



Neue Wege zum Lernen mit Spaß!
Die Bildungsinitiative „Schlaumäuse – Kinder entdecken Sprache“

Spielend Sprache fördern

Editorial

Bildung soll begeistern! Daran kann man angesichts aktueller Debatten nicht oft genug erinnern. Mit der Schlaumäuse-Initiative haben wir die Erfahrung gemacht, dass den Kindern durch innovative Technologie, kindgerechte Interaktion und kompetente pädagogische Begleitung die Beschäftigung mit der deutschen Sprache schon im Vorschulalter Spaß macht.

Bereits rund drei Jahre nach dem Start unserer Bildungsinitiative sind mit Hilfe von Partnern aus Wirtschaft und Politik mehr als 1.000 Kindergärten mit dem Schlaumäuse-Lernprogramm sowie mit der nötigen Hardware ausgestattet und mehr als 2.000 Erzieherinnen und Erzieher medienpädagogisch geschult worden. Bundesweit können heute mehr als 30.000 Kinder mit dem Schlaumäuse-Programm, das inzwischen in einer weiterentwickelten Version vorliegt, ihre Sprachfertigkeit und Medienkompetenz spielerisch verbessern. Insbesondere Kinder in sozialen Brennpunkten oder Kinder mit Migrationshintergrund profitieren von der Software, deren Einsatz soziale und kulturelle Grenzen überwinden hilft.

Der Erfolg der Schlaumäuse beruht auch auf der engen Kooperation mit dem Cornelsen-Verlag und der ComputerLernWerkstatt der Technischen Universität Berlin. Allen unseren Partnern sowie Bundesfamilienministerin Ursula von der Leyen gilt unser persönlicher Dank für ihr großes Engagement.

Warum die Schlaumäuse einen sinnvollen Beitrag zur Ausbildung unserer Kinder leisten und welche Lernerfolge die mit vielen pädagogischen Feinassen ausgestattete Software anregen kann, erfahren Sie auf den folgenden Seiten.

Ihr Schlaumäuse-Team

Inhalt im Überblick

- Spielend Sprache fördern (Seite 3)
- Neues von den Schlaumäusen (Seite 5)
- Wo Mäuse wippen und Kobolde Aufgaben stellen (Seite 6)
- Bildung – ein Thema für alle (Seite 10)
- Innovative Zusatzfunktionen (Seite 12)
- Gründe, Fakten, Zukunftspläne (Seite 14)

Innovative Software ermöglicht Lernen ohne Stress und Zeitdruck

Konzentriert sitzt die 5-jährige Lisa vor dem Computer und tippt einen Text. „Meine beste Freundin heißt Sarah“ klingt es aus dem Gerät. Lisa hat die Flüstertüte aktiviert und sich mit Hilfe dieses Programmwerkzeuges angehört, was sie gerade geschrieben hat. Zufrieden schreibt sie weiter. Das kleine Vorschulmädchen gehört zu den 30.000 Kindern in Deutschland, die in ihren Kindertagesstätten mit der Schlaumäuse-Software spielen und lernen können. Im Frühjahr 2003 startete Microsoft Deutschland bundesweit die Schlaumäuse-Initiative, die mit dem gleichnamigen Lernprogramm vor allem die Sprach- und Medienkompetenz der Vorschulkinder fördern will. Entwickelt wurde das medienpädagogische Konzept der Schlaumäuse von der ComputerLernWerkstatt der Technischen Universität Berlin. Die Lernsoftware basiert auf dem Konzept des „entfaltenden Lernens“, das heißt, die Kinder entscheiden selbst, ob, wie lange und mit welchem Spiel sie sich beschäftigen möchten. Da das Programm im wahrsten Sinne des Wortes „kinderleicht“ ist und sich selbst erklärt, sind sie nicht auf die Hilfe von Erwachsenen angewiesen.



So können die Kinder Sprache und Schrift erforschen, entdecken, ausprobieren und lernen. Denn selbst, wenn sie Fehler machen, überwinden sie diese eigenständig mit Hilfe des Programms. Die Kinder entdecken den Sinn des Schreibens und Lesens, und das nicht unter Zwang oder Zeitdruck. Die Lernsoftware ist so konzipiert, dass die Kinder auf ihrem jeweiligen Niveau mit ihr umgehen können. Selbst Kinder, deren Muttersprache nicht Deutsch ist, werden durch die Schlaumäuse ermutigt,

sich mit der deutschen Sprache und Schrift auseinanderzusetzen, ihre Funktionsweise zu entdecken und eine verbesserte Ausdrucksfähigkeit zu entwickeln. Gleichzeitig werden die Kinder an den sinnvollen Umgang mit dem Computer herangeführt. Die Ergebnisse der wissenschaftlichen Projektbegleitung während der zweijährigen Pilotphase zeigen, dass sich das Sprachverhalten der Kinder, vor allem derjenigen, die aus einer Migrantenfamilie stammen, maßgeblich verändert hat.



So beobachteten die Erzieherinnen und Erzieher, dass sich die Kinder meistens zu zweit oder dritt mit dem Lernprogramm auseinandersetzen und sich gegenseitig mit Tipps und Ratschlägen unterstützten. Die Eltern dagegen berichteten, dass ihre Kinder auch zu Hause viel über die Schlaumäuse gesprochen haben. Wie wichtig der Ansatz dieser Bildungsinitiative ist, zeigt die wissenschaftliche Projektbegleitung der Schlaumäuse-Initiative ebenfalls: Sie ergab, dass

40 Prozent der Migrantenkinder und 10 Prozent der deutschen Kinder, die an der Pilotphase teilnahmen, echte Risikokinder sind, die in der Grundschule mit erheblichen Lese- und Rechtschreibproblemen zu kämpfen hätten.

Um diese Defizite auszugleichen und möglichst allen Vorschulkindern den Zugang zur deutschen Sprache zu erleichtern, ließ Microsoft eine zweite Version der Schlaumäuse entwickeln: „Neues von den Schlaumäusen“.

Den ersten großen Erfolg verzeichnete das neue Lernprogramm bereits auf der Frankfurter Buchmesse 2006. Dort wurde die Schlaumäuse-Software von einer Expertenjury als bestes Lernprogramm des Jahres mit der Goldenen GIGA-Maus ausgezeichnet. Darüber hinaus wurden die Schlaumäuse für den digital 2007, die Qualitätsauszeichnung für Bildungssoftware, nominiert.

Wichtige Ergebnisse der wissenschaftlichen Projektbegleitung

462 Erzieherinnen und Erzieher in 200 Kindertagesstätten sowie die Eltern der 4.000 beteiligten Kinder wurden befragt:

- 80% der Erzieherinnen und Erzieher gaben an, dass die Kinder die Texte der Figuren nachgesprochen und sie in ihren Wortschatz aufgenommen hatten
- 75% der Erzieherinnen und Erzieher beobachteten, dass die Kinder sich meistens zu zweit mit der Lernsoftware auseinandergesetzt hatten
- 74% der Erzieherinnen und Erzieher registrierten, dass die Kinder Buchstaben schreiben gelernt hatten
- 61% der Erzieherinnen und Erzieher sind sicher, dass die Kinder mit Hilfe der Lernsoftware Buchstabe-Laut-Beziehungen gelernt haben
- 62% Eltern bemerkten, dass sich ihre Kinder durch das Spielen mit den Schlaumäusen auf einmal für Buchstaben, Wörter und Schrift interessierten
- 59% der Eltern stellten fest, dass sich ihre Kinder im Schreiben probierten

Neues von den Schlaumäusen

Leichter Übergang vom Kindergarten in die Schule

Gute schulische Leistungen sind die Basis für bessere Chancen im weiteren Leben. Voraussetzung für die erfolgreiche Absolvierung der Grundschule ist die Beherrschung der deutschen Sprache. Das ist bei vielen Schulanfängern nicht der Fall. Mit der neuen Version der Schlaumäuse-Software soll allen Kindern der Übergang vom Kindergarten in die Schule erleichtert und ihre Sprachentwicklung über einen langen Zeitraum gefördert werden.

Im Mittelpunkt der neuen Softwareversion steht ein Lernspielplatz mit verschiedenen Lernorten. An diesen Orten erforschen die Kinder eigenständig die deutsche Sprache und entdecken, wie man Buchstaben schreibt, wie ein Wort klingt und was Laute bedeuten. Kindgerecht konzipierte Werkzeuge helfen ihnen dabei, sprachliche Sachverhalte zu verstehen und die Aufgaben – je nach individuellen Vorkenntnissen – zu lösen. Grundsätzlich haben die Spiele mehrere Schwierigkeitslevel, an denen sich die Kinder selbstständig üben können. Durch Weglassen von Werkzeugen kann der Schwierigkeitsgrad jeder Aufgabe noch individuell gesteigert werden – gerade beim

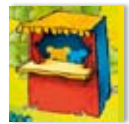
mehrmaligen Spielen werden die Kinder sicherer und mutiger. Die Reihenfolge der Spielorte, die sie wählen, ist dabei beliebig. Nach jedem abgeschlossenen Level werden die Kinder mit einem besonderen Käsestück belohnt und so motiviert, weiterzuspielen. Haben sie eine bestimmte Anzahl von Käsestücken erhalten, eröffnet sich den Kindern ein neuer, ganz besonderer Spiel-Lern-Ort, der voller zusätzlicher Überraschungen steckt.

Mit der Sammelmappe und der Schreibwerkstatt wurden die Möglichkeiten für Kinder, Wörter nachzugucken oder sich eigenständig im Schreiben zu üben, weiterentwickelt. Ganz neu ist auch das Betreuer-Tool für Erwachsene. Dank dieses zusätzlichen Tools können sich die Erzieherinnen und Erzieher – auch gemeinsam mit den Kindern – über den Wissensstand und die erworbenen Fähigkeiten der Kinder informieren und diese dokumentieren. Darüber hinaus erhalten die Erwachsenen auch konkrete Förderhinweise.

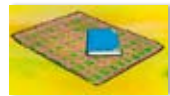


Wo Mäuse wippen und Kobolde Aufgaben stellen

Der Schlaumäuse-Spielplatz



Beim **Mäusetheater** wird das Verstehen der Alltagssprache – insbesondere von Präpositionen und Farbwörtern – geübt. Beispiel: „Male den Stuhl mit dem grünen Pinsel an.“ Hat das Kind die Handlungsanweisungen richtig befolgt und das Zimmer entsprechend vorbereitet, wird es mit einem Lied belohnt. „Mi, Ma, Maus, das Zimmer sieht gut aus. Tapete steht den Wänden gut, Farbe macht uns frohgemut.“



„Wie nennt man die Form, die du auf dem Bild siehst?“ Im **Rätselbuch** stellen die beiden Schlaumäuse Fragen aus neun Wissensbereichen, wie z.B. Verkehr und Gesundheit. Dabei werden den Kindern immer vier mögliche Antworten zur Verfügung gestellt. Die richtige Antwort mit der entsprechenden Abbildung wird automatisch in einem persönlichen Bilderlexikon gesammelt, das jedes Kind immer wieder durchblättern und auch anhören kann.



Gedächtnisspiel einmal anders: Im Hörwürfel spielen die Kinder mit Lolli ein „Hör-Gedächtnisspiel“. Gar nicht so einfach. Die Kinder decken eine Karte auf und suchen die passende zweite: „Was reimt sich auf Reh?“ Die richtige Karte ist das Bild mit dem Zeh.



„Kriesel, Krasel, Krötenort, heraus komme ein neues Wort.“ In der **Zauberbude** erforschen die Kinder die Lautfolge einzelner Wörter und lernen, wie der Austausch eines Lautes die Wortbedeutung komplett verändern kann. Dieses wird ihnen auch visuell gezeigt: Die auf dem Zaubertisch stehende Dose wird mit der richtigen Karte in eine Rose verwandelt.



Fröhlich wippende Mäuse sind ein gutes Zeichen. Denn dann haben die Kinder Silben zu sinnvollen Wörtern zusammengesetzt. Die **Wippe** fördert das Lautbewusstsein der Kinder.



„In welchem **Ball** versteckt sich das Wort Tür?“, fragt Pop. Mit dem Lautsprecher identifizieren die Kinder den Ball, in dem sich das Wort befindet, und werfen ihn dann in einen Korb. Bei diesem Spiel machen die Kinder erste Versuche mit dem Lautsynthetisieren und Lesen.



Beim **Sandkastenspiel** können bis zu drei Kinder mitmachen. Hier gibt es ein Spielfeld mit Aktionsfeldern: beispielsweise einen Satz mit einer Lücke vorzulesen und anschließend die Lücke sinnvoll zu füllen. Dieses Spiel erfordert das Zusammensetzen von Lauten sowie das Sprachverständnis.



Zusammen mit **Robi Schlau** sammeln die Kinder erste Erfahrungen mit der Orthographie. Dabei nennt Robi einzelne Wörter, die die Kinder auf seinen Roboterbauch eintippen. Machen sie Fehler, gibt Robi Tipps,

bis schließlich die korrekte Schreibweise herausgefunden wurde.



Was gibt es Schöneres für ein Kind als eine Belohnung? Sie wirkt motivierend, ermutigend und stärkend. Deshalb erhalten

die Kinder bei den Schlaumäusen nach Bewältigung aller Aufgaben eines Spieles auch ein Käsestückchen. Mit acht Käsehäppchen ist die Torte fertig, und im **Partyzelt** wartet Lernspielspaß – z.B. ein Puzzlespiel oder eine Schatzsuche.

Individuelle Förderung durch Programmwerkzeuge

Um eine Aufgabe zu lösen und um sprachliche Sachverhalte zu erforschen, stehen den Kindern fünf Hilfesysteme mit Wiederholungsmöglichkeiten zur Verfügung. Die Kinder verfügen an den verschiedenen Lernspielorten über Werkzeuge, mit denen sie die Sprache bzw. Schrift erforschen können. Mit diesen Werkzeugen findet jedes Kind die richtige Lösung. Das stärkt ihr Selbstvertrauen und macht ihnen Mut, sich auch schwierigen Anforderungen zu stellen. Das Besondere: Je mehr Lernfortschritte ein Kind macht, desto seltener benötigt es die Werkzeuge.



Der **Lautsprecher** hat Aufforderungscharakter. Er signalisiert, dass Wörter und Sätze vorgelesen werden, Figuren zu Wort kommen oder Buchstabenbilder „sprechen können“.



Die **Flüstertüte** ist nur in der Schreibwerkstatt verfügbar. Mit ihr kann sich das Kind alles vorlesen lassen, was es selbst dort eingetippt hat.



Das **Stethoskop** macht jeden einzelnen Laut eines Buchstabens oder Wortes hörbar.



Drückt das Kind den **Fragezeichenknopf**, wird ihm das Prinzip des jeweiligen Lernspiels erklärt.



Kita-Kinder entdecken den Wörterwald

„E – fant – le“ ertönt es aus den Computerlautsprechern, nachdem Yelda (6) die drei Silben mit dem Lautsprecher angeklickt hat. Noch einmal fährt sie mit dem Programmwerkzeug über die drei Mäuse und deren Buchstabentafeln. Und wieder sagt eine schnarrende Stimme: „E – fant – le“. Als sie die Silben ein drittes Mal erklingen lässt, ruft ihre Freundin Elisa: „Ich weiß, wie das Wort richtig heißt! E – le – fant!“ Die Fünfjährige spricht die Silben dabei genauso langsam aus, wie es vorher die Computerstimme getan hat.

Wir sind in der INA-Kita im Berliner Stadtteil Wedding. Die beiden Vorschülerinnen sitzen an einem Schreibtisch und spielen auf dem PC mit dem Wippenspiel der Schlaumäuse-Software.

„Soll ich dir jetzt mal zeigen, welche Wörter ich schon gesammelt habe?“, fragt Yelda ihre Freundin Elisa. „Oder wollen wir in der Zauberbude Wörter verzaubern spielen oder mit Robi Schlau schreiben üben?“ Ohne auf

die Hilfe einer der 16 Erzieherinnen der Berliner Kita angewiesen zu sein, klicken die beiden Mädchen ein anderes Lernspiel der Software an und konzentrieren sich auf die nächsten Aufgaben.

„Die Schlaumäuse sind ein kindgerechtes Programm und eine gute Vorbereitung für die Schule“, sagt Bärbel Mende, Erzieherin der INA-Kita. „Wir sind sehr zufrieden mit der Software. Unsere Kinder kommunizieren jetzt deutlich besser miteinander“, bestätigt auch Kita-Leiterin Anette Baumann. Knapp 80 Prozent der 139 Kinder, die täglich in die Kita in der Grüntaler Straße nach Wedding kommen, stammen aus Migrantenfamilien, in denen kaum Deutsch gesprochen wird. Stattdessen wachsen die Kinder mit einem Sprachmix auf, der sie oft in ihrer Kommunikation außerhalb der Familie hemmt.

Eine bundesweite Studie belegt, dass fast jeder fünfte ABC-Schütze heutzutage erhebliche Probleme mit der deutschen Sprache hat. Dass

25 Prozent aller in Deutschland geborenen Kinder aus Migrantenfamilien stammen, ist nicht allein der Grund für diese Sprach- und Schreiblernprobleme. Dazu kommt, dass viele berufstätige Eltern überfordert sind und kaum Zeit für die Sprachlernförderung ihrer Kinder haben. Genau hier setzt das selbst-erklärende Schlaumäuse-Programm an, mit dem auch noch Grundschüler der zweiten Klasse spielen und lernen können.

25 Minuten haben Yelda und Elisa jetzt mit den Schlaumäusen gespielt, nun machen sie Platz für ihre Kita-Freunde. „Für die tägliche Spielzeit gibt es klare Regeln, die die Kinder kennen und einhalten“, sagt die stellvertretende Leiterin der INA-Kita, Simone Jung. „Dass sie mit den Schlaumäusen überfordert werden, fürchten wir nicht. Im Gegenteil. Die meisten Kinder sind eher unterfordert, weil ihnen die Erwachsenen zu viel abnehmen. Bei den Schlaumäusen lernen sie im eigenen Tempo Schritt für Schritt.“

„Wenn das Schlaumäuse-Programm Kindern hilft, die zu Hause nicht die Chance haben, die Sprache zu lernen, die ihnen später in Deutschland zur Bildung verhilft, dann ist es genau richtig, dass man hier ansetzt und über das Spiel die Sprache eröffnet.“

Bundesfamilienministerin Ursula von der Leyen



„Wir sind selbst erstaunt, wie schnell sich das Sprachvermögen unserer Kinder gebessert hat“, berichtet Kita-Leiterin Petra Iwahn. „Selbst von Grundschulen bekommen wir eine äußerst positive Resonanz.“

[Kieler Nachrichten](#)

„Schau mal, lern mal! Am Bildschirm spielen, Geschichten lesen und dabei deutsch sprechen – das können heute schon Kita-Kinder: mit dem Schlaumäuse-Programm.“

[Der Tagesspiegel](#)

„Wir alle wissen, wie wichtig frühe Förderung der Schrift- und Sprachfähigkeit für die Bildung der Kinder ist.“

[Bundesjustizministerin Brigitte Zypries zum Schlaumäuse-Programm in der Frankfurter Rundschau](#)

Bildung – ein Thema für alle

Ein Auszug aktueller Bildungsstudien und ihre Ergebnisse

Im Jahr 2000 nahmen ca. 300.000 Schülerinnen und Schüler im Alter von 15 Jahren aus 29 Ländern an der [PISA-Studie](#) teil. Getestet wurden die Bereiche Mathematik, Lesen und Naturwissenschaften, wobei der Schwerpunkt auf der Lesekompetenz lag. Für Deutschland fiel das Ergebnis mit Platz 21 katastrophal aus.

Im zweiten Zyklus 2003 standen die Mathematikkenntnisse im Mittelpunkt. Zwar haben sich die deutschen Schüler etwas verbessert und landeten in Mathematik auf Platz 16. Aber im Lesen erreichten sie wieder nur Platz 21.

Auch die [Kindergarten-PISA-Studie](#) aus dem Jahr 2004 bestätigt, dass Deutschland nur 0,4 Prozent des Bruttonationalproduktes für vorschulische Bildung und Erziehung ausgibt. Frankreich investiert zum Beispiel mehr als doppelt so viel in seinen Nachwuchs.

Im Mai 2006 wurde die [OECD-Sonderstudie](#) zu den Bildungschancen von Schülerinnen und Schülern aus Familien ausländischer Herkunft veröffentlicht. Nach den Erkenntnissen haben Kinder mit Migrationshintergrund in Deutschland extrem schlechte Lern- und Zukunftschancen. Da in Deutschland für schulische Bildung vergleichsweise wenig Geld bereitgestellt wird, zählt es zu den Ländern, in denen die Leistung der Schüler am stärksten von ihrem familiären Hintergrund abhängt. Nach Ansicht des Instituts für Wirtschaftsforschung (ifo) lässt sich Chancengleichheit nur erreichen, wenn möglichst viele Kinder möglichst früh gefördert werden und so die Basis für den späteren Berufsweg gelegt wird.



„Die Schlaumäuse sind ein wirklich kindgerechtes Programm und eine gute Vorbereitung für die Schule.“
[Bärbel Mende, Erzieherin](#)

„Meine Tochter Feyza hat früher am Computer nur auf die Knöpfe gedrückt. Sie war sehr ungeduldig. Jetzt ist sie besonnener geworden, hört zu und spricht viel besser Deutsch.“
[Rahim Arslan, Vater von drei Kindern](#)

„Seit Simay mit den Schlaumäusen spielt, spricht sie sehr gutes Deutsch. Sie kann alles übersetzen, was meine beiden älteren Kinder nicht können. Simay spricht ununterbrochen und ist viel glücklicher und selbstbewusster geworden.“

[Nurdan Yordamli, Mutter von vier Kindern](#)

„Die Schlaumäuse sind ein Teil unserer Sprachlehre. Früher haben wir einen Schultest durchgeführt, bei dem 100% der Kinder durchgefallen sind. Innerhalb eines Jahres haben wir es geschafft, dass ihn jetzt 20 Prozent der Kinder bestehen würden.“

[Anette Baumann, Kindergartenleiterin](#)

„Unsere Kinder freuen sich, wenn sie von den Schlaumäusen gelobt werden. So lernen die Kinder neben der Sprache und dem ersten Umgang mit Buchstaben auch soziale Aspekte kennen. Kinder sind so lernfähig – die beste Chance.“

[Simone Jung, stellvertretende Kindergartenleiterin](#)

Innovative Programmfunktionen für Erwachsene und Kinder

Betreuerzugang inklusive Test und Tipps für individuelle Fördermöglichkeiten

Mit welchen Spielen beschäftigt sich das Kind gerade? Welche Lernfortschritte hat es gemacht? Und in welchen Bereichen muss es zusätzlich noch gefördert werden? Das Betreuer-Tool bietet Erzieherinnen und Erziehern sowie den Eltern gleich drei Programmbereiche, aus denen über die namentliche Anmeldung nicht nur die aktuelle Beschäftigung des Kindes, sondern auch der Lernerfolg mittels eines Sprachstandtestes beobachtet und dokumentiert werden kann:

Im so genannten **Direktzugang** können sich die Erwachsenen einen schnellen Überblick über sämtliche Inhalte und Aufgaben, die die Schläumäuse bieten, verschaffen oder selbst ein fortgeschrittenes Niveau direkt ansteuern und ausprobieren.

Über den Programmbereich **Protokoll** kann abgerufen werden, welche Aufgaben die Kinder jeweils begonnen und welche erfolgreich bearbeitet worden sind. Optimal: Wer die einzelnen Lernfortschritte des Kindes für ein Portfolio dokumentieren möchte, druckt die Listen mit jeweiligem Tagesdatum aus und sammelt diese.

Stagniert die Lernentwicklung eines Kindes? Hat sich sein Wortschatz weiterentwickelt? Ist das Sprachverständnis gestiegen? Antworten auf diese Fragen gibt das **Screening**, ein Test, mit dem man in sechs verschiedenen Prüfbereichen sprachliche wie auch phonologische Fertigkeiten eines jeden Kindes überprüfen kann. Bei diesem Test müssen diverse Aufgaben in einer bestimmten Zeit erfüllt werden.

Beispiel: Im Prüfbereich Sprachverständnis soll das Kind einen gesprochenen Satz mit einem Wort sinnvoll ergänzen. Zur Auswahl stehen ihm dabei vier Möglichkeiten. Insgesamt werden zehn Aufgaben gestellt, die in zehn Minuten gelöst werden müssen.

Bei der anschließenden Auswertung erfahren die Erwachsenen und das Kind, ob es „keinen Förderbedarf“, „mittleren Förderbedarf“ oder „hohen Förderbedarf“ hat. Hat das Kind Defizite, empfiehlt das Programm entsprechende Fördermöglichkeiten für Lernspiele mit und ohne Computer. Der Test kann in regelmäßigen Abständen durchgeführt werden.

Er ermöglicht die Beobachtung der Lernentwicklung und führt die Kinder behutsam an die Situation, die sie bei ihrer Sprachüberprüfung zur Einschulung erleben, heran.



Exklusiv für Schläumäuse-Kinder – ein persönliches Archiv

Kinder freuen sich über ihre Erfolge – vor allem, wenn sie sie selbstständig und ohne Hilfe von Erwachsenen erreicht haben. Ihre Leistungen machen sie stark, selbstbewusst und bereit zu neuen Aufgaben. Um ihre

Erfolge nochmals separat darzustellen und um den Kindern eine zusätzliche Orientierung zu gewährleisten, bietet die Software jedem Kind ein persönliches Archiv – **die Sammelmappe**. Hat das Kind mit einem Spiel

begonnen, erscheint in der Sammelmappe zur Belohnung ein Bild, das ausgemalt und gesammelt werden kann. Eine zweite Rubrik „Meine Wörter“ listet all die Wörter mit Artikel alphabetisch auf, die das Kind in der Software bearbeitet hat.

So klingt Schrift – Lernspiele zum Schreiben

Kinder sind wissbegierig. Deshalb beobachten sie genau, wie andere lesen und schreiben. Darüber hinaus möchten sie die „Großen“ imitieren und die Computertastatur oder einen Stift benutzen. Genauso wie Kinder sprechen gelernt haben, genauso suchen sie in der Schrift nach Regularitäten, um herauszufinden, wie sie funktioniert. Sie entwickeln eigene Theorien und Schreibkonstruktionen. Damit sie ermutigt werden, ihre freiwilligen Schreibaktivitäten und das Interesse für Schrift weiter zu entdecken und auszuprobieren, finden sie in der Software Lernspiele zum Schreiben, die sie wiederum ohne Hilfe von Erwachsenen bearbeiten können.

In der Schreiblerntabelle können sie Bilder und Buchstaben anklicken und sich anhören, wie diese klingen. Umgekehrt wird ihnen auch zu einem bestimmten Laut der passende Buchstabe gezeigt. Auf diese Weise können die Kinder in der **Schreibwerkstatt** willkürliche Buchstabenfolgen eingeben und sich die Phantasiewörter mit dem Werkzeug „Flüstertüte“ vorlesen lassen. Haben sie erste Erfahrungen gesammelt, können sie echte Begriffe und sogar ganze Texte selbstständig verfassen.

Interview mit Swantje Rosenboom, Leiterin Forschung und Lehre bei Microsoft Deutschland

Warum hat Microsoft eine zweite Version der Schlaumäuse entwickeln lassen?

Durch die positiven Resonanzen der Bildungsexperten und die nachgewiesenen Erfolge der Sprachverbesserung der Kinder während der Pilotphase wollten wir eine unlimitierte Software entwickeln, die nicht nur in den 40.000 Kindergärten Deutschlands eingesetzt, sondern über unseren Partner Cornelsen auch von den Kindern zu Hause genutzt werden kann. Die aktuellen politischen Diskussionen zeigen einmal mehr, dass Sprachförderung von Kindern schon früh begonnen und vorangetrieben werden muss. Das gilt bei weitem nicht allein für die Kinder mit Migrationshintergrund. Die Förderung der Kinder muss im Elternhaus – verstärkt aber auch in den Kitas – stattfinden. Sie stellen nicht nur einen „Betreuungsort“ dar, sondern haben einen Bildungsauftrag.

Worin sehen Sie die Optimierung der zweiten Version?

Noch mehr kindgerechte und aufeinander abgestimmte Spiele mit jeweils mehreren Schwierigkeitsgraden, liebevoll umgesetzte Animationen

wie reimende und singende Figuren, kleine Belohnungen und schließlich die Integration eines Betreuertools mit Test und Analysehilfen für die Erwachsenen. Und auch für die Kinder gibt es neben den Lernspielen weitere Besonderheiten: Eine persönliche Sammelmappe und die Schreibwerkstatt, in der die Kinder eigene Texte verfassen können – die Version 2 ist für mich perfekt ausgerichtet und vor allem für die vier- bis siebenjährigen Kinder eine effektive Hilfe, um den Einstieg in die Grundschule erfolgreich zu meistern.

Sie sind selber Mutter. Welche persönlichen Erfahrungen haben Sie mit beiden Versionen gemacht?

Als mein Jüngster vier Jahre war, liebte er bei Version 1 den Gorilla und die Silbenspiele. Ich war fasziniert, wie gut und selbstständig er damals mit der Silbenschrift zurechtkam, obwohl ich es nie mit ihm geübt hatte. Bei Version 2 kann er gar nicht genug Käsestücke sammeln, um schnell wieder im Partyzelt spielen zu können. Er wird immer besser und benötigt die Werkzeuge kaum noch. Ich bin begeistert und stolz darauf, mit wie viel Spaß und Freude

er spielend freiwillig sein Wissen verbessert.



Die Schlaumäuse-Kinder entdecken Sprache ist eine Initiative von Microsoft Deutschland. Bleiben die Schlaumäuse exklusiv in Deutschland?

Nein. Die Schlaumäuse überwinden nicht nur Sprachbarrieren, sondern auch Grenzen: Seit dem Herbst 2006 werden sie auch in Österreich mit großem Erfolg eingesetzt.

Über 1.000 Schlaumäuse-Kindertagesstätten in Deutschland



IT-Partner und Kommunen engagieren sich

Mit der Ausstattung der Schlaumäuse-Software für Kindergärten und Kitas allein ist es nicht getan. Deshalb hat Microsoft seine IT-Partner um Mithilfe gebeten. Viele Technologie- und Vertriebspartner von Microsoft

übernahmen die Ausstattung mit Software und Hardware für Kindertagesstätten im gesamten Bundesgebiet. Aber auch die Kommunen, Gemeinden, Elterninitiativen, Kita-Träger, Städte und Länder engagieren

sich, dass die Vorschulkinder der Schlaumäuse-Kindertagesstätten mit der nötigen Technik unterstützt werden.

Danke schön!

Die Fotos sind in Berlin, Düsseldorf, Kiel, Potsdam und Wiesbaden entstanden.

Microsoft Deutschland GmbH
Bildungsnetzwerk WissensWert
Katharina-Heinroth-Ufer 1
D-10787 Berlin
wissen@microsoft.com
www.schlaumaeuse.de

Schirmherrschaft



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

Partner

ComputerLernWerkstatt
■■■■■■■■

Cornelsen