Dorothee Wiegand

Schlaue Mäuse für schlaue Kinder

Das Vorschulprojekt von Microsoft geht in die dritte Runde

Am 8. November präsentierte Steve Ballmer in Berlin eine neue Version des Sprachförderprogramms „Die Schlaumäuse“.

Der Microsoft-Chef sprach in der Humboldt-Box auf dem Berliner Schlossplatz zum Thema „Bildung 3.0 – wie IT das Lernen revolutioniert“. Moderne Technik habe „sämtliche traditionellen Grenzen des Lernens aufgehoben“ schwärmte Ballmer in seinem Vortrag. Kernstück der Präsentation war die Schlaumäuse-Software, mit der schon die Jüngsten selbstständig und spielerisch lernen sollen. Microsoft bietet dieses Lernprogramm rund um die deutsche Sprache seit 2003 für Kindergärten kostenlos an.

Steve Ballmer startete nun die dritte Runde des Projekts. Version 3.0 der Schlaumäuse wurde im Auftrag von Microsoft vom Berliner Unternehmen Helliwood media & education komplett neu entwickelt, weil sie Touchbedienung unterstützen und auch als Windows-8-App erscheinen sollte. Die beiden früheren Versionen ließen sich nur per Maus und Tastatur bedienen, was mit dem Nachfolger alternativ weiterhin möglich ist.

Selbstständig lernen

Das Programm führt Kinder in die Welt der Buchstaben, Silben und Wörter ein. Es richtet sich in erster Linie an 5- bis 7-jährige Kinder. Sie sollen nach Kennenlernen der wenigen Bedienelemente ganz ohne Hilfe eines Erwachsenen das „Land der Sprache“ erkunden, das laut Einführung des Programms dort liegt, „wo die Sprachfälle den Gutenberg hinunterstürzen und in den Redefluss münden“. Solche feinen Wortspiele erreichen die Zielgruppe vermutlich ebenso wenig wie der zur Vorstellung des Buchstaben O bemühte Satz „Orientierungslose Osterhasen ordern oft ovales Obst“. Doch tatsächlich können Kinder leicht selbstständig durch die drei Ebenen des Programms navigieren. Welche Übung sie bearbeiten möchten und wie lange sie daran arbeiten, wählen die Vorschüler frei aus.

Die beiden Mäuse Lingo und Lette begleiten die Kinder beim Spielen und Üben. Alle Aufgaben lassen sich durch Ausprobieren lösen: Wählt das Kind die passenden Buchstaben, Silben oder Wörter, so loben die Mäuse es überschwänglich – andernfalls probiert es einfach einen anderen Lösungsvorschlag aus. Die Sprachausgabe hilft dabei, die richtige Antwort zu finden und verhindert, dass das Ganze zum reinen Ratespiel wird.

Bild: Stefan Krempl

Steve Ballmer (hinten rechts) mit Marlis Herbrechtsmeyer von der Kita MaRIS in Berlin Tempelhof/Schöneberg und Christian Illek, dem neuen Chef von Microsoft Deutschland (hinten links) bei der Vorstellung der neuen Lernsoftware.

Nicht frei verfügbar

Kitas können sich wie bisher über die Schlaumäuse-Webseite (siehe c’t-Link) beim Projekt anmelden. Mit dem Start der Version 3 hat Microsoft das Angebot auch auf Grundschulen ausgeweitet. Die Einrichtungen bekommen die Software kostenlos und dazu – das ist neu – eine Möglichkeit, für die betreuten Kinder Zugangscodes zu generieren. So erhalten die Eltern einen Einblick in die Sprachförderung und die Kinder haben Gelegenheit, auch zu Hause zu üben. Interessierte finden im Windows Store die Demo-Version einer Windows-8-App, in der zwei Übungen nutzbar sind – um diese zur Vollversion freizuschalten, benötigen sie den Zugangsschlüssel von einer Kita.

Damit eine Kita mitmachen kann, muss passende Hardware vorhanden sein, die für die Kinder frei zugänglich ist – der Verwaltungsrechner im Büro eignet sich nicht fürs Schlaumäuse-Lernen. Microsoft selbst vergibt keine Hardware, stellt jedoch den Kontakt zu sogenannten Förderern her. Das sind Firmen, Verbände oder auch Behörden wie das Sozialministerium des Landes Bayern, mit dessen Hilfe bereits rund 1000 Kitas mit Hardware ausgestattet wurden. In Niedersachsen engagiert sich unter anderem Volkswagen als Förderer. Anfang 2012 startete das Unternehmen in Kooperation mit der Wolfsburg AG ein Förderprojekt. Den Anfang machten 38 Einrichtungen in der Region Braunschweig-Wolfsburg. Insgesamt setzen aktuell etwa 7000 Kitas die bisherige Version der Schlaumäuse ein.

Ein weiterer Baustein des Förderprogramms ist die Schulung der Erzieher. In absehbarer Zeit sollen ein ausführliches Handbuch und eine überarbeitete, an die neue Version angepasste Online-Schulung zur Verfügung stehen.

Die Schlaumäuse-Software gibt es in drei Versionen. Außer der Windows-8-App, die sich mit und ohne Touch bedienen lässt, gibt es eine Online-Version, die mit allen aktuellen Browsern nutzbar sein soll, und eine Offline-Version für Geräte mit Windows Vista/7. Diese beiden Versionen dürfen nur von Bildungseinrichtungen und nur nach Anmeldung heruntergeladen werden. (dwi)

Ideal für Touch und für Tablets: Die Schreibübungen zeigen Groß- und Kleinbuchstaben zum Nachschreiben mit dem Finger samt Richtung und Reihenfolge der Linien.

Mit der Maus oder dem Finger lässt sich das H verschieben, um aus dem „Zahn“ einen „Hahn“ zu machen. Setzt das Kind B, K oder P an den Wortanfang, so hüpfen die Buchstaben zurück nach oben.

Kurze Geschichten zum Anhören und Selberlesen runden das Lernangebot der Schlaumäuse ab. Diese Texte sollen nach und nach ergänzt werden.

www.ct.de/1225042

© Copyright by Heise Zeitschriften Verlag
Persönliches PDF für alle Leser der c't aus 30625 Hannover