

Neue Lernsoftware aus Dortmund begeistert Schulen: Deutsch spielend lernen!

Andrea Gößlinghoff aus Dortmund entwickelte mit Matthias Geenen eine Lernsoftware für Deutsch, gefördert in *Höhle der Löwen* .



Dortmund, Deutschland - Andrea Gößlinghoff, eine engagierte Lehrerin aus Dortmund, hat mit der M&A Lernsoftware eine innovative Lösung zur Sprachförderung entwickelt. Gemeinsam mit dem Informatiker Matthias Geenen entstand diese Software, um neu zugezogenen Kindern spielerisch Deutsch beizubringen. Diese Initiative gewann an Bedeutung, insbesondere angesichts der hohen Zahl an Migranten seit 2015, die in Deutschland angekommen sind und oft mit Sprachbarrieren konfrontiert sind. In der TV-Show *Höhle der Löwen* fällten sie schließlich den Entschluss, ihr Projekt zu pitchen und konnten Investoren sowie ihr persönliches Umfeld für ihre Idee begeistern. **Derwesten**

berichtet, dass Carsten Maschmeyer, ein bedeutender Investor, als strategischer Berater gewonnen werden konnte.

Die Lernsoftware vermittelt entscheidende Inhalte wie Wortschatz, Grammatik und Alphabetisierung und richtet sich an Schülerinnen und Schüler der Klassen 1 bis 4. Dabei ist die Software nicht nur für deutsche Schulen zugänglich; bereits 3000 Schulen in Deutschland und sogar in Österreich und der Schweiz machen Gebrauch von dieser einzigartigen Bildungsressource. Der Ansatz zielt darauf ab, inklusive Lernumgebungen zu schaffen und im Unterricht Eingang zu finden. Dank der Unterstützung aus dem Startchancen-Programm hat die Software bereits in vielen Brennpunktschulen eine positive Wirkung gezeigt.

Funktionen und Eigenschaften der Software

Die Software *Sag es auf Deutsch* bietet eine hohe Nutzerfreundlichkeit und ist für alle zugänglich, unabhängig von Vorkenntnissen. *Höhle der Löwen beschreibt*, wie die Software mithilfe visueller und akustischer Unterstützung sowie durch die Integration von lautsprachunterstützenden Gebärden den Spracherwerb erleichtert. Die Benutzeroberfläche umfasst mehrere Vokabeltrainer, die in 18 Themenbereichen rund 600 Wörter und Sätze bereitstellen. Nutzer können aus verschiedenen spielerischen Lernformaten wie Zuordnungsaufgaben und Memory auswählen.

Insgesamt fördert die Software individuelle Lernwege und richtet sich an Kinder, neu zugewanderte Erwachsene und Menschen mit geringen Lese- und Schreibkompetenzen. Diese digitale Lernlösung ist mit gängigen Betriebssystemen kompatibel und kann sowohl im Einzel- als auch im Schulbetrieb genutzt werden. Zudem wird eine künftige Entwicklung einer Diagnose-App zur Bewertung des Lernstands angestrebt.

Gesellschaftliche Relevanz

Das Anliegen hinter der M&A Lernsoftware ist klar: Die Unterstützung von Sprachen erwerbenden Kindern adressiert ein gesellschaftliches Problem. Fehlende Sprachkenntnisse stellen eine erhebliche Hürde für die Integration sowie für Bildung und soziale Teilhabe dar. Der Bildungsbericht 2020 hebt hervor, dass der Zugang zu digitalen Endgeräten und einer adäquaten technischen Infrastruktur entscheidend ist, um allen Kindern die Teilhabe an diesen neuen Lernformaten zu ermöglichen. **Der Bildungsbericht** unterstreicht die Bedeutung digitaler Lernformate als ergänzendes Instrument zur pädagogischen Begleitung.

Mit einem Kapitalgesuch von 70.000 Euro streben Gößlinghoff und Geenen an, das Marketing und den Vertrieb ihrer Software voranzutreiben, im Gegenzug bieten sie 10% der Firmenanteile an. Die Software hat das Potenzial, den Bildungssektor nachhaltig zu verändern und benachteiligte Kindern eine Chance auf sprachliche und somit auch gesellschaftliche Integration zu bieten.

Details	
Ort	Dortmund, Deutschland
Quellen	• www.derwesten.de • hoehle-der-loewen.de • www.bildungsbericht.de

Besuchen Sie uns auf: n-ag.net