

## **Grundlageninformationen**

zur Initiative „Schlaumäuse – Kinder entdecken Sprache“

### **Ziel der Initiative:**

Die Bildungsinitiative „Schlaumäuse – Kinder entdecken Sprache“ soll Mitte 2008 in der deutschen Schweiz lanciert werden und hat zum Ziel, die Sprachentwicklung und die Anbahnung des deutschen Schriftspracherwerbs von Kindern im Alter von 4-6 Jahren im Vorschulbereich (Kindergarten, Krippe, Hort, Grundstufe etc.) zu fördern. Mit der frühen Entfaltung der Sprachkompetenz in der deutschen Sprache einschliesslich der Ausbildung sozialer und kommunikativer Fähigkeiten soll auch die Lernfähigkeit der Kinder gefördert und der Lerntransfer innerhalb der Kindergruppen unterstützt werden.

### **Die Lernsoftware:**

Die Schlaumäuse-Software basiert auf dem Konzept des „entfaltenden Lernens“, das von Prof. Barbara Kochan und Dipl. Päd. Elke Schröter in der ComputerLernWerkstatt der TU Berlin entwickelt wurde. Dieses beruht auf der Erkenntnis, dass sich Kinder schon frühzeitig für Sprache, Schrift und ihren Nutzen interessieren. Sie nehmen aktiv an ihrer Sprachumgebung teil und entwickeln eigene Hypothesen zu Regelmäßigkeiten der Sprache – die durch Rückmeldungen der Sprecher forschend verändert werden. Auf diesem Weg entwickeln sie ihre Sprachkompetenz.

Die Schlaumäuse-Software ermöglicht den Kindern durch ihre motivierende Gestaltung und die freie Wählbarkeit der Lernspiele das Lernen in „Ich-Will“-Situationen. Durch ihre integrative Gestaltung kann das Kind unabhängig von seiner sprachlichen Ausgangslage mit individuellem Lerntempo und gemäss seinen Interessen vorgehen. „Forscherwerkzeuge“ zur Untersuchung von Lauten und Wörtern ermöglichen das weitgehend eigenständige Lernen mit den Spielen – allein oder zusammen mit anderen Kindern. Auf diese Weise fördert die Initiative gezielt auch das soziale und kommunikative Miteinander im Kindergarten.

### **Was ist das Besondere an der Schlaumäuse-Software?**

- Schrifterfahrene und schriftunerfahrene Kinder profitieren und Lernspiele können auf individuellem Niveau bearbeitet werden
- Stumme Schrift wird multimedial zum Sprechen gebracht
- Wiederholungsmöglichkeit: Die Flüchtigkeit der gesprochenen Sprache wird aufgehoben
- Lerneffektiver Umgang mit Fehlern durch die Figuren: Anregungen und Tipps ermöglichen erneutes selbstständiges Erforschen des Lernstoffes

- Hilfswerkzeuge unterstützen selbstständiges Erforschen der Schriftsprache und Ausbilden eigener Lösungsstrategien
- Die Spiele können einzeln oder von mehreren Kindern gespielt werden
- Motivierende Gestaltung und frei wählbare Reihenfolge der Lernspiele

Zu erwähnen ist auch das Betreuertool: Durch einen direkten Zugang erhalten die Betreuerinnen und Betreuer einen schnellen Überblick über sämtliche Inhalte und Aufgaben, die das Programm für die Kinder anbietet und sehen im Protokoll den aktuellen Bearbeitungsstand eines angemeldeten Kindes. Dabei ist besonders der Sprachstandstest hervorzuheben. In diesem Bereich können die Erzieherinnen und Erzieher Wortschatz, Sprachverständnis, Artikel, Präpositionen, Reimwörter, Laute, grundlegende sprachliche und phonologische Fertigkeiten eines Kindes testen.

### **Die bisherigen Erfahrungen:**

Die Bildungsinitiative „Die Schlaumäuse“ läuft in Deutschland seit 2003 und in Österreich seit 2006 – beides mit Erfolg. Die Pilotphase des Projekts in Deutschland wurde von der ComputerLernWerkstatt der TU Berlin wissenschaftlich begleitet – den Bericht finden Sie auf der deutschen Website [www.schlaumaese.de](http://www.schlaumaese.de) als Download. Die Erfahrungen und Beobachtungen der befragten Erzieherinnen und Erzieher sowie der Eltern weisen auf erhebliche sprachliche und soziale Lernfortschritte der Kinder hin. Zum einen haben die Kinder ihre mündliche Ausdrucksfähigkeit durch die Lernspiele mehrheitlich erheblich erweitert. Zum anderen haben sie deutlich mehr Interesse am Gebrauch von Schrift und Schriftnutzung gezeigt.

Diese Kompetenzen können sie deutlich im Kindergarten und zu Hause zeigen und anwenden. Zudem ist aufgefallen, dass die Kinder meist zu zweit oder dritt am Computer spielen. Die wissenschaftliche Begleituntersuchung hat gezeigt, dass die Beschäftigung mit den Schlaumäusen vor allem auch – aber nicht nur – für Kinder mit fremdsprachigem Hintergrund sehr positive Ergebnisse zeitigt.