



PRESSEINFORMATION

Brainix auf der didacta 2023 in Stuttgart in Halle 1, H13.9 (Stand Bündnis für Bildung)

Mit digitalem Lehrwerk Lehrkräfte entlasten und Lernerfolg steigern

Eichstätt, 23. Februar. Die neue Lernsoftware Brainix erhebt den Anspruch, als erstes digitales Lehrwerk die Anforderungen für erfolgreiches digitales Lehren und Lernen ganzheitlich abzudecken, indem Wissensvermittlung und Übungen sowie Monitoring der Lernentwicklung und individuelle Förderung der Lernenden in einer integrierten Lösung angeboten werden. Auf der didacta 2023, die vom 7. bis 11. März 2023 auf der Messe Stuttgart stattfindet, wird die Software in ihrem kompletten Leistungsumfang, u.a. mit KI-unterstütztem Feedback-System und Vokabeltrainer, präsentiert. Aktuell wird Brainix an 20 Gymnasien in Deutschland in sechsten Klassen für den Unterricht in Englisch und Mathematik eingesetzt. Eine Version für Mittelschulen wird zurzeit an mehreren Schulen getestet.

Die neue Lernsoftware Brainix wird mit dem Ziel entwickelt, den Lernerfolg an den Schulen in Deutschland deutlich zu steigern. Brainix basiert auf den neuesten Erkenntnissen neurowissenschaftlicher Forschung und orientiert sich an Prinzipien aktueller Didaktik wie Gamification, Storytelling und implizitem Lernen. Der Einsatz digitaler Medien sowie multisensorische Interaktionsmöglichkeiten mit Tastatur, Stift und Sprache haben unter anderem eine hohe Aufmerksamkeitsbindung zur Folge. Durch Nutzung von künstlicher Intelligenz wird die differenzierte individuelle Förderung der Lernenden unterstützt.

Implizites Lernen und Immersion

Als ganzheitliches digitales Lehrwerk übernimmt die Software zum einen die Aufgabe der grundlegenden Wissensvermittlung, also die Erarbeitung von Kompetenzen wie zum Beispiel Bruchrechnen: Eine Mathe-Lektion beginnt mit einer Geburtstagsparty, die zu Aufgaben des Bruchrechnens mit Pizza-, Kuchen- und Getränketeilung führt. Damit das nächste Lernkapitel freigeschaltet wird, müssen die Lernenden Punkte „erspielen“. So wird durch spielerischen Wettbewerb die Leistungsbereitschaft angeregt. Die Schülerinnen und Schüler lernen mit Brainix Vieles implizit oder „en passant“, indem sie in Geschichten eintauchen. Darüber hinaus bietet die Software vielfältige Übungsmöglichkeiten, die entsprechend dem individuellen Leistungsstand angeboten werden.

Mehr Zeit für individuelle Förderung

Im „Lehrermonitor“ können die Lehrkräfte jederzeit den aktuellen Lernstatus der Lernenden nachvollziehen und den Unterricht entsprechend gestalten. Da sie von den zeitraubenden Aufgaben der Wissensvermittlung zu einem großen Teil entlastet werden, haben Lehrkräfte mehr Zeit, sich der individuellen Förderung der Schülerinnen und Schüler zu widmen.



BRAINIX-Präsentation auf dem Stand des Bündnisses für Bildung

Besucherinnen und Besucher der didacta 2023 sind herzlich eingeladen, sich auf dem Messestand der Brainix GmbH in Halle 1, H13.9 auf dem Stand des Bündnisses für Bildung über die neue Lernsoftware zu informieren. Das Messteam unter der Leitung von Sonja Völkel, Geschäftsführerin der Brainix GmbH, ist vom 7. bis 11. März 2023 auf der Messe präsent. Auf der Workshop-Fläche des Standes wird das Brainix-Team am Mittwoch, 8. März, von 12:15 – 12:45 Uhr einen kompakten Workshop über das Konzept digitaler Lehrwerke und Brainix abhalten.



Brainix ist im laufenden Schuljahr kostenlos verfügbar

Schulen, die am Einsatz der neuen Lernsoftware interessiert sind, können sich im laufenden Schuljahr für den kostenfreien Einsatz von Brainix, das für die kompletten Inhalte der sechsten Jahrgangstufe in Mathe und Englisch an Gymnasien zur Verfügung steht, anmelden:

<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