

## Ein Spiel zur Prävention

## Lazuli hilft, Rechenschwäche zu verhindern

Funline Media  
München

[info@lazuli-app.com](mailto:info@lazuli-app.com)

089-215 40 336



### Denken lernen mit Köpfchen – von Anfang an

Lazuli setzt ein Zeichen für Prävention. Wir können unseren Kindern einiges an Mathefrust ersparen und ihnen stattdessen die Möglichkeit geben, schon früh Freude an Zahlen und am logischen Denken zu gewinnen.

Mit Lazuli ist das ganz leicht und gleichzeitig bekommen Eltern und Pädagogen die Möglichkeit, etwaige Probleme rechtzeitig zu erkennen und zu beheben. Beim ersten Spielen mit Lazuli kann für jedes Kind eine Analyse des individuellen Wissensstands vorgenommen werden. Denn um einer Rechenschwäche oder Dyskalkulie vorzubeugen, brauchen Kinder die notwendige altersgerechte Förderung.

Wenn es gewünscht ist, können die ersten Erfolge des Spielers den Durchschnittswerten einer Vergleichsgruppe gegenübergestellt werden. Die dazugehörigen Datensätze wurden während der Entwicklung des Spiels erhoben und anschließend kontinuierlich erweitert. Der je aktuelle Stand wird vom Server geladen, sobald Sie eine Verbindung zum Internet haben. Die Daten des spielenden Kindes verlassen das Gerät aber nicht. Nur die Erwachsenen finden diese individuelle Wissensstandanalyse im Menü, die Kinder bemerken von alledem nichts. Und wer keine Auswertung haben möchte, kann die dazugehörigen Informationen einfach ignorieren.

### Unterstützung, wo sie gebraucht wird

Der Vorteil dieser Dokumentation: Wenn die kognitiven Fähigkeiten der Kinder sich altersentsprechend entwickeln, gewinnen die Erwachsenen ganz leicht Gewissheit darüber. Wenn aber die Kinder Schwierigkeiten mit einem bestimmten Entwicklungsbereich des mathematischen Denkens haben, können die Erwachsenen das mit Lazuli rechtzeitig und wissenschaftlich fundiert erkennen. Natürlich geht es dabei immer um Durchschnittswerte. Die verschiedenen Entwicklungsgeschwindigkeiten und -möglichkeiten jedes Kindes werden selbstverständlich berücksichtigt.

Der Ansatz ist ähnlich wie bei einer Sehschwäche: Wenn Eltern feststellen, dass ihr Kind Probleme beim Lesen hat, dann gehen sie mit ihm zum Arzt und es bekommt eine Brille. Ähnlich möglich ist das auch bei den kognitiven Fähigkeiten: Wenn die Eltern feststellen, dass ihr Kind ein Problem beim Zahlenlesen hat, dann werden sie keine Gelegenheit auslassen, genau das mit ihrem Kind zu üben. Lazuli deckt dabei zusätzlich auch alle anderen wichtigen Bereiche des mathematischen Denkens ab, sodass jede dieser wichtigen Fähigkeiten gleich mit trainiert wird.

Eines ist uns wichtig zu betonen: Bei dieser Wissensinterpretation geht es nicht um Wettbewerb oder gar um Leistungsansprüche. Die Erwachsenen werden nicht automatisch darüber informiert, wenn ein Kind in einem Bereich besser oder schlechter abschneidet als Gleichaltrige. Es gibt keine Mails und keine Warnhinweise. Vielmehr kann Lazuli auf eventuelle Defizite hinweisen, die dann aber noch fachgerecht getestet werden müssen. So kann schnell und gezielt geholfen werden und dem Kind sowie den Eltern ein langer leidvoller Weg erspart bleiben.

Denn viele Diagnosen zu solchen sogenannten „Teilleistungsstörungen“ wie der Rechenstörung werden erst in der Grundschule gestellt. Dann aber haben die Kinder schon längst verinnerlicht, dass mit ihnen angeblich „etwas nicht stimmt“. Dabei ist die Kindheit viel zu wertvoll, um sie mit Problemen zu füllen. Kinder können durch altersgerechte Förderung viel unbeschwerter heranwachsen.

### **Und so funktioniert es**

Im Infobereich unter „Auswertung“ können die Erwachsenen für den Schwierigkeitsgrad „Leicht“ sehen, wie viele Versuche das Kind für ein bestimmtes Lernspiel gebraucht hat, bis es gelöst war. Die Balken können drei Farben haben: Hellgrau, Grün oder Orange. Die dunkelgrauen Balken im Hintergrund zeigen die durchschnittlichen Ergebnisse der gleichaltrigen Vergleichsgruppe an.

Dass die Analyse belastbar ist, liegt daran, dass alle 60 Lernspiele für mathematische und nicht-numerische Basiskompetenzen auf der Grundlage wissenschaftlicher Erkenntnisse hergeleitet wurden. Die dazugehörigen Vergleichswerte sind vorab in zahlreichen Testspielen erfasst worden. Natürlich anonymisiert und nach Altersstufen geordnet.

Wenn ein Kind also das allererste Mal die Lernspiele bei Lazuli ausprobiert, zählt die App im Hintergrund die Versuche mit, die es braucht, bis die Spiele erfolgreich geschafft sind. Diese Ergebnisse werden dann mit dem hinterlegten Datensatz der gleichaltrigen Referenzgruppen verglichen. Das dient den Erwachsenen zur Orientierung.

Hat das Kind beim ersten Mal Spielen Hilfe bekommen oder war es abgelenkt, kann ein neuer Spieler angelegt werden und das Kind noch einmal spielen. Das verzerrt das Ergebnis zwar etwas zu Gunsten des Kindes, größere Probleme würden aber dennoch auffallen.

Wir erhoffen uns von diesem Projekt eine effektive Prävention für zukünftige Grundschüler. Für noch mehr Infos zum Auftrag, zur Geschichte und zur Bedeutung Lazulis für das digitale Lernen können Sie unsere Website besuchen. Dort finden Sie auch Bildmaterial, Interviews und aktuelle Termine. Oder Sie schicken uns einfach eine Mail an [info@Lazuli-App.com](mailto:info@Lazuli-App.com)

**Wir freuen uns auf Sie.**