

## 16. Wahlperiode

### Kleine Anfrage

#### der Abgeordneten Emine Demirbüken-Wegner (CDU)

vom 24. November 2010 (Eingang beim Abgeordnetenhaus am 26. November 2010) und **Antwort**

#### Lernsoftware "Schlaumäuse" zur Förderung des frühkindlichen Sprachschifterwerbs

Im Namen des Senats von Berlin beantworte ich Ihre Kleine Anfrage wie folgt:

1. Ist dem Senat die an der Technischen Universität Berlin entwickelte Lernsoftware „Schlaumäuse“ bekannt und welche Empfehlungen für deren Einsatz an den vorschulischen Lernorten hat der Senat den Einrichtungen und Eltern gegeben?

Zu 1.: Der Senat kooperiert seit Beginn der Bildungsinitiative „Schlaumäuse - Kinder entdecken Sprache“ im Jahr 2003 mit Microsoft Deutschland und deren Partnern. Die mit dem Projekt verbundene Lernsoftware „Schlaumäuse“ ist dem Senat bekannt; zu den Entwicklerinnen des Schlaumäusekonzepts der Technischen Universität (TU) Berlin bestanden frühzeitige Kontakte. Berlin war in der Pilotphase von 2003 bis 2005 mit acht Kindertagesstätten in sozialen Schwerpunktgebieten beteiligt. Seitdem ist das Projekt Bestandteil einschlägiger Berichterstattungen des Senats. Kindertageseinrichtungen und Träger werden im Rahmen von Fachveranstaltungen und Beratungsgesprächen auf das Programm hingewiesen. Inzwischen beteiligen sich 166 Berliner Kindertagesstätten an der Initiative. Jede Kindertagesstätte hat die Möglichkeit, sich an der Initiative über das Onlineportal von [www.schlaumaeuse.de](http://www.schlaumaeuse.de) zu beteiligen. Es gibt Online-Schulungen für pädagogische Fachkräfte sowie ausführliche Informationen zur Schlaumäuse-Initiative für Eltern.

2. Welche besonderen Möglichkeiten bietet der Aufbau des Programms, um auch Kindern mit nur geringen Deutschkenntnissen den Lernzugang und den Lernerfolg zu ermöglichen?

Zu 2.: Der Aufbau des Programms bietet jedem Kind die Möglichkeit Lernfortschritte zu erzielen, unabhängig des individuellen Kenntnisstandes in der deutschen Sprache. Der frühkindliche Spracherwerb wird gefördert, ohne dass die Kinder dabei überfordert werden. Die alltagsbezogenen Inhalte regen die Kinder an, Sprache und Schrift selbstständig und auf ihrem persönlichen Lern-

niveau zu erforschen, Neues auszuprobieren und aus Fehlern zu lernen. Auch Kinder, die nur geringe oder gar keine Deutschkenntnisse haben, werden durch das Programm ermutigt, ihre sprachlichen Fähigkeiten spielerisch und mit Spaß allein oder gemeinsam mit anderen Kindern zu entwickeln. Dazu tragen auch die speziellen Sprachwerkzeuge der Software bei, die es den Kindern auch unabhängig von Erwachsenen ermöglichen, Buchstaben und Schrift hörbar zu machen. Neben der Sprache werden den Kindern soziale Aspekte vermittelt. Sie werden angeregt, miteinander zu kommunizieren.

3. Wie beurteilt der Senat, dass bei dem Einsatz der Lernsoftware „Schlaumäuse“ 90 Prozent der Kinder zum Schulbeginn die notwendigen sprachlichen Fähigkeiten nachweisen konnten?

Zu 3.: Dem Senat ist die Nachhaltigkeit des Lerneffekts der Schlaumäuse-Software bekannt. Wissenschaftliche Begleitstudien haben den Lernerfolg nachgewiesen. Die Kinder werden nicht nur auf die sprachlichen Anforderungen der Schule vorbereitet, sondern erlernen gleichzeitig den sinnvollen Umgang mit dem Computer, werden zum Denken angeregt, trainieren ihre Konzentrationsfähigkeit und bauen beim gemeinsamen Spielen ihre sozialen Kompetenzen aus.

Berlin, den 20. Dezember 2010

In Vertretung

Claudia Zinke  
Senatsverwaltung für Bildung,  
Wissenschaft und Forschung

(Eingang beim Abgeordnetenhaus am 29. Dezemb. 2010)