

# SchüBu

Das interaktive Schulbuch

## KURZ & BÜNDIG

SchüBu ist das **interaktive digitale Schulbuch** für alle Fächer und alle Klassen. Die Plattform dient Lehrer\*innen dazu, den **Lehrstoff auf Höhe des digitalen Zeitalters** präsentieren zu können.

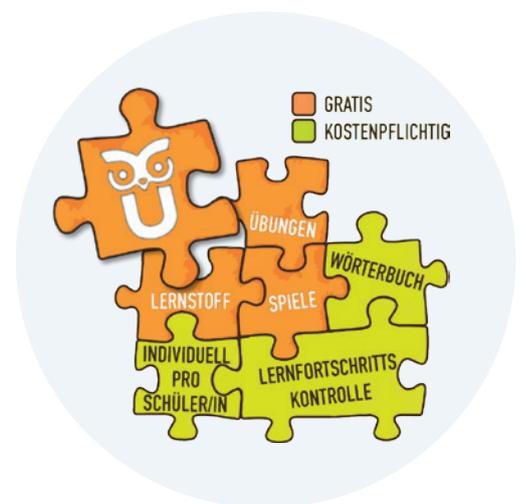
SchüBu bietet **Lehrer\*innen** die Möglichkeit, in der Klasse **immer ein optimales Tafelbild zur Hand** zu haben.

**Die interaktiven Angebote** der Plattform geben den Schüler\*innen darüber hinaus die Gelegenheit, den **Lerninhalt direkt, stressfrei und selbstständig zu erarbeiten und zu begreifen**.

## DIE SCHUBU MISSION

Wir sind der Meinung, dass Bildung frei zugänglich sein muss und stellen daher den kompletten, lehrplankonform aufbereiteten, mit hunderten interaktiven Elementen und Spielen angereicherten Lehrstoff kostenlos zur Verfügung.

Lehr- und Lernunterlagen für die Schule gehören zum Kern einer Gesellschaft und sollten für jeden gleichberechtigt verfügbar sein.

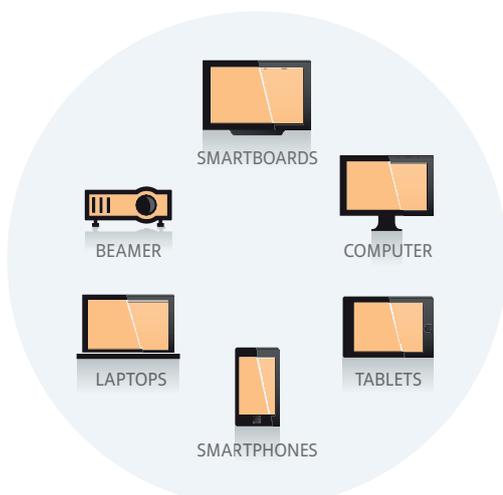


## HEUTE

- ▶ Bunter Strauß an unterschiedlichen digitalen Inhalten und Qualitäten.
- ▶ Interaktiver Inhalt ist nicht immer didaktisch optimal aufbereitet
- ▶ Häufig ist eine intensive Vorbereitung bei der Verwendung von digitalen Hilfsmitteln für die Lehrer\*innen notwendig.

## SCHUBU

- ▶ Gesamter Content aus einem Guss von Lehrer\*innen für Lehrer\*innen.
- ▶ Intrinsisch motiviertes interaktives Lernen steht immer im Mittelpunkt.
- ▶ Einfache Bedienung und schnelle Ein- arbeitsung ermöglichen rasche Erfolge.



## INNOVATION

Im Gegensatz zu bisherigen Lösungen kann SchüBu sofort ohne Installation auf jedem Computer/Laptop, interaktiven Whiteboard bzw. Beamer, Tablet und Smartphone genutzt werden.

Lehrer\*innen wird die Arbeit erleichtert, den Lehrstoff aufwendig aufzubereiten, ein Tafelbild nach aktuellen Standards zu gestalten, Übungen damit zu verknüpfen und den Lernfortschritt zu messen. Die integrierten Tools von SchüBu stellen all dies und noch viel mehr zur Verfügung.

## SPIELEND LERNEN

Lernen muss nicht immer anstrengend sein, sondern kann, darf und soll auch Spaß machen. Das direkte spielerische Umsetzen von Gelerntem und zu Lernendem gibt den Schüler\*innen die Gelegenheit, selbstständig und selbst-motivierend aktiv zu werden.

Durch das Feedback der spielerischen Elemente wird es den Schüler\*innen ermöglicht, positiv motiviert den Lernstoff selbst erarbeiten zu können.



## ZUKUNFT

Die (R)evolution des Schulbuchs im digitalen Zeitalter steht damit aber erst am Anfang! In einem zweiten Schritt möchten wir Lehrer\*innen animieren, an der Schaffung der Inhalte teilzunehmen.

Ein "SchuBupedia" mit Qualitätssicherung soll entstehen und alle Lehrer\*innen einladen, ihr didaktisches Wissen einfach, sicher, kompakt und optimal aufbereitet weiterzugeben.

Darüber hinaus ist geplant alle Schulstufen durch ein übergreifendes Metagame miteinander zu verbinden - das ermöglicht den Schüler\*innen und Lehrer\*innen eine durchgängige und nachvollziehbare Entwicklungserfahrung.

## STATUS QUO

Das Konzept sowie das Framework für die Umsetzung der Plattform ist fertig und die Content-Erstellung findet bereits statt. Ein funktional umfangreicher Prototyp steht zur Ansicht parat.

## AWARDS & FÖRDERUNGEN



**WSA-Austria**  
(World Summit Award Austria)  
Sektion 'Learning & Education'



**Innovationsaward 2020**  
powered by A1 &  
den Regionalmedien Austria



Gefördert durch die Wirtschaftsagentur Wien.  
Ein Fonds der Stadt Wien.

