

## Allgemeine Angaben

<b>Titel:</b>	Schlaumäuse
<b>Untertitel:</b>	Version 2 - Neues von den Schlaumäusen
<b>Alter/ Klasse:</b>	4 - 6 Jahre
<b>Unterrichtsfach:</b>	Vorschulbildung/frühkindliche Sprachförderung
<b>Zielgruppe:</b>	Kinder im Vorschulalter
<b>Klassifikation:</b>	Lernumgebung
<b>Hersteller/Vertrieb:</b>	Microsoft Deutschland GmbH Konrad-Zuse-Straße 1 85716 Unterschleißheim  Tel.: 089 31760 <a href="http://www.microsoft.com/germany">www.microsoft.com/germany</a>
<b>Technische Voraussetzungen:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Windows XP, Windows Vista, Windows 7</li><li>- Pentium- oder Athlonprozessor mind. 233 MHz, empfohlen 800 MHz oder höher</li><li>- Arbeitsspeicher mind. 64 MB RAM, empfohlen 128 MB oder höher</li><li>- ca. 128 MB freier Festplattenspeicher, 650 MB für Vollinstallation</li><li>- Grafik-Auflösung 800 x 600, 16bit-Farbtiefe, Grafikkarte DirectX-kompatibel</li><li>- Soundcard DirectX-kompatibel</li><li>- 8-fach-CD-ROM-Laufwerk oder schneller</li></ul>
<b>Preis:</b>	für KITAs kostenlos; für Privatpersonen und Schulen "Lollipop und die Schlaumäuse (Cornelsen) 25,95 €
<b>Inhalt:</b>	Selbsterklärtes Ziel der Software ist, dass sich Kinder im Vorschulalter durch selbstentfaltendes Lernen spielerisch mit geschriebener und gesprochener Sprache beschäftigen (Erwerb von Sprachkompetenz) und ihnen den Übergang vom Kindergarten in die Grundschule erleichtert wird. Die 2006 erstellte Software ist auch im Anfangsunterricht einsetzbar.

## Unsere Eindrücke

### Bedienung:

Die Programm-CD hat eine Autostart-Funktion. Die **Installationsanweisungen** sind leicht verständlich. Der Administrator kann (entsprechende Sachkenntnis vorausgesetzt) den Installationsort frei wählen. Er kann sich zudem zwischen einer Variante, welche zur Programmausführung die CD im Laufwerk verlangt und einer, die das gesamte Programm auf der Festplatte speichert, entscheiden. Das Programm gibt es nur als **Einzelplatzversion**. Die der anmeldbaren Nutzer ist nicht limitiert.

Die **Deinstallation** erfolgt problemlos über die Windows-Systemsteuerung.

Vor der ersten **Nutzung** des Programms muss sich das Kind anmelden. Trotz akustischer Erklärung dürfte dies ohne Fremdhilfe kaum möglich sein. Anschließend bekommt das Kind eine ausführliche Erläuterung des Hauptmenüs. Danach kann frei zwischen den Angeboten gewählt werden. Jede Übung wird ausführlich akustisch erklärt. Während der Erklärung kann das Kind nicht agieren. Die Anzahl der Schaltflächen/Bedienelemente ist auf ein Minimum reduziert. Zu jeder Übung gibt es eine kontextbezogene akustische **Hilfe** bzw. auch eine Demonstration.

Jede Übung und auch das Programm selbst kann jederzeit verlassen werden.

Es ist problemlos möglich, eine **Sicherheitskopie** der Programm-CD zu erstellen.

Kindergärten können sich auf der WEB-Seite [www.schlaumäuse.de](http://www.schlaumäuse.de) anmelden und als registrierte Benutzer auf ein Online-Schulungsprogramm zugreifen.

### Gestaltung:

Mit einem Spielplatz als Lernumgebung wurde die Erfahrungswelt des Kindes berücksichtigt. Das Bildformat/Auflösung ist 800 x 600. Die Arbeitsoberfläche ist kindgerecht und grafisch geschmackvoll gestaltet. Die Bedienelemente sind selbsterklärend. Die Sprache ist akustisch und inhaltlich klar verständlich. Die Ladezeiten für Grafiken sind (bei Einhaltung der Systemvoraussetzungen) erfreulich kurz. Die Schriftsprache ist altersgerecht groß und deutlich gestaltet.

### Schülerreaktionen:

"Es macht Spaß, alleine probieren zu dürfen." ... "Manche Spiele mit Buchstaben sind aber ganz schön schwer."

### Bemerkungen/ Erfahrungen im Unterricht:

Im Jahr 2003 startete die Schlaumäuse-Initiative mit der ersten Programmversion. Diese richtete sich vor allem an Kinder mit besonderem Förderbedarf.

2006 wurde die hier beschriebene Version aufgelegt. Deren Zielgruppe sind **alle Vorschulkinder**. Dem Programm liegt das pädagogische Konzept des selbstentfaltenden Lernens zugrunde. Es orientiert sich nicht an Lehrplänen, sondern lässt das Kind sich in einer diesem vertrauten Erfahrungswelt (Spielplatz) spielerisch mit Sprache auseinandersetzen.

Wir haben die Erfahrung gemacht, dass das Programm auch im Anfangsunterricht der Grundschule erfolgreich einsetzbar ist.

Die Programminhalte wurden auf wissenschaftlicher Basis erstellt und evaluiert.

Lernfeld	Lerninhalt
mdl. Sprachgebrauch	- Alltagssprache - Fachwortschatz
Lautbewusstsein	- Silben - Wortbausteine - Reime - Phoneme
Lesen	- Wortebene - Satzebene
Schreiben	- freies Schreiben
Rechtschreiben	- Rechtschreiben

Die Anmeldung des Benutzers wurde im Vergleich zur Vorgängerversion altersgerecht modifiziert.

Ein großer Fortschritt im Vergleich zur Version 1 ist das **Betreuer-Tool**. Über den "Direktzugang" kann sich der Betreuer den Inhalt der Level ansehen (durch Anklicken), ohne sich - wie die Kinder - nach oben arbeiten zu müssen. Über das "Protokoll" kann der Betreuer den Spiel- oder Arbeitsstand einsehen. Über das "Screening" kann der Betreuer jedes Kind in den Inhaltsschwerpunkten "Wortschatz", "Artikel", "Reimwörter", "Sprachverständnis", "Präpositionen" und "Laute" testen und sich eine "Auswertung" mit Förderhinweisen anzeigen lassen. Über einen Button kann nach Programm-Updates gefragt werden.

Für die registrierten Kindergärten gibt es ein Handbuch mit unverzichtbaren didaktischen und auch programmtechnischen Hinweisen (Sie können dieses mit der Abfrage "neues von den schlaumäusen-n21" über eine Internet-Suchmaschine erfragen).

- Gesamturteil:** sehr\_empfehlenswert
- Weitere Materialien:** [www.schlaumäuse.de](http://www.schlaumäuse.de)
- Erprobungsschule:** Grundschule am Roten Berg
- Kontaktperson:** Reinhard Schmidt
- E-Mail:** [Grundschule31Erfurt@gmx.de](mailto:Grundschule31Erfurt@gmx.de)
- Erstellt am:** 17.01.2012