

PRESSEMITTEILUNG

Erste Spielung auf Frankfurter Buchmesse: „Professor S.“ zeigt das Potential digitalen Spielens in der Schulbildung

Berlin/Frankfurt am Main, 7. Oktober 2015: Im Rahmen der Frankfurter Buchmesse laden die Stiftung Digitale Spielekultur und der BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware am 18. Oktober 2015 zur Spielung „Digitale Spiele in der kulturellen Bildung“ ein. Anhand des neuartigen Lernkonzepts „Professor S.“ von LudInc wird demonstriert, wie der Unterricht im Klassenzimmer durch den Einsatz digitaler Elemente interaktiver und fordernder gestaltet werden kann. Digitale Spiele gehören längst zum Alltag von Kindern und können aktuelle Lehrpläne sinnvoll ergänzen. Das Format der Spielung lehnt sich an die „klassische“ Lesung an und macht die einzigartigen Möglichkeiten digitaler Spiele im Kontext der Schulbildung auch für Nicht-SpielerInnen erfahrbar.

BesucherInnen der Frankfurter Buchmesse können am Beispiel des Lernspiels „Professor S.“ erleben, wie sinnvoll digitale Spiele bereits heute in den Grundschulunterricht eingebunden werden können. Fee Krämer und Ulrike Kückler von LudInc stellen die Funktionsweise vor und berichten dabei von ihren Erfahrungen, die sie mit „Professor S.“ bislang an Schulen gesammelt haben. Während der Spielung wird das Publikum interaktiv eingebunden, bevor es in einer abschließenden Diskussionsrunde mit Fee Krämer und Ulrike Kückler von LudInc, Niels Boehnke von der Stiftung Digitale Spielekultur, und dem Publikum um Sinn, Chancen und Grenzen digitaler Spiele im schulischen Lehrbetrieb geht. Andreas Garbe, Journalist beim ZDF, führt als Moderator durch die Spielung. Die Spielung ist das Ergebnis einer Kooperation zwischen dem BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware und der Frankfurter Buchmesse. Veranstaltet wird die Spielung von der Stiftung Digitale Spielekultur.

„Digitale Medien werden in den Schulen Deutschlands leider weiterhin nur vereinzelt eingesetzt. Spiele wie ‚Professor S.‘ zeigen dabei eindrucksvoll wie sich der Schulunterricht im 21. Jahrhundert fernab von Tafel und Kreide interaktiv und aktivierend gestalten lässt“, sagt Dr. Maximilian Schenk, Geschäftsführer des BIU. „Wir freuen uns sehr, gemeinsam mit den Besuchern der Frankfurter Buchmesse, LudInc und der Stiftung Digitale Spielekultur über den Einsatz digitaler Spiele in der Bildung diskutieren zu können. Die Spielung ist hierfür ein hervorragend geeignetes Format.“

Peter Tscherne, Geschäftsführer der Stiftung Digitale Spielekultur, zum Projekt „Professor S.“ und den Zielen der Spielung: „Digitale Spiele sind nicht nur ein Unterhaltungsmedium. Mit ‚Professor S.‘ können wir das weite Spektrum des digitalen Spielens und die Chancen im schulischen Kontext aufzeigen. Das transmediale Projekt ‚Professor S.‘ verbindet sowohl die Kernaspekte digitaler Spielekultur – Interaktivität, Digitalität und das spielerische Moment – als auch Echtwelterlebnisse auf eine Weise, die die mediale Lebenswirklichkeit und Erwartungshaltung von Kindern bejaht.“

Die Spielung auf der Frankfurter Buchmesse startet am 18. Oktober um 11:30 Uhr in Halle 4.2, Bühne C96, im Forum „Wissenschaft und Bildung“. Sie ist für alle MessebesucherInnen frei zugänglich und kostenlos.

„Professor S.“ ist ein transmediales Lernspiel, welche die virtuelle mit der echten Welt verbindet. Es ist speziell auf die Lehrpläne der 3. und 4. Klasse zugeschnitten und fördert neben sozialen sowie methodischen Fähigkeiten besonders die Medienkompetenz der Kinder. Jan von Meppen, CEO von LudInc, zum Ablauf im Klassenzimmer: „Eines Tages erhält die Klasse ein Päckchen mit einem geheimnisvollen Gerät und einer Videonachricht von Professor S., der mit seiner Assistentin Jeanette eine Zeitmaschine gebaut hat und auf seiner Reise ihre Hilfe braucht. Das mysteriöse Gerät ist ein Zeitportal, ein Mini-Computer, mit dem den Zeitreisenden Video- und Textnachrichten und sogar echte Gegenstände geschickt werden können. Plötzlich sind die SchülerInnen Teil einer Geschichte, erleben Abenteuer, lösen knifflige Rätsel und erforschen ihre Lebenswelt, ganz real. Denn Neue Medien dienen bei ‚Professor S.‘ der Kommunikation und Recherche, die Lernimpulse selbst führen hinein in die echte Welt.“ Detaillierte Informationen sind auf <https://ludinc.de/professor-s> verfügbar.

Weitere Informationen finden Sie online auf www.stiftung-digitale-spielekultur.de. Mehr zur Frankfurter Buchmesse gibt es auf www.buchmesse.de.

Über die Stiftung Digitale Spielekultur

Die Stiftung ist eine gemeinsame Initiative des Bundesministeriums für Verkehr und digitale Infrastruktur und der Branchenverbände BIU und GAME. Ziel der Stiftung ist es, die Akzeptanz und Relevanz digitaler Spiele in der Gesellschaft zu steigern. Zu diesem Zweck initiiert, unterstützt und fördert sie Projekte aus den Bereichen Kultur, Bildung, Ausbildung, Medienkompetenz, Jugendschutz und Games-Forschung. Weitere Informationen im Internet unter www.stiftung-digitale-spielekultur.de.

Kontakt

Stiftung Digitale Spielekultur GmbH

Niels Boehnke

Torstraße 6

10119 Berlin

Tel: +49/30/29 04 92 90

boehnke@stiftung-digitale-spielekultur.de

www.stiftung-digitale-spielekultur.de

Pressekontakt

Quinke Networks

Dennis Schoubye

Bei den Mühren 70

20457 Hamburg

Telefon: +49/40/43 09 39 49

ds@quinke.com

www.quinke.com