

Das didaktische Konzept

Entdeckendes Lernen

Das didaktische Konzept des entdeckenden Lernens, das den Schlaumäusen zugrunde liegt, ermöglicht den Kindern einen freien und explorativen – also selbstständig erkundenden und erforschenden – Zugang zu den Spielinhalten. Alternativ können diese auch fortlaufend nacheinander bearbeitet werden.

Ansteigende Schwierigkeitsgrade

Auch die Wahl der Schwierigkeitsgrade treffen die Kinder selbständig. Sie können sowohl mit den leichteren Übungen als auch mit den schwierigeren beginnen, oder mit-tendrin. So können die Kinder die Aufgaben entsprechend ihres persönlichen Lern- und Wissensstandes auswählen.

Positive Rückmeldungen

Das Fehlermanagement und die altersgemäß gestalteten Rückmeldungen führen und unterstützen die Kinder bei allen Schritten einer Übung. Machen die Kinder einen Fehler, heißt es zum Beispiel von Lette „Hoppla, hör noch einmal genau hin, dann findest du die Lösung!“ – Wurde eine Aufgabe gelöst, erhalten die Kinder eine positive Rückmeldung von Lette und Lingo, bei der zum Beispiel deutlich gemacht wird, welchen Beitrag die Kinder zur gemeinsamen Aufgabenerfüllung geleistet haben („Schon wieder richtig! – Ohne dich wären wir echt aufgeschmissen!“).

Intuitive Oberfläche

Der einheitliche Ablauf aller Übungen eines Spiels macht es den Kindern leicht, sich in der App zurechtzufinden. Die Bedienung werden die Kinder zum größten Teil intuitiv erfassen, da sie weitgehend selbsterklärend ist.

Pädagogische Begleitung

Die begleitenden Erwachsenen sollten möglichst nicht eingreifen, um zu korrigieren oder die Lösung bei schwierigen Übungen vorzusagen. Das selbstständige Entdecken (inklusive Fehlversuchen) ist ein wesentlicher Bestandteil des didaktischen Konzeptes.



Zeitmanagement

Als Hilfestellung für das Zeitmanagement beim Spielen wird nach 15 Minuten Spielzeit eine Uhr auf dem Avatar der Kinder eingeblendet.

Sie zeigt den Kindern, wie lange sie bereits im Land der Sprache gespielt haben und dass es Zeit wird, das Spiel in einigen Minuten zu beenden.

„Im Gegensatz zu anderen Lernprogrammen, die von den Kindern in der Regel nur mit der Maus gesteuert werden müssen, gibt es für die Schlaumäuse-App zusätzliche Eingabeoptionen. Die Kinder können ganz klassisch am Bildschirm mit der Maus spielen oder das gesamte Programm mit den Fingern bewegen. Gerade für Kleinkinder, die oft Probleme mit der Mausführung haben, ist die Toucheingabe sehr hilfreich.“

Daniel Schötz,
Leiter Technologie-
entwicklung Helliwood
media & education



Das Spiel mit den Schlaumäusen macht die Kinder mit dem System Sprache und Schrift vertraut und öffnet zudem Sprachanlässe im sozialen Miteinander.