

# Neue Lernsoftware besteht Praxistest

Produkt der Germeringer Digital-Stiftung wird bundesweit an 20 Schulen eingesetzt

VON KLAUS GREIF

**Germering** – Die vom früheren Docuware-Geschäftsführer Jürgen Biffar ins Leben gerufene Stiftung Digitale Bildung hat sich unter anderem die Entwicklung einer neuartigen Lernsoftware zum Ziel gesetzt. Gemeinsam mit Experten der Universität Eichstätt und Programmierern aus der bulgarischen Hauptstadt Sofia wurde Brainix konzipiert und entwickelt. Die Software hat sich einer Mitteilung der Stiftung zufolge mittlerweile zu einem praxistauglichen Produkt entwi-

ckelt. Brainix wird aktuell bereits an 20 Schulen in Deutschland eingesetzt.

Die Digitalisierung war der Stiftung zufolge bei der Entwicklung der Lernsoftware Brainix nie Selbstzweck. Sie sei immer auf die Ermöglichung eines Unterrichts ausgerichtet gewesen, der wesentliche Vorteile gegenüber herkömmlichem, lehrbuchorientiertem Unterricht bietet. Der Software liege eine „digitale Lernwerk-Architektur“ zugrunde, die im Bereich der Professur für Didaktik der englischen Sprache und Literatur von Professor Hei-



„**Das Eintauchen in die Fremdsprache ist beim Einsatz von Brainix stärker als beim Lehrbuch-Unterricht.**“

Maximilian Streicher

Englischlehrer

ner Böttger an der Katholischen Universität Eichstätt-Ingolstadt konzipiert wurde. Gamification (die Anwendung spieltypischer Elemente in einem nicht-spielerischen Kontext), Storytelling und implizites Lernen sind die Säulen dieses Konzepts, mit dem wichtige didaktische Ziele wie etwa die Differenzierung und Individualisierung im Unterricht besser umgesetzt werden.

Im Dauereinsatz während eines gesamten Schuljahres hat sich die Software unter anderem auch am Gymnasium Puchheim bewährt. Eng-

lischlehrer Maximilian Streicher – Mitglied des Germeringer Stadtrats – hat gute Erfahrungen damit gemacht. Er schätzt unter anderem die Tatsache, dass Brainix im Englischunterricht die Scheu vor dem aktiven Sprechen nehme: „Das Eintauchen in die Fremdsprache, die Immersion, ist beim Einsatz von Brainix stärker als beim Lehrbuch-Unterricht.“

Das werde durch das interaktive Medium und die Storylines erreicht. Alle würden zum aktiven Sprechen ange-regt. Streicher: „Ich habe von allen Schülerinnen und Schü-

lern Audioproben, auch von denen, die sonst im Unterricht kaum dazu kommen.“

Ein weiterer Vorteil von interaktiver Lernsoftware gegenüber starren Lehrbüchern wird von Carola Betz, Mathelehrerin am Gymnasium Puchheim, hervorgehoben: „Individuelles und unmittelbares Feedback hilft, Fehlvorstellungen sehr frühzeitig aufzudecken.“

**Zusatzinfos**

Weitere Infos zur Digitalen Stiftung und zur Software Brainix: [www.digi-edu.org](http://www.digi-edu.org) und [www.brainix.org](http://www.brainix.org).