl. Seelze-Velber: Klett/Kallmeyer, S. 168–172.
- Roche, Jörg (2013): Fremdspracherwerb - Fremdsprachendidaktik. 3., vollständig überarbeitete Auflage. Tübingen, Basel: Francke (UTB Sprachwissenschaft, Pädagogik, 2691).

- Rockmann, Ulrike (2004): Qualitätskriterien für IT-basierte Lernmedien - nützlich oder unsinnig? In: Sigmar-Olaf Tergan (Hg.): Was macht E-Learning erfolgreich? Grundlagen und Instrumente der Qualitätsbeurteilung. Berlin u.a.: Springer, S. 71–81.
- Rösler, Dietmar (2007): E-Learning Fremdsprachen. Eine kritische Einführung. 2. Aufl. Tübingen: Stauffenburg-Verl. (Stauffenburg-Einführungen, 18).
- Rösler, Dietmar (2010): E-Learning und das Fremdsprachenlernen mit dem Internet. In: Wolfgang Hallet und Frank G. Königs (Hg.): Handbuch Fremdsprachendidaktik. 1. Aufl. Seelze-Velber: Klett/Kallmeyer, S. 285–289.
- Rösler, Dietmar (2016): CALL und CMC - verschwimmen die Grenzen? In: Tamara Zeyer, Sebastian Stuhlmann und Roger Dale Jones (Hg.): Interaktivität beim Fremdsprachenlehren und -lernen mit digitalen Medien. Hit oder Hype? Tübingen: Narr Francke Attempto Verlag (Giessener Beiträge zur Fremdsprachendidaktik), S. 69–86.
- Rösler, Dietmar; Würffel, Nicola (2010): Online-Tutoren. Kompetenzen und Ausbildung. Tübingen: Narr (Giessener Beiträge zur Fremdsprachendidaktik).
- Rüschhoff, Bernd (2003): Computergestützte Lehr- und Lernmaterialien. In: Karl-Richard Bausch (Hg.): Handbuch Fremdsprachenunterricht. 4., vollst. neu bearb. Aufl. Tübingen u.a.: Francke (UTB, 8042/8043), S. 427–430.
- Sanders, James R.; Beywl, Wolfgang (Hg.) (1999): Handbuch der Evaluationsstandards. Die Standards des "Joint Committee on Standards for Educational Evaluation". Joint Committee on Standards for Educational Evaluation. Opladen: Leske + Budrich (Handbücher).
- Schenkel, Peter (2000a): Ebenen und Prozesse der Evaluation. In: Peter Schenkel (Hg.): Qualitätsbeurteilung multimedialer Lern- und Informationssysteme. Evaluationsmethoden auf dem Prüfstand. Nürnberg: BW Bildung und Wiss. Verl. und Software (Multimediales Lernen in der Berufsbildung), S. 52–74.
- Schenkel, Peter (Hg.) (2000): Qualitätsbeurteilung multimedialer Lern- und Informationssysteme. Evaluationsmethoden auf dem Prüfstand. Nürnberg: BW Bildung und Wiss. Verl. und Software (Multimediales Lernen in der Berufsbildung).
- Schenkel, Peter; Tergan, Sigmar-Olaf (2004): Qualität von E-Learning: Eine Einführung. In: Sigmar-Olaf Tergan (Hg.): Was macht E-Learning erfolgreich? Grundlagen und Instrumente der Qualitätsbeurteilung. Berlin u.a.: Springer, S. 3–13.
- Schmenk, Barbara (2008): Lernerautonomie. Karriere und Sloganisierung des Autonomiebegriffs. Tübingen: Narr (Giessener Beiträge zur Fremdsprachendidaktik).
- Schott, Franz (2000): Evaluation aus theoriegeleiteter, ganzheitlicher Sicht. In: Peter Schenkel (Hg.): Qualitätsbeurteilung multimedialer Lern- und Informationssysteme. Evaluationsmethoden auf dem Prüfstand. Nürnberg: BW Bildung und Wiss. Verl. und Software (Multimediales Lernen in der Berufsbildung), S. 106–124.
- Schulmeister, Rolf (2002): Grundlagen hypermedialer Lernsysteme. Theorie - Didaktik - Design. 3., korrigierte Aufl. München: Oldenbourg.
- Schulmeister, Rolf (2005): Lernplattformen für das virtuelle Lernen. Evaluation und Didaktik. 2. Aufl. München: Oldenbourg.
- Sonnberger, Julia; Bruder, Regina (2009): Evaluation und Qualitätssicherung durch ein E-Learning-Label. In: Ullrich Dittler (Hg.): E-Learning: eine Zwischenbilanz. Kritischer Rückblick als Basis eines Aufbruchs. Münster: Waxmann (Medien in der Wissenschaft, 50), S. 55–70.
- Sonnberger, Julia Frieda Marie (2008): Das "E-Learning-Label" an der TU Darmstadt. Entwicklung, Einführung und Auswertung eines Modells zur Qualitätssicherung und Qualitätsentwicklung von E-Learning-Veranstaltungen. Zugl.: Darmstadt, Techn. Univ., Diss., 2008. Berlin: Logos-Verl. Online verfügbar unter http://deposit.d-nb.de/cgi-bin/dokserv?id=3087493&prov=M&dok_var=1&dok_ext=htm.
- Stockmann, Reinhard (2016): Entstehung und Grundlagen der Evaluation. In: Daniel Großmann und Tobias Wolbring (Hg.): Evaluation von Studium und Lehre. Grundlagen, methodische Herausforderungen und Lösungsansätze. Wiesbaden: Springer VS, S. 27–56.
- Strasser, Thomas (2011): Moodle im Fremdsprachenunterricht. Blended Learning als innovativer didaktischer Ansatz oder pädagogische Eintagsfliege? Teilw. zugl.: Wien, Univ., Diss., 2011 u.d.T.: Strasser, Thomas: Die Moodle-Cyberschool im Fremdsprachenunterricht. Korr. Nachdr. Boizenburg: VWH Hülsbusch.

- Strittmatter, Peter; Mauel, Dirk (1995): Einzelmedium, Medienverbund und Multimedia. In: Ludwig J. Issing (Hg.): Information und Lernen mit Multimedia. Weinheim: Beltz Psychologie-Verl.-Union, S. 47–61.
- Tergan, Sigmar-Olaf (1995): Hypertext und Hypermedia: Konzeption, Lernmöglichkeiten, Lernprobleme und Perspektiven. In: Ludwig J. Issing (Hg.): Information und Lernen mit Multimedia. Weinheim: Beltz Psychologie-Verl.-Union, S. 99–112.
- Tergan, Sigmar-Olaf (2000a): Bildungssoftware im Urteil von Experten. 10+1 Leitfragen zur Evaluation. In: Peter Schenkel (Hg.): Qualitätsbeurteilung multimedialer Lern- und Informationssysteme. Evaluationsmethoden auf dem Prüfstand. Nürnberg: BW Bildung und Wiss. Verl. und Software (Multimediales Lernen in der Berufsbildung), S. 137–163.
- Tergan, Sigmar-Olaf (2000b): Grundlagen der Evaluation: Ein Überblick. In: Peter Schenkel (Hg.): Qualitätsbeurteilung multimedialer Lern- und Informationssysteme. Evaluationsmethoden auf dem Prüfstand. Nürnberg: BW Bildung und Wiss. Verl. und Software (Multimediales Lernen in der Berufsbildung), S. 22–51.
- Tergan, Sigmar-Olaf (2000c): Vergleichende Bewertung von Methoden zur Beurteilung der Qualität von Lern- und Informationssystemen. Fazit eines Methodenvergleichs. In: Peter Schenkel (Hg.): Qualitätsbeurteilung multimedialer Lern- und Informationssysteme. Evaluationsmethoden auf dem Prüfstand. Nürnberg: BW Bildung und Wiss. Verl. und Software (Multimediales Lernen in der Berufsbildung), S. 329–347.
- Tergan, Sigmar-Olaf (Hg.) (2004): Was macht E-Learning erfolgreich? Grundlagen und Instrumente der Qualitätsbeurteilung. Berlin u.a.: Springer.
- Tergan, Sigmar-Olaf (2004d): Was macht Lernen erfolgreich? Die Sicht der Wissenschaft. In: Sigmar-Olaf Tergan (Hg.): Was macht E-Learning erfolgreich? Grundlagen und Instrumente der Qualitätsbeurteilung. Berlin u.a.: Springer, S. 15–28.
- Thillosen, Anne; Hansen, Holger (2009): Technik und Didaktik im E-Learning: Wer muss was können? Ein Plädoyer für verteilte Medienkompetenz in Hochschulen. In: Ullrich Dittler (Hg.): E-Learning: eine Zwischenbilanz. Kritischer Rückblick als Basis eines Aufbruchs. Münster: Waxmann (Medien in der Wissenschaft, 50), S. 133–148.
- Timm, Johannes-Peter (Hg.) (2007): Englisch lernen und lehren. Didaktik des Englischunterrichts. 1. Aufl., 7. Dr. Berlin: Cornelsen.
- Töpfer, Alfred (2004): Qualitätsverbesserungen von E-Learning durch vergleichende Tests. In: Sigmar-Olaf Tergan (Hg.): Was macht E-Learning erfolgreich? Grundlagen und Instrumente der Qualitätsbeurteilung. Berlin u.a.: Springer, S. 157–167.
- Vandermeeren, Sonja (2011): Sprachlernstrategien oder Wie DaZ- und DaF-Lerner ihre Deutschkenntnisse verbessern. In: Michael Elmentaler und Ulrich Hoinkes (Hg.): Gute Sprache, schlechte Sprache. Sprachnormen und regionale Vielfalt im Wandel. Frankfurt am Main: Lang (Kieler Forschungen zur Sprachwissenschaft, 2), S. 139–153.
- Vogel, Klaus (1992): Autonomes Lernen und Fremdsprachenerwerb in der Hochschule. In: Udo O. H. Jung und Heidrun Jung (Hg.): Praktische Handreichung für Fremdsprachenlehrer. Frankfurt am Main: Lang (Bayreuther Beiträge zur Glottodidaktik, 2), S. 1–12.
- Wagner, Jürgen; Heckmann, Verena (Hg.) (2012): Web 2.0 im Fremdsprachenunterricht. Ein Praxisbuch für Lehrende in Schule und Hochschule. Glückstadt: Hülsbusch (E-Learning).
- Wolff, Dieter (1997): Computer und sprachliches Lernen. Können die Neuen Medien den Fremdsprachenunterricht verändern? In: Dieter Kranz (Hg.): Multimedia - Internet - Lernsoftware. Fremdsprachenunterricht vor neuen Herausforderungen? Münster: Agenda-Verl. (Edition Volkshochschule, 4), S. 14–29.
- Zeitler, Franziska; Ablass, Dirk (2004): Praxisorientierte Qualitätsanalyse von Lernsoftware mit den webbasierten Tools Basic Clear und Exper Clear. In: Sigmar-Olaf Tergan (Hg.): Was macht E-Learning erfolgreich? Grundlagen und Instrumente der Qualitätsbeurteilung. Berlin u.a.: Springer, S. 139–150.
- Zeyer, Tamara; Stuhlmann, Sebastian; Jones, Roger Dale (Hg.) (2016): Interaktivität beim Fremdsprachenlehren und -lernen mit digitalen Medien. Hit oder Hype? Narr Francke Attempto Verlag GmbH & Co. KG. Tübingen: Narr Francke Attempto Verlag (Giessener Beiträge zur Fremdsprachendidaktik).

Zimmer, Gerhard; Psaralidis, Elena (2000): "Der Lernerfolg bestimmt die Qualität einer Lernsoftware!"
Evaluation von Lernerfolg als logische Rekonstruktion von Handlungen. In: Peter Schenkel (Hg.):
Qualitätsbeurteilung multimedialer Lern- und Informationssysteme. Evaluationsmethoden auf dem Prüfstand.
Nürnberg: BW Bildung und Wiss. Verl. und Software (Multimediales Lernen in der Berufsbildung), S. 262–303.

Internetquellen

https://www.destatis.de/DE/ZahlenFakten/GesellschaftStaat/EinkommenKonsumLebensbedingungen/AusstattungGebrauchsguetern/Tabellen/Gebietsstaende_Infotechnik.html [Stand: 08.11.2017, 14:00Uhr]

https://www.destatis.de/DE/ZahlenFakten/GesellschaftStaat/EinkommenKonsumLebensbedingungen/ITNutzung/Tabellen/NutzungInternetPrivZweckeAlter_IKT.html [Stand: 08.11.2017, 14:00Uhr]

<https://www.duden.de/rechtschreibung/Autonomie> [Stand: 12.07.2017, 18:00Uhr]

<https://www.duden.de/rechtschreibung/App> [Stand: 08.11.2017, 14:00Uhr]

<http://www.duden.de/rechtschreibung/Usability> [Stand: 08.11.2017, 14:00Uhr]

<https://studip.uni-giessen.de/studip/> [Stand: 30.08.2017, 12:00Uhr]

www.duolingo.com [Stand: 08.11.2017, 12:00Uhr]

www.umfrageonline.com [Stand: 16.10.2017, 18:00Uhr]

Anhang

Fragebogen

Duolingo - eine Evaluation

Seite 1

Herzlich willkommen!

Ich freue mich sehr, dass Sie mich bei meiner Masterthesis unterstützen. Ich studiere Sprachtechnologie und Fremdsprachendidaktik an der Justus-Liebig-Universität Gießen und habe im Rahmen meiner Abschlussthesis einen Fragebogen zu der Sprachlernapp Duolingo erstellt. Es geht in meiner Studie darum, wie die App von Nutzern bewertet wird. Die Umfrage wird ca. 10 Minuten in Anspruch nehmen und ist vollkommen anonym. Ich bitte Sie die Umfrage ernsthaft und vollständig auszufüllen, denn nur so kann ich die Eingaben auswerten. Für Anmerkungen und Rückfragen nutzen Sie bitte die folgende Kontaktadresse: merve.usta@germanistik.uni-giessen.de

Vielen Dank!

Seite 2

Besitzen Sie ein Smartphone? *

- ja
- nein

Wie viel Zeit verbringen Sie täglich an Ihrem Smartphone? *

Bitte geben Sie Stunden oder Minuten an.

Wofür nutzen Sie Ihr Smartphone am meisten? *

Mehrfache Antworten möglich

- Soziale Netzwerke
- Spielen
- Surfen
- Chatten
- Lernen
- Telefonieren

Wie viele Apps haben Sie ca. auf Ihrem Smartphone? *

Haben Sie Apps zum Lernen auf Ihrem Smartphone? *

- ja
 nein

Wenn ja, welche Apps zum Lernen haben Sie auf Ihrem Smartphone?

Seite 3

Was trifft auf Sie zu? *

	trifft zu	trifft eher zu	trifft eher nicht zu	trifft nicht zu
Ich lerne gerne alleine	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich lerne gerne in Gruppen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich lerne gerne mit einem Partner	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Für mich ist die Grammatik einer Sprache wichtig	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich brauche Grammatikerklärungen beim Lernen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Für mich ist der Wortschatz beim Lernen einer Sprache wichtig	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich möchte schnell viele Wörter lernen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich möchte schnell in der neuen Fremdsprache sprechen können	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich möchte unabhängig vom Ort lernen können	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich möchte unabhängig von der Zeit lernen können	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich lerne gerne am PC/Tablet/Smartphone	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich lerne gerne mit einem Lehrbuch	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Für mich ist eine Lehrperson beim Fremdsprachenlernen wichtig	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Bei Problemen suche ich im Internet nach Lösungen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Beim Fremdsprachenlernen sind Mitlerner für mich wichtig	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich helfe gerne meinen Mitlernern	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mir macht Fremdsprachenlernen Spaß	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Wo lernen Sie am Häufigsten? *

- Zu Hause
- In Bus/Bahn
- In der Bibliothek
- Woanders, nämlich:

Seite 4

Was ist Ihnen bei einer Sprachlernapp wichtig? Welche Erwartungen haben Sie an eine Sprachlernapp? *

Seite 5

Welche Sprache(n) haben Sie mit Duolingo gelernt? *

Haben Sie ein Profil erstellt? *

- ja
- nein

Wie lange haben Sie mit Duolingo gelernt? *

- Weniger als eine Woche
- Mehrere Wochen
- Mehrere Monate
- Mehr als ein Jahr

Wie oft in der Woche haben Sie mit Duolingo gelernt? *

- Einmal pro Woche
- Mehrere Tage in der Woche
- Jeden Tag

Wie sind Sie auf Duolingo aufmerksam geworden? (z. B. durch Werbung, Freunde?) *

Wann haben Sie meistens mit Duolingo gelernt? *

Mehrfache Antworten möglich

- Morgens
- Mittags
- Nachmittags
- Abends
- Nachts

Wo haben Sie meistens mit Duolingo gelernt? *

- Zu Hause
- In Bus/Bahn
- In der Bibliothek
- In der Universität
- Woanders, nämlich

Haben Sie auch die Browser-Version von Duolingo benutzt? *

- ja
- nein

Nutzen Sie Duolingo heute noch? *

- ja
- nein

Wenn nein, warum nicht mehr?

- Kein Interesse an Sprachen mehr
- Keine Zeit
- Kein Speicherplatz auf dem Smartphone
- Erwartungen an die App wurden nicht erfüllt
- Sonstiges

Welche Fertigkeiten können Ihrer Meinung nach mit Duolingo trainiert werden? *

Mehrfache Antworten möglich

- Lesen
- Hören
- Sprechen
- Schreiben

Warum haben Sie sich für das Lernen einer Fremdsprache mit einer App entschieden? *

Seite 6

Wie wichtig sind Ihnen folgende Aspekte? *

	unwichtig	eher unwichtig	eher wichtig	wichtig	keine Angabe
Selbst entscheiden, wann gelernt wird	<input type="radio"/>				
Selbst entscheiden, wo gelernt wird	<input type="radio"/>				
Autonomes/Selbstbestimmtes Lernen	<input type="radio"/>				
Anpassung der Sprachlernapp an die Bedürfnisse und Lerngewohnheiten des Lernenden	<input type="radio"/>				
Differenziertes Feedback bei Fehlern	<input type="radio"/>				
Motivationsförderung durch die Sprachlernapp	<input type="radio"/>				
Interaktive Gestaltung einer Sprachlernapp	<input type="radio"/>				
Möglichkeiten des kooperativen Lernens	<input type="radio"/>				

Seite 7

Was trifft zu? *

	trifft zu	trifft eher zu	trifft eher nicht zu	trifft nicht zu
Das Lernen mit Duolingo war erfolgreich	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich habe mit Duolingo viel gelernt	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich konnte mein Vorwissen in der Fremdsprache auffrischen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Der Lernprozess war anstrengend	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Der Lernprozess war einfach gestaltet	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Das Feedback hat mir weitergeholfen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Das Feedback war für mich nicht ausreichend	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Die Struktur der App war nachvollziehbar	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Der Aufbau der Lerneinheiten war	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

logisch	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mit haben Grammatikerklärungen gefehlt	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Die App hat auf häufig vorkommende Fehler reagiert	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich konnte selbst entscheiden, was ich lerne	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Den Lerninhalt konnte ich nicht selbstbestimmen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Die App bot Möglichkeiten der Individualisierung des Lernprozesses an	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Die Navigation war einfach gestaltet	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Man wurde durch die App geführt	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Die App war unübersichtlich	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich bin in Clubs eingetreten	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich war aktiv in den Clubs	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Die Funktion der Push-Benachrichtigungen hat mir gut gefallen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich habe die Funktion der Push-Benachrichtigung ausgeschaltet	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Die App war langsam	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Die Gestaltung der App hat von dem Inhalt abgelenkt	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich war beim Lernen motiviert	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mir hat eine kompetente Lehrperson gefehlt	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
In der App war zu viel Werbung	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Die Aufgaben waren abwechslungsreich	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich fand es nicht gut, dass man sich ein Profil erstellen musste	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Duolingo bot Möglichkeiten an, mit anderen gemeinsam zu lernen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mit Duolingo ist man	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
auf sich alleine gestellt	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich hatte kein Interesse an den Clubs in Duolingo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Die App ist häufig abgestürzt	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Duolingo ist interaktiv gestaltet	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mit Duolingo kann man überall lernen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Seite 8

Hat das Lernen mit Duolingo Spaß gemacht? *

- ja
 nein

Begründung *

Hat die App Ihre Motivation gefördert? *

- ja
 nein

Was hat Ihre Motivation gefördert?

"Mit Duolingo kann man eine Fremdsprache lernen." Stimmen Sie der Aussage zu? *

- ja
 nein

"Duolingo ist eine gute Ergänzung zum Fremdsprachenunterricht." Stimmen Sie dieser Aussage zu? *

- ja
- nein

"Um eine Fremdsprache lernen zu können, ist Präsenzunterricht notwendig." Stimmen Sie dieser Aussage zu? *

- ja
- nein

"Ich hatte das Gefühl, dass sich Duolingo dem Lernstil des Lernenden anpasst." Stimmen Sie dieser Aussage zu? *

- ja
- nein

Würden Sie Duolingo weiterempfehlen? *

- ja
- nein

Begründung *

Was hat Ihnen an Duolingo gut gefallen? *

Was hat Ihnen an Duolingo nicht gut gefallen? *

Würden Sie an Duolingo etwas ändern wollen? *

- ja
- nein

Wenn ja, was und warum?

Welche Vorteile bietet Ihrer Meinung nach Duolingo gegenüber dem traditionellen Fremdsprachenunterricht?

Welche Nachteile bietet Ihrer Meinung nach Duolingo gegenüber dem traditionellen Fremdsprachenunterricht?

Seite 9

Zum Schluss noch ein paar Fragen zu Ihrer Person.

Alter *

Geschlecht *

- männlich
 weiblich
 keine Angabe

Beruf oder Studiengang *

Falls Sie am Gewinnspiel teilnehmen möchten, geben Sie bitte Ihre E-Mail Adresse ein.

Die Umfrage ist beendet. Vielen Dank für die Teilnahme.

Das Fenster kann nun geschlossen werden.

Für Nutzer von SurveyCircle (www.surveycircle.com): Der Survey Code lautet: 8C6N-S2C5-DYZ9-R744

Tabellen unter anderem zu den Diagrammen aus Kapitel 8.2

Frage 2: Wie viel Zeit verbringen Sie täglich an Ihrem Smartphone?

Stunden	Anzahl
1<	20
1>2	69
2>3	57
3>4	38
4>5	19
5>	52
keine Angabe	1

Frage 3: Wofür nutzen Sie Ihr Smartphone am meisten?

Nutzung	Anzahl
Soziale Netzwerke	152
Spielen	65
Surfen	148
Chatten	207
Lernen	98
Telefonieren	69

Frage 4: Wie viele Apps haben Sie auf Ihrem Smartphone?

Apps	Anzahl
10<	42
10>20	78
20>30	53
30>40	35
40>50	15
50<	32
keine Angabe	1

Frage 6: Welche Apps zum Lernen haben Sie auf Ihrem Smartphone?

App	Anzahl
Duolingo	174
Memrise	20
Babble	18
Leo	16
Quizlet	13
AnkiDroid	9
dict.cc	6

Pons	6
Amboss	5
Khan academy	4
beelinguapp	3
Welt Geographie	3
Wikipedia	3
Wo liegt das?	3
Arznei aktuell	2
Endlos Quiz	2
Kanji Study	2
Lass Mal Kreuzen	2
Neuronation	2
Prometheus	2
Quizduell	2
SoloLearn	2
The simple Club	2
Vocabulary Builder	2
3DOrgans	1
8Sidor	1
ACSMobile	1
Audible	1
AWABE	1
Brainyoo	1
Bravolol language learning	1
Briathrachan	1
Brilliant	1
CitadelPaint	1
Converse	1
Coursera	1
Cytus	1
Der Die Das	1
Dropbox	1
Einstein	1
Eureka	1
Forest	1
Funktionsplotter	1
Geogebra	1
Germany Quiz Game	1
Gitarrenlieder	1
Grammatik Englisch	1
Guitar Chords and Tabs	1
HD Gehirntrainer	1
Heisig	1
Hello Chinese	1

HiNative	1
Human Japanese Lite	1
Innere Organe 3D	1
iTheorie	1
Japanese Hub	1
Japanese Vocabulary	1
Japanesepod101	1
Japanisch lernen	1
JA-Sensel	1
JED	1
Kana Cards	1
Kanj Study	1
Kanji Tree	1
Kopfrechnen	1
Learn Japanese with Tako	1
learn korean	1
Learn Language	1
Learn Music	1
Learn Portuguese	1
Leocsen	1
Linguee	1
Lingvist	1
Mathematische Tricks	1
Meditation	1
Memorado	1
Metronom	1
Mondly Korean	1
MoodSpace	1
Music Trainer	1
My Time	1
NABU Vogelführer	1
Oxford english dictionary	1
Peak	1
Phase 6	1
Pimorize	1
Pleco	1
Politische Bildung	1
Pranayama	1
Probability Puzzles	1
Productivity Challenge	1
Reverso	1
Root	1
rythm Master	1
Schottische Verben	1

Semper	1
Skizze	1
smartChord	1
SoloLearn	1
Spanisch lernen	1
Spanisch Vokabeltrainer	1
SpeadRead	1
Speaky	1
Spread the Sign	1
Symbolab	1
Tachiyomi	1
Tea Kims Learning Japanese Guide	1
Thieme	1
Trivia 360	1
Ustream	1
Vim Master	1
Visual Vocabulary	1
Vokabeltrainer	1
W3 school	1
WaniKani	1
Wilde Tiere und Spuren	1
Wolfram Alpha	1
Wonders	1
Wortblitz	1
write it Japanese	1
Writeometer	1
Xodo	1
yousician	1

Frage 7: Was trifft aus Sie zu?

7. Was trifft auf Sie zu? *

Anzahl Teilnehmer: 256

	trifft zu		trifft eher zu		trifft eher nicht zu		trifft nicht zu		Ø	±
	(1)	(2)	(2)	(3)	(3)	(4)	(4)			
	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Σ	%		
Ich lerne gerne alleine	144x	56,25	88x	34,38	23x	8,98	1x	0,39	1,54	0,67
Ich lerne gerne in Gruppe..	17x	6,64	64x	25,00	142x	55,47	33x	12,89	2,75	0,76
Ich lerne gerne mit eine...	34x	13,28	117x	45,70	88x	34,38	17x	6,64	2,34	0,79
Für mich ist die Gramma...	119x	46,48	95x	37,11	39x	15,23	3x	1,17	1,71	0,76
Ich brauche Grammatike...	99x	38,67	89x	34,77	52x	20,31	16x	6,25	1,94	0,92
Für mich ist der Wortsch...	190x	74,22	61x	23,83	4x	1,56	1x	0,39	1,28	0,51
Ich möchte schnell viele...	134x	52,34	93x	36,33	27x	10,55	2x	0,78	1,60	0,71
Ich möchte schnell in de...	165x	64,45	74x	28,91	15x	5,86	2x	0,78	1,43	0,64
Ich möchte unabhängig v...	174x	67,97	60x	23,44	20x	7,81	2x	0,78	1,41	0,67
Ich möchte unabhängig v...	179x	69,92	59x	23,05	16x	6,25	2x	0,78	1,38	0,64
Ich lerne gerne am PC/T...	89x	34,77	107x	41,80	48x	18,75	12x	4,69	1,93	0,85
Ich lerne gerne mit eine...	69x	26,95	109x	42,58	66x	25,78	12x	4,69	2,08	0,84
Für mich ist eine Lehrpe...	58x	22,66	101x	39,45	86x	33,59	11x	4,30	2,20	0,84
Bei Problemen suche ich...	160x	62,50	78x	30,47	16x	6,25	2x	0,78	1,45	0,65
Beim Fremdsprachenlern...	22x	8,59	80x	31,25	116x	45,31	38x	14,84	2,66	0,83
Ich helfe gerne meinen M...	68x	26,56	133x	51,95	40x	15,63	15x	5,86	2,01	0,81
Mir macht Fremdsprache...	127x	49,61	94x	36,72	27x	10,55	8x	3,13	1,67	0,79

Frage 8: Wo lernen Sie am Häufigsten?

Ort	Anzahl
Zu Hause	187
In Bus/Bahn	29
In der Bibliothek	32
Andere	8

Frage 9: Was ist Ihnen bei einer Sprachlernapp wichtig? Welche Erwartungen haben Sie an eine Sprachlernapp?

Erwartungen	Anzahl
Inhaltliches	447
Erfolg/Motivation/Spaß	113
Usability	69
Authentizität/Alltagssprache	30

Angebot	19
Feedback	16
Adaptivität	14
Personalisierbarkeit	11
Sonstiges	10

Frage 9 Inhaltliches Unterkategorien

Aspekt	Anzahl
Fertigkeiten	196
Regeln	52
Variation der Aufgaben	31
Korrektheit	29
Nachvollziehbarkeit der Einheiten	25
Wiederholungen	23
Angebot	13
Beispiele	8
Tests	8
Muttersprachler	5
Bilder	4
Sonstiges	43

Frage 12: Wie lange haben Sie mit Duolingo gelernt?

Weniger als eine Woche	40
Mehrere Wochen	93
Mehrere Monate	86
Mehr als ein Jahr	37

Frage 13: Wie oft in der Woche haben Sie mit Duolingo gelernt?

Einmal pro Woche	35
Mehrere Tage in der Woche	139
Jeden Tag	82

Frage 14: Wie sind Sie auf Duolingo aufmerksam geworden?

Grund	Anzahl
Werbung	45
Appstore/Playstore	40
Familie/Freunde	110
Internet	38
Blogs	3

Social Media	6
Zufall	6
Universität	4
Keine Angabe	13

Frage 15: Wann haben Sie meistens mit Duolingo gelernt?

Zeit	Anzahl
Morgens	73
Mittags	37
Nachmittags	108
Abends	179
Nachts	33

Frage 16: Wo haben Sie meistens mit Duolingo gelernt?

Ort	Anzahl
Zu Hause	193
In Bus/Bahn	50
In der Bibliothek	2
In der Universität	4
Andere	7

Frage 17: Haben Sie auch die Browser-Version von Duolingo benutzt?

ja	nein
84	169

Frage 18: Nutzen Sie Duolingo heute noch?

ja	nein
114	142

Frage 19: Wenn nein, warum nicht mehr?

Grund	Anzahl
Kein Interesse an Sprachen mehr	6
Keine Zeit	57
Kein Speicherplatz auf dem Smartphone	6
Erwartungen an die App wurden nicht erfüllt	43
Andere	29

Frage 20: Welche Fertigkeiten können Ihrer Meinung nach mit Duolingo trainiert werden?

Fertigkeiten	Anzahl
--------------	--------

Lesen	200
Hören	170
Sprechen	93
Schreiben	190

Frage 21: Warum haben Sie sich für das Lernen einer Fremdsprache mit einer App entschieden?

Grund	Anzahl
Flexibilität/Schnelligkeit	169
Kosten	48
Einfachheit	38
Interesse/Empfehlung	26
Spaß	16
Selbstbestimmtes Lernen	9
Erfolgsgarantie	2
Sonstiges	22

Frage 22: Wie wichtig sind Ihnen folgende Aspekte?

22. Wie wichtig sind Ihnen folgende Aspekte? *

Anzahl Teilnehmer: 256

	unwichtig (1)		eher unwichtig (2)		eher wichtig (3)		wichtig (4)		keine Angabe (0)	
	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Σ	±
Selbst entscheiden, wan...	2x	0,78	9x	3,52	51x	19,92	193x	75,39	1x	3,71 0,57
Selbst entscheiden, wo g..	3x	1,17	27x	10,55	49x	19,14	176x	68,75	1x	3,56 0,73
Autonomes/Selbstbestim..	2x	0,78	16x	6,25	75x	29,30	159x	62,11	4x	3,55 0,65
Anpassung der Sprachler...	4x	1,56	14x	5,47	86x	33,59	147x	57,42	5x	3,50 0,68
Differenziertes Feedbac...	8x	3,13	17x	6,64	63x	24,61	164x	64,06	4x	3,52 0,76
Motivationsförderung du...	19x	7,42	51x	19,92	71x	27,73	110x	42,97	5x	3,08 0,97
Interaktive Gestaltung e...	11x	4,30	39x	15,23	92x	35,94	108x	42,19	6x	3,19 0,86
Möglichkeiten des koope...	37x	14,62	86x	33,99	74x	29,25	51x	20,16	5x	2,56 0,98

Frage 23: Was trifft zu?

23. Was trifft zu? *

Anzahl Teilnehmer: 256

	trifft zu		trifft eher zu		trifft eher nicht zu		trifft nicht zu		Ø	±
	(1)	(2)	(3)	(4)	(1)	(2)	(3)	(4)		
	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Σ	%		
Das Lernen mit Duolingo...	40x	15,63	132x	51,56	66x	25,78	18x	7,03	2,24	0,80
Ich habe mit Duolingo vie..	42x	16,41	119x	46,48	72x	28,13	23x	8,98	2,30	0,85
Ich konnte mein Vorwiss...	100x	39,06	97x	37,89	31x	12,11	28x	10,94	1,95	0,97
Der Lernprozess war ans...	6x	2,34	45x	17,58	148x	57,81	57x	22,27	3,00	0,70
Der Lernprozess war ein...	105x	41,02	130x	50,78	17x	6,64	4x	1,56	1,69	0,67

Das Feedback hat mir we...	32x	12,50	94x	36,72	101x	39,45	29x	11,33	2,50	0,85
Das Feedback war für mi...	49x	19,14	83x	32,42	80x	31,25	44x	17,19	2,46	0,99
Die Struktur der App war...	128x	50,00	101x	39,45	22x	8,59	5x	1,95	1,63	0,72
Der Aufbau der Lerneinhe...	99x	38,67	99x	38,67	49x	19,14	9x	3,52	1,88	0,84
Mit haben Grammtikerklä...	115x	44,92	80x	31,25	45x	17,58	16x	6,25	1,85	0,93
Die App hat auf häufig vo...	46x	17,97	118x	46,09	74x	28,91	18x	7,03	2,25	0,83
Ich konnte selbst entsch...	63x	24,61	103x	40,23	74x	28,91	16x	6,25	2,17	0,87
Den Lerninhalt konnte ic...	48x	18,75	84x	32,81	93x	36,33	31x	12,11	2,42	0,93
Die App bot Möglichkeite...	27x	10,55	96x	37,50	107x	41,80	26x	10,16	2,52	0,82
Die Navigation war einfa...	168x	65,63	79x	30,86	5x	1,95	4x	1,56	1,39	0,61
Man wurde durch die App...	114x	44,53	106x	41,41	26x	10,16	10x	3,91	1,73	0,80
Die App war unübersichtl...	21x	8,20	26x	10,16	89x	34,77	120x	46,88	3,20	0,93
Ich bin in Clubs eingetre...	20x	7,81	11x	4,30	23x	8,98	202x	78,91	3,59	0,89
Ich war aktiv in den Clubs	8x	3,13	10x	3,91	27x	10,55	211x	82,42	3,72	0,68
Die Funktion der Push-Be...	21x	8,20	53x	20,70	80x	31,25	102x	39,84	3,03	0,97
Ich habe die Funktion de...	112x	43,75	26x	10,16	18x	7,03	100x	39,06	2,41	1,38
Die App war langsam	9x	3,52	38x	14,84	109x	42,58	100x	39,06	3,17	0,81
Die Gestaltung der App h...	3x	1,17	16x	6,25	88x	34,38	149x	58,20	3,50	0,67
Ich war beim Lernen mot...	81x	31,64	149x	58,20	19x	7,42	7x	2,73	1,81	0,68
Mir hat eine kompetente...	40x	15,63	65x	25,39	93x	36,33	58x	22,66	2,66	1,00
In der App war zu viel We...	23x	8,98	47x	18,36	91x	35,55	95x	37,11	3,01	0,96
Die Aufgaben waren abwe...	31x	12,11	107x	41,80	90x	35,16	28x	10,94	2,45	0,84
Ich fand es nicht gut, das...	36x	14,06	51x	19,92	86x	33,59	83x	32,42	2,84	1,03
Duolingo bot Möglichkei...	28x	10,94	95x	37,11	88x	34,38	45x	17,58	2,59	0,90
Mit Duolingo ist man auf ...	40x	15,63	105x	41,02	89x	34,77	22x	8,59	2,36	0,85
Ich hatte kein Interesse ...	154x	60,16	57x	22,27	17x	6,64	28x	10,94	1,68	1,00
Die App ist häufig abgest...	9x	3,52	23x	8,98	76x	29,69	148x	57,81	3,42	0,80
Duolingo ist interaktiv ge...	47x	18,36	138x	53,91	61x	23,83	10x	3,91	2,13	0,75
Mit Duolingo kann man üb...	160x	63,24	71x	28,06	16x	6,32	6x	2,37	1,48	0,72

Frage 24: Hat das Lernen mit Duolingo Spaß gemacht?

ja	nein
212	44

Frage 25 Pro: Hat das Lernen mit Duolingo Spaß gemacht?

Begründung	Anzahl
Erfolg/Motivation	81
einfach/schnell	44
spielerisch/interaktiv	34
abwechslungsreich	28
Design	21
Spaß/Interesse an Sprachen	17
Flexibilität	16
Selbstlernen	3
Sonstige	10

Frage 25 Contra: Hat das Lernen mit Duolingo Spaß gemacht?

Begründung	Anzahl
einseitig	14
Erklärungen fehlen	13
kein Erfolg	7
wenig Angebot	1
Feedback	1
Sonstige	7

Frage 26: Hat die App Ihre Motivation gefördert?

ja	nein
185	71

Frage 27: Was hat Ihre Motivation gefördert?

Grund	Anzahl
Erfolg/Fortschritt	55
Ziele	44
Push-Benachrichtigung	14
Design	10
spielerisch	9
Feedback	9
Flexibilität	5
interaktiv	2
Eule Duo	2
Sonstiges	15

Frage 28: „Mit Duolingo kann man eine Fremdsprache lernen.“ Stimmen Sie der Aussage zu?

ja	nein

107	149
-----	-----

Frage 29: „Duolingo ist eine gute Ergänzung zum Fremdsprachenunterricht.“ Stimmen Sie der Aussage zu?

ja	nein
235	21

Frage 30: „Um eine Fremdsprache lernen zu können, ist Präsenzunterricht notwendig.“ Stimmen Sie der Aussage zu?

ja	nein
144	112

Frage 31: „Ich hatte das Gefühl, dass sich Duolingo dem Lernstil des Lernenden anpasst.“ Stimmen Sie dieser Aussage zu?

ja	nein
93	163

Frage 32: Würden Sie Duolingo weiterempfehlen?

ja	nein
225	31

Frage 33 Pro: Würden Sie Duolingo weiterempfehlen? (Begründung)

Begründung	Anzahl
Erfolgsgarantie	106
Spaß/Motivation	43
Flexibilität	33
Übersichtlichkeit	27
Idee	15
Sonstiges	16

Frage 33 Erfolgsgarantie Unterkategorien

Erfolg	41
Guter Einstieg	29
Auffrischen	18
Ergänzung/Unterstützung	18

Frage 33 Contra: Würden Sie Duolingo weiterempfehlen? (Begründung)

Begründung	Anzahl
lehrt nur Grundlagen	23

schlechte Aufgaben	3
bessere Alternativen	2
Werbung	1
Sonstiges	2

Frage 34: Was hat Ihnen an Duolingo gut gefallen?

Aspekt	Anzahl
Aufgaben	73
Eule Duo/Punkte/Push	65
Design	56
Flexibilität	45
einfach/schnell	42
Aufbau der Lektionen	42
Fortschrittsüberblick	22
Kosten	21
Angebot	17
Feedback	7
Interaktivität	6
Adaptivität	5
spielerisch	5
Sonstiges	8

Frage 35: Was hat Ihnen an Duolingo nicht gut gefallen?

Aspekt	Anzahl
wenig Grammatik	69
Fehler in der App/unsinnige Sätze	36
wenig Angebot	31
Werbung/Push	28
wenig Abwechslung	29
kein Sprechen	18
zu einfach	17
wenige Erklärungen	17
Fremdbestimmung	15
App stürzt ab/ App ist langsam	14
nicht effektiv	12
Feedback	11
nicht adaptiv	8
Registrierung	6
nicht interaktiv	4
App demotivierend	4
nicht flexibel	4

Eingabeprobleme	4
langsamer Erfolg	3
Fehlen einer Lehrperson	2
Sonstiges	15

Frage 36: Würden Sie an Duolingo etwas ändern wollen?

ja	nein
170	86

Frage 37: Würden Sie an Duolingo etwas ändern wollen? Wenn ja, was und warum?

Aspekte	Anzahl
mehr Grammatik	70
Sprechen/Hören/Lesen	19
mehr Abwechslung	14
Selbstbestimmung	12
bessere Anpassung	12
mehr Sprachen	11
mehr Erklärungen	8
Feedback	7
Fehler korrigieren/sinnvolle Sätze	6
Übersichten	6
Alltagssprache	5
Werbung	4
mehr Herausforderung	3
Motivation	3
interaktiver gestalten	2
Design	2
Sonstiges	14

Frage 38: Welche Vorteile bietet Ihrer Meinung nach Duolingo gegenüber dem traditionellen Fremdsprachenunterricht?

Vorteil	Anzahl
Flexibilität	130
Selbstständigkeit	45
Adaptivität	15
Kosten	13
Schnelligkeit	11
Motivation	11
keine Angst vor Fehlern/Prüfungen	11
Individualität	8

Spaß	7
genaue Fehlerkorrektur	5
intensiver Lernen	3
Abwechslung	2
interaktiv	1
Sonstiges	13

Frage 39: Welche Nachteile bietet Ihrer Meinung nach Duolingo gegenüber dem traditionellen Fremdsprachenunterricht?

Nachteil	Anzahl
kein Ansprechpartner	65
keine Sprachpraxis	46
Feedback	26
Grammatik	21
kein Kontakt zu Mitlernenden	19
nicht intensiv genug	15
Adaptivität	13
Erklärungen	12
Lernkontrolle	10
Eigenmotivation/Disziplin	8
App nicht glaubwürdig	7
Leseverstehen	3
Kultur fehlt	2
Authentizität	2
Interaktivität	1
keine Erfolgsgarantie	1
Sonstiges	10

Frage 40: Alter

Alter	Anzahl
20 <	13
20 > 30	200
30 > 40	28
40 > 50	5
50 >	9
keine Angabe	1

Frage 42: Studiengang oder Beruf

Studiengang/Beruf	Anzahl
Naturwissenschaften	57
Lehramt	41

Medizin	37
Sprache, Literatur, Kultur	34
Wirtschaft	20
Rechtswissenschaften	12
Sozialwissenschaften/Geschichte	9
IT	4
Sonstige	42

Interviewfragen

Interviewfragen:

1. Sie haben sich intensiv mit Duolingo auseinandergesetzt. Auf der Homepage von Duolingo steht, dass es „die beste neue Methode, eine Sprache zu lernen“ sei. Wie sehen Sie das (Potenzial)? Was ist Ihrer Meinung nach die Idee hinter Duolingo? Was ist das für eine Methode – wie lernt man mit Duolingo eine Sprache?
2. Interaktivität: Was verstehen Sie unter der Interaktivität einer Sprachlernapp? Ob und in wie weit hat Duolingo Ihrer Meinung nach Interaktivität umgesetzt? Woran machen Sie das fest?
3. Adaptivität ist ein großes Thema, wenn es um Sprachenlernen mit digitalen Medien geht. In wie weit ist Duolingo eine adaptive App? Zu der Frage was hat Ihnen an Duolingo nicht gefallen kam die Antwort „Dass das Programm sich nicht an den Lernenden anpasst“.
4. Motivation: Motivation wird in der Literatur als Vorteil von Digitalen Medien beschrieben. In wie weit motiviert Duolingo seine Nutzer? Ist die Motivierung gelungen? Zitat: „Man muss sich selbst motivieren und Duolingo allein reicht nicht aus.“ (Nachteil gegenüber dem traditionellen Unterricht)
5. Flexibilität: Wie stehen Sie zu dem Vorteil der Digitalen Medien „Flexibilität“? Kann man diese Flexibilität bei Duolingo nutzen? Oder wie stehen Sie generell zu Flexibilität?
6. Autonomie: Auf die Frage, was würden Sie an Duolingo ändern wollen, wurde mit „Einstieg auf Level der eigenen Wahl“ geantwortet. Wie frei/autonom ist der Nutzer Ihrer Meinung nach in der App?
7. Feedback: Ist es realistisch ein differenziertes Feedback von einer App zu erwarten? Wie differenziert ist das Feedback in Duolingo?
8. Authentizität: „Mehr Alltagssprache“ wurde als Antwort auf die Frage, was würden Sie ändern wollen angegeben. Für wie authentisch halten Sie die Sprache, Übungen etc. bei Duolingo?
9. Unter dem Punkt „Was würden Sie an Duolingo ändern wollen“ hat ein Teilnehmer „Layout“ angegeben. Wie finden Sie das Layout von Duolingo? Würden Sie dieser Antwort zustimmen?
10. Des Öfteren wurde in der Umfrage erwähnt, dass Grammatikerklärungen fehlen. Wie stehen Sie dazu, dass kaum Grammatikerklärungen bei Duolingo vorhanden sind?
11. Es wurde auch einige Male das Fehlen einer Lehrperson, um nachzufragen etc., kritisiert. Was denken Sie, wie Duolingo versucht, das Fehlen einer Lehrperson zu

- decken? Welche Alternativen bietet Duolingo zu der Lehrperson? Ist es gelungen oder ist die Kritik berechtigt?
12. Auf die Frage, welche Nachteile Duolingo gegenüber dem traditionellen Unterricht hat, wurde mit „Der traditionelle Unterricht hat mehr Möglichkeiten die Themen zu vertiefen und zu festigen“ geantwortet. Aber in der Literatur wird gesagt, dass digitale Medien mehr Hilfestellungen und die Möglichkeit etwas intensiver zu üben anbieten. Wie stehen Sie zu dieser Kritik?
 13. „Es fehlt das Sprechen der Sprache“. Wie stehen Sie zu diesem Defizit bzw. sehen Sie dies als Defizit der App? Welche Fertigkeiten werden wie intensiv mit Duolingo trainiert?
 14. Wie sehen Sie die Zukunft der Sprachlernapps und auch von Duolingo? Was für ein Potenzial steckt hinter solchen Apps? Gibt es bei Duolingo Defizite?
 15. Welche Vor- oder Nachteile sehen Sie in Duolingo gegenüber dem traditionellen Fremdsprachenunterricht oder eventuell auch zu anderen Sprachlernapps?
 16. Ist es möglich mit Duolingo eine Sprache zu lernen? Oder sollte man solche Angebote eher als eine Ergänzung zum Unterricht sehen?

Transkriptionsregeln

1. Sprachglättung: leichte Sprachglättung
2. Pause:
 - (.) Pause bis zu einer Sekunde
 - (2) Angabe der Pausenlänge in Sekunden
3. Sprachklang:

Betonung → unbedingt betontes Wort
unbedingt betonte Silbe
 Dehnung → ja: gedehntes Wort
 nie::mals gedehnte Silbe → Anzahl der : entspricht annähernd der Länge der Dehnung
 Lautstärke → **niemals** im Vergleich lauter gesprochenes Wort
niemals im Vergleich leiser gesprochenes Wort
4. Lautäußerungen, Wortabbrüche und Verschleifungen:

Lautäußerungen → ehm, eh, mhm; teilweise mit Kommentar in Klammern, wie ((bejahend)) mhm
 Wortabbrüche → einf- abgebrochenes Wort
 ein- ehm -fach Wiederaufnahme eines abgebrochenen Wortes
 Verschleifungen → ich&bin&also&ich auffällig schneller Anschluss
5. Nicht-sprachliche Ereignisse:

Begleiterscheinungen des Sprechens, wie zum Beispiel lachen, werden vor dem gesprochenen Wort/Satz in Klammern angegeben. Das Ende der Begleiterscheinung wird mit (+) markiert.
6. Interaktion:

Gleichzeitiges Sprechen wird mit der Partiturschreibweise kenntlich gemacht.
7. Unsicherheit und Unterbrechung:

Ein unverständliches Wort bzw. mehrere unverständliche Wörter werden mit (...?) bzw. (...??) markiert.
 Unterbrechungen werden wie folgt angegeben #00:01:33bis00:02:12#
8. Zeichensetzung:

Kurzes Absetzen der Stimme wird mit einem Komma , kenntlich gemacht.
Das Senken der Stimme bei einem Satzabschluss wird mit einem Punkt .
kenntlich gemacht.
Das Heben der Stimme bei Fragen wird mit einem Fragezeichen ? kenntlich
gemacht.

Interviewtranskription

Interview Nr. 1

Datum und Ort: 09.10.2017 in Marburg

Dauer: 41 Minuten und 48 Sekunden

Transkribiert von: Merve Usta

- 1 Interviewer = I
- 2 Experte = E
- 3 I: Das fängt an
- 4 E: Alles klar
- 5 I: also: ehm: wie schon gesagt ich hab eine eh: (2) Evaluatio- also ich mach´ eine
6 Evaluation für die: eh der Sprachlernapp Duolingo aus der Lernerperspektive und dazu
7 habe ich Leitfragen eh aufgestellt zu den Aspekten Usability, Autonomie und
8 Individualisierung, Adaptivität Flexibilität Feedback Motivation und Interaktio- eh
9 Interaktivität (.) u:nd da das sind halt so Aspekte die mich eh interessieren und Ziel
10 dieses Interviews ist es halt so ein Perspektivenwechsel zu schaffen&also aus der Sicht
11 eines Experten zu hören wie diese Aspekte (.) bei Duolingo realisiert wurden
- 12 E: mhm
- 13 I: und ob und in wie weit die As-pekte umgesetzt wurden. Das soll halt so eine
14 Ergänzung zu der Hauptstudie sein.
- 15 E: mhm
- 16 I: Okey Sie haben sich ja intensiv mit Duolingo beschäftigt, und: auf der Homepage
17 von Duolingo steht das es die beste neue Methode ist eine Sprache zu lernen (.) was ist
18 denn eigentlich also was ist denn die Idee hinter Duolingo? Was für eine Methode ist
19 das.
- 20 E: ehm: ja kann ich direkt ansetzen bei dem: Werbeslogan eigentlich den Duolingo
21 verwendet wenn die sagen das die beste neue Methode oder auch in der Abwandlung
22 ich weiß auch das die damit werben eben ganz stark natürlich um Leute zu bekommen
23 die die App benutzen ehm (.) dann: und dann daraufhin antworten muss was ist denn so
24 das Besondere daran oder was steckt dahinter dann ist das eigentlich und das vielleicht
25 ist das fast schon wie&zu&sagen ein kleines Fazit un- gar nicht unbedingt was Neues
26 sondern das wird sozusagen so verkauft wird können vielleicht im: eh im weiteren
27 Verlauf des&Interviews genauer darauf eingehen ehm das es was neu sein soll also
28 was da hinter steckt generell bei dem Sprachenlernen mit Duolingo ist, das das ganze
29 (.) ohne ja: das (.) in dem Sinne trockene Grammatiklernen passiert im Sinne von,
30 heute lernen wir, die Vergangenheitsform und so weiter sondern dass das ehm (.) mehr
31 oder weniger immersiv das heißt in den Übungen versteckt passiert&das ganze findet
32 auch nur so statt das im Grunde gar keine (.) ehm also es gibt ja keine Lehrkraft die
33 jetzt dahinter&steht und das Ganze die Inhalte vermittelt sondern das macht die App
34 die: Inhalte sind vorgegeben ja die sind vorher programmiert worden ehm der Nutzer
35 oder die Nutzerin: arbeitet sich durch durch eine: Art von ehm (.) ja (.) eine Art von
36 Baum könnte man sagen&wenn man das Ganze jetzt ehm aufdröselst also beginnend
37 von einem Grund- eh Grundkurs oder eh Grundunit ehm könnten das jetzt Einheit
38 nennen bis hin zu: weiter und weiterführenden und tiefergehenden Übungen ehm: und
39 da sind wir eben bei dem zweiten Punkt das Ganze (.) eh Programm die ganze App
40 bestehen eben im Endeffekt aus Sprachlernübungen die aneinandergereiht sind (.) ehm:
41 beispielsweise (2) ja man (.) übt beispielsweise: oder es gibt Übersetzungsübungen es

42 gibt ehm ehm: Lücken-texte in gewisser Form es gibt ehm (...?) es soll Sprechübungen
 43 geben ehm ja verschiedene eh- ehm Arten von Übungen, das Ganze ist aber eben nicht
 44 sehr komplex man kann das Ganze runterbrechen und (.) sieht dann das das Ganze
 45 nicht unbedingt was neues ist sondern eben (.) das Neue daran vielleicht wäre dieser
 46 spielerische Charakter *in Duolingo halt*.

47 I: Okey ehm: Sie haben erwähnt das: Duolingo vorprogrammiert ist und das man halt
 48 eine Art Baum hat was der- welchen der Nutzer halt abarbeitet ehm: ich habe in der
 49 Umfrage gefragt was würden Sie an Duolingo ändern wollen und da sta- hat
 50 jemand&geantwortet „Einstieg auf Level der eigenen Art eh eigenen eh Wahl

51 E: mhm

52 I: und: jetzt in der Literatur wird ja gesagt das Autonomie sehr wichtig ist das Lerner
 53 selbstbestimmen sollen und wie: frei wie autonom ist denn der Nutzer dann bei
 54 Duolingo, wenn alles vorprogrammiert ist.

55 E: ja nicht nicht richtig autonom das ist auch eine Kritik die ich anführen kann (.) oder
 56 die ich unterstützen würde ehm bei der Aussage, man hat die Wahl zu Beginn, dieser
 57 App wenn&man&die&zum&ersten&mal nutzt beziehungsweise wenn man eine neue
 58 Sprache die man dann jetzt nehme ich schon vorweg neue Sprache oder eine Sprache
 59 (.) ehm eben mit dieser App lernen möchte, das man eine Art Einstufungstest macht,
 60 ehm wissen Sie sicherlich und das man eben auch für Niveau (.) null wenn ich jetzt
 61 Niveaus sind auch nicht angegeben (.) ehm deswegen ab null (räuspert sich) sozusagen
 62 beginnt (räuspert sich) das sind die Entscheidungen die man zu Beginn treffen kann
 63 ehm man macht dann diesen Einstufungstest ja und dann eben werden automatisch ehm
 64 bestimmte Units oder Einheiten schon freigeschaltet. Dann weiß das Programm okey:
 65 der Nutzer oder die Nutzerin hat den Kenntnisstand von der Sprache so ungefähr das
 66 habe ich gerade abgefragt (.) und eh dementsprechend kann die Person dort ansetzen.
 67 Ansonsten eh ist es mit der Autonomie oder mit dem autonomen Lernen bisschen (.)
 68 oder mit dem selbstgesteuerten Lernen bei Duolingo wenn man den Begriff
 69 auch&nochmal verwenden will (.) ehm bisschen schlechter gestellt womit man
 70 argumentieren kann ist das mir natürlich als Nutzer oder Ihnen als Nutzerin eben
 71 freigestellt ist wann (.) und wo ich das Ganze mache. Also ich bin nicht gebunden an
 72 einen Ort oder an eine Zeit ehm (.) ich bin aber sehr wohl gebunden an die Vorgaben
 73 die&das Programm eben macht und das ist durch diese Vorprogrammierung auch nicht
 74 unbedingt anders mö:glich. (2) eh: sofern Sie- ich weiß nicht ob Sie später noch auf
 75 Adaptivität eben zu sprechen&kommen deswegen lasse ich das dann mal aus: ehm das
 76 wäre noch ein Punkt aber: eh anson- bleibt einem nicht viel übrig, bei diesem
 77 Programm *ja: momentan*

78 I: ja: dann machen wir sofort mit Adaptivität auch weiter (.) als Kritikpunkt in der
 79 Umfrage wurde auch angegeben das das Programm sich nicht an den Lernenden
 80 anpasst.

81 E: Ja

- 82 I: und auch in der Literatur wird au- gesagt das eh- Ler- das Lernsoftware auch Apps
83 adaptiv sein sollen&das sie sich an den Lerner anpassen sollen&wie adaptiv ist denn.
84 Duolingo oder ist Duolingo eine adaptive App.
- 85 E: ja:: ehm (2) bisschen schwierig so: genau festzulegen ehm (.) ich glaube schon das
86 es gewisse Punkte gibt die: m: gewisse Adaptivität (.) widerspiegeln die in der App
87 auch zu finden sind. Das bedeutet (.) ehm insofern (.) beispielsweise es gibt Übungen
88 ehm: hinsichtlich des Wortschatzes oder de- der des Voka- also es geht um
89 Vokabeln lernen es werden neue (.) neue Vokabeln eingeführt und ehm ja die werden
90 eben ähnlich wie bei einem Vokabel- einem (.) Karteikasten abgefragt und das
91 Programm merkt wenn man diese Vokabel kann keine Fehler mehr dann macht eh
92 werden die dann nicht mehr abgefragt. Ehm: (.) also es passt sich gewissermaßen schon
93 an den Kenntnisstand an den (.) an den Lernfortschritt dann des Lerner oder Lernerin
94 an was aber nicht so ist ist das andere Inhalte irgendwie rangezogen werden, also das
95 das Ganze (2) wenn man sich das Ganze vorstellt als geschlossenes System eben als
96 dieses programmierte System, oder Programm oder diese App wie sie es nennen
97 möchten, dann ist es vielleicht verständlicher wenn man das so als auch eben ja
98 abgeschlossene hinsichtlich der Veränderungen sieht (.) das Ganze soll ja für Millionen
99 oder für am besten jeden Menschen auf der Welt (.) eh Nutzen bringen und das Ganze
100 dann komplett adaptiv zu machen wo sich ja natürlich einzelne eh Personen (2) und ich
101 möchte wirklich nicht von Lern-typen eh reden, weil das wäre wiederum deutlich
102 falsch das ehm unterscheiden ist es ein bisschen schwierig was Adaptivität angeht.
103 Aber (.) da die Inhalte vorgegeben sind (.) ja ist das ganze eigentlich sehr&sehr
104 eingeschränkt. *Da ist nicht viel mit Adaptivität.*
- 105 E: ja (.) ehm: vorprogrammiert ist auch das Feedback bei Duolingo und (.) ehm ist es
106 realistisch ein differenziertes Feedback von einer App zu erwarten.
- 107 E: Nicht ohne: eine: Lehrkraft die dahinter steht, nein: glaube ich nicht ehm (.) ich
108 denke das ist ein wünschenswertes Ziel definitiv. Wenn man jetzt sagen würde (.) ehm
109 die App gibt differenziertes Feedback sagt ehm (.) ja die Fehler die jetzt an dieser
110 Stelle gemacht worden sind: ehm werden auch analysiert von dem Programm (.) und
111 dann wird aufgezeigt eh dem Nutzer oder der Nutzerin ehm (2) dieser Fehler den (.)
112 den machst du an der und der Stelle schau doch mal: auf das und das. Ja das wäre
113 relativ differenziert: das wäre auf die einzelne Person eingehend irgendwie: dargestellt
114 aber bei Duolingo ist es dann immer so das die Fehler tatsächlich ehm (.) ja im Grunde
115 mit einem: (.) Audio und einem auch eh visuellen Signal eigentlich dargestellt werden,
116 irgendwie hier ist- hast du dich verschrieben beispielsweise hier ist ein Typo würde das
117 auf Englisch immer heißen ehm (.) und das&musst&du anders machen es wird aber gar
118 nicht darauf im Grunde genau eingegangen vielleicht liegt es ja an- a- gibt's
119 verschiedene Gründe dafür. Weshalb diese Fehler auftreten. *Das macht dieses*
120 *Programm nicht.*
- 121 I: ja
- 122 E: *wünschenswert ja*
- 123 I: dann: eh kommen wir zu Motivation das wird ja auch in der Literatur als Vorteil von
124 digitalen Medien: beschrieben und in wie weit motiviert denn Duolingo seine Nutzer.

125 E: mhm (.) ehm: das schafft das Programm tatsächlich (.) ziemlich gut würde ich
 126 behaupten (2) das Programm (.) ich würde jetzt erst mal auf die Ebene des Aufbaus des
 127 Programms gehen weshalb ich glaube das es die Nutzer motiviert das ist jetzt natürlich
 128 auch meine Sicht (.) und das kann nicht allgemein gefasst werden denke ich denn eh:
 129 Motivation ist ja auch was Individuelles natürlich. Ganz klar ehm (.) es sind Elemente
 130 eingebaut eben diese spielerischen Aspekte ja (.) wenn wir von wie Gamification
 131 sprechen: also ehm das ganze Lernen wird zum Spiel sozusagen durch die App (.) ehm
 132 man bekommt beispielsweise oder wird begleitet durch (.) einen Avatar in Form einer
 133 Eule, man bekommt (.) ehm Punkte oder sogenannte Lingots glaube ich nennt sich
 134 diese (.) Währung bei Duolingo ehm die einen natürlich ermöglicht dadurch bestimmte
 135 Inhalte freizuschalten, Sonderinhalte oder (.) ehm für diese (.) für diesen Avataren
 136 bestimmte Kleidung noch zu zu erwerben ich bin gar nicht mehr im Klaren darüber
 137 was es alle noch gibt also mit dieser Währung kann&man bestimmte Sachen kaufen.
 138 Auch und sich damit belohnen. Man kann allerdings auch und das ist ganz interessant
 139 (.) ehm noch das- vielleicht kommen Sie auch noch darauf zu sprechen, eh in einem
 140 Forum, (2) eh: mit anderen Nutzern interagieren und auch diesen Nutzern diese
 141 Währung sozusagen als (.) Dank für ihre Hilfe zukommen lassen. Das ist es noch ganz
 142 spannend, da findet also tatsächlich noch eine Interaktion mit anderen Nutzern statt.
 143 Ehm motivierend daran ist ja durch&diesen&spielerischen Charakter ich kriege bei (.)
 144 richtigen Antworten kriege ich ja positive Rückmeldung im Sinne von einem (.) ein-
 145 einer Fanfare die eh (.) eben dann kommt oder wenn ich mein Tagesziel selbstgesetztes
 146 erreicht habe (.) das ich von ehm von diesem Avatar beglückwünscht werde und ja ich
 147 mich einfach dadurch gut fühle sozusagen gelernt zu haben. Ich denke das ist die große
 148 Motivation die dahinter steckt. (.) Persönlich muss ich sagen könnte noch aber das ist
 149 dann rein spekulativ und auch individuell natürlich eine Motivation sein die ich eben
 150 nicht (.) im Klassenraum sitze und ehm eine Lehrkraft (.) ja mit- ihr direkt interagieren
 151 muss, von dieser Lehrkraft benotet werde, letztlich ehm für meine Leistung sondern ich
 152 kann das ganz für mich selber eben zeit und raumunabhängig gestalten du naja wenn
 153 ich Fehler mache dann ist es eben was anderes als ob ich die in einem (.) Klassenraum
 154 mit noch 20 Mitsch- lernern lernerinnen mache oder eben alleine. *Ja und das ist auch*
 155 *noch was was Motivation angeht*

156 I: ja Sie sind auf das Thema Interaktion eh zu sprechen gekommen, also was: (.)
 157 verstehen Sie denn unter Interaktivität einer Sprachlernapp das: kommt in der Literatur
 158 jetzt häufiger vor.

159 E: mhm gibt's auch einen ganz schönen Sammelband (lacht) vor kurzem
 160 rausgekommen. O das ist ein schwieriger Begriff

161 I: ja

162 E: tatsächlich ist ein sehr&sehr komplexer Begriff ehm (3) ich kann und will den dann
 163 eigentlich nur: in Bezug auf Duolingo tatsächlich auch ansprechen, was ich darunter
 164 verstehe, (.) ehm und das bezieht sich im Grunde auf mehrere Ebenen. Bei dem
 165 Programm selber dankt man das eine Interaktion, also ein Handeln zwischen (.) zwei ja
 166 Personen oder eben auch noch etwas anderem, stattfindet also das heißt ich habe auf
 167 der einen Seite die App oder die Anwendung und ich habe den Nutzer oder ich bin auf
 168 der anderen Seite der Nutzer das heißt ich interagiere oder es besteht eine Interaktion

169 (.) zwischen mir und diesem Programm. Das kann auf der rein technischen Ebene
 170 ablaufen das&ich das Programm bediene: das das Programm mir wiederum auch
 171 Feedback gibt, also das eben das beidseitig ist das es nicht nur Input gibt sondern auch
 172 eben dann Output oder Feedback ehm auf der anderen Seite (2) ist es eben möglich das
 173 und das ist aber eh: vielleicht auch jetzt wirklich speziell bei Duolingo der Fall ich
 174 kenne mich nicht bei allen Sprachlernapps aus muss ich sagen, ehm (.) das eben die
 175 Möglichkeit besteht in einem Forum (2) oder auch in der App in einem ja unter einer
 176 Übung sozusagen Hilfe anzufordern und dann in einer Art Forum zu kommen, wo
 177 andere Nutzer (.) ehm Fragen stellen (.) Fragen beantworten, Probleme lösen. und das
 178 Ganze geschieht ja wenn wir über Interaktivität reden diese Interaktion passiert ja über
 179 das Programm. Das heißt das Programm dient nur als ja ist nur Mittel zum Zweck.

180 I: mhm

181 E: gibt die Inhalte vor aber die Nutzer auf der einen Seite auf der anderen Seite
 182 interagieren eben über dieses Forum oder diese App. Helfen sich und ehm ja: geben im
 183 Grunde Denkanstöße. Ich denke das ist auch ein ganz wichtiger Teil der Interaktivität.
 184 (2) ja und sollte nicht eh: vergessen werden im Grunde.

185 I: ja das Forum

186 E: mhm

187 I: soweit ich weiß, ist das Forum in der Sprachlernapp nicht vorhanden

188 E: mhm (bejahend)

189 I: ist das ein Defizit dann?

190 E: Ich glaube es gibt Gründe dafür das&es nicht vorhanden ist zumindest ehm: kann
 191 ich mir die denken. Weil das natürlich (2) **ja** für den Aufbau der App auch noch mal
 192 eine Änderung bedeuten würde ehm das heißt man müsste konkret eh:: das ganze (.) ja
 193 darstellen können das ist eine rein graphische Sache das man ein komplettes Forum
 194 irgendwie darstellt (.) ich glaube es gibt allerdings ehm (.) die Möglichkeit unter einer
 195 Übung (.) also wenn man (.) beispielsweise jetzt ehm ein Satz (...?) übersetzen muss
 196 von der ehm Ausgangs- in die Zielsprache natürlich (.) und man hat einen Fehler darin
 197 (.) und man fragt sich jetzt aber (2) wo liegt denn genau der Fehler&oder was ist denn
 198 hier los das ist dieses mangelnde Feedback vielleicht ich möchte wissen einfach was
 199 war jetzt genau falsch daran. (.) oder man hat selber in der Übersetzung des Programms
 200 einen Fehler entdeckt das kann es auch geben da gibt es glaube ich ich hoffe eh ich sag
 201 da jetzt nichts Falsches ich hab es schon lange nicht mehr benutzt die Möglichkeit
 202 unter dieser Antwort noch einen Knopf einen Button zu drücken (.) um dann in so eine
 203 Art (.) ich nenne das oder: ich hab das selber mal: relationale Frage (.) genannt oder
 204 Forum kann man das dann nennen das bezieht sich also auf diese konkrete Übung, wo
 205 dann diskutiert wieder aber wieso (.) heißt das denn jetzt so und so *beispielsweise*. das
 206 übergeordnete Forum und das gibt's glaube ich tatsächlich nur in der: in der
 207 Webversion ehm befindet sich da nicht und das ist auch eigentlich ziemlich schade.
 208 Weil da auch ziemlich- ziemlich spannende ehm (.) ja (.) be-
 209 Bedeutungsaushandlungen teilweise zwischen den Nutzern entstehen.

- 210 I: Ja (räuspert sich) dann möchte ich mit Authentizität weitermachen.
- 211 E: mhm
- 212 I: es wurde auch in der Umfrage kritisiert das Duolingo keine Alltagssprache also das
 213 die Übungen nicht in der Alltagssprache sind und: ehm (.) für wie authentisch halten
 214 Sie denn die Sprache oder die Übungen bei Duolingo&und muss das unbedingt
 215 authentisch sein
- 216 E: ehm:: Ich glaube (2) das Ganze kann man sogar noch noch viel größer aufziehen die
 217 Frage nehmen wir mal als Beispiel Spanisch ich möchte jetzt Spanisch lernen (2)
 218 unabhängig davon ob ich jetzt schon Vorkenntnisse habe oder nicht (.) wähle ich dann
 219 den Kurs aus (.) wir können auch Englisch nehmen wir könnten auch andere Sprachen
 220 nehmen (.) jetzt ist die Frage jetzt höre ich mir die: (.) die ersten Übungen an ich höre
 221 zum ersten Mal (.) wie:: das ausgesprochen wird die Wörter&ich höre das alles zum
 222 ersten Mal, das ist alles jetzt fiktiv ehm und denke okey das ist einfach jetzt so so
 223 spricht man das eben so spricht man das aus, was nicht von vielen glaube ich von
 224 vielen Lernern nicht (.) bewusst (.) wahrgenommen wird ist das&das Ganze natürlich
 225 (.) aufbereitet ist, also das ist ehm (.) eine: (3) ja künstliche: (2) künstlich
 226 zusammengestellte eh Übung (.) die ehm Mithilfe (.) oftmals einer bestimmten
 227 Software oder auch meinetwegen (.) durch Muttersprachler irgendwie
 228 zusammengestellt worden ist. Wenn ich aber von dieser höheren Ebene spreche dann
 229 (.) meine ich damit (.) ist die Frage schon welches Spanisch welche Variante? Nehme
 230 ich- eh Varietät nehme ich. Nehme ich das Spanisch aus Mexiko. Nehme ich eh
 231 Spanisch als Grundlage (.) aus Spanien oder: aus Kolumbien und
 232 *so&weiter&und&so&fort* und ehm: da muss ich schon sagen das ist mir schon relativ
 233 negativ aufgefallen, ehm gerade wenn man eben (.) also in meinem Fall war das jetzt
 234 ganz konkret eh war das Portugiesisch. Weil sich eben tatsächlich (.) das Portugiesisch
 235 beispielsweise in Brasilien und das Portugal eh Portugiesisch in Portugal sehr stark
 236 unterschieden können. So das ist eh der eine Punkt zu: dem authentischen
 237 Sprachgebrauch. Der andere Punkt ist das was Sie angesprochen hatten, ist
 238 Alltagssprache. (.) ehm: die Frage ist wenn ich Deutsch lerne mit Duolingo (.) und ich
 239 lerne Sätze wie „Kannst du mit bitte die Milch geben.“ Als Beispiel falls es den Satz
 240 überhaupt gibt ehm und im Alltag heißt es aber „Kannste mir (.) bitte (schnell
 241 gesprochen) mal die Milch geben.“ Also viel schneller, zusammengezogen eh (.)
 242 verschluckte Wörter (.) beispielsweise. Dann ist es natürlich die Frage, ja wie wird die
 243 Person&die&mit Duolingo Deutsch gelernt hat dann später im Alltag tatsächlich das
 244 verstehen. (.) Ja und dann ist vielleicht noch der dritte Punkt was authentische eh
 245 Sprache angeht sind generell die Sätze, die ich ehm (.) ziemlich kritisieren kann auch
 246 ehm oder kritisieren möchte oder den Fokus darauf richten möchte. Die wirken (.)
 247 teilweise zusammenhanglos ehm ohne wirklichen Inhalt eh (.) also Sätze wie: eh die-
 248 (.) die Katze *ja obwohl das ergibt vielleicht noch Sinn* trinkt keine Milch aber ehm (2)
 249 naja es gibt ziemlich große Unsinnssätze, ja wo man sich dann auch fragt brauche ich
 250 das überhaupt später mal. (...?) *ist das authentisch* deswegen das ganze Konstrukt von
 251 Authentizität *ja*
- 252 I: Ja. Ehm Sie haben am Anfang schon Grammatikerklärungen (.) eh genannt. Des
 253 Öfteren wurde auch in der Umfrage erwähnt das Grammatikerklärungen fehlen das die

254 sich halt mehr Grammatikerklärungen wünschen. Eh: wie stehen Sie denn dazu&also
 255 braucht man wirklich Grammatikerklärungen oder (.) warum gibt es überhaupt keine
 256 Grammatikerklärungen bei Duolingo.

257 E: mhm also warum gibt es die nicht ich glaube der simple Grund weil man die Lerner
 258 nicht langweilen will (.) was nicht heißt das ich die für unsinnig erkläre überhaupt nicht
 259 ich finde das sehr sehr wichtig. Ehm (.) ich finde das wichtig weil das ansonsten auch
 260 zu- (.) in Bezug immer auf die (...?) weil das ansonsten zu: ehm Frustrationen führen
 261 kann. (.) also wenn ich verstehen will wie: ehm (2) Pluralendungen funktionieren in
 262 einer Sprache beispielsweise (.) oder wie Plural generell in einer Sprache funktioniert,
 263 in einer mir fremden Sprache funktioniert (.) und ich Übung für Übung durchmache (.)
 264 es wird mir aber nicht explizit erklärt ich muss das sozusagen selber herausfinden, ehm
 265 entdecke dann aber auch Unregelmäßigkeiten die es ja in jeder Sprache gibt es ist ja bei
 266 vielen ehm grammatischen Phänomenen einfach die eh (.) Tatsache das die nicht
 267 immer nur einer Regel folgen sondern es gibt immer Ausnahmen ist ja auch klar, ehm
 268 dann ist die Frage ob ich an irgendeinen Punkt komme wo: (2) ja wo ich sage das kann
 269 ich eigentlich nur: explizit machen. Also ich muss sagen so und so funktioniert das
 270 Ganze. Und im Übrigen, das möchte ich hier einschieben ehm (.) bietet das Forum
 271 eben gerade an diesem Punkt die wichtigen Infos. Weil da dann Fragen kommen wie
 272 „Ich verstehe das gar nicht, wieso heißt (.) eh (.) Kinder auf Schwedisch (.) barn aber:
 273 das Kind heißt auch barn.“ Beispielsweise es gibt kein Unterschied und dann erläutert
 274 jemand der vielleicht (.) vom Niveau her weiter ist oder höher ist sozusagen also
 275 einfach schon das Phänomen&erklären&kann meinetwegen Muttersprachler die das (.)
 276 erklären können eben dann stellen Regeln klar. Also geben im Grunde dann (.) die
 277 Informationen die (.) normalerweise von der Lehrkraft kommen würde oder von dem (.)
 278 eh von der App und ehm ich denke das das sehr sehr wichtig ist und eh (.) sicherlich
 279 gibt es auch wieder Leute die argumentieren „naja aber Kinder lernen ja auch wenn sie
 280 (.) ja eben ja aufwachsen wenn lernen die Sprache auch ohne diese ehm expliziten ehm
 281 Erläuterungen“ ich denke aber das wir (.) eben bei diesen Nutzern nicht von (.) Babys
 282 reden, nicht von den Kindern sondern wir reden ja von (.) dann auch älteren Lernern
 283 also das Prinzip dieser Immersion oder immersiven (.) Lernumgebung ist dann
 284 bisschen unangebracht vielleicht.

285 I: eh Sie haben jetzt auch öfters mal das Forum angesprochen. Eh dient das Forum dazu
 286 eh das Fehlen der Lehrperson irgendwie zu decken? Weil das wurde nämlich auch
 287 kritisiert das man nicht nachfragen kann, eine wirklich kompetente Lehrperson hat. Ist
 288 das Forum dazu da oder gibt es auch andere Alternativen.

289 E: Es gibt immer Alternativen. Ich kann ja beispielsweise wenn ich jetzt den (2) ja ob
 290 ich jetzt die App benutze oder die Webversion denke ich macht keinen großen
 291 Unterschied aber ich kann ja auch aus dem Programm kurz rausgehen kann was
 292 nachschlagen selber recherchieren. Ehm mich dann informieren. Ehm (.) ich denke
 293 trotzdem das das Forum eben ja die direkte Möglichkeit ist über einen Sachverhalt zu
 294 sprechen. Also zu sagen „Mir ist das jetzt aufgefallen und eh (.) ihr anderen dort (.) in
 295 diesem Netzwerk von Lernerinnen und Lernern (.) euch ist das doch bestimmt auch
 296 aufgefallen&ihr kennt den Satz sagt doch mal was dazu.“ Das ist ganz schlicht so die
 297 Idee die dahinter steht. Der direkte Bezug eben diese Relation eben. Ehm zu der
 298 Übung. (2) Die Möglichkeit die ich vielleicht sehen würde (.) neben dem ganzen noch,

299 also neben dem Rausgehen, neben das- neben dem Forum, was ich- ich nenne es
 300 Forum eh ich glaub es heißt Diskussionboard *tatsächlich* ehm das man nutzen kann
 301 ehm (.) wäre tatsächlich und das wäre so der Ausblick vielleicht kommen Sie auch
 302 noch darauf was man verändern könnte, wäre sowas wie: es gibt einen Chatbot, aber
 303 hinter diesem Chatbot sind tatsächlich ja Lehrkräfte in irgendeiner Art, also diese Eule,
 304 mit der kann ich (.) mehr noch interagieren, die ist ja tatsächlich nicht so interaktiv, wie
 305 sie scheint also sie taucht nur manchmal auf und geht dann wieder weg aber ich könnte
 306 ja beispielsweise wirklich fragen, ich weiß nicht sie heißt Duo die Eule „Duo? Wie
 307 funktioniert das eigentlich (.) mit dem Plural im im Schwedischen.“ Ja wen ich die
 308 Frage dann nochmal aufgreife. Und dann erkennt er vielleicht auch nur so (.) ja so
 309 Schlagwörter so bestimmte Wörter Plural, Schwedisch und gibt mir eine Antwort aus
 310 einer (.) Datenbank das könnte auch sein, die vorher natürlich von sogenannten ja von
 311 Experten nicht sogenannten aber von Lehrkräften und so weiter gefüllt worden ist **oder**
 312 es kommt tatsächlich eine reelle (.) Person (.) dazu die hinter der Eule (.) steht und
 313 dann eben diese Beantwortung also auch übernimmt.

314 I: Ja (räuspert sich) dann: möchte ich noch zu einer weiteren Kritik kommen eh da
 315 wurde in der Umfrage gesagt das der traditionelle Unterricht mehr Möglichkeiten bietet
 316 Themen zu vertiefen und zu festigen. Sehen Sie das auch als ein Kritikpunkt bei
 317 Duolingo, ob man da halt eh Themen nicht vertiefen kann, weil **eigentlich** soll man ja
 318 durch digitale Medien selber vertiefen können (.) mehr lernen was man eh braucht und
 319 so weiter und

320 E: ja (.) Aber genau das schafft Duolingo meiner Meinung nach nicht und das liegt an
 321 den an den vorgefertigten Einheiten, die nicht darüber hinausgehen das beispielsweise
 322 ehm (.) ja wenn es jetzt um (.) die Einheit (.) Tiere geht ich- oder Farben, nehmen wir
 323 Farben ehm ist eine der Grundeinheiten glaube ich die man lernt in den Sprachen bei
 324 Duolingo, das dann ein Impuls gegeben wird von wegen „Hier ist ein Link guck doch
 325 mal auf der Seite nach.“ Oder „Wenn du noch mehr darüber lernen willst, schau hier
 326 oder mach doch diese Übung.“ Und so weiter das man aus dem Programm rausgeht,
 327 das ist nicht der Fall das bleibt im Grunde bei dieser Einheit man lernt das übersetzt
 328 immer eh brav und und ja eignet sich das so an durch die Übungen. Ehm (2) deswegen
 329 da da ist der tradi- traditionelle Unterricht eh in Anführungszeichen wenn man das jetzt
 330 so sagt ist ja auch abhängig von der Lehrkraft wie das gestaltet wird, aber der
 331 Fremdsprachenunterricht bietet viel viel mehr erstmal ich kann (.) ehm komplexere
 332 Aufgaben gestalten, die eine Zusammenarbeit von fordern von Lernern ehm (.) ja ich
 333 kann (2) im Grunde auch (.) Aspekte mit reinbringen also digitale Medien sind ja nicht
 334 ausgeschlossen gar- überhaupt nicht ehm (.) ich kann natürlich mit eh Realia nennen
 335 die sich al- ich kann könnte mit Münzen also mit ehm Gegenständen (.) eh aus diesen
 336 Fremdsprachenland agieren eh die mit reinbringen, ehm verschiedene Methoden, ehm
 337 (.) verwenden Methodiken. Es ist vielfältiger, einfach, ja vielfältiger.

338 I: Ehm sehen Sie aber auch Vorteile von Duolingo gegenüber dem traditionellen
 339 Unterricht.

340 E: mhm eh ja:: also den einen Vorteil hatte ich schon und vielleicht mag das auch der:
 341 der größte Vorteil sein oder das sind jetzt zwei die ich gerade im Kopf habe. Also der
 342 eine (.) ist das ich eben zeit- und ortsunabhängig lernen kann. Ehm und damit

343 zusammenhängt gewissermaßen das ich ehm (2) natürlich in meinem Tempo lernen
 344 kann, aber eben auch (.) keine (.) Angst haben muss vor beispielsweise negativen (.)
 345 Feedback, direkt. Also es gi- herrscht eine gewisse Distanz, es ist erst mal natürlich
 346 sind das ist das keine reale Person, die mich da bewertet, es gibt eigentlich keine
 347 Verbindlichkeiten bei dem Programm, ich kann es nutzen ich kann es auch nicht
 348 nutzen, ehm (.) ich werde im Grunde mehr dafür belohnt wenn ich es nutze, also ich
 349 kriege dann eh Rückmeldungen wie „Super das du heute den Tag durchgezogen hast.“
 350 Oder „Super das du schon drei Tage hintereinander lernst.“ Ehm das (.) ist jetzt
 351 natürlich die Frage, das kann man auch für Unterricht beispielsweise jetzt nicht
 352 übertragen das man sagt „Super das du heute wieder in die Schule gekommen bist.“ Ja
 353 weil das natürlich was anderes ist. Eh dennoch ist das so, eine Frage eben wenn man
 354 sich vorstellt man sitzt mit 20 anderen sch- eh eh also Mitschülern und Mitschülerinnen
 355 im Klassenraum (.) und man wird drangenommen was ja jetzt auch wie gesagt eh eh (.)
 356 wenn man das überträgt auf die App, die App (.) möchte das man eine Frage
 357 beantwortet, eine Übung ehm (.) behandelt oder ehm: macht (2) und macht einen
 358 Fehler dann steht man da und wird vielleicht angeguckt im Klassenraum und fühlt sich
 359 unwohl und diese Ängste hat muss man (.) nicht unbedingt habe zumindest ehm *wenn*
 360 *man die App benutzt*. Das sind wirklich tatsächlich die größten Vorteile die ich sehe,
 361 ehm ja: (2) und die anderen eben nicht so sehr, die rücken in den Hintergrund.

362 I: Sie haben jetzt auch zweimal erwähnt das man ortsunabhängig zeitunabhängig lernen
 363 kann. Ehm (.) ist das aber auch wirklich so, das man halt wirklich **überall** mit der App
 364 lernen kann.

365 E: Theoretisch ja, praktisch nein natürlich, genau. Ehm: (3) einmal das ist es klingt
 366 vielleicht (.) das: (.) ganz abgedroschen natürlich geht es nicht wenn ich ehm: (.) also
 367 ich brauche natürlich die: eh (.) das Smartphone was in dem Moment funktioniert, ist ja
 368 logisch. Und ich brauche auch eigentlich und das wird oft vergessen, auch die
 369 Umgebung (.) die mir die Möglichkeit gibt eben so zu lernen. Also wenn ich jetzt keine
 370 Kopfhörer habe und muss das Ganze laut machen also ehm über den Lautsprecher des
 371 Smartphones und sitze jetzt in Bus Bahn (.) ja in der U-Bahn wo auch immer wo es laut
 372 ist wird es schon schwierig. Ich verstehe (.) nicht richtig muss mir an das Ohr halten,
 373 wenn dann auch noch Übungen von Sprechen eh eh zum Sprechen kommen zur
 374 Aussprache kommen Entschuldigung, dann ehm (.) wird es sowieso schwer, dann
 375 versteht mich das Programm nicht richtig. Deswegen ja: natürlich nicht wirklich orts-
 376 eh -unabhängig (.) zeitunabhängig ist auch immer sehr auf- (.) -gehübscht könnte man
 377 sagen die Frage ist natürlich ob man das will ob man um drei Uhr nachts lernt und so
 378 weiter. Ehm aber es (.) es ist eben die Theorie die hinter dem mobilen Lernen steht das
 379 die Geräte das einfach ermöglichen. (2) *deswegen ja*

380 I: ja. Und: eh kommen wir zu den Fertigkeiten. Welche Fertigkeiten denn überhaupt
 381 mit Duolingo trainieren?

382 E: mhm ehm: ja in aller erster Linie wäre das eh (.) das Schreiben in der ehm fremden
 383 Sprache. (.) ich (.) bin mir nicht sicher (.) wie das Ganze abläuft wenn (.) ehm ein
 384 anderes Alphabet gelernt werden muss. (3) Ich glaube tatsächlich das eh vielleicht ist
 385 das jetzt ein Sonderfall ehm das das noch davor geschoben wird, also das heißt das man
 386 tatsächlich da auch noch Einblicke bekommt und das Ganze lernt. Ehm andererseits

387 wie gesagt bestehen die meisten Übungen daraus ehm „Übersetze diesen Satz“ oder
 388 „Finde (...?) dafür eine Übersetzung“ und ehm dann dementsprechend der Input von
 389 den Vokabeln her vom Wortschatz her. (3) Das zweite und da tut sich glaube ich
 390 bislang aber tun sich viele Programme schwer, (.) eh ist das eh die Aussprache
 391 beziehungsweise das Sprechen aber das möchte ich eigentlich gar nicht so sagen. Ehm
 392 gefördert werden soll dadurch. Die Aussprache kann ich mir noch relativ gut vorstellen
 393 (.) auch bei dieser App ehm (2) wenn die Umstände passen. Wenn (.) die App gut
 394 programmiert ist und wenn die tatsächlich merkt das meine Aussprache von einem
 395 Wort gut ist, oder sehr gut ist wenn es so Staffellungen gibt, ehm da kann ich mir auch
 396 vorstellen das es ja sozusagen mich bewerten kann und meine Aussprache auch
 397 verbessernd kann, das tut Duolingo übrigens nicht. Da sind wir wieder bei dem
 398 Feedback das sagt entweder „Ich hab dich nicht verstanden.“ „Die Aussprache war
 399 falsch.“ Oder „Die Aussprache war richtig.“ Also es gibt kein differenziertes Feedback
 400 von wegen „Na aber hör mal so: und so das funktioniert so nicht.“ Ehm: hören (.)
 401 funktioniert auf eine ganz ähnliche Art und Weise wenn man das überhaupt so (.) so
 402 nennen kann. Also es gibt die Möglichkeit (.) natürlich sich Sätze anzuhören, die
 403 werden ausgesprochen ehm es- ich kann mir einzelne Wörter noch mal anhören ich
 404 kann mir die in normaler Geschwindigkeit anhören ich kann mir die verlangsamt
 405 anhören. (2) es klingt nicht mehr so authentisch das war ja auch diese eine Frage wenn
 406 ich mir das verlangsamt anhöre also wenn (langsam) ich so spreche (+) ist das (.)
 407 sicherlich nicht mehr so authentisch ehm und auch da wiederum wird das Ganze nicht
 408 wirklich (.) ja überprüft in dem Sinne. Also das ich jetzt- es gibt schon Übungen dazu
 409 das ich das dann schreiben muss was ich gehört habe (.) ohne das ich den Text lese
 410 ehm aber: es ist alles sehr stiefmütterlich muss ich sagen. Ehm lesen wäre dann noch
 411 die vierte (.) Fertigkeit (.) die wird (.) ja die wird nicht explizit: gefördert das ist im
 412 Grunde das passiert durch diese Übungen die vorgegeben sind also wenn es um
 413 schreiben geht eh dann: wird- sozusagen vorausgesetzt das ich das auch lesen kann was
 414 da in der Übung steht und eben wenn ich das Alphabet vorab lernen (.) muss passiert
 415 das sicherlich bei Sprachen die ich jetzt nicht kann damit ich das eben lesen kann&aber
 416 wir sind lange nicht so weit das später ehm (.) ja das irgendwie ein Jugendroman da auf
 417 einmal (.) vorgelegt bekomme und den lesen soll.

418 I: ja dann will ich kurz noch zum Layout kommen weil: das auch kritisiert wurde. Wie
 419 finden Sie denn das Layout von Duolingo ganz allgemein.

420 E: ehm: schlicht (.) tatsächlich. Ehm was ich nicht unbedingt schlecht finde, also
 421 schlicht ist nicht schlecht (.) in der Tat ehm ich finde das ist (.) manchmal von diesen
 422 Elementen die ich genannt habe diese spielerischen Elemente lenkt das auch ein
 423 bisschen ab von dem eigentlichen Inhalt (.) das ist eben die Frage möchte ich immer
 424 das diese Eule (.) dann in den Bildschirm kommt und sagt „Super gemacht.“ Und
 425 „Mach weiter so.“ und mich probiert zu motivieren. Warum kann ich die nicht weg- (.)
 426 -schalten in irgendeiner Funktion. Also das ist einfach zu viel wird, es gibt Menschen
 427 die eh und Lernerinnen und Lerner die es einfach nicht möchten (2) ehm da sind wir
 428 eben bei dieser Adaptivität. Ehm vielleicht aber auch von außen dann oder
 429 Personalisierung. Ehm (2) ansonsten ist immer die Frage wenn das Ganze als App
 430 erscheinen soll hat es ganz pragmatische Gründe. Ich muss das natürlich so gestalten
 431 das die Leute damit mit ihrem Finger oder mit dem Daumen in dem Fall einfach oder

- 432 auch mit den anderen Fingern&natürlich einfach was tippen können, interagieren
433 können, auf möglichst große Bilder die Bilder müssen sichtbar sein „Was ist hier zu
434 erkennen.“ so zum Beispiel also Zuordnungen (.) ehm (.) das muss einfach gemacht
435 werden also ich denke wenn dann viel drumherum ist dann geht das nicht ehm
436 deswegen muss es schlicht gehalten werden. Wie gesagt halte ich nicht unbedingt für
437 schlecht aber man kann (.) das Ganze auch schöner noch eh dar:stellen denke ich also
438 schöner (2) auf- vom Aufbau her machen.
- 439 I: okey
- 440 E: *ad hoc habe ich da noch keine Idee*
- 441 E: Dann kommen wir zurück zu dem Slogan „Die beste neue Methode eine Sprache zu
442 lernen“ finden Sie das es überhaupt möglich ist nur mit Duolingo eine neue Sprache zu
443 lernen.
- 444 E: nein. (lacht)
- 445 I: Nein?
- 446 E: Nein glaube ich nicht. Ich würde es gerne im Selbstversuch mal testen. (2) ehm das
447 Problem ist (.) ich also der- das ist ja sehr abhängig davon (.) man müsste kontrollierte
448 Bedingungen schaffen jetzt um mal so von einer Untersuchung richtig zu sprechen die
449 das- die das erforscht die würde voraussetzen ich würde nichts anderes dazu:
450 verwenden also (2) ich nehme eben nicht nur das Wörterbuch und doch das Lehrwerk
451 und gucke da rein und mach noch höher Verstehensübungen oder sonstige Sachen.
452 Ehm ich glaube man kann bestimmt oder man kann sensibilisiert werden für eine
453 fremde Sprache. Ehm man kann auch schon einen Grundstock an (.) Vokabeln lernen
454 das glaube ich. So das ich wenn ich dann im Zielsprachenland bin (.) vielleicht aus
455 Unterhaltungen ja sozusagen Stichwörter entnehmen kann und sage „Ah ich glaube die
456 reden gerade über das Wetter und ich glaube die sagen das Wetter ist schön. Oder die
457 sagen das Restaurant da hinten ist (.) nicht gut.“ Aber so das bleibt auf einer gewissen
458 Ebene. Ehm ob ich selber (.) und das ist eben diese diese Tatsache das manche (.)
459 Fertigkeiten nicht so (.) ehm gefordert oder gefördert werden, (.) die Tatsache das ich
460 selber aktiv mit einsteige in das Gespräch, also zu den Muttersprachlern gehe
461 die&sich&gerade unterhalten und „Ja stimmt da war ich gestern essen und das ist
462 wirklich nicht so gut“ und so weiter und so fort das mag ich arg zu bezweifeln also das
463 das geht. Ehm (2) man wird ja ma- man bekommt so eine Art oder man entwickelt eine
464 Art Bewusstsein für diese fremde Sprache (3) nicht jeder aber ich denke es wird die
465 Möglichkeit gegeben dafür. Und ehm (3) ja eigentlich ist das auch alles so eh (.) was
466 ich denke was dann passiert. Also vielleicht kann ich (.) grundlegende Sachen sagen
467 wie eh „danke bitte“ sofern das eben vermittelt wird das eben auch liegt am Aufbau (.)
468 des Programms ehm oder (.) ich kann bestimmte Dinge benennen aber ist halt die
469 Frage sind meine Sätze dann komplex oder sind das recht schlichte ja Hauptsatz
470 Hauptsatz und so weiter.
- 471 I: Ja dann zuletzt noch eine Frage. Wie sehen Sie denn die Zukunft von (.)
472 Sprachlernapps allgemein oder auch von Duolingo.

473 E: m: von Duolingo ist interessant weil man die ja schon paar Jahre beobachten kann
474 (.) die Entwicklung. Und die Entwicklung ist eigentlich ziemlich positiv (.) *noch immer*
475 ehm es hat sich so ein bisschen geändert von ihrem Image her also das Ganze war ja
476 am Anfang „Wir bieten das alles immer an kostenlos und wir werden niemals (.)
477 Werbung dafür oder Sonstiges eh verlangen.“ Mittlerweile gibt es schon Werbung ehm
478 also es gibt auch da so ein absehbaren Trend. Man muss ja auch sehen das die Kosten
479 irgendwie gedeckt werden (.) ehm (.) hat ja Leute die dahinterstehen und so weiter. Ich
480 glaube das das nicht unbedingt, wegfallen wird. Ehm ich glaube sogar tatsächlich wenn
481 man sich so in den: (.) Playstores und ehm ich weiß gar nicht wie die alle heißen also in
482 den- in den ganzen Appstores so mal umschaue, das es sehr sehr viele Sprachlernapps
483 gibt. Die nicht große Namen haben unbedingt. Aber: ehm(.) ja die aber die einfach auf
484 den Markt kommen und das ist bei Android wesentlich mehr als bei Apple, weil Apple
485 eine Art Qualitätskontrolle auch nochmal dahintersteht die lassen nicht alles zu. Das
486 hat also auch pragmatische Gründe. Ehm (.) ja im Grunde bei Android wenn man eine
487 App entwickelt hat und gibt es jetzt frei kann man die runterladen und findet die dann
488 gut oder nicht ehm das sind manchmal recht schlichte Dinge manchmal komplexere
489 Dinge (.) wo ich (.) allerdings (.) ja was ich kritisch sehe bei den ganzen
490 Entwicklungen was Sprachlernapps angeht ist (.) das (.) diese Firmen (.) eine Rolle
491 einnehmen und sagen sich „Naja wir zeigen wie Sprachenlernen wirklich geht und wir
492 zeigen ihnen neue und die beste Methode auf.“ Und klammern im Grunde dann das
493 Wissen was aus empirischer Forschung, eben aus dem Bereich der
494 Fremdsprachendidaktik, der Sprachlernforschung und Lehrforschung kommt, das sie
495 das eben eigentlich (.) ausklammern oder zur Seite packen. Das dahinter nämlich
496 dennoch sowas steht wie „Wir wollen ehm (.) eben eine große- oder wir wollen eine
497 wichtige Firma sein, wir wollen natürlich auch Geld damit verdienen und wenn da
498 jemand kommt und hat vielleicht auch eine Untersuchung gemacht die nicht so passt zu
499 Duolingo, also zu den positiven Aspekten oder die das so hervorhebt dann: werden wir
500 die auch nicht unbedingt zeigen oder dann werden wir die nicht erwähnen. Ehm (3) ja
501 solange eben diese Firmen irgendwie Geld haben und auch dieses Feedback dann
502 kommt (.) es ist ja auch nun mal so wenn man sich die Bewertungen anschaut das
503 Leute die App gut finden, und das kann die unterschiedlichsten Gründe haben ehm (2)
504 dennoch glaube ich also es würd- es würde bestimmte Entwicklungen geben. Meine
505 Hoffnung ist das ehm (.) wenn das Wissen da ist (.) von ja didaktisch methodischer
506 Seite, in der Kombination mit der informationstechnologischen Seite, also Leute die
507 Apps entwickeln können (.) ehm und noch weiteren Expertinnen und Experten das
508 dann wirklich Apps entwickelt werden. Und da würde ich jetzt den- den eh virtuellen
509 Blick ehm Richtung Lüneburg tatsächlich richten, die (2) ziemlich innovative und tolle
510 Sachen da entwickeln ehm in (.) eh um Torben Schmidt herum. Ehm (.) die: dann auch
511 interaktiver sind tatsächlich, die ihren Fokus konkreter auf einzelne Fertigkeiten legen
512 ehm (2) ja und dadurch im Grunde auch eine gewisse Art Qualität garantieren. Muss
513 man einfach sagen. Wenn man schaut, wer eben da bei der Entwicklung beteiligt ist.
514 Und das ist meine Hoffnung und ich glaube wie gesagt es wird immer weitergehen. Mit
515 eh mit diesen Sprachlernapps. Vielleicht gibt es in ein zwei Jahren Babbel nicht mehr
516 oder Duolingo nicht mehr. Aber (.) ich denke es wird ganz spannend was da noch so
517 kommt.

- 518 I: Okey dann bedanke ich mich recht herzlich das Sie sich Zeit genommen haben und
519 meine Fragen beantwortet haben.
- 520 E: Gerne gerne.

Studiengang: Sprachtechnologie und Fremdsprachendidaktik

Name: Merve Usta

Matrikelnummer: 5000489

Erklärung zur Abschlussarbeit (Thesis)

Ich erkläre hiermit, dass ich die Thesis selbständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel benutzt habe. Die Stellen der Arbeit, die anderen Werken im Wortlaut oder dem Sinn nach entnommen sind, sind durch Angaben und Quellen kenntlich gemacht. Dies gilt auch für Zeichnungen, Skizzen, bildliche Darstellungen und dergleichen.

Weiterhin erkläre ich, dass die Abschlussarbeit (Thesis) noch nicht im Rahmen einer staatlichen oder anderen Prüfung (z. B. als Magister-, Diplom- oder Staatsexamensarbeit) eingereicht wurde.

Mit der Überprüfung meiner Abschlussarbeit mittels einer AntiPlagiatssoftware bin ich einverstanden und reiche die Abschlussarbeit auch in digitaler Form ein.

(Ort, Datum)

(eigenhändige Unterschrift)