

## PRESSEINFORMATION

Stiftung Digitale Bildung zur Marktentwicklung von Lernsoftware für Schulen

### **Detailliertes Konzept für ein Förderprogramm zur Lernsoftware-Entwicklung**

**Germering, 16. November 2023. Die Stiftung Digitale Bildung hat mit bildungswissenschaftlicher und fachanwaltlicher Unterstützung einen Vorschlag für Förderrichtlinien eines Programmes zur schnellen Entwicklung des Marktes für hochwertige Lernsoftware erarbeitet. Der Vorschlag ist auf EU-Konformität geprüft und kann von allen Bundesländern umgesetzt werden. Ziel ist es, einen Markt zu schaffen, in dem möglichst viele Softwarehersteller den Schulen hochwertige Produkte anbieten.**

Hochwertige Lernsoftware ist in der Lage, das Bildungsniveau zu stärken und die Bildungsgerechtigkeit zu erhöhen. Im Schuleinsatz wurden bereits beachtliche Erfolge damit erzielt: Die Programme binden die Aufmerksamkeit, erhöhen den Spaß beim Lernen und sorgen für nachhaltige Verfestigung des Gelernten. Die Lehrkräfte werden von Routineaufgaben entlastet und können sich der Vertiefung des Wissens und der individuellen Förderung der Schülerinnen und Schüler widmen.

Es gibt mittlerweile zahlreiche innovative EdTech(Education-Technology)-Angebote in Deutschland, die sich in Schuleinsätzen bereits bewährt haben. Doch bis zur echten Marktreife müssen die Erkenntnisse aus den Piloteinsätzen in der Regel noch in verbesserte technische Stabilität, Optimierung von didaktischen Methoden und Inhalten sowie Erhöhung der Benutzerfreundlichkeit einfließen. Da die finanziellen Mittel der EdTech-Unternehmen oft bereits für die aufwendige Pilotentwicklung aufgebraucht wurden und Finanzinvestoren aufgrund des fehlenden Marktes und der regulatorischen Hürden zurückhaltend sind, ist die Zukunft vieler Firmen gefährdet.

#### **Innovationen zur Marktreife führen**

Ein auf mehrere Jahre angelegtes, erfolgsorientiertes Förderprogramm soll helfen, vielversprechende Unternehmen mit ihren Produkten bis zur Marktreife zu führen. Marktreife bedeutet, dass die Lernsoftware im Dauereinsatz auf breite Akzeptanz an den Schulen stößt und eine Steigerung des Lernerfolgs nachweisbar wird. Der Richtlinienvorschlag steht zum [Download](#) bereit. Eine kurze zweiseitige Zusammenfassung steht [hier](#).

Stiftungsvorstand Jürgen Biffar: „Mit unserem Richtlinienvorschlag stellen wir politischen Entscheidungsträgern ein detailliertes Konzept vor, mit dem die Entwicklung des Marktes für Lernsoftware deutlich beschleunigt werden kann. Aus meiner langjährigen Erfahrung in der Softwarebranche weiß ich, dass die Entwicklung reifer Produkte ein nachhaltiges Ökosystem erfordert. Darunter ist ein Markt zu verstehen, der möglichst viele



Softwareanbieter veranlasst, in hochwertige Produkte zu investieren und sie im gegenseitigen Wettbewerb den Schulen anzubieten.“

#### **Über die Stiftung Digitale Bildung**

Die gemeinnützige Stiftung Digitale Bildung wurde 2019 von Michaela Wienke und Jürgen Biffar aus der Überzeugung heraus gegründet, dass zur Bewältigung der großen Herausforderungen unserer Zeit – Digitalisierung, Globalisierung und Klimawandel – ein höheres Bildungsniveau in allen Bevölkerungsschichten erforderlich ist. Erreichbar ist das Ziel deutlich erhöhter Lernerfolge aus Sicht des Stifterehepaars durch digitale Mittel. Als Gründer und bis 2019 Geschäftsführer von DocuWare, einem international renommierten Anbieter von Cloud-basierten Lösungen für Dokumentenmanagement und Workflow-Automation, verfügt Jürgen Biffar über mehr als 30 Jahre Erfahrung in der Softwareentwicklung.

Die Stiftung hat in Kooperation mit Lehrenden und Studierenden der Kath. Universität Eichstätt-Ingolstadt die neue Lernsoftware Brainix konzipiert und das gleichnamige Unternehmen mit Hauptsitz in Eichstätt sowie Standorten in Germering und Sofia gegründet. Die Software basiert auf den Erkenntnissen neurowissenschaftlicher Forschung und orientiert sich an Prinzipien aktueller Didaktik wie Gamification, Storytelling und implizites Lernen. Die Entwicklung erfolgt nutzerzentriert in enger Zusammenarbeit mit Lehrkräften, Schülerinnen und Schülern. Brainix nutzt die multimedialen und multisensorischen Möglichkeiten moderner Endgeräte und wird als Cloud-Service von einem zentralen Rechenzentrum zur Verfügung gestellt, so dass kein Wartungsaufwand für die Schulen entsteht. Weitere Informationen: <https://www.digi-edu.org/presse>

#### **Pressekontakt**

Friedrich Koopmann  
Stiftung Digitale Bildung  
Birkenweg 34b  
82110 Germering  
Tel.: 0172 / 3248423  
E-Mail: [friedrich.koopmann@digi-edu.org](mailto:friedrich.koopmann@digi-edu.org)