

## PRESSEINFORMATION

Partnerschaft der Stiftung Digitale Bildung mit Jugendhilfeprojekt Dock7

### **BRAINIX weckt Lerninteresse von schulabsenten Kindern und Jugendlichen**

**Germering, 3. März 2022. Im Aachner Jugendhilfeprojekt Dock7 werden schulabsente Kinder und Jugendliche mit BRAINIX wieder ans Lernen herangeführt. Die besondere Herausforderung besteht in der Motivation der aus unterschiedlichen Gründen nicht am Schulunterricht Teilnehmenden. BRAINIX ist auf elektronischen Geräten verfügbar, die ihnen vertraut sind, bindet ihre Aufmerksamkeit mit Storytelling und gibt ihnen die Freiheit, ortsunabhängig dann zu lernen, wenn der Biorhythmus günstige Zeitpunkte für konzentriertes Arbeiten bietet.**

Durch einen Artikel in der Wochenzeitung „Die Zeit“ wurde Jochen Mader auf BRAINIX aufmerksam. Insbesondere sprach ihn der dort erwähnte Ansatz der Stiftung Digitale Bildung an, die Lernenden unabhängig von ihrer sozialen Herkunft zu fördern. Mader, von Beruf Lehrer für Deutsch und Chemie in der Sekundarstufe II, ist als Pädagoge im Jugendhilfeprojekt Dock7 in Aachen tätig. Das Projekt bietet schul- und arbeitsweltorientierte Hilfen für „Schulabsentisten“ an – Kinder und Jugendliche, die aus verschiedensten Gründen nicht mehr zur Schule gehen.

Ziel und Schwerpunkt der Arbeit von Dock7 liegt darin, die Kinder und Jugendlichen zur Teilhabe an der Gesellschaft zu befähigen. Die Hilfe folgt einem individualpädagogischen Konzept und orientiert sich an den Ressourcen der Teilnehmenden unter Berücksichtigung ihres sozialen Umfelds. „Die von uns betreuten Kinder und Jugendlichen haben Probleme mit der Institution Schule, insbesondere mit dem direkten Kontakt mit Lehrkräften. BRAINIX gibt ihnen die Möglichkeit, für sich allein zu arbeiten und Feedback via Software zu erhalten. Damit können sie besser umgehen“, erklärt Mader. Wichtige Eigenschaften von BRAINIX, die für Akzeptanz und Lernmotivation sorgen, seien „das Medium Tablet und der Touchscreen, mit dem viele Jugendliche vertraut sind und vor allem die Methode des Storytellings beim Vermitteln von Inhalten. BRAINIX holt sie dort ab, wo sie sich auskennen und wohlfühlen.“ Die Lernsoftware wird in zwei Gruppen mit drei bzw. vier Jugendlichen sowie in einer von Dock7 betreuten Orientierungsklasse an einer Aachener Schule mit sieben Schülerinnen und Schülern eingesetzt. Perspektivisch soll BRAINIX bei Dock7 von 20 bis 25 Jugendlichen genutzt werden.



#### **Storys und Bildwelten kommen bei den Jugendlichen an**

Ein weiteres Problem der Schulabsentisten wird mit BRAINIX erfolgreich adressiert: Aufgrund ihrer Lücken in der schulischen Entwicklung werden die Jugendlichen, die in der Kerngruppe 14 bis 17 Jahre

alt sind, in der Regel mit Büchern konfrontiert, die sich in Sprache und Bildern an deutlich Jüngere richten. „Bei BRAINIX sind die Lektionen in der Erzählweise und Bildsprache so konzipiert, dass sie auch bei Jugendlichen höherer Jahrgänge ankommen und keine Scham verursachen, wie es bei klassischen Schulbüchern oft der Fall ist“, berichtet Mader.

Stiftungsgründer Jürgen Biffar ist über die Nutzung von BRAINIX im Jugendhilfeprojekt hocherfreut: „Der Einsatz von Brainix bei Dock7 ist eine harte Probe für unseren Anspruch, Kinder und Jugendliche zum Lernen zu motivieren. Wir sehen uns bestätigt, wenn die Gestaltung der Software und die Methode des Storytellings diese Zielgruppe erreicht und unserem Anspruch bestätigt, das Potenzial gerade auch der bildungsbenachteiligten Kinder und Jugendlichen zu fördern.“

Weitere Info zur Stiftung Digitale Bildung und zu BRAINIX: <https://www.digi-edu.org/brainix>

#### **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 ein Kompetenzzentrum aufgebaut, das mit rund 100 Mitarbeitenden an drei Standorten in Germering, Eichstätt und Sofia wissenschaftliche und softwaretechnische Expertise vereint, um digitale Lernwerkzeuge zu entwickeln, die sich vollständig an bestehenden Lehrplänen deutscher Schulen ausrichten. Die Lernprogramme mit dem Namen „BRAINIX“ werden als „Software as a Service“ von einem zentralen Rechenzentrum zur Verfügung gestellt, so dass kein Wartungsaufwand für die Schulen entsteht. Weitere Informationen: [www.digi-edu.org/presse](http://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)