



PRESSEINFORMATION

Brainix Vokabeltrainer mit neuer KI-basierter Prüffunktion

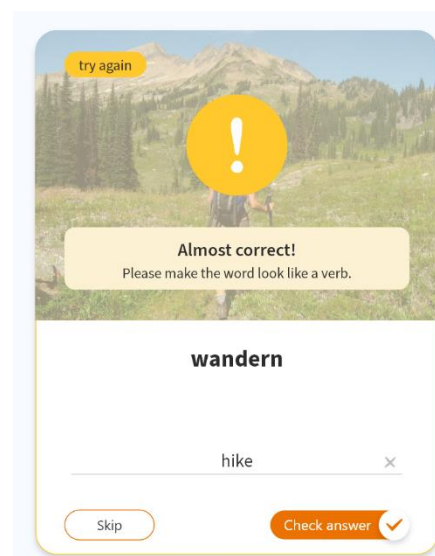
Auch „fast“ richtige Antworten werden verstanden

Eichstätt, 15. Dezember 2022. Beim Brainix Vokabeltrainer kommen die Vorteile einer interaktiven Lernsoftware im Unterschied zu einem starren Lehrbuch zum Tragen: Die Schülerinnen und Schüler können die Vokabeln nicht nur lesen, sondern auch anhören und ihre eigene Aussprache testen. Sie durchlaufen die Phasen des Lernens, Übens und Prüfens und können die Vokabelliste durch Anlegen eigener individueller Vokabelkarten erweitern. Künstliche Intelligenz (KI) mittels neuronaler Netze überprüft die Aussprache und kann – ab Januar 2023 – beim Prüfen auch die Nähe zur richtigen Antwort berücksichtigen, falls Synonyme oder Schreibfehler eingegeben werden.

Wenn Martin Sachs, Englischlehrer am Willibald-Gluck-Gymnasium in Neumarkt/Oberpfalz, zu Wochenbeginn eine neue Lektion mit der Lernsoftware Brainix beginnt, erklärt er seiner sechsten Ganztagesklasse kurz die anstehende Grammatik. Anschließend eignet sich die Klasse mit dem Vokabeltrainer der Software selbstständig die neuen Wörter der Lektion an. Damit sind die Schülerinnen und Schüler in der Lage, die Story der Lektion, wie zum Beispiel die Erkundung von New York City rund um den Time Square, zu verstehen. Im Anschluss geht die Klasse wieder in den Vokabeltrainer, um die neuen Vokabeln weiter zu üben und schließlich ihre Vokabelkompetenz zu überprüfen. 75 Prozent der neuen Vokabeln müssen gekannt werden, bevor die Lernenden in die „Challenge“, den Test am Ende der Lektion, gehen. Martin Sachs sieht sich nach drei Monaten Einsatzerfahrung in der Entscheidung für Brainix zu Beginn des neuen Schuljahres bestätigt: „Die Software ermöglicht eine echte Entlastung, indem sie als ganzheitliche Lösung alles liefert – Kompetenzvermittlung in individuellem Lerntempo, selbstständiges Üben und Prüfen des Gelernten.“

Neu: Almost-Validation

Der Brainix Vokabeltrainer unterstützt die Lernenden in drei Phasen bei der Aneignung neuer Vokabeln: Lernen, Üben, Prüfen. Die Vokabelkarten beinhalten neben der Übersetzung und Bildern auch sogenannte Kollokationen (häufige Kombinationen des Wortes mit anderen Wörtern), Synonyme, Antonyme und Beispielsätze. Über einen Audio-Button kann die richtige Aussprache angehört werden. In der Üben-Phase sind Eingaben per Tastatur gefordert. Wenn es hier zu einer leichten Abweichung von der richtigen Übersetzung kommt, sei es in Form eines Schreibfehlers oder eines Synonyms, gibt die neue „Almost-Validation“ Hinweise, in welcher Richtung eine Korrektur erfolgen sollte. Diese Funktion basiert ebenso wie die Aussprache-Überprüfung in der Prüfen-Phase auf Künstlicher Intelligenz. Bei der Überprüfung der Spracheingabe bewertet die KI mit Hilfe eines





neuronalen Netzes die Ähnlichkeit mit dem gewünschten Klangbild und gibt den Lernenden direktes Feedback.

Individuelle Vokabelkarten

Auf dem Weg zur Vokabelkompetenz für die jeweilige Lektion werden die Lernenden durch „Flower-Level“ unterstützt, die Ihnen das erreichte Niveau für die Vokabel in Form einer wachsenden Blume anzeigen. Wenn im Kontext einer Lektion Wörter vorkommen, die in der Vokabelliste nicht enthalten sind, lassen sich auch eigene Vokabelkarten erstellen, die dann individuell zur Verfügung stehen. Dabei werden die Rechtschreibung und der Sinn daraufhin geprüft, ob die angegebene deutsche Übersetzung wirklich passt – gegebenenfalls macht die KI Vorschläge zur Verbesserung. Wie auf den anderen Vokabelkarten können auch Synonyme, Kollokationen, Beispielsätze etc. eingegeben werden. Bilder werden über eine automatische Auswahl aus dem Internet vorgeschlagen, wobei die Bildsuche – wie auch schon die Auswahl des Wortes – nach Jugendfreiheit gefiltert ist.

Interessierte Schulen können Brainix kostenlos testen.

Anmeldung: <https://www.brainix.org/brainix-nutzen>

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