

Digitalisierung & KI

Hannah Nicklas



CTO bei Brainix FOTO: PRIVAT

von Janina Gerhardt-Riemer

veröffentlicht am 14.10.2022

Ein Rennpferdetrainer hat sich verletzt und sein Pferd Silver Blaze ist spurlos verschwunden – diesen Fall sollen Schüler:innen der sechsten Klasse lösen und dafür nach Dartmoore und London reisen. Aber nicht analog: Die **virtuelle Detektivarbeit** ist Teil der **Lernsoftware Brainix**, die künftig Schulbücher ersetzen soll. „Wir wollen den Unterricht revolutionieren“, sagt Brainix-CTO **Hannah Nicklas**. Die 25-Jährige leitet das Unternehmen seit diesem Jahr gemeinsam mit **Sonja Völkel**.

„Überall werden Tablets, Apps und Software benutzt, nur nicht im Unterricht“, sagt sie. Mit dem digitalen Lehrwerk von Brainix soll sich das ändern. Der Unterschied zu anderen Lernsoftwares? Eine **Künstliche Intelligenz** korrigiert alle Aufgaben der Schüler:innen und überwacht den individuellen Lernfortschritt. Das Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) hat die Lernsoftware nun als neuartig und somit förderungswürdig anerkannt. Das bedeutet, dass Brainix zukünftig

finanzielle Mittel für die Produktentwicklung beantragen kann. „Das hat uns nochmal bestärkt, dass wir wirklich etwas Neues schaffen und nicht nur ein interaktives PDF als Schulbuch“, so Nicklas.

Mit KI gegen den Lehrkräftemangel

Schon während ihres Studiums arbeitete Nicklas an Brainix. Sie studierte bis 2020 **User Experience Design** an der *Technischen Hochschule Ingolstadt* (). Bereits in ihrer Schulzeit begeisterte sie sich für Informatik. „Es ist mir leichtgefallen und ich habe gemerkt, dass es den anderen nicht so leichtfällt“, erinnert sich Nicklas an den IT-Unterricht.

Nicklas entschied sich für den Studiengang UX-Design, weil sie eine **Schnittstelle zwischen Informatik und Design** suchte. Während ihres Studiums machte sie ein Praktikum bei Bosch. „Wenn man in Ingolstadt studiert, kommt man leider nicht um den **Automobilbereich** herum“, sagt die 25-Jährige. Als sie dann auf eine Gruppe Studierender stieß, die an einer Lernsoftware arbeiteten, war sie sofort begeistert. „Es war eine ganz andere Challenge, sich um Bildung zu kümmern“, sagt sie. Es habe ihr Spaß gemacht, die Software zu entwickeln und dabei mit Lehrkräften und Schüler:innen in Kontakt zu kommen.

2021 ist aus dem Studierendenprojekt ein Unternehmen geworden. Inzwischen testet Brainix seine Software an **19 Schulen in Bayern, Berlin, Mecklenburg-Vorpommern und Nordrhein-Westfalen**. Bisher habe das Start-up positive Rückmeldungen Schulen bekommen. Durch **Gamification und Storytelling** soll das Lernen mehr Freude bereiten und somit auch die Leistung der Schüler:innen steigern. „Wir haben noch keine wissenschaftliche Studie, aber wir haben Nutzer, die Spaß am Lernen haben“, sagt Nicklas.

Die Schüler:innen sollen mit der Software nur die **Basiskompetenzen eines Fachs** lernen. Die Vertiefung erfolgt dann mit einer Lehrkraft. „Wir wollen sicher nicht den Anschein erwecken, dass Lehrer mit Brainix nichts mehr zu tun haben“, so die Gründerin. Trotzdem könnte die Anwendung auch gegen den Lehrkräftemangel helfen. In Vertretungsstunden oder bei einem **Ausfall des Unterrichts** können die Schüler:innen mit der Software auch selbstständig arbeiten.

„Es wurde noch nie ein digitales Tool zugelassen“

Aktuell sind die Inhalte der Software nur auf den **bayerischen Lehrplan** zugeschnitten. Doch Nicklas möchte die Anwendung zukünftig auch für alle anderen Bundesländer entwickeln. Wie viel die Zusammenarbeit mit Brainix die Schulen kosten wird, ist noch unklar. Damit sich jede Schule die Anwendung leisten kann, kämpft Brainix jetzt schon um eine **Zulassung als Lernmittel**. Diese ist notwendig, damit Schulen die Software mit dem **Lehrbuch-Budget** kaufen könnten. Laut Nicklas bekommt Brainix allerdings keine Informationen dazu, wie lange der Zulassungsprozess dauert. „Es wurde **noch nie ein digitales Tool zugelassen**“, sagt sie.

Nicklas wünscht sich, dass die **Barrieren geringer und die Zulassungen transparenter** werden. Es sei wichtig, nicht nur Hardware an Schulen zu fördern sondern auch hochwertige Lerninhalte. *Janina Gerhardt-Riemer*

Drei Fragen an Hannah Nicklas:

1) Welche Innovation wünschen Sie sich?

Den Einsatz hochwertiger digitaler Lerninhalte und -techniken an deutschen Schulen, die alle Lernenden mitnehmen und begeistern.

2) Wer aus der Digitalszene hat Sie beeindruckt?

Judith Gerlach, die bayerische Digitalministerin, aufgrund ihrer Einstellung zu Start-ups und der Förderung von Frauen in Digitalberufen.

3) Als Digitalministerin würde ich...

...die Barrieren für digitale Lernmittel an den Schulen verringern und Bewusstsein für den Mehrwert von Lernsoftware im modernen Unterricht auch insbesondere für Lehrkräfte schaffen.