



PROFESSOR S.

Schülerinnen und Schüler leben und lernen heute in einer Welt, die sich rasant wandelt und vom technologischen Fortschritt geprägt ist.

LudInc reagiert auf diesen Wandel und hat ein flexibles Unterrichtsmodell entwickelt, in dessen Zentrum selbstständiges Lernen und der reflektierte Umgang mit Medien stehen. Gemeinsam mit sieben Berliner Grundschulen hat LudInc das erste interaktive Echtweltspiel für die 3. und 4. Klasse entwickelt: *Professor S.*

Es verknüpft die fiktive Welt einer Geschichte mit der Alltagswelt der Kinder. Medien wie das geheimnisvolle Zeitportal – ein leistungsfähiger Mini-Computer – werden dabei gezielt zur Kommunikation und Dokumentation von Lernprozessen und -ergebnissen eingesetzt. Das Besondere gegenüber anderen interaktiven Lernspielen: Im Mittelpunkt steht dabei nicht der Bildschirm, sondern die Interaktion der Kinder und die Auseinandersetzung mit ihrer Umwelt. Die Schülerinnen und Schüler begleiten als Zeitforscher die Zeitreise von Professor S. und seiner Assistentin Jeanette und unterstützen die beiden bei kniffligen Herausforderungen. Sie helfen bei der Entdeckung des Feuers, erforschen mit Professor S. eine mittelalterliche Burg und bestehen mit Jeanette die Radfahrprüfung. Dabei setzen sich die Kinder problem- und handlungsorientiert mit den Fachinhalten des dritten und vierten Schuljahres auseinander und werden an einen reflektierten Umgang mit Medien herangeführt.

Eine sichere Webseite ist die Schnittstelle zwischen der Welt des Spiels und der Welt der Kinder. Hier können die Lehrerinnen und Lehrer in der Rolle von Professor S. differenzierende Aufgaben stellen und individuelle Rückmeldungen geben. Passgenaue Unterrichtsmaterialien, die sich an den Bildungsstandards und den Rahmenlehrplänen der Länder orientieren, unterstützen sie bei der Unterrichtsvorbereitung und -durchführung.

Professor S. gibt Lernen einen spielerischen Kontext, der die Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler fördert und fordert und Unterricht für die ganze Klasse zu einem Abenteuer macht.



LudInc entwickelt seit 2009 in Zusammenarbeit mit verschiedenen Berliner Schulen interaktive Unterrichtsmodelle zur erfolgreichen Förderung von Motivation, Interaktion und Medienkompetenz. Wir sind ein internationales Team aus erfahrenen Entwicklern, Pädagogen und Medienexperten, die ein gemeinsames Ziel verbindet: Lernen als Abenteuer gestalten.

Dafür kooperieren wir eng mit engagierten Partnern in der Verlags- und Medienbranche, darunter der Westermann Verlag, die Akademie für Kindermedien und das Medienboard Berlin Brandenburg.

Erfahrungen aus dem Unterricht

„Der Unterricht wird zum Abenteuer.“

Laura, 9 Jahre

„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

„Die Kinder haben sich sehr viel Mühe gegeben, insbesondere Kinder mit Lernschwächen, bei denen ich das nicht erwartet hätte. Das zu erleben, hat mich besonders gefreut.“

Katharina Heering, Mark-Twain-Grundschule

„Das Spiel funktioniert sehr gut parallel zum normalen Unterricht, gerade weil der Motivationseffekt für die Kinder sehr groß ist.“

Oliver Weiss, Reginhard-Grundschule

„Ganz super fand ich den Einsteig mit der Videonachricht. Das schafft einen sehr hohen Anreiz für die Kinder. Und im Zeitportal schauen die Kinder immer wieder nach neuer Post: Es ist ja nicht immer etwas drin, so müssen sie dran bleiben. Ich kann Professor S. super in den Unterricht integrieren.“

Fabian Adam, Reginhard-Grundschule