

Private-Public-Partnership am Beispiel der "Schlaumäuse für die KiTa".

Anfang Mai 2009 besuchte ein Bundestagsabgeordneter der CDU eine Kindertagesstätte in Fürth, einem Ort im Odenwald mit etwas mehr als 10 000 Einwohnern, die mehrheitlich CDU wählen. Man kann fragen, was einen vielbeschäftigten Bundestagsabgeordneten dazu bringt, mehrere Stunden für den Besuch von Kindern in einem relativ kleinen Ort zuzubringen. Michael Meister, so der Name des Abgeordneten, war 2009 unter anderem stellvertretender Vorsitzender der CDU/CSU-Fraktion und ist seit 2010 Mitglied im Bundesvorstand der CDU-Deutschland. Sicher, es war Vorwahlzeit. Die Bundestagswahl fand Ende September 2009 statt.

Neben anderen Gründen, von denen wir nichts wissen, kann man als einen Grund vermuten, dass es Herrn Meister darum ging, dass über ihn positiv berichtet wird. Und das war der Fall. Eine Darmstädter Zeitung, das Darmstädter Echo, veröffentlichte am 6. Mai 2009 den folgenden Beitrag.¹

„Schlaumäuse für die Kita

Bildung: Neue Lernsoftware soll Übergang von Kindertagesstätte zur Grundschule erleichtern – Auf virtuellem Spielplatz die deutsche Sprache entdecken.

FÜRTH. Mit großen Augen betrachteten die drei- bis sechsjährigen Kinder der Schwester-Theresia-Kindertagesstätte in Fürth den Bundestagsabgeordneten Michael Meister (CDU). Er überreichte im Beisein von Fürths Bürgermeister Volker Öhlenschläger und Pfarrer Dieter Wessels eine speziell für Kinder entwickelte Sprach-Lernsoftware.

Die Leiterin der Kindertagesstätte, Karin König-van den Boon, begrüßte den stellvertretenden Vorsitzenden der DCU/CSU Bundestagsfraktion und erklärte den Kindern, dass Meister kein Arzt sei, sondern ein Doktor der Zahlen. Dass auch die Kinder die Zahlen beherrschten, zeigten sie, in dem sie auf 20 zählten.

Je besser Kinder auf die Anforderungen der Schule vorbereitet werden, desto höher sind die Chancen auf eine gute Bildung. Eine wichtige Basis dafür ist die Beherrschung der deutschen Sprache. Um diesen Spracherwerb zu verbessern hat

¹ Der Beitrag ist nicht mehr auf der homepage der Zeitung zu finden. Ursprünglich unter http://www.echo-online.de/kundenservice/a_detail.php3?id=744000. Zugriff am 26. 10. 2009. Drei Rechtschreibfehler der Vorlage wurden bei der Abschrift korrigiert.

Microsoft gemeinsam mit dem Bundesfamilienministerium, dem Cornelsen-Verlag und der Computer-Lern-Werkstatt der TU Berlin die Bildungsinitiative „Schlaumäuse – Kinder entdecken Sprache“ ins Leben gerufen. Herzstück dieser Initiative ist die Lernsoftware, mit der Kinder auf einem virtuellen Spielplatz die deutsche Sprache entdecken, ausprobieren und erlernen können.

Natürlich verfügt der Kindergarten bereits über einen Computer. Gerade in den Sommermonaten spielen die Kinder aber lieber im Freien als am Bildschirm. König-van den Boon hofft, mit der Lernsoftware die Kinder noch besser auf die Schule vorzubereiten.

Die Sprachvoraussetzungen der Kinder seien unterschiedlich, jedoch hätten gerade Familien mit Migrationshintergrund großes Interesse daran, dass ihre Kinder gut Deutsch lernen. Der Kontakt zu den Grundschulen sei ja sehr gut.

Fürths Bürgermeister Öhlenschläger bestätigte, dass der Übergang vom Kindergarten in die Schule bei den meisten Kindern sehr gut funktioniere. Seine Tochter habe im letzten Sommer den Wechsel von der Kindertagesstätte zur Grundschule problemlos bewältigt.“

Es gibt eine Reihe von Behauptungen in dem Text. Einige lassen sich dem Text wörtlich entnehmen:

- Je besser Kinder auf die Anforderungen der Schule vorbereitet werden, desto höher sind die Chancen auf eine gute Bildung.
- Wichtig für eine gute Schulkarriere ist die Beherrschung der deutschen Sprache.
- Familien mit Migrationshintergrund haben großes Interesse daran, dass ihre Kinder gut Deutsch lernen

Andere Behauptungen muss man eher erschließen:

- dass Kinder mit einer Lernsoftware eine Sprache entdecken, ausprobieren und lernen können.
- dass die Lernsoftware einen Spielplatz biete – und dieser im Winter attraktiver sei als der Spielplatz im Freien.

Weiteren Behauptungen liegen nicht formulierte Vorstellungen zu Grunde. Der Satz „*Natürlich verfügt der Kindergarten bereits über einen Computer*“ unterstellt, dass es zur Norm von Kindergärten gehört, Computer zu haben.

Ohne Begründung wird davon ausgegangen, dass die Schule die Anforderungen bestimmt und dass sich Eltern und Kindertagesstätten nach diesen Anforderungen richten müssen, wenn sie ihren Kindern die Chance auf eine gute Bildung bewahren möchten. Die Formulierung, dass die Erzieherin hofft, *„mit der Lernsoftware die Kinder noch besser auf die Schule vorzubereiten“* enthält die Botschaft, dass sie es bereits jetzt tut. Damit wird als zentrale Aufgabe des Kindergartens die Vorbereitung auf die Schule herausgestellt.

Dass dies nicht so ganz einfach ist, aber doch zu dem pädagogischen Geschäft der Erzieherin gehört, ergibt sich aus dem in dem Artikel mitgelieferten Kindheitsbild. Die Kinder, so heißt es, spielten im Sommer lieber im Freien. Nach diesen Wünschen muss sich die Erzieherin auch ein wenig richten, denn sie wollen die Kinder ja nicht drangsalieren, sondern ihnen das, was sie tun sollen, so anbieten, dass sie es auch gern tun möchten. Und wenn man unterstellt, dass Kinder gerne spielen, dann wird die Datenbank der Lernsoftware eben als „Spielplatz“ deklariert, auch wenn man unter Erwachsenen weiß, dass es nicht um Spielen geht, sondern um Lernen.

Die Kinder kennen nur den Arzt als Doktor. Michael Meister ist promovierter Mathematiker. Der Satz *„Dass auch die Kinder die Zahlen beherrschten, zeigten sie, in dem sie auf 20 zählten“* enthält eine doppelte Botschaft. Der Satz ist einerseits aus der Sicht der Kinder formuliert, die vielleicht stolz bis 20 zählten, und er spricht andererseits Erwachsene an, die wissen, dass es einen großen Unterschied gibt zwischen dem, was die Kinder denken, und dem, was die Erwachsenen denken. Konkret: Wer stolz darauf ist, bis 20 zählen zu können, weiß noch nicht, dass die anderen wissen, dass er noch sehr viel lernen muss. Die Kernbotschaft lautet, dass Kinder noch vieles lernen müssen und dass man ihnen dies mehr oder minder spielerisch abverlangen wird. Die Kinder werden gleichzeitig klein gehalten und romantisiert. Wer nur den einen Doktor kennt, ist noch herzergreifend unschuldig.

Zusammengefasst kann man sagen, dass der wenige Zeilen lange Zeitungsbeitrag drei Kernbotschaften enthält, deren Richtigkeit nicht erwiesen ist, oder genauer gesagt: über die man nachdenken müsste:

- Der Kindergarten soll die Kinder auf die Schule vorbereiten.
- Dies gelingt besser mit einer Technik, die Kindern als spielerische dargeboten werden kann.
- Kinder müssen sehr viel lernen und dazu muss man sie motivieren.

Man könnte gegen diese Position u.a Folgendes einwenden:

- Die Schule solle sich auf jene Lernprozesse stützen, die die Kinder vom Kindergarten mitbringen.
- Die Vermischung von Spielen und Lernen schadet dem Lernen, weil Kindern früh der Unterschied zwischen Spielen und Lernen nahe gebracht werden sollte.
- Man sollte Kinder nicht motivieren, sondern eine Umgebung schaffen, die motivierend ist.

Erziehungswissenschaftliche Texte zur Frage nach dem Verhältnis von Kindergarten und Grundschule lassen sich entlang dieser beiden Denkstile unterscheiden - oder - das muss man nun im Jahre 2016 vielleicht eher schreiben: ließen sich entlang dieser beiden Denkstile unterscheiden. Denn in der nicht-wissenschaftlichen Öffentlichkeit hat sich der erste Denkstil durchgesetzt. Die drei genannten Thesen, die der Artikel enthält, sind weit verbreitet. Wer deutlich macht, dass er sie nicht teilt, macht sich verdächtig.

Betrachtet man den kleinen Zeitungsartikel, dann wird sichtbar, dass für die aufgestellten Behauptungen keine Begründungen gegeben werden. Der Zeitungsbeitrag liefert keine Argumente, sondern produziert Bilder, die mit Gefühlen und Wertungen verbunden werden. Wer nicht für Computer im Kindergarten ist, gilt als altmodisch. Wer Kindern unterstellt, selbst lernen zu wollen, gilt als romantisch und weltfremd. Und wer meint, dass kleine Kinder vor allem spielend sich und die Welt kennen lernen sollten, gilt als unsozial, weil er gerade den benachteiligten Kindern die Möglichkeit zu einem Bildungsaufstieg vorenthält.

In der öffentlichen Debatte hat sich ein Denkkollektiv weitgehend durchgesetzt. Man könnte nun den Diskurs um das Verhältnis Kindergarten Schule rekonstruieren und würde dabei vor allem der Frage nach dem Verhältnis von Wirtschaft, Erziehungswissenschaft und Politik nachgehen müssen. Denn der Paradigmenwechsel über die Bedeutung des Kindergartens ist untrennbar verbunden mit pädagogischen Fragen (was ist gut für Kinder), ökonomischen Fragen (Mangel an Arbeitskräften) und politischen Fragen (Durchsetzung moderner gesellschaftlicher und kultureller Konzepte).

Dies wäre das Programm für ein noch zu schreibendes Buch. Hier soll an einem Fallbeispiel unter Anwendung einer ökonomischen Theorie gezeigt werden, wie alle Beteiligten materiell oder ideell einen Gewinn verbuchen können, wenn sie dem Denkstil folgen, der sich durchgesetzt hat. Die Wirtschaftswissenschaft nennt dies „Win-Win Situation“.

Private Public Partnership

Im Jahre 2003 gründete Microsoft die Initiative „Schlaumäuse – Kinder entdecken die Sprache.“² Die Nutzung des Programmes war und ist für die beteiligten Kindergärten und Kinder kostenlos. Beteiligt waren neben dem Computerkonzern Microsoft eine Universität, die Bundesregierung, die UNICEF, ein Schulbuchverlag und mit der Stiftung SPI der Berliner Landesverband der Arbeiterwohlfahrt.³

Andere Computerkonzerne hatten früher als Microsoft angeboten, Schulen mit Computer Hardware und entsprechender Software auszustatten. Dazu gehörten vorrangig Intel.

Der folgende auf „springer link“ formulierte Text gibt die Situation ab Mitte der 90iger Jahre des vorigen Jahrhunderts recht gut wider:

„Der öffentliche Sektor in Deutschland befindet sich seit Anfang der 90er Jahre in einem umfassenden Reform- und Umstrukturierungsprozeß. Aufgrund nicht mehr finanzierbarer Dysfunktionalitäten und beeinflusst durch die internationale Reformbewegung eines New Public Management steht das klassische bürokratisch und wohlfahrtsstaatlich geprägte Rollenverständnis von Staat und Verwaltung zur Disposition. Immer mehr bisher rein öffentlich wahrgenommene Aufgaben werden abgebaut und/oder auf anderen Finanzierungs- und Organisationsformen verlagert.“

² MICROSOFT-BILDUNGSINITIATIVE FÜR "SCHLAUMÄUSE"

Microsoft Deutschland hat zusammen mit Partnern die Bildungsinitiative [Schlaumäuse](#) -- **Kinder entdecken Sprache** gestartet. Die Aktion steht unter der Schirmherrschaft von Bundesjugendministerin Renate Schmidt. Die Initiative richte sich an Kindergärten in sozialen Brennpunkten und strukturschwachen Regionen, teilte das Ministerium heute mit. Ziel sei es, die Sprachkompetenz von Kindern mit Hilfe moderner Medientechnik gezielt und altersgerecht zu fördern. Microsoft will zunächst bundesweit 100 Kindergärten aus Regionen mit "hohem Erneuerungsbedarf" auswählen. Ab Herbst 2003 sollen erfahrene Medienpädagogen im Rahmen eines zweitägigen Workshops 250 Erzieher aus ausgewählten Einrichtungen schulen. Jeder beteiligte Kindergarten soll einen Tablet PC mit Modem und Drucker, Lehr- und Begleitmaterial sowie Lernsoftware erhalten. Die Initiative werde wissenschaftlich von der Stiftung SPI begleitet. Partner sind UNICEF, der Schulbuchverlag Cornelsen, die ComputerLernWerkstatt der Technischen Universität Berlin und das Bundesprogramm "E & C -- Entwicklung und Chancen junger Menschen in sozialen Brennpunkten."
(<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Microsoft-Bildungsinitiative-fuer-Schlaumaeuse-79097.html>)

³ <http://www.stiftung-spi.de/die-stiftung/ueber-die-stiftung-spi/>

Damit wird ein Aufsatz von Dietrich Budäus mit dem Teil „Public Private Partnership als innovative Organisationsform“ zusammengefasst.⁴

Besonders im Schulbereich versprach die Verbindung von staatlicher und privater Finanzierung Reformen zu ermöglichen ohne die finanziellen Belastungen des Staates zu erhöhen.

In der Gegenwart verspricht Intel auf seiner homepage ein ganzheitliches Konzept für den Lernerfolg der Schüler durch vier Pfade: einen Plan für den digitalen Wandel entwickeln; Umsetzung einer robusten Infrastruktur; Auswahl der geeigneten Technik für den Schulbetrieb; Beschaffung der benötigten Software und Inhalte.⁵

In der Anfangsphase in den neunziger Jahren versprach Intel vor allem den Aufbau der geeigneten Technik für den Schulbetrieb. Intel war als Halbleiterhersteller an der Durchsetzung von Computern interessiert und sicher auch an jenen Computern, deren verbaute Halbleiter von Intel stammten. Die technische Seite stand im Vordergrund: die Einrichtung von Computerplätzen in Schulen (zumeist in Form von Computerräumen), die Wartung der Geräte, die Schulung einzelner Lehrkräfte und den beginnenden Ausbau einer Vernetzung von Computern. 1999 berief das Hessische Kultusministerium einen Referatsleiter für Medien. Im Jahre 2004 war absehbar, dass dieses Referat nicht weiter geführt werden würde.⁶ Das aus Sicht der Computerkonzerne verfolgte Ziel, nämlich die Durchsetzung von Computern im Schulbereich konnte als erfolgreich angesehen werden. Eine direkte Kooperation zwischen Kultusministerium und Konzernen war nicht mehr notwendig, weil sich im Zuge der Entwicklung Computer im privaten Bereich durchsetzten.

Von Computern im Kindergarten konnte zu der Zeit keine Rede sein. Das zeigen die heftigen Kontroversen im Zusammenhang mit dem Artikel von heise-online über die Schlaumäuse.⁷

Aus dieser Sicht könnte man sagen, dass Herr Meister in ein Dorf gefahren war, um den Einsatz von Computern in Kindergärten zu propagieren: Im Auftrag von Microsoft, dem

⁴ August-Wilhelm Scheer (Hrsg.): Neue Märkte, neue Medien, neue Methoden — Roadmap zur agilen Organisation. 19. Saarbrücker Arbeitstagung für Industrie, Dienstleistung und Verwaltung 5.–7. OKTOBER 1998 UNIVERSITÄT DES SAARLANDES, SAARBRÜCKEN. (http://link.springer.com/chapter/10.1007%2F978-3-642-58996-6_3)

⁵ <http://www.intel.de/content/www/de/de/education/intel-education.html>

⁶ http://www.digital-lernen.de/no_cache/nachrichten/schulpraxis/einzelansicht/artikel/rudolf-peschke-ehem-medienreferatsleiter-im-hessischen-kultusministerium-ein-portraet.html

⁷ <http://www.heise.de/forum/heise-online/News-Kommentare/Microsoft-Bildungsinitiative-fuer-Schlaumaeuse/forum-147979/comment/>

Familienministerium, dem Schulbuchverlag und einem Institut an der Technischen Universität Berlin, das das Lernprogramm eingesetzt hat und den Erfolg der Lernsoftware mit einer Begleituntersuchung bestätigt hat.⁸

Nun wäre dies sicher eine Sichtweise, die Herr Meister nicht teilen würde. Aus seiner Perspektive hat sein Besuch der Förderung der Bildung in Deutschland gedient. Nur wenn die Kinder im Kindergarten auf die Anforderungen der Schule vorbereitet werden, ist ihnen und der deutschen Gesellschaft gedient. Die Schlaumäuse und damit die Computer sind aus dieser Sicht ein ideales Mittel um den Schriftspracherwerb, der als wesentliche Aufgabe der Anfangsphase der Grundschule gilt, zu ermöglichen.

Microsoft stellt - kostenlos - ein Konzept und eine Software zur Verfügung, die im allgemeinen Interesse deutscher Bildungspolitik erscheint. Indem sich beide darauf berufen, klopfen sie sich gegenseitig auf die Schultern.⁹

Die Schlaumäuse Initiative wird fortlaufend überarbeitet. Im Jahre 2013 veröffentlichte Microsoft:

„Die Schlaumäuse-Initiative

In Bildung investieren, um Zukunftschancen zu verbessern

Im Jahr 2003 gründete die Microsoft Deutschland GmbH die Initiative „Schlaumäuse – Kinder entdecken Sprache“, um Kindertagesstätten bei der Förderung der Sprachkompetenz von Vorschulkindern zu unterstützen. Eigens dafür wurde eine Lernsoftware entwickelt, mit der Kinder bereits im frühen Alter spielerisch die Welt der Sprache entdecken können. Inzwischen liegt eine dritte, vollständig überarbeitete Version der beliebten Schlaumäuse vor. Microsoft führt damit sein soziales Engagement fort und setzt sich gezielt für bessere Zukunftschancen von jungen Menschen ein.“¹⁰

⁸ Institut für Sprache und Kommunikation der TU Berlin: <https://www.clw.tu-berlin.de/menue/forschung/schlaumaeuse/>. (14. 12. 2013)

⁹ Herr Meister war nicht der einzige, der Schlaumäuse in die Kindertagesstätten brachte. Sein Bundestagskollege, der CDU Abgeordnete und parlamentarische Staatssekretär Steffen Kampeter ging am 14. April 2010 vor Kindern in Rhaden auf die Knie. In seiner Begleitung waren ein ortsansässiger Unternehmer und ein Vertreter von Microsoft. Der Unternehmer spendierte die Hardware, nämlich zwei Rechner und über Microsofts Anteil heißt es in dem Artikel der „Neuen Westfälischen“: „der Software-Konzern spendierte der Kita das Lese-Lernprogramm "Schlaumäuse". (http://www.nw-news.de/owl/kreis_minden_luebbecke/luebbecke/luebbecke/?em_cnt=3493738&set_style=0) (14. 12. 2013)=

¹⁰ (http://www.schlaumaeuse.de/Initiative/Ueberblick/1037_Ueber_die_Initiative.htm) 23. 12. 2013

Und 2016 verkündete die Homepage, dass die neue Schlaumäuse-Version Flüchtlingskinder beim Deutschlernen unterstütze. Denn: „Sprache ist ein wichtiger Schlüssel zur Integration“.¹¹

Die wissenschaftliche Begleitung

Die Schlaumäuse Software wurde 2003 zusammen mit der ComputerLernWerkstatt der Technischen Universität Berlin und dem Cornelsen Verlag entwickelt. Die Wissenschaftlerinnen an der Technischen Universität Berlin sahen vermutlich in der Kooperation eine Chance, ihr pädagogisches Konzept umsetzen können. Zudem wurde eine sogenannte wissenschaftliche Begleitung bezahlt. In ihrem Abschlussbericht über die wissenschaftliche Projektbegleitung zur Bildungsinitiative von Microsoft Deutschland und Partnern „Schlaumäuse – Kinder entdecken Sprache“ schreiben Prof. Barbara Kochan und Dipl.-Päd. Elke Schröter von der ComputerLernWerkstatt:

„Das Lernkonzept Entfaltendes Lernen nimmt Kinder als (Sprach-)Lerner ernst und traut deshalb auch schon sehr jungen Kindern zu, eigenständig-kooperativ komplexere sprachliche Aufgabenstellungen zu bewältigen. Dabei sollten diese in einer schriftkulturell gestalteten Lernumgebung von den Kindern frei gewählt werden dürfen, damit sie weitestgehend auf deren Interesse stoßen.“¹²

Man kann die Metapher des „Entfaltenden Lernens“ so interpretieren, dass die Umgebung eines Kindes derart gestaltet sein soll, dass sich das Kind darin entfalten kann, also ein großes Angebot an Lernmöglichkeiten bekommt und daraus nach seinen eigenen Vorstellungen und Interessen auswählen kann. Das Konzept des Entfaltenden Lernens richtet sich an Erzieher und deren Verständnis von Lehren und Lernen. Deshalb schreiben die Autorinnen auch: „Entfaltendes Lernen ist ein pädagogisches Konzept, keine Methode.“ Nun richtet sich die Lernsoftware nicht an Erzieher, sondern an Kinder. Und: Ein wichtiger pädagogischer Gedanke des Konzeptes geht davon aus, dass diese entsprechend gestaltete Umgebung für alle Kinder vorhanden ist und dass diese im Miteinander lernen. Kurz: Entfaltendes Lernen setzt auf soziale Lernprozesse. Vor einem Computer sitzen Kinder aber nun einmal allein oder höchstens zu zweit.

¹¹ <https://www.microsoft-politik.de/de-de/politik/initiativen/schlaumaeuse.aspx>

¹² (https://www.clw.tu-berlin.de/uploads/media/Abschlussberichtfinal_lang.pdf)

Man kann davon ausgehen, dass es möglicherweise ein Spannungsverhältnis gibt zwischen einem pädagogischen Konzept, das sich an die Erzieherinnen richtet und einem technischen Konzept, das mit großem rhetorischem Aufwand zu einer zu entdeckenden Landschaft umgedeutet wird:

„Mit der Schlaumäuse-Software können sich die Kinder die stumme Schrift – auch die selbst eingetippte – anhören. So können sie z.B. Laut-Buchstabe-Beziehungen unabhängig von schrifkundigen Erwachsenen explorieren. Dazu bietet die Software digitale Werkzeuge an wie die sprechende Tastatur, die sprechende Schreiberntabelle oder die Flüstertüte (Sprachsynthese) in der Textverarbeitung, die den Kindern eigene Verschriftungen auf Wunsch vorliest. Hinzu kommt eine durchgehende Vorlesefunktion. Über den Gebrauch der digitalen Werkzeuge bestimmen die Kinder selbst. Dadurch wird eine Individualisierung der Software durch das Kind ermöglicht, so dass jedes Kind von seinem aktuellen Niveau aus Lernfortschritte machen kann. Dies gilt auch für Kinder nichtdeutscher Herkunftssprache, die noch erhebliche Probleme mit der deutschen Sprache haben. Fortschritte können auch gemacht werden, wenn die Kinder eine falsche Lösung eingeben, denn das implementierte Fehlerhandling klassifiziert die Eingaben nicht nur nach richtig und falsch, sondern gibt Anregungen zum erneuten Explorieren des Lernstoffs. Dadurch bilden sich notwendige Lernstrategien (nicht nur Wissensbestände) aus. Außerdem ist die Software kommunikations- und kooperationsanregend und gibt Anregungen für Sprachaktivitäten auch jenseits des Computers.“¹³

Vielleicht stimmen die Behauptungen sogar. Wir können es nicht nachprüfen, weil dieses alte Programm nicht mehr zur Verfügung steht. Aber das interessiert uns hier auch nicht. Wir fragen nach den Interessen. Und das Interesse lautet hier: Auftragsforschung. Die Wissenschaftler der Technischen Universität Berlin haben das Programm entwickelt und selbst evaluiert. Oder anders gesagt: sich selbst beurteilt. Man kennt dies von den Rating-Agenturen, die sich auch von den Firmen bezahlen lassen, die sie begutachten. Ähnlich war dies auch hier. Methodisch wurde so vorgegangen:

¹³ (https://www.clw.tu-berlin.de/uploads/media/Abschlussberichtfinal_lang.pdf)

„Die Studie fragt also danach, welche Fähigkeiten sich die Kinder nach Meinung von Personen angeeignet haben, die ihnen im Alltag nahe stehen. Die Daten wurden durch standardisierte Befragungen mittels Fragebögen sowie mittels teilnehmender Beobachtungen erhoben. Darüber hinaus wurden Berichte der Erzieherinnen ausgewertet. Zusätzlich wurde gemessen, welche Module der Schlaumäuse-Software die beteiligten Kinder wie oft nutzten.“¹⁴

Erhoben wurden also Meinungen, sowohl von Erwachsenen wie von Kindern. Eine Einrichtung, die mit dem Programm belohnt wurde, und die mit ihrer Teilnahme dokumentiert, wie fortschrittlich sie in Bezug auf Neue Medien ist, wird kaum schlecht über das Geschenk reden.

Skeptisch machen kann auch die Ankündigung des Cornelsen Verlages. Dort sind die Schlaumäuse eine Verbindung mit einem Schulbuch eingegangen: „LolliPop und die Schlaumäuse. Kinder entdecken die Sprache“. Es kostete 27 Euro.

Cornelsen wirbt nun ganz und gar nicht mit „entfaltendem Lernen“, sondern mit Tests und mit Übungen:

„Zur Vorbereitung auf den Sprachtest zur Einschulung
Über 200 Übungen auf unterschiedlichen Lernniveaus
Vorbereitend für das Lesen- und Schreibenlernen
Mit individuellem Einstufungstest“¹⁵

Von „entfaltendem Lernen“ ist hier keine Rede mehr.

„Die aktuelle und dritte Version der Schlaumäuse-Software wurde gemeinsam mit dem neuen Partner Helliwood media & education entwickelt und realisiert. Die technische und inhaltliche Entwicklung der neuen Version erfolgte in enger Zusammenarbeit mit Microsoft und mit der Universität Erfurt. Die Universität übernahm unter der Leitung von Prof.

¹⁴ (https://www.clw.tu-berlin.de/uploads/media/Abschlussberichtfinal_lang.pdf)

¹⁵ (<http://www.cornelsen.de/home/katalog/titel/9783060807055>)

Dr. Gerd Mannhaupt die wissenschaftliche Begleitung, wobei auch die Ergebnisse von mehreren Testanwendungen in verschiedenen Kindertagesstätten einbezogen wurden.“¹⁶

Auch Prof. Dr. Mannhaupt wurde für eine wissenschaftliche Begleitung der nun neuen Version gewonnen. Auf seiner Homepage kann man lernen, dass auch er die Entwicklung und die Erprobung der Software begleitet hat und zwar zusammen mit Studierenden. Aus Anlass des Besuchs von Microsoft-Chef Steve Ballmer, der vor rund 150 hochrangigen Vertretern aus Politik, Wirtschaft und Medien seine Vision vom Lernen der Zukunft neue Windows 8 basierte „Schlaumäuse“-Lernsoftware vorgestellt hat gab Herr Mannhaupt eine Presseerklärung heraus. Wir zitieren ein längeres Stück, weil es ein Beispiel für die Qualität von Argumentationen darstellt:

„Der Experte für frühkindliche Bildung ist überzeugt, dass sich die sprachlichen Fähigkeiten von Vorschulkindern durch den Einsatz geeigneter Lernsoftware deutlich verbessern lassen: „Die Kitas berichten regelmäßig über sehr gute Lernerfolge mit den ‚Schlaumäusen‘. Mit ihrem didaktischen Konzept beweist die Microsoft-Initiative ‚Schlaumäuse – Kinder entdecken Sprache‘ seit Jahren, dass IT in der frühkindlichen Bildung sinnvoll eingesetzt werden kann. Die Kinder entdecken die Welt der Sprache intuitiv und selbstbestimmt – und üben ganz nebenbei den Umgang mit dem PC“. Wie aber kann der Einsatz von Computern oder neuen Medien helfen, die Sprachfähigkeiten von Kindern zu verbessern? „Lern-Programme regen Kinder zu sprachlichem Handeln an und geben daraufhin Rückmeldung“, erklärt Professor Mannhaupt. Auf Kollegen, die jede Art von modernen Kommunikationstechnologien im Vor- und Grundschulalter kategorisch ablehnen, entgegnet der Bildungsexperte: „Auch dem Buch ist einst vorgeworfen worden, dass Kinder sich damit sozial isolieren.“¹⁷

Es mag sein, dass es zu allen Zeiten eine unreflektierte Kritik gegen Neuerungen gab. Die Tatsache aber, dass sich hier möglicherweise etwas wiederholt, sagt nichts darüber aus, ob mit dem Schlaumäuseprogramm wirklich die Sprachfähigkeiten der beteiligten Kinder verbessert wurden.

¹⁶ (http://www.schlaumaeuse.de/Initiative/Ueberblick/1037_Ueber_die_Initiative.htm)

¹⁷ <https://www.uni-erfurt.de/uni/einrichtungen/presse/pressemitteilungen/2012/162-2012/>

Wissenschaftlich gesehen ist dies nämlich nur schwer beweisbar.

Erwähnenswert ist auch der neue Berliner Partner „Helliwood media & education“. Helliwood ist ein Geschäftsbereich des Berliner Fördervereins für Jugend und Sozialarbeit“. Insgesamt listet der Verein die folgenden Geschäftsbereiche dreizehn Geschäftsbereich auf, von denen sieben mit Computerisierung verbunden sind.

BITS 21¹⁸

Bildung und Medien

Medienwerkstatt Potsdam

Helliwood media & education

Lernzentrum im Baukasten

Computer Spiele Museum

Gameshouse gGmbH

Nicht bei allen, aber bei einer Reihe dieser Geschäftsbereiche ist der ehemalige Berliner Senatsdirigent a.D. Wolfgang Tuchel (SPD) Geschäftsführer oder Vorstandsvorsitzender.

Interessant ist vor allem Helliwood. Auf ihrer homepage heißt es:

„Als Teil einer Non-Profit-Organisation verbindet Helliwood die spezifischen Kompetenzen einer gemeinnützigen Organisation mit den Erfahrungen und Potenzialen einer Agentur für Neue Medien und erzeugt so erfolgreiche und höchst innovative Lösungen.“¹⁹

Damit ist gemeint, dass unter dem Dach eines eingetragenen Vereins Firmen etabliert sind, die das gesamte Spektrum der Bildungsförderung und Evaluation abdecken. Helliwood entwickelt mit Microsoft zusammen das Programm, es sorgt für dessen Evaluation und verrichtet Lobbyarbeit. Zu den Kunden und Kooperationspartnern gehören unter anderen die Bundesärztekammer, die Telekom, Microsoft, die Bundeszentrale für politische Bildung, das Bundesministerium für Bildung und Forschung, der Duden Verlag, die Unfallkasse Berlin, die Stadt Berlin, der Cornelsen Verlag, die Firma Acer, die Bundeswehr, die Volkshochschule Wolfsburg und die Frankfurter Allgemeine.²⁰ Auffällig ist die Tatsache, dass Helliwood nicht zwischen Kunden und Kooperationspartnern unterscheidet. Bei Helliwood verbinden sich in einer Gesellschaft Gewinninteressen mit Bildungsprogrammen, politischen Zielsetzungen mit der Förderung des Ausbaus der Digitalisierung im Bildungsbereich. Helliwood hat wiederum

¹⁸ Der Arbeitsschwerpunkt von BITS 21 education ist die Organisation und Durchführung von Qualifizierungsveranstaltungen zur Arbeit mit den neuen Medien

¹⁹ <http://www.helliwood.de/impressum/>

²⁰ <http://www.helliwood.de/>

eigene Geschäftsbereiche, die sich nicht direkt über die Homepage erschließen, aber durch die Tatsache, dass Wolf-Dieter Tuchel auch dort verantwortlich tätig ist.²¹

Was bleibt ist die Frage nach dem Unterschied von Wissenschaft, Konzernen und Politik.

Jochen Krautz gibt darauf die folgende Antwort:

"Von diesem Simpel-Konzept werden die Lösungen aller pädagogischen Probleme erwartet: `Man könne bereits Kinder im Vorschulalter spielerisch zum Lernen motivieren (...), ohne sie unter Leistungsdruck zu setzen. Die Kinder brauchen nicht mehr Erwachsene bitten: `Lies mir das mal vor´. Durch die Schlaumäuse haben sie einen direkten Zugang zur Schrift und werden unabhängig von Eltern, Erziehern und anderen Erwachsenen.²²

Ein dreifacher Gewinn also: Man zerstört die persönlichen Beziehungen zwischen Kind und Erwachsenen, diffamiert die Lehrer, weil sie die Kinder schlechter als das Programm behandeln würden, gewöhnt schon die Kleinsten als künftige Kunden frühzeitig an die Microsoft-Welt. Und als vierter Gewinn wird deutlich: Was Microsoft an Absatz gewinnt, spart der privatisierte Staat an Erzieherstellen ein, denn das Programm kann dies ohnehin besser.

Das Programm wird kräftig in der Politik promotet, so dass jeder Politiker weiß, welche tolle Lösung es für Bildungsprobleme gibt. So setzt man sich etwa an Parteitagen in Szene und lässt sich unter dem Banner `Effizienter Staat´ eine Preis für erfolgreiches Public-Private-Partnership verleihen.“
(Krautz 2007, S. 185)

²¹ Dazu gehören u.a.:

Das Magazin „Originale“²¹

21st Century Competence Center - Mit Medien Lernen

Zavatar.de Die Datenbank für Unterhaltungssoftware

Das Lernportal fit für den Aufschwung

Die Initiative IT-Fitness

Die Initiative Code your Life

Scroller - das Medienmagazin für Kinder

e-2 p. Ein Projekt der EU zur Förderung von Start-Ups. (Alle Webseiten sind gelöscht:

<https://www.webwiki.de/e2-p.eu>)

Die Initiative boostbox von Microsoft und der Schweizer Kinder- und Jugendförderung infoklick.ch

Die „WirtschaftsWerkstatt“ als Bildungsinitiative der SCHUFA Holding AG

Zudem betreiben er und seine Frau Irmgard Tuchel im Harz ein Touristikunternehmen.

<https://www.reisen.bz/reise-wolf-dieter-u-irmgard-tuchel-in-zorge-21720>

²² (Kurzbericht: "Projektbegleitung der Microsoft-Bildungsinitiative Schlaumäuse - Kinder entdecken Sprache", <http://www.schlaumaeuse.de/bildungsinitiative/begleittexte.html>, 30.4.07)

Literatur

Krautz, Jochen (2007): Ware Bildung. Schule und Universität unter dem Diktat der Ökonomie. Kreuzlingen/München: Hugendubel, S. 185)