



## PRESSEINFORMATION

Lernsoftware BRAINIX mit erweiterter Feedback-Funktionalität

### **Differenziertes Feedback leicht gemacht**

**Eichstätt, 31. Mai 2022. Die Funktionalität für das individuelle Feedback in der Lernsoftware BRAINIX wurde so erweitert, dass es für die Lehrkräfte jetzt noch komfortabler und einfacher ist, den Lernenden ein differenziertes Feedback zu geben. Das Feedback-System 2.0 bietet einfach zu bedienende Markierfunktionen, neue grafische Steuerelemente und vorgefertigte Musterlösungen, um mit wenig Aufwand übersichtlich gestaltete Korrekturen und grafisch anschauliche Bewertungen zu erstellen. Mit Sprachaufnahmen können Lehrkräfte das Feedback noch persönlicher gestalten.**

Die Lernsoftware BRAINIX verfügt über ein hochentwickeltes, mehrstufiges Feedback-System: Die Software überprüft Schülereingaben direkt und gibt Tipps zur Nachbearbeitung einer Aufgabe. Mit der integrierten künstlichen Intelligenz kann BRAINIX auch längere Schülerantworten checken, die eine gewisse Formulierungsfreiheit erlauben. Dabei wird nicht 1:1 mit der vorgegeben Standardantwort verglichen, sondern überprüft, ob die Antwort im gleichen semantischen Feld liegt – wie z.B. bei der Bestellung eines Gerichts im Restaurant in einer Englisch-Lektion. Einzelne Aufgaben in jeder Lektion sind jedoch besonders komplex konzipiert, so dass sie nicht automatisch vom System beantwortet werden können, sondern ein differenziertes Eingehen der Lehrkraft erfordern.

BRAINIX bietet mit dem individuellen Feedback-System in der neuen Version eine Reihe zusätzlicher Werkzeuge. So werden die Lehrkräfte beim Korrigieren durch ein Markierungstool unterstützt, das den Kommentar nicht nur auf die entsprechende Textstelle bezieht, sondern auch farblich einer Kategorie zuordnet, im Englischen z.B. Grammatik, Satzbau und Wortschatz (siehe Abb. 1). Für die Schülerinnen und Schüler wird zusätzlich zur Fehlerkorrektur durch die Markierung und Zuordnung sichtbar, in welchen Bereichen Verbesserungspotenzial besteht. Beim Bewerten werden die Lehrkräfte durch grafische Steuerelemente wie Slider (Schieberegler) unterstützt, die entsprechend der Positionierung eine grafische Darstellung und verbale Bewertungen in den einzelnen Kategorien wie etwa bei einem Englischtext Satzbau, Wortwahl, Logik und Vollständigkeit generieren. Mit einfachen Mitteln kann die Lehrkraft den Lernenden schnell ein differenziertes Feedback geben und dieses auch mit einem schriftlichen oder gesprochenen Kommentar abrunden. (siehe Abb. 2)

### **Persönliches Feedback per Audio-Aufnahme**

Thomas Haas hat als Gymnasiallehrer für Mathematik verschiedene Anforderungen und Anregungen in die Weiterentwicklung des individuellen Feedback-Systems eingebracht und die neue Version bereits getestet. Für ihn bringen die Neuerungen eine Erhöhung der Qualität des individuellen Feedbacks: „Die neuen Tools geben mir die Möglichkeit, individueller und differenzierter auf die Schülerinnen und Schüler einzugehen.“ Grundsätzlich sind die komplexen



Aufgaben, die eine individuelle Bewertung durch die Lehrkraft erfordern, für ihn ein unverzichtbares Element in jeder Lektion. „Damit bekomme ich sowohl ein besseres Gefühl für den individuellen Lernstand der einzelnen Schülerinnen und Schüler als auch einen Überblick über das Niveau der gesamten Klasse.“ Und er schätzt das Feedback per Audio. „Eine Audio-Aufnahme ist persönlicher. Da ich meistens mit dem Tablet arbeite, geht es auch deutlich schneller, wenn ich den Audio-Button drücke und meine Bewertung einspreche, als wenn ich sie eintippe.“

BRAINIX wird auf der **didacta 2022, 7. – 11.06.2022, in Köln** in Halle 7.1 | Start-up Area B1 präsentiert.

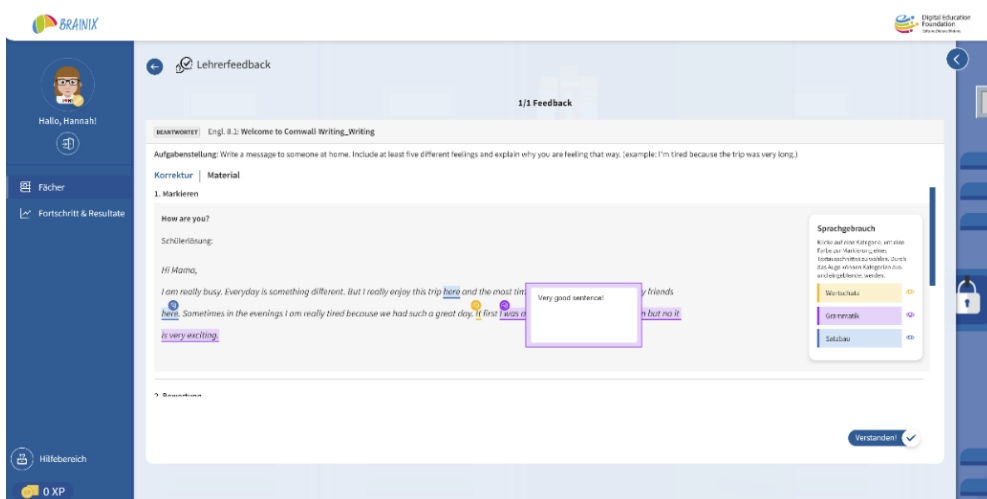


Abb. 1: Markierungstool mit Kategorie-Zuordnung

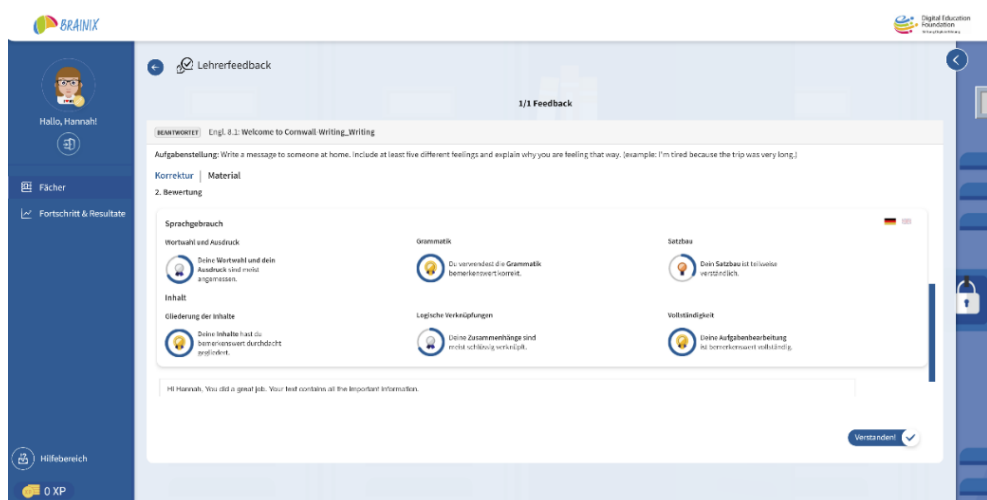


Abb. 2: Bewerten mit grafischen Elementen

**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](http://www.brainix.org)

**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)  
[www.digi-edu.org/presse](http://www.digi-edu.org/presse)