

PRESSEINFORMATION

Brainix auf der didacta in Stuttgart (07. - 11.03.2023): Bündnis für Bildung in Halle 1, H13.9

Digitales Lehrwerk jetzt auch für Mittelschulen

Brainix-Test an Mittelschulen gestartet

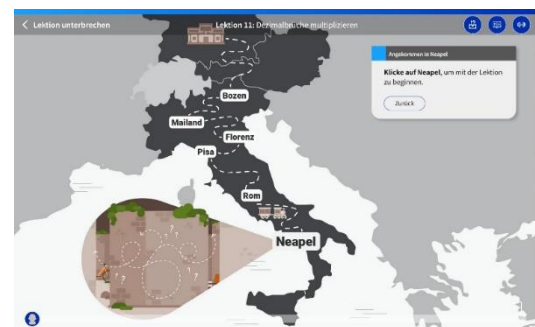
Eichstätt, 15. Februar 2023. Nach der Bereitstellung an 20 Gymnasien wurde Brainix jetzt für den Einsatz an Mittelschulen vorbereitet. Verschiedene Testlektionen für sechste Klassen in Mathe und Englisch entsprechend dem bayerischen Lehrplan stehen seit 8. Februar 2023 an vier bayerischen Mittelschulen (frühere Hauptschulen) zur Verfügung. Die besondere Herausforderung bei dieser Schulart besteht darin, sehr heterogen zusammengesetzte Klassen so zu unterstützen, dass Lernende individuell entsprechend ihren unterschiedlichen Voraussetzungen angesprochen werden. Als ganzheitliches digitales Lehrwerk verfügt Brainix über die Mittel, um diesen Anforderungen gerecht zu werden.

Die Lernsoftware Brainix wurde mit der Zielsetzung konzipiert, das Bildungsniveau generell zu steigern. Im Fokus stehen alle weiterführenden Schulen, insbesondere die Klassenstufen 5-10. Großes Potenzial sieht das Brainix-Team in den Mittelschulen, da in dieser Schulart aufgrund der sehr heterogenen Zusammensetzung der Klassen die individuelle Förderung der einzelnen Schülerinnen und Schüler in besonderer Weise gefordert ist. Dafür bietet Brainix ein breites Spektrum an Mitteln.

Klare Fokussierung auf die Aufgabenstellung

Um alle Schülerinnen und Schüler zu erreichen, sind die Aufgabenstellungen sehr klar strukturiert: In jedem Satz gibt es nur eine Anweisung, so dass keine Irritation durch parallele Aufforderungen entsteht. Jede Aufforderung kann optional nicht nur gelesen, sondern per Audio-Button auch angehört werden. In den Englisch-Lessons kann die Aufgabenstellung wahlweise auf Deutsch oder Englisch angezeigt werden, so dass sichergestellt wird, dass alle Lernenden wissen, was sie tun müssen. Hintergrundbilder werden bei der Aufgabenstellung verschwommen dargestellt, um die Aufmerksamkeit nicht abzulenken.

Grundsätzlich erreicht Brainix eine hohe Aufmerksamkeitsbindung, indem die Vermittlung der Lerninhalte durch Storytelling und Gamification vor allem implizit und spielerisch geschieht. In Mathematik wird z.B. das Rechnen mit Dezimalbrüchen im Rahmen einer Reise durch Italien veranschaulicht. So muss etwa ausgerechnet werden, wie viel Geld bei der Besichtigung der Unterwelt Neapels durch Kauf eines Zehnertickets statt Einzelkarten gespart werden kann. Nach dem Lösen einer Aufgabe wird neben der direkten





Bewertung auch der aktuelle Ergebnisstatus (Erreichungsgrad der möglichen „Sterne“ innerhalb der Lektion) angezeigt.

Inklusion durch Vielfalt der Zugänge

Brainix bietet unterschiedliche Zugänge: Neben der bereits erwähnten Wahl zwischen Lesen und Hören einer Aufforderung können die Lernenden bei aktiven Eingaben auf ihren Tablets zwischen Tastatur, Maus, Sprache, Finger oder Stift wechseln. Inhalte werden multimedial durch Text, Sprache, Grafik und Video vermittelt. Durch die breite Unterstützung mit vielfältigen Lernmethoden können Schülerinnen und Schüler mit unterschiedlichen Lernpräferenzen von der Software profitieren.

Sonja Völkel, Geschäftsführerin der Brainix GmbH: „Unser Ziel mit Brainix ist es, alle Schülerinnen und Schüler zu erreichen. Die Lernsoftware steigert die Motivation durch die Vielfalt der Zugänge und die anregende multimediale Vermittlung der Inhalte, mit der die Aufmerksamkeit der Lernenden besser gebunden werden kann als mit herkömmlichen Lehrbüchern. Für die häufig sehr heterogene Zusammensetzung von Mittelschulklassen bietet Brainix ein breites Spektrum an Differenzierungsmöglichkeiten.“



Über die Brainix GmbH

Das Unternehmen mit Hauptsitz in Eichstätt sowie Standorten in Germering und Sofia entwickelt mit rund 100 Mitarbeitenden die Lernsoftware Brainix, die als ganzheitliches digitales Lehrwerk für den Einsatz an öffentlichen Schulen in Deutschland konzipiert ist. Die aus einer Kooperation der Stiftung Digitale Bildung und der Kath. Universität Eichstätt-Ingolstadt hervorgegangene 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: www.brainix.org

Pressekontakt

Friedrich Koopmann
Stiftung Digitale Bildung
Birkenweg 34b
82110 Germering
Tel.: 0172 / 3248423
E-Mail: friedrich.koopmann@digi-edu.org
www.digi-edu.org/presse