

Thomas Schmidt, Geschäftsführer Helliwood media & education „Sprache hat so viel zu bieten. Deshalb haben wir die Schlaumäuse quasi zum Leben erweckt und die Welt der Sprache erschaffen.“



Über Thomas Schmidt
Thomas Schmidt ist seit 2007 Vorstandsmitglied des Fördervereins für Jugend und Sozialarbeit e.V., seit 1997 Leiter (seit 2008 Geschäftsführer) Helliwood media & education im fjs e.V. Seine wichtigsten Tätigkeiten und Zuständigkeiten sind die Entwicklung gemeinwesenorientierter IT-Projekte, die Betreuung des Redaktions-/Grafikbereichs, Akquise und Betreuung von Förderprojekten, die Konzeption und Entwicklung von Online-Lernapplikationen und Lehrtätigkeiten.

Unter Federführung von Helliwood media & education wurden die Entwicklung der Applikation und die Betreuung der Schlaumäuse-Initiative im Auftrag von Microsoft Deutschland übernommen. Thomas Schmidt gibt Einblicke in die Entwicklungsphasen, die Herausforderungen und den Erfolg der Schlaumäuse.

Nach einer Erneuerung der Schlaumäuse im Jahr 2012 wurde die App 2016 nochmals erweitert. Was ist neu?

Der wichtigste Schritt bei der Überarbeitung war die Entscheidung, unsere Schlaumäuse-App für alle Betriebssysteme zu öffnen: Es gibt jetzt jeweils eine Version für Geräte mit den Betriebssystemen iOS, Android und Windows. Wir haben außerdem kleine „Sprach-Snacks für zwischendurch“ entwickelt, so dass Kinder sie auch auf dem Smartphone spielen können.

Wieso haben Sie sich dazu entschlossen, auch die Sprachauswahl zu erweitern?

Im Jahr 2015 kamen viele Kinder mit Fluchthintergrund nach Deutschland. Diese Kinder haben in der Regel noch kein deutsches Hörverständnis. Um sie beim Erlernen der deutschen Sprache zu unterstützen, wurden die Spielanweisungen und das Feedback der beiden Schlaumäuse auf Englisch, Französisch und Arabisch übersetzt. Nun können auch Kinder, die beim Erlernen der deutschen Sprache noch ganz am Anfang stehen, die Aufgabenstellung verstehen und die deutsche Sprache mithilfe der App entdecken. Das Ziel ist es dabei natürlich, die Schlaumäuse schnell komplett auf Deutsch zu nutzen.

Für die Ausarbeitung der dritten Version hat sich Microsoft wieder für Ihre Agentur entschieden. Was zeichnet Helliwood aus?

Wir haben das nötige Know-how in den relevanten Technologien und verfügen

gleichzeitig über einen didaktischen und medienpädagogischen Hintergrund. Bei der Umsetzung unserer pädagogischen Konzepte und Ideen müssen wir uns nicht an Verkaufsstrategien orientieren. Bei allem, was wir tun, stehen daher die Kinder und ihr individueller Förderbedarf im Mittelpunkt. Außerdem haben wir mit unserem eigenen Lernzentrum in Berlin die Möglichkeit, unsere Projekte gemeinsam mit der jeweiligen Zielgruppe zu evaluieren und umzusetzen.

Was ist besonders reizvoll an diesem Auftrag?

Die Welt der Sprache fantasievoll und kindgerecht zu entwickeln mit einem Wörtersee, Sprachfällen oder Eselsbrücken war und ist sehr reizvoll für uns. Sprache ist etwas Wunderbares und wir wollten genau das für Kinder ausdrücken und erfahrbar machen. Das hat sehr viel Spaß gemacht. Microsoft als Auftraggeber hat uns dabei perfekt unterstützt und uns eine große Entscheidungsfreiheit bei der Umsetzung des Projekts zubilligt.

Worin lagen die größten Herausforderungen bei der App-Entwicklung?

Für die Zielgruppe der fünf- bis neunjährigen Kindern eine solch komplexe Lern-App herzustellen, die es ermöglicht, die deutsche Sprache zu entdecken, war eine große Aufgabe. Schließlich sollen die Kinder Spaß mit der Lern-App haben. Es war natürlich gut, dass wir nicht bei null anfangen mussten, denn die bestehende Version der Schlaumäuse hat schon sehr gute Kritiken erhalten. Darauf haben wir aufgebaut. Allerdings haben wir das didaktische Konzept des entfaltenden Lernens auf das entdeckende Lernen ausgeweitet. Die Kinder können sich in der App frei bewegen und können sich an den Aufgaben und Schwierigkeitsgraden versuchen, die sie selbst auswählen.

Mit der Herstellung einer Universal App, also der Erweiterung auf alle Betriebssysteme, standen wir zusätzlich technologisch vor einer großen Herausforderung. Unsere Entwickler haben da Tolles geleistet und mittlerweile können wir sagen, dass die Schlaumäuse für eine große Bandbreite an Hardware verfügbar ist und die Kinder unabhängig vom Betriebssystem ein wunderbares Nutzererlebnis haben. Das macht uns sehr stolz.

Inwiefern kann eine Lern-App die frühkindliche Sprachentwicklung fördern?

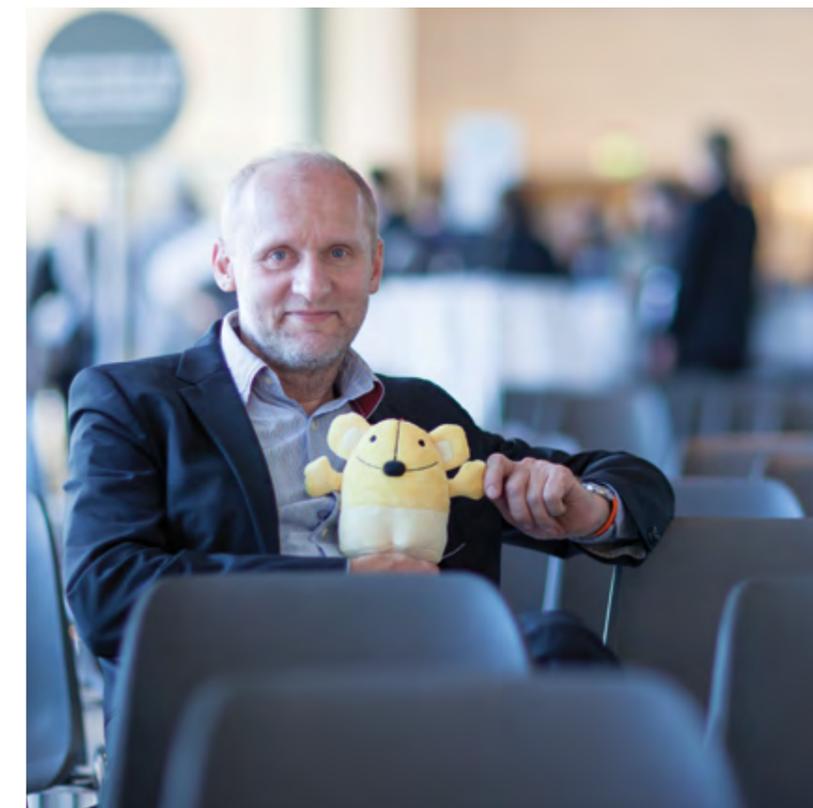
Eine Sprache zu lernen, gehört zu den wichtigsten Schritten in der Entwicklung von Kindern. Dabei sind Lernen und Spielen keine Gegensätze. Denn Kinder lernen beim Spielen und spielen beim Lernen, auch mit ihrer Sprache. Auch wenn kein Computer und keine App die Begleitung der Sprachentwicklung durch Eltern, Erzieherinnen und Erzieher oder Lehrkräfte ersetzen kann, so hat die Technik doch ihre Vorteile: Computer machen keine Fehler, werden nie müde oder ungeduldig.

Welche Ziele sollen mit der neuen Schlaumäuse-App erreicht werden?

Das frühzeitige Fördern der deutschen Sprache bei Kindern ist das A und O. Warum soll man dies nicht auch mit einem modernen Medium tun? Mit den Schlaumäusen legen wir aber neben der Sprachförderung auch einen Grundstein für Medienkompetenz und sinnvolles Nutzen von Tablets, Notebooks und PCs.

Es gibt leider auch viele Kinder mit unzureichenden Sprachvorbildern in Deutschland. Die neue, geräteübergreifende Verfügbarkeit der Schlaumäuse-App gibt nun allen Kindern die Möglichkeit, mit gut (vor) gesprochenener deutscher Sprache auch im privaten Umfeld intensiver in Berührung zu kommen.

Hinzu kommt, dass die Schlaumäuse keinerlei Vermarktungsinteressen verfolgen und von daher sowohl in Kitas als auch in Grundschulen eingesetzt werden. So kann auch der wichtige und große Schritt des Übergangs von der Kita in die Schule gemeinsam mit Lette und Lingo gemeistert werden.



Hätten Sie damals vermutet, dass die App so erfolgreich werden würde?

Wir haben es gehofft, aber nein, das konnte niemand ahnen. Die Schlaumäuse sind bereits 14 Jahre alt, damit sprechen wir hier von etwas ganz Besonderem: keine andere Initiative eines Unternehmens in Deutschland, die sich im Bereich des sozialen Engagements bewegt, kann auf eine so lange Erfolgsgeschichte zurückblicken.

Zudem schließen die Schlaumäuse eine Lücke, die keine andere App in diesem Bereich so zu schließen vermag: sie bedient die kindliche Neugier auf Technologie und das pädagogische Anliegen, die Auseinandersetzung der Kinder mit der Sprache zu fördern. Und das hat so gut funktioniert, weil wir hier auf Bedarfe stießen, im Betreuungs- und im Elternbereich.

Über die Jahre konnten daher wir ein sehr schönes Paket zusammenschneiden, das bei Kindern, pädagogischen Fachkräften und Eltern gleichermaßen gut ankam und nach wie vor den Wünschen und Erfordernissen gerecht wird.

„Kinder lernen beim Spielen und spielen beim Lernen, auch mit ihrer Sprache.“