

Zentrum für kindliche
Mehrsprachigkeit e. V.



Erste Umfrage zu KIKUS[®]interaktiv

Kurzfassung | Dezember 2020

Eine Befragung von Schulungsteilnehmer*innen und Interessent*innen
durchgeführt und ausgewertet von Luisa Georgin

Liebe Leserin, lieber Leser,

eine Sprach-Lern-Software auf den Markt zu bringen war für uns nicht das erste Mal: Schließlich hatten wir mit „KIKUS digital“ bereits seit 2012 wichtige Erfahrungen sammeln können. Aber dennoch war die Einführung von KIKUS®interaktiv etwas Besonderes für uns. Über eine lange Zeit hinweg haben wir Ideen gesammelt, visioniert, in stundenlanger Arbeit an der Programmierung gefeilt, getestet, verbessert und wieder getestet. Und irgendwann kam der Tag, an dem wir fertig waren – wenn man bei solch einem Prozess überhaupt jemals von „fertig“ sprechen kann – und haben unser Programm im März 2020 in die Welt hinaus geschickt: mit dem Ziel Sprachen lernen einfacher, digitaler und interaktiver zu gestalten. Gerade die heutigen Zeiten der Corona-Pandemie zeigen uns, wie wichtig ein technisch unterstützter Lernprozess ist. Umso mehr sind wir auf dem Weg zu unserem Ziel darauf angewiesen, dass KIKUS®interaktiv erfolgreich angenommen und mit Spaß und Freude verwendet wird. Das Feedback der Tester*innen, der aktiven Anwender*innen und weiterer Personen, die mit KIKUS®interaktiv in Kontakt gekommen sind, ist dabei stets ein wichtiger Begleiter. Daher nehmen wir diese erste Umfrage zu unserer neuen Sprach-Lern-Software sehr ernst und schätzen jede Erkenntnis, jeden Wunsch und jeden Verbesserungsvorschlag.

Ein besonderer Dank geht an dieser Stelle an Luisa Georgin, die die Umfrage in unserem Auftrag durchgeführt, analysiert und die nun folgende Zusammenfassung erstellt hat. Viel Spaß beim Lesen und beim Ausprobieren von KIKUS®interaktiv!

Dr. Edgardis Garlin, Dorothea Rein, Sabine Krause-Holzer und Mieke Tsakalis
Vorstand des Zentrums für kindliche Mehrsprachigkeit e.V. (zkm)

März 2021, München



Was ist KIKUS®interaktiv & Hintergrund der Umfrage



KIKUS®interaktiv ist eine **Sprach-Lern-Software**, die Anfänger*innen im Alter von 3 bis 99 Jahren spielerisch beim Erlernen einer Sprache unterstützt. Sie läuft auf jedem PC und natürlich auch in Kombination mit einem Beamer oder einem interaktiven Whiteboard. So kann sie zu Hause, in Klassenzimmern und an jedem anderen Ort eingesetzt werden. Grundlage bilden die vielfach in der Praxis erprobten **KIKUS Bildkarten** sowie die KIKUS Arbeitsblätter Bildkärtchen. Sie umfassen einen **Basiswortschatz** von 240 Wörtern (Nomen, Verben, Präpositionen, Adjektive u.a.). KIKUS®interaktiv stellt diesen Basiswortschatz zum Erhebungszeitpunkt in **9 verschiedenen Sprachen** zur Verfügung. Alle Begriffe können in ihrer Grundform schriftlich abgebildet und angehört werden. Darüber hinaus können eigene Karten mithilfe eines **Karteneditors** integriert werden (Bild, Schrift und Ton). So entsteht die Möglichkeit, den Wortschatz zu bestimmten Themen gemeinsam mit den Lernenden zusammenzustellen (z.B. Fachwortschatz), was z.B. auch für Berufsschulen interessant ist. Dann sind die Lerner*innen, die Kinder und ggf. auch deren Eltern gefragt, den neuen Wortschatz um die bestehenden Sprachen zu erweitern. Hierbei findet **interaktives Lernen auf verschiedenen Ebenen** statt.

KIKUS®interaktiv umfasst einen **Kreativbereich**, in dem eigene Übungen konzipiert werden können, und einen **Spielerbereich** mit vorbereiteten Spielen (Wortschatzaufbau und Grammatik). Es stehen 4 Bediensprachen zur Auswahl. Das Programm wurde im Sinne einer **Mehrsprachigkeitsdidaktik** entwickelt. Lehrkräfte können z.B. Übungen für die Zweitsprache Deutsch mit den „mitgebrachten“ Erstsprachen der Lernenden kombinieren. Das fördert das Sprachbewusstsein und die Empathie bei allen Beteiligten. Eltern haben mit **KIKUS®interaktiv** die Möglichkeit ihre Kinder auch zu Hause zu unterstützen – und selber mitzulernen.

KIKUS interaktiv wurde im **März 2020** erfolgreich eingeführt. Zum Jahresende 2020 wurde das bisherige Programm „KIKUS digital“ komplett eingestellt. Um einen Überblick über die Akzeptanz des neuen Programmes und Ableitungen für ein zielgerichtetes Marketing zu erhalten, wurde diese erste Umfrage zu KIKUS®interaktiv durchgeführt.

Umfrageteilnehmer*innen: 55

Seit Einführung von KIKUS®interaktiv führte das zkm kostenlose Online-Schulungen durch, um in die Bedienung und in die Funktionsweise der Sprach-Lern-Software einzuführen. Für die Umfrage wurden Schulungsteilnehmer*innen angeschrieben sowie weitere Personen, die sich ab Herbst 2020 für die KIKUS®interaktiv Testversion registriert hatten. Die Umfrage lief vom 16.11. bis zum 2.12.2020.

Für diese Kurzfassung der Auswertung wurde das Feedback von 55 Personen erfasst und analysiert, die KIKUS®interaktiv zu dem Zeitpunkt in der Praxis nutzten.

KIKUS erobert die Welt

Viele Umfrageteilnehmer*innen gaben ihr Land an. Die Diversität in den Antworten zeigt, wie weit verbreitet das Interesse für KIKUS bzw. dessen Produkte ist.



Der Großteil der Umfrageteilnehmer*innen war zwischen 41 und 50 Jahre alt.

40 Personen nutzten zum Umfragezeitpunkt die Testversion.
15 Personen nutzten die Vollversion.

Tschechien Montenegro Ukraine Malta Griechenland
Serbien Türkei Ungarn Deutschland Brasilien
Russland Indonesien Österreich Rumänien
Tschechische Republik Polen

Einsatzbereiche und -Möglichkeiten

BERUFLICHE & EHRENAMTLICHE EINSATZORTE

Das **berufliche Umfeld** ist **Hauptschwerpunkt** für den **Einsatz** von KIKUS®interaktiv. 85,5% der Nutzer*innen gaben an, das Programm im beruflichen und ehrenamtlichen Kontext zu verwenden.

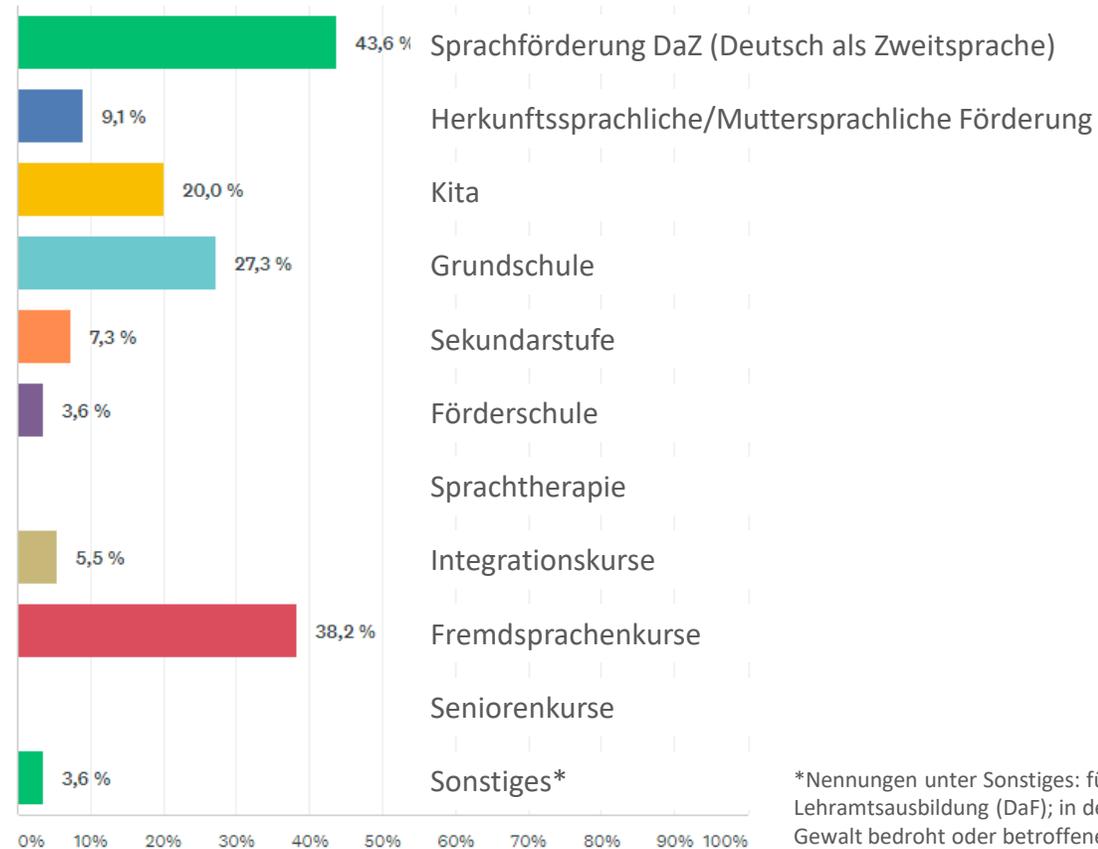
Der **private Bereich** dagegen, wie zum Beispiel die Familie oder der Einsatz durch Selbstlerner*innen, spielt eine eher **untergeordnete Rolle** (Nutzung liegt bei jeweils unter 20%).

Einen Überblick über die **genaue Verteilung** in den **beruflichen** und **ehrenamtlichen Bereichen** zeigt das Diagramm.



Wo nutzen Sie KIKUS®interaktiv beruflich oder ehrenamtlich?

Beantwortet: 55



*Nennungen unter Sonstiges: für die Lehramtsausbildung (DaF); in der Arbeit mit von Gewalt bedroht oder betroffenen Frauen mit Migrationshintergrund

Zielgruppen

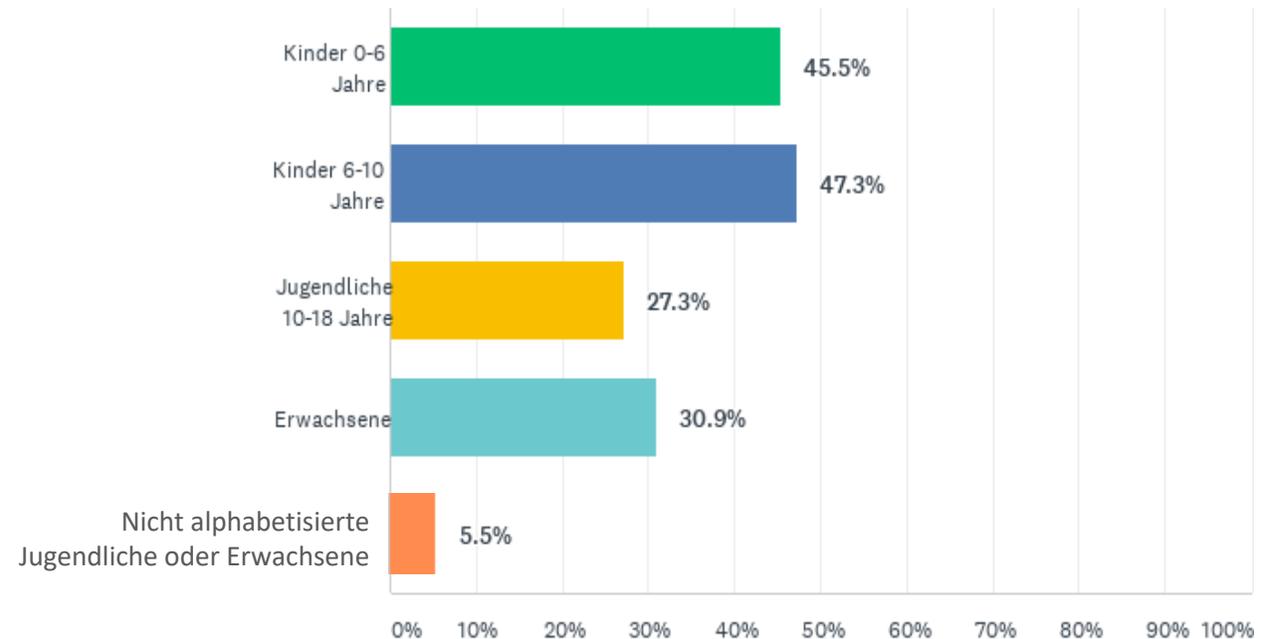
ZIELGRUPPENVERTEILUNG

KIKUS®interaktiv richtet sich an Sprachanfänger*innen aller Altersgruppen (zwischen 3 und 99 Jahren). Die Analyse der Nutzeraussagen zeigt, dass **Kinder** (0 - 10 Jahre) die am **stärksten** vertretene **Zielgruppe** bilden. In diesem Bereich stecken auch die meisten Erfahrungen und Kompetenzen der KIKUS-Methode im Allgemeinen.

Im Vergleich dazu sind die Zielgruppen **Jugendliche** und **Erwachsene** nicht so stark vertreten. Für die genauen Hintergründe & Ursachen und um eventuelle Maßnahmen abzuleiten, wären weiterführende Befragungen oder Analysen zu empfehlen.

Mit welchen Zielgruppen arbeiten Sie?

Beantwortet: 55 | Mehrfachnennungen möglich

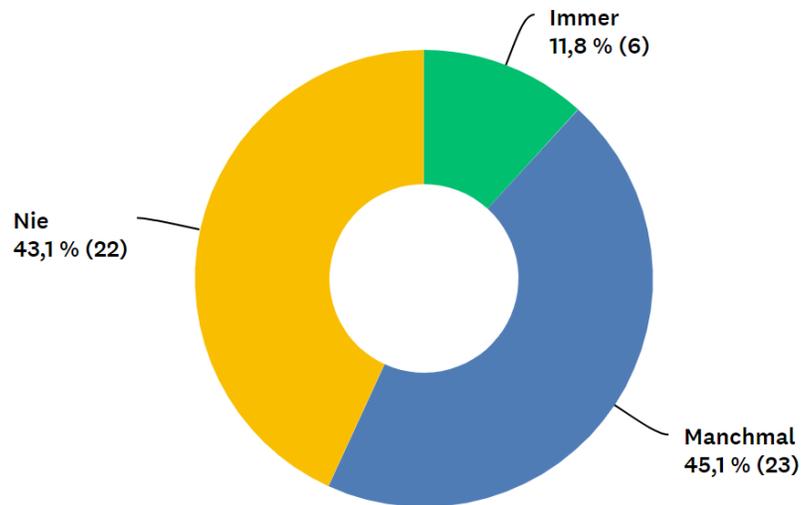


Einbezug der Lernenden & Gerätenutzung

EINBEZUG DER LERNERDEN

Beziehen Sie die Lerner*innen bei der Gestaltung der Übungen mit ein?

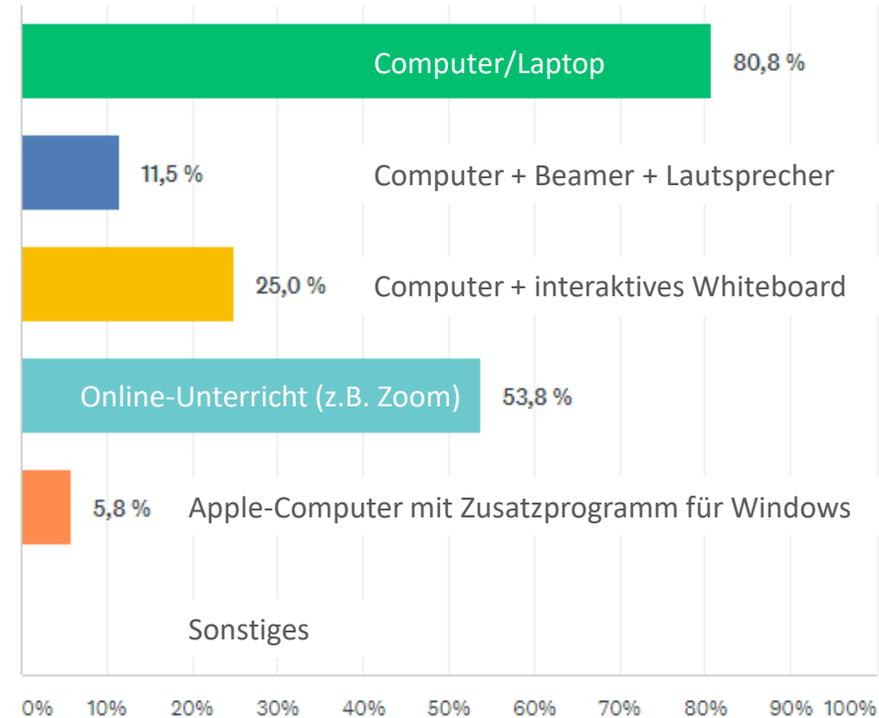
Beantwortet: 51 | Übersprungen: 4



GERÄTENUTZUNG

Mit welchen Geräten nutzen Sie KIKUS®interaktiv?

Beantwortet: 52 | Übersprungen: 3 | Mehrfachnennungen möglich



Kreativ- und Spielebereich

KIKUS®interaktiv besteht grundlegend aus zwei Bereichen:

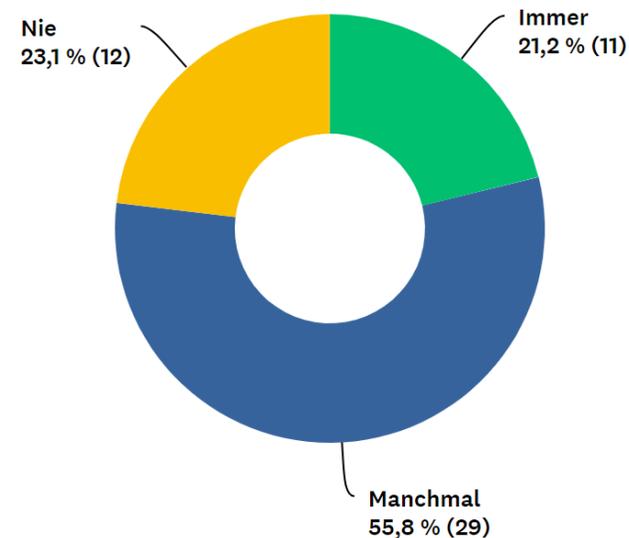
- **Kreativbereich**, in dem Übungen/Aufgaben/Spiele selbst erstellt werden können. Auf diese Weise kann zum Beispiel der Wissenstand und der individuelle Lernfortschritt der Lernenden berücksichtigt werden.
- **Spielebereich**, der eine Auswahl an fünf vorbereiteten Spielen bietet (Ton-Wort-Bild, Artikel-Spiel, Was fehlt? Paare finden, Sätze bauen). Die Spiele sind teilweise in ihrem Schwierigkeitsgrad anpassbar.

Die Befragung zeigt, dass beide Anwendungsfelder in KIKUS®interaktiv (vorbereitete Spiele <-> eigenständig erstellte Übungen) sehr gut angenommen werden. Der Spielebereich liegt mit 94% etwas vor der Nutzungsquote des Kreativbereichs (77%).

Innerhalb der Spieleauswahl gibt es keinen klaren Favoriten. Alle Angebote werden in etwa gleich gerne genutzt.

Bereiten Sie Übungen in der Kreativfläche vor, um sie später zu nutzen?

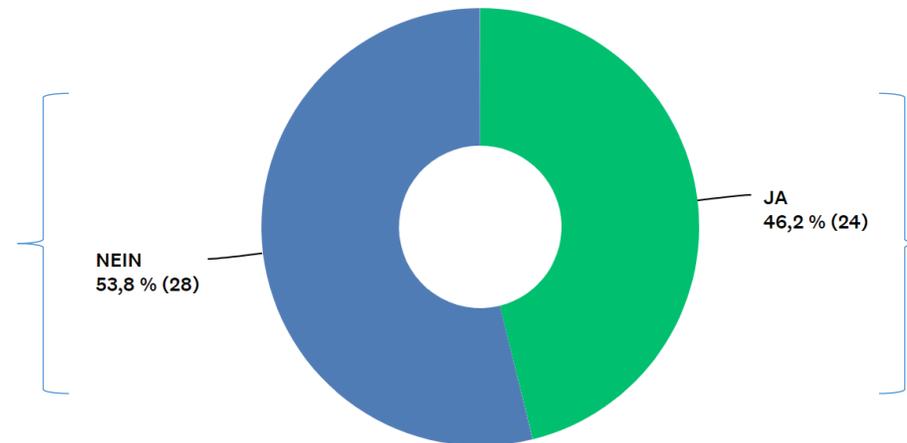
Beantwortet: 52 | Übersprungen: 3



Der Karteneditor ist einer der wichtigsten und praktischsten Weiterentwicklungen von KIKUS®interaktiv gegenüber seiner Vorgängersoftware KIKUS digital. 240 digitale Bildkarten decken einen Basiswortschatz mit verschiedenen Wortarten (Nomen, Verben, Adjektive und Präpositionen) ab. Durch den Karteneditor können der Wortschatz und die Wortfelder individuell ausgeweitet und an die jeweilige Lern-/Zielgruppe angepasst werden. Auf diese Weise kann der/die Anwender*in die Übungen an den Lernstand und den Lernfortschritt des Lernenden anpassen. Damit unterstützt KIKUS®interaktiv eine Sprachentwicklung, die stets überprüfbar und anpassbar bleibt.

Nutzen Sie den Karteneditor zur Erstellung zusätzlicher Bildkarten?

Beantwortet: 52 | Übersprungen: 3



Die Hauptursache liegt darin, dass die Anwender*innen den Editor einfach noch nicht ausprobiert haben (76,5%). Ob mehr Werbung für den Editor sinnvoll wäre, um ihn flächendeckend nutzbar zu machen, wäre zu prüfen. Zu kompliziert ist er lediglich für zwei Nutzer*innen. Weitere 21% gaben an, dass ihnen der Basiswortschatz bereits ausreicht.

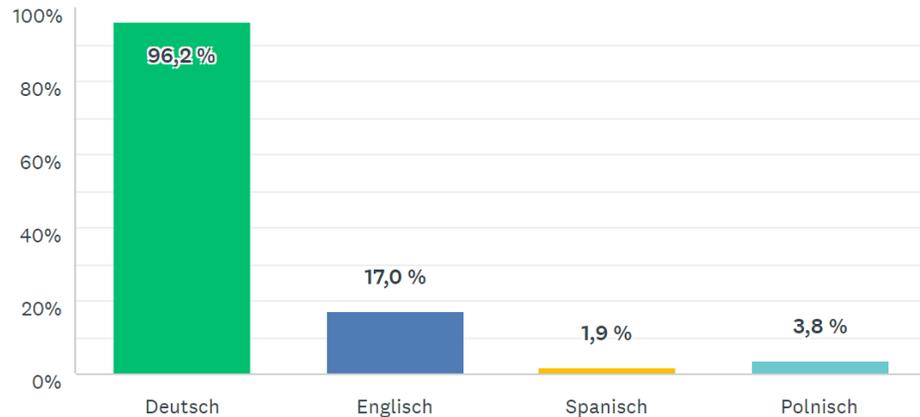
Der Großteil der Anwender*innen erstellt die Bildkarten alleine. Ein kleiner Teil (33%) dagegen erstellt sie zusammen mit den Lerner*innen.

Bediensprachen & Lernsprachen

In KIKUS®interaktiv stehen vier **Bediensprachen** zur Auswahl: Deutsch, Englisch, Spanisch und Polnisch.

Welche Bediensprache/n nutzen Sie?

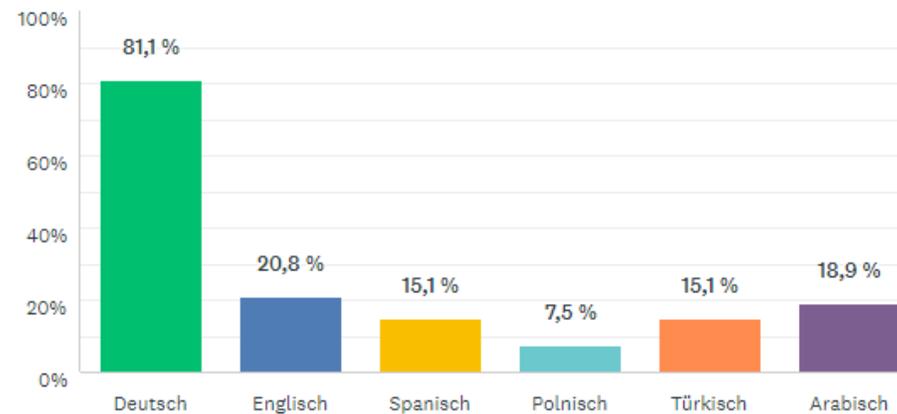
Beantwortet: 53 | Übersprungen: 2



Die Basis-Bildkarten stehen in neun **Lernsprachen** zur Verfügung: Deutsch, Englisch, Spanisch, Polnisch, Tschechisch, Slowakisch, Türkisch, Arabisch, Xhosa.

Mit welchen Lernsprachen/Kartensprachen arbeiten Sie?

Beantwortet: 53 | Übersprungen: 2



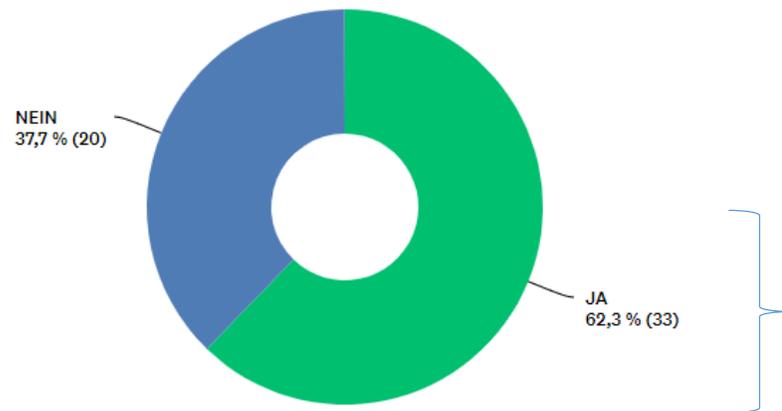
Tschechisch, Slowakisch und Xhosa wurden nicht genannt.

Mehrsprachigkeitsdidaktik

Ein großer Schwerpunkt von KIKUS®interaktiv bildet die Berücksichtigung und die Implementierung der Mehrsprachigkeitsdidaktik. Ihre Aufgabe ist es vorhandene Sprachkenntnisse der Lernenden in anderen Sprachen nutzbar zu machen. Per Mausclick kann aus dem Angebot der neun Lernsprachen ausgewählt und einfach hinzugefügt werden. So lassen sich Übungen konzipieren, die sowohl die Zielsprache (z.B. Deutsch) als auch die Erst-/Muttersprache der Lerner*innen berücksichtigen. Es können außerdem die verschiedenen im Lernzimmer vertretenen Sprachen präsent gemacht werden und zu einem kulturellen Verständnis beitragen. Auch erhalten Eltern die Möglichkeit auf diese Weise ihre Kinder bei den Übungen zu unterstützen und selbst mitzulernen. Das Anwenden der Mehrsprachigkeitsdidaktik ist jedoch kein Muss. Wer KIKUS®interaktiv nutzt, kann sich dieser Methodik bedienen, ist daran aber keineswegs gebunden. Für den Großteil, der die Mehrsprachigkeitsdidaktik nicht anwendet, ist diese Funktion prinzipiell irrelevant, da sie nur mit einer Sprache arbeiten.

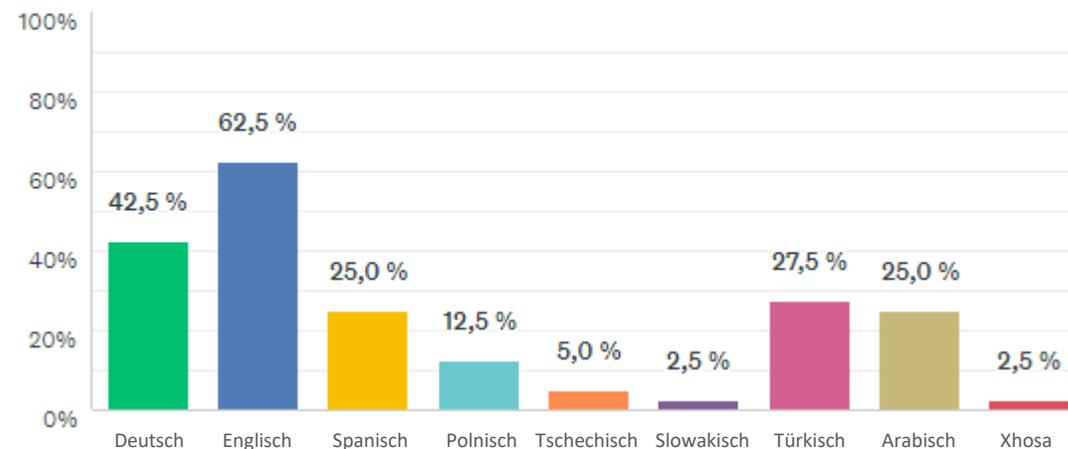
Nutzen Sie die Möglichkeit andere Sprachen einzubeziehen?

Beantwortet: 53 | Übersprungen: 2



Wenn JA: Welche Sprachen beziehen Sie ein?

Beantwortet: 40 | Übersprungen: 15



Feedback: Sprachen-Wünsche

In der Entwicklung von KIKUS®interaktiv steckt viel Arbeit und Herzblut. Ziel ist es eine Sprach-Lern-Software anzubieten, die vielfältig eingesetzt werden kann und jede*n Lernende*n auf dem Weg zum individuellen Sprachziel tatkräftig unterstützt. Auf diesem Weg sind das individuelle Lob, die Verbesserungshinweise und weitere Wünsche unserer Anwender*innen unverzichtbarer Begleiter.

SPRACHANGEBOT

TOP10 | Welche weiteren Bediensprachen würden Sie sich wünschen?

Beantwortet: 26 | Übersprungen: 29

Häufigkeit der Nennung	Gewünschte Bediensprachen
	Russisch
	Französisch
	Italienisch
	Ukrainisch
	Chinesisch
	Kroatisch
	Portugiesisch
	Rumänisch
	Serbisch
	Ungarisch

TOP10 | Welche weiteren Lernsprachen/Kartensprachen würden Sie sich wünschen?

Beantwortet: 26 | Übersprungen: 29

Häufigkeit der Nennung	Gewünschte Lernsprachen
	Französisch
	Russisch
	Italienisch
	Kroatisch
	Rumänisch
	Serbisch
	Chinesisch
	Farsi / Dari
	Keine
	Ukrainisch

Feedback: Lob

Was gefällt Ihnen an KIKUS®interaktiv besonders gut?

Beantwortet: 41 | Übersprungen: 14

Anteil	Themengebiet	Details / Erklärungen
22%	Allgemeine Funktionalität & Handling & Layout	<ul style="list-style-type: none">> einfache, flexible und intuitive Bedienung des Programms> benutzerfreundlich, verständlich und interaktiv> ansprechendes Design
22%	Spiele	<ul style="list-style-type: none">> Spaß und spielerisches Lernen> das Spiel „Sätze bauen“ wurde besonders hervorgehoben
15%	Bildkarten	<ul style="list-style-type: none">> visuelle Darstellung und die Veranschaulichung von Wörtern
9%	Bildkarteneditor	<ul style="list-style-type: none">> Vorteil durch flexible und individuelle Möglichkeit zur Erstellung eigener Bildkarten
9%	Didaktischer Mehrwert	<ul style="list-style-type: none">> Wertschätzung der mehrsprachigen Ausrichtung von KIKUS®interaktiv> Einsatz weiterer, verschiedener Lehrmethoden> Abbildung des gesamten Grundwortschatzes
9%	Einsatzmöglichkeiten	<ul style="list-style-type: none">> Zielgruppenbreite> auch für Lerner*innen ohne Lesekenntnisse geeignet> Mehrwert im Rahmen der digitalen Lehre (z.B. Home Schooling)
6%	Kreatives Arbeiten	
4%	Besondere Funktionalitäten	<ul style="list-style-type: none">> insbesondere Karten vorlesen
2%	Weitergehende Materialien von KIKUS	<ul style="list-style-type: none">> z.B. Liederheft und Arbeitsblätter runden das Angebot von KIKUS®interaktiv ab

Feedback: Verbesserungen

Was könnten wir an dem, was es schon gibt, besser machen?

Beantwortet: 29 | Übersprungen: 26

Anteil	Themengebiet „Erweiterung / Verbesserung ...“	Beispielhafte Nennungen und ggf. Details
24%	des Spiele- und Aufgabenangebotes	> Quiz, Lesetexte mit Aufgaben, mehr Höraufgaben und generell eine Ausweitung des Spieleangebotes
15%	des Sprachenangebotes	> Aufnahme weiterer Sprachen (siehe Seite 17)
12%	des Angebotes an Zusatzmaterialien	> zusätzliche Arbeitsblätter, Apps zur Selbstgestaltung, Puppen
12%	des Wortschatzes	> mehr Vokabeln, mehr Verben, authentischere Sätze
9%	der Programmfunktionalitäten	> praktischere Ordnerumbenennung > die Möglichkeit Wörter ändern/anpassen zu können
6%	der Bildkarten	Alle Nennungen bezogen sich auf die Erweiterung der Anzahl der Bildkarten
6%	der technischen Kompatibilität	> iPad-Version, Version für Mac(-Betriebssysteme)
6%	der Zielgruppenfähigkeit	> ansprechender für über 10-Jährige > einfachere Bedienung für selbstlernende Kinder
3%	der Administration	> Möglichkeit der Onlinebezahlung der Gebühr
3%	des Bildkarteneditors	Bei der Nennung wurde sich nur die Verbesserung des Karteneditors gewünscht, ohne Hinweis auf was genau verbessert werden könnte

Hinweis: 6% der Nennungen fallen auf Verbesserungen, deren Funktionen es im Programm schon gibt. Sie werden daher nicht gesondert aufgeführt.

Feedback: Wünsche für die Weiterentwicklung

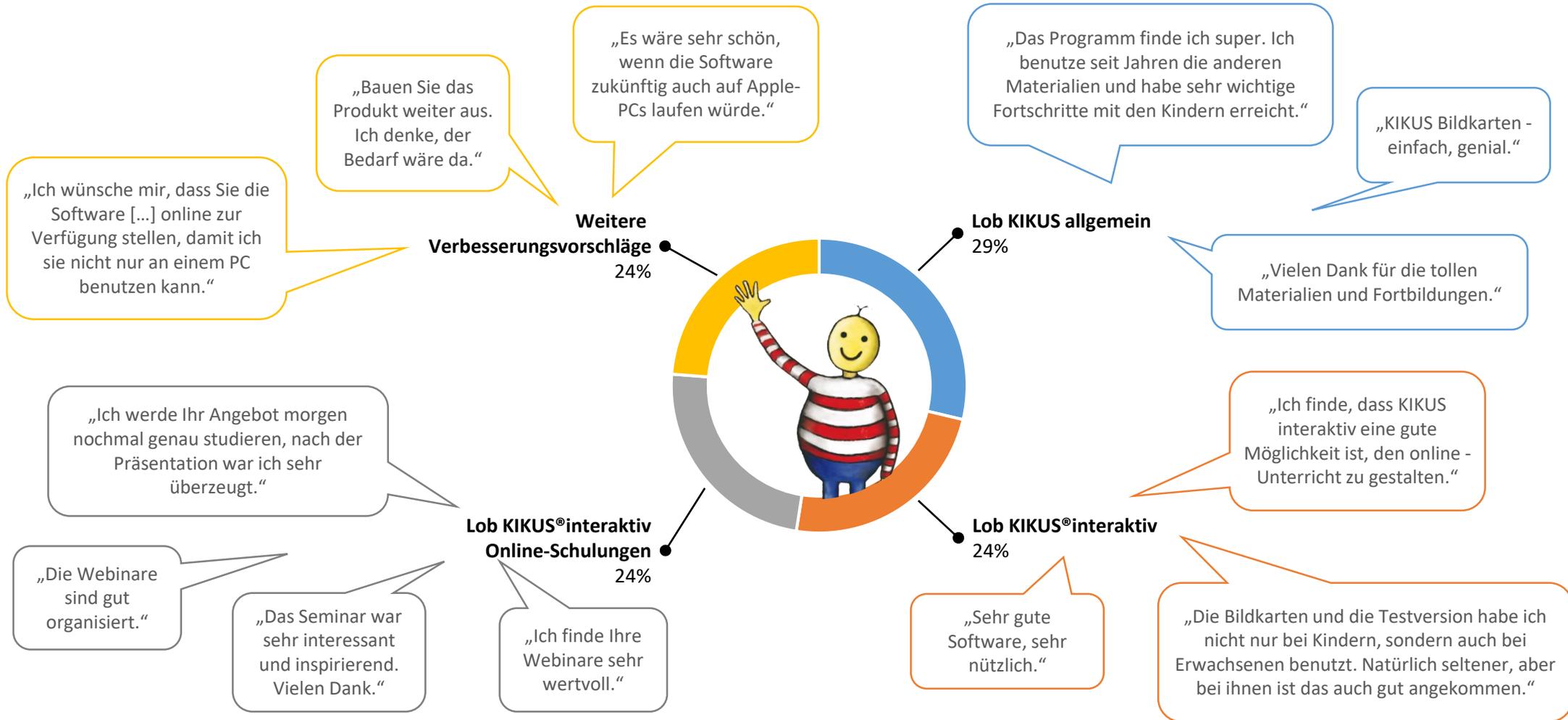
Wenn KIKUS® interaktiv weiterentwickelt wird, was würden Sie sich wünschen?

Beantwortet: 26 | Übersprungen: 29

Anteil	Themengebiet „Weiterentwicklung ...“	Beispielhafte Nennungen und ggf. Details
31%	der Funktionen	<ul style="list-style-type: none"> > Möglichkeit Videos einzubeziehen (u.a. Lernvideos, Erklärvideos) - häufigste Nennung in diesem Themengebiet > Entwicklung einer APP (für Smartphone & Tablet) - zweithäufigste Nennung in diesem Themengebiet > Möglichkeit, dass die Lerner im Onlineunterricht selber spielen können > Aus dem Kreativ-Bereich drucken > Arbeitsblatt-Generator > Möglichkeit für komplexere Strukturen bei der Funktion „Sätze bauen“ > Alphabetisierungskurs / Fibel für Grundschule
20%	der Spiele / Aufgaben	<ul style="list-style-type: none"> > Geschichten (ein Spiel zum Geschichten erzählen; einfache (Bilder-)geschichten) > Grammatik-Aufgaben, Aufgaben zum Wortschatz; Schreib- und Leseübungen, Zungenbrecher, mehr Spiele
14%	des Konzeptes	<ul style="list-style-type: none"> > Unterteilung bzw. Berücksichtigung von unterschiedlichen Niveaustufen > Lieder > einen eigenen Bereich, in dem Kinder selber lernen können
11%	des Sprachenangebotes	<ul style="list-style-type: none"> > weitere Sprachen einbeziehen
9%	Sonstiges	<ul style="list-style-type: none"> > Angebot von Trainings für Lehrer auch in anderen Ländern; über Weiterentwicklungen informieren; Lehrkräfte einbeziehen
6%	des Wortschatzes	<ul style="list-style-type: none"> > Wortschatzerweiterung / Grundwortschatz / Aufbauwortschatz
3%	der Bildkarten	<ul style="list-style-type: none"> > Bilder aus dem Alltag
3%	Zielgruppenerweiterung	<ul style="list-style-type: none"> > für ältere Schüler etwas anbieten
3%	im Kostenbereich	<ul style="list-style-type: none"> > kostenlos

Abschlussanmerkungen aller Teilnehmer*innen

Möchten Sie uns noch etwas sagen?



Abschluss und Ausblick

Welche Informationen und Konsequenzen ziehen wir nun aus dieser ersten Umfrage zu KIKUS®interaktiv?

Zunächst einmal freuen wir uns über die Ergebnisse und danken allen für die Teilnahme an der Umfrage.

Wir sind auf einem guten Weg. Aber noch nicht am Ziel. Für uns selbst wie auch für viele andere Menschen war KIKUS®interaktiv unerlässlich in diesen Zeiten der Corona-Pandemie. Sprachförderung mit 3- bis 6-Jährigen online wäre für uns ohne die Sprach-Lern-Software nicht vorstellbar gewesen. Das Programm leistet darüber hinaus grundsätzlich einen wichtigen **Beitrag zur Digitalisierung im Bereich (Sprach-)Bildung**.

Wichtig wäre die **Weiterentwicklung zu einer Web-basierten Anwendung** (z.B. App), die auf allen Betriebssystemen und Endgeräten – also auch auf Tablets und Handys – funktioniert. Hierfür benötigen wir dringend finanzielle Unterstützung. Auch ein weiterer **Ausbau in Bezug auf Sprachen und Funktionalitäten** ist sinnvoll und möglich.

Unter Umständen müssen wir das **Preis-Leistungsverhältnis besser darstellen** und zusammen mit dem Hueber Verlag das **Marketing intensivieren**. Hier wäre vor allem die Fokussierung auf die Mehrsprachigkeitsdidaktik und die individuelle Erweiterung des Programms durch den Karteneditor hervorzuheben.

Wichtig wäre es auch **weitere Zielgruppen** zu erreichen. KIKUS®interaktiv ist ja nicht nur ein Programm zum Deutschlernen. Alle Sprachen (Englisch, Spanisch, Polnisch, ...) sind Lernsprachen im Zweitspracherwerb, Fremdspracherwerb und vor allem auch bei der muttersprachlichen Förderung.

Im Laufe des Jahres 2021 werden **Schulungsvideos und weitere Informationstools** zur Verfügung gestellt.

Die nächste Umfrage soll Ende 2021 durchgeführt werden.





Unsere Partner:

LOKANDO AG
Hueber Verlag

Zentrum für kindliche
Mehrsprachigkeit e.V.
Bergmannstr. 46
80339 München

www.kikus.org

Fragen zu den Inhalten richten Sie bitte an:

Dr. Edgardis Garlin garlin@kikus.org

Gestaltung und Layout:

Luisa Georgin

