

## Kompetente Reisebegleitung

Ab dem Schuljahr 2015/16 bekommt *Professor S.* gleich doppelt Verstärkung:

Mit technischem, fachlichem und inhaltlichem Rat stehen den Lehrer\_innen dann kompetente Medienbegleiter bei der Spielvorbereitung und Durchführung zur Seite.

Außerdem werden die Unterrichtsmaterialien auf der Webseite durch kuratierte Inhalte einer neuen Medienbibliothek ergänzt, von interessanten Dokumentarfilmen bis zu interaktiven Spielen.



# PROFESSOR S.

„Bei vielen Aufgaben weiß man erst zwanzig Jahre später, wofür man dieses Wissen oder jene Fähigkeit braucht. Mit Professor S. habe ich eine sehr wirkungsvolle Antwort auf die Frage: Warum müssen wir das lernen? Na, um Professor S. zu helfen.“

Jan Niedergesäß, Kolumbus-Grundschule Berlin

## Jetzt 30 Tage kostenlos testen

Testen Sie *Professor S.* jetzt 30 Tage kostenlos und unverbindlich unter [www.ludinc.de](http://www.ludinc.de).  
Machen Sie sich startklar für das Schuljahr 2015/16 und helfen Sie den gestrandeten Zeitreisenden schon ab 89,- Euro pro Jahr und Klasse.

Erfahren Sie mehr auf:

[www.ludinc.de/mitmachen](http://www.ludinc.de/mitmachen)

Oder kontaktieren Sie einen unserer Medienbegleiter für eine persönliche Präsentation an Ihrer Schule:

[medienbegleiter@ludinc.de](mailto:medienbegleiter@ludinc.de)

## LUDINC

LudInc GmbH  
Geschäftsführung: Jan von Meppen  
Seestraße 96  
13353 Berlin



EUROPÄISCHE UNION  
Europäischer Fonds für  
regionale Entwicklung  
Investition in ihre Zukunft

medienboard  
Berlin-Brandenburg GmbH

BERLINER PROJEKTFONDS  
KULTURELLE BILDUNG

# PROFESSOR S.

EIN ABENTEUER.  
ALLE FÄCHER.  
KEINE GRENZEN.

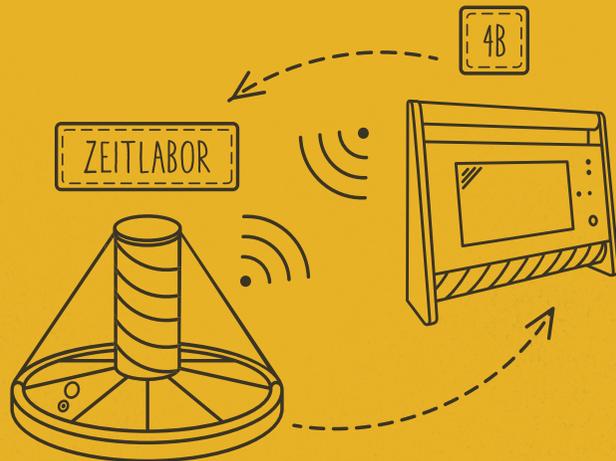
## Ein Zeitreisender braucht Hilfe

*Professor S.* ist das Lernspiel der nächsten Generation. Als Teil einer einzigartigen Geschichte über einen Zeitreisenden erforschen Schülerinnen und Schüler der 3. und 4. Klasse Themen aller Schulfächer in ihrer Lebenswelt. Das ganze Schuljahr wird so zum Abenteuer.



## 3... 2... 1... Ups!

Nach einem missglückten Zeitreiseexperiment springen Professor S., seine Assistentin Jeanette und der Bordcomputer Z.I.C.K. unkontrolliert zwischen den Epochen hin und her und wollen eigentlich nur zurück in ihre Gegenwart. In der Not wenden sich die drei an die einzigen Menschen, die ihnen wirklich helfen können – clevere Grundschul Kinder, denn die können ein Geheimnis für sich behalten. Aber werden diese auch die verschlüsselte Nachricht entziffern können?



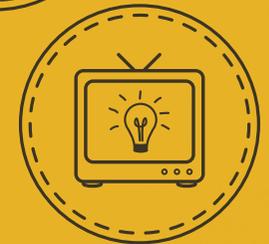
## Umsetzung im Unterricht

Das innovative Lernspiel kombiniert neue und traditionelle Medien, um die Zeitreisegeschichte als authentischen Dialog zwischen Professor S. und den Kindern zu gestalten. *Professor S.* verknüpft auf diese Weise Lernthemen aus dem Umfeld der Kinder mit der Welt einer spannenden Geschichte. So führt eine Videonachricht mit einem Hilferuf von Professor S. in ein Unterrichtsthema ein. Die Schüler\_innen erarbeiten dazu Lösungen und präsentieren ihre Ergebnisse den Zeitreisenden, um ihnen zu helfen und die Geschichte weiter zu führen.

Die Lehrer\_innen schlüpfen hinter den Kulissen in die Rolle von Professor S. Dafür nutzen sie eine sichere Webseite. Sie ist die Kommunikationsschnittstelle zwischen dem Klassenzimmer und der Welt der Geschichte und ist nur für Lehrer\_innen und ihre Schüler\_innen zugänglich. Hier können Lehrer\_innen Unterrichtsthemen planen, Lernergebnisse evaluieren und als Professor S. mit den Schüler\_innen kommunizieren. Das Zeitportal kann das Spielerlebnis intensivieren. Mit der Zeitkapsel des leistungsfähigen Mini-Computers können sogar Gegenstände durch Raum und Zeit gesendet werden.

## Kuratierte Inhalte

Jedes Kapitel der Geschichte umfasst verschiedene Lernthemen, ist fächerübergreifend aufgebaut und kann flexibel auf den Unterricht und individuelle Bedürfnisse abgestimmt werden. Themenspezifische Lehr- und Lernmaterialien, basierend auf den bundesweiten Bildungsstandards und Rahmenlehrplänen der Länder, helfen bei der Unterrichtsvorbereitung: von der Videonachricht über den Verlaufsplan bis zum Versuchsaufbau. So kann *Professor S.* leicht geplant und umgesetzt werden.



## Aus der Schule, für die Schule

LudInc entwickelt seit 2009 in Zusammenarbeit mit Berliner Schulen interaktive Unterrichtsmodelle zur erfolgreichen Förderung von Motivation, Interaktion und Medienkompetenz.