

BENUTZER HANDBUCH BRAINIX



Autor:
Lena Roller

Oktober 2020

Vorwort

Liebe Brainix-Nutzerinnen und -Nutzer,

wir freuen uns, dass Sie unsere Lernsoftware Brainix verwenden. Mit dem Brainix Benutzungshandbuch möchten wir Ihnen eine Hilfestellung für die Verwendung an die Hand geben. Mithilfe der Checkliste, die Sie am Ende des Handbuches finden, können Sie Ihre ersten Schritte mit Brainix planen. Zusätzlich gibt es fachspezifische Lehrhandbücher für die Fächer Mathematik und Englisch, in denen Sie didaktische Erläuterungen sowie Gestaltungsvorschläge für die Präsenzzeiten finden.

Sollten weitere Fragen auftreten, stehen wir Ihnen selbstverständlich persönlich zur Verfügung.

Ihr Brainix-Team

Impressum:

Stiftung Digitale Bildung
Birkenweg 34 b
82110 Germering
www.digi-edu.org · info@digi-edu.org
Vorstand: Jürgen Biffar (Vorsitzender)

Erstellt im Oktober 2020

Inhalt

1	Über Brainix	4
1.1	Ziel	4
1.2	Aufbau der Lernsoftware	4
1.3	Lernkonzept	5
2	Rahmenbedingungen	6
2.1	Raumbedingungen.....	6
2.2	Technische Voraussetzungen.....	6
3	Die ersten Schritte	8
3.1	Testmodus.....	8
3.2	Anlage der Benutzer	9
3.3	Zugriff und Registrierung.....	10
4	Einführung in das Programm	11
4.1	Lernen mit Brainix.....	11
4.2	Benutzerübersicht	11
4.3	Feedback	12
4.4	Monitoring des Lernfortschritts.....	17
5	Ansprechpartner bei technischen Problemen	21
6	Häufig gestellte Fragen	22
7	Checklist	24

1 Über Brainix

1.1 Ziel

Brainix ist eine Lernsoftware, die jeder Schülerin und jedem Schüler das Lernen erheblich erleichtern soll – unabhängig von Interessen, Leistungsfähigkeit, Motivation und technischer Ausstattung. Es orientiert sich eng an dem Lehrplan der öffentlichen Schulen und wird didaktisch nach den neusten Erkenntnissen der Forschung von einem dafür hochqualifizierten Team entwickelt. Es spricht durch seine multimediale Gestaltung mit Text, Bild, Ton und Videos verschiedene Sinne gleichermaßen an und fördert durch seine Interaktivität die Aufmerksamkeit der Schülerinnen und Schüler. Zudem passt es sich an die individuelle Lerngeschwindigkeit der Schülerinnen und Schüler an und setzt durch eine einfache, intuitive Bedienbarkeit nur basale Kenntnisse voraus.

Der Grundgedanke von Brainix ist, den wesentlichen Teil der Wissensvermittlung auf das selbstgesteuerte, autonome Lernen zu verlagern und somit der Lehrkraft mehr Freiraum für die Verarbeitung des Gelernten und die Vermittlung weiterer Kompetenzbereiche, wie beispielsweise soziales Handeln, zu schaffen.

1.2 Aufbau der Lernsoftware

Die Lernsoftware Brainix besteht je nach Fach aus etwa 5 bis 10 Kapiteln pro Schuljahr. Jedes Kapitel erzählt eine übergeordnete, zusammenhängende Hintergrundgeschichte. Dabei wird jedes Kapitel in Lektionen unterteilt, welche jeweils eine spezifische Situation innerhalb des Kapitels beschreiben. Insgesamt entstehen so für ein Schuljahr zwischen 30 und 40 Lektionen. Jede Lektion wiederum besteht aus zahlreichen Übungsaufgaben. Am Ende einer jeden Lektion wird eine Lernzielkontrolle, die sogenannte Challenge, durchgeführt. Weiterführende Informationen zu dem Aufbau der Lektionen in den jeweiligen Fächern können den fachspezifischen Handbüchern entnommen werden.

1.3 Lernkonzept

Mit Brainix lernen die Schülerinnen und Schüler größtenteils autonom und selbstgesteuert. Die Schülerinnen und Schüler bearbeiten die Lektionen selbstständig in der Schule oder zu Hause und die Lehrkraft kann den Lernfortschritt online verfolgen (siehe Kapitel 4.3). In der konkreten Umsetzung werden die Klassen aufgeteilt: Die Lehrkraft unterrichtet nur mehr eine Hälfte der Klasse, während die andere Hälfte selbstständig mit Brainix arbeitet. Dies kann unter Aufsicht von Personen ohne spezielle pädagogische oder fachliche Ausbildung erfolgen. Die Bearbeitung der Lektionen ist gleichmäßig auf die Schulzeit und zu Hause aufgeteilt: Etwa die gleiche Zeit, die im Falle der Klassenteilung in der Schule mit Brainix gearbeitet wird, ist für die Heimarbeitszeit der Schülerinnen und Schüler angedacht. Die Halbierung der Klassenstärke im Präsenzunterricht soll der Lehrkraft ermöglichen, individueller, differenzierter und intensiver mit den Schülerinnen und Schülern zu arbeiten. Individuelle Vorschläge für die Gestaltung des Unterrichts in den Präsenzzeiten finden Sie im jeweiligen fachspezifischen Handbuch.

2 Rahmenbedingungen

2.1 Raumbedingungen

Zum selbstständigen Lernen mit Brainix wechselt eine Hälfte der Klasse in einen anderen Raum. Um dort nachhaltig mit Brainix arbeiten zu können, muss der Raum mit WLAN und Internetzugang ausgestattet sein. Zudem sollten ausreichend Steckdosen vorhanden sein. Die Zugangsdaten für das WLAN müssen den Schülerinnen und Schülern bekannt gegeben werden, damit sie für ihr Gerät die entsprechende Verbindung herstellen können. Außer dem Internetzugang per WLAN gibt es keine besonderen Anforderungen an den Raum.

2.2 Technische Voraussetzungen

Brainix ist so konzipiert, dass es mit möglichst günstigen Endgeräten unterschiedlicher Herkunft genutzt werden kann. Die Nutzung erfolgt ausschließlich online, es ist keine Softwareinstallation nötig und es werden keine Daten auf dem lokalen Gerät gespeichert. Damit können alle Nutzer jederzeit das Endgerät wechseln.

Um den maximalen Lernerfolg zu sichern, nutzt Brainix die multisensorischen Möglichkeiten aktueller Technik. Dazu gehört die wechselweise Eingabe per Maus/ Touchpad, Stift, Finger, Tastatur und Sprache sowie die Ausgabe in Textform, als Bild, per Sprache (Audio) oder Film (Video). Entsprechend sind folgende Geräteeigenschaften vorzusehen:

- Touch-Bildschirm mit Eignung für handschriftliche Eingabe per Finger oder einfachem Display-Stift
- Tastatur und Maus
- Mikrofon und Lautsprecher
- Headset mit ohrumschließenden Ohrmuscheln für das ungestörte selbstständige Arbeiten im Klassenzimmer oder Gruppenraum.

2.3 Datenschutz

Brainix ist eine Cloud-Anwendung, die in einem deutschen Rechenzentrum beim Anbieter Microsoft gehostet ist. Für die Testphase gelten die nachfolgenden Regeln im Umgang mit Daten.

Zur Registrierung in Brainix werden folgende Daten von Schülerinnen und Schülern, Lehrkräften, Eltern und Angehörigen der Schulverwaltung (soweit einschlägig) erhoben und gespeichert: Name, Vorname, Schule, Klasse, Schulfach, Benutzername, E-Mail-Adresse, Zugangs-Passwort. Während der Nutzung von Brainix werden schülerbezogenen Daten über den Fortschritt mit dem Lernstoff gespeichert.

Der Zugriff auf die Daten ist folgendermaßen geregelt:

- Jeder Benutzer kann seine eigenen Daten einsehen.
- Lehrkräfte können auf die Daten der jeweils eigenen Schülerinnen und Schüler im eigenen Schulfach zugreifen.
- Eltern haben Zugriff auf die Daten der eigenen Kinder.
- Die Schulleitung hat Zugriff auf die Daten von allen Schülerinnen und Schülern, deren Eltern sowie Lehrkräften.

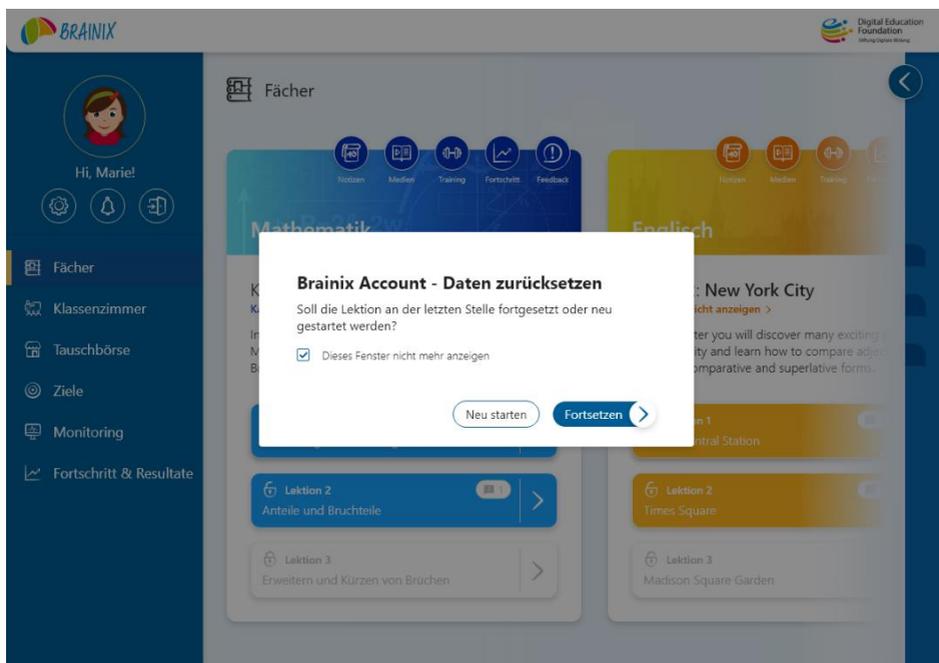
Der Datenzugriff umfasst auch Informationen zum Lernfortschritt mit tabellarischen Übersichten.

Daneben haben ausgewählte Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen der Stiftung Digitale Bildung Zugriff auf die Daten. Deren Zugriff dient ausschließlich der Sicherstellung des technischen Betriebes von Brainix. Die Weitergabe jeglicher Daten an Dritte ist ausgeschlossen. Stiftungsangehörige mit derartigem Datenzugriff haben sich einer umfassenden Datenschutzerklärung unterworfen.

3 Die ersten Schritte

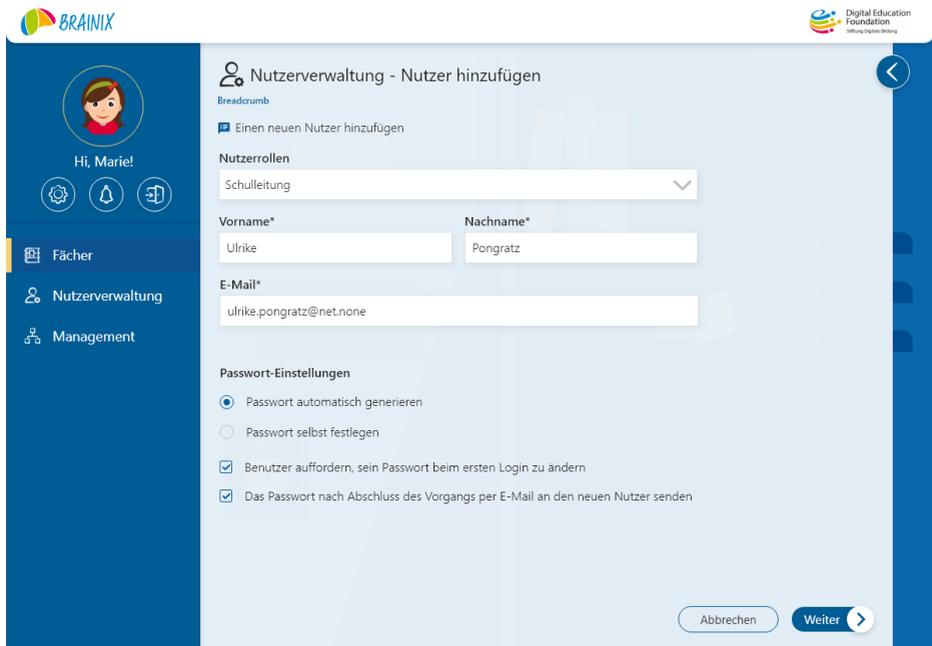
3.1 Testmodus

Brainix bietet die Möglichkeit, die Software aus der Schülerperspektive zu testen. Hierzu kann sich auf der Internetseite www.brainix.org für eine kostenlose Testversion registriert werden. Nach Klicken auf eine Lektion kann ausgewählt werden, ob die Lektion neu begonnen oder an der letzten Stelle fortgesetzt werden soll.



3.2 Anlage der Benutzer

Nachdem entschieden wurde, dass Brainix an der Schule eingesetzt werden soll, wird die Schulleitung von der Leitung der Schulbehörde (beispielsweise Mitglied der öffentlichen Verwaltung, die für Schulen in der Region zuständig sind) angelegt. Die Schulleitung oder eine beauftragte Person legt anschließend alle Benutzerkonten für Personen, die Brainix nutzen (Lehrer, Schüler, Eltern) an. Hierzu werden die Daten Vorname, Nachname, E-Mail-Adresse, Rolle (Lehrer, Schüler oder Elternteil) eingegeben. Es ist auch möglich, dass einer Person mehrere Rollen zugewiesen werden. Dies ist beispielsweise nötig, wenn eine Lehrkraft gleichzeitig Elternteil einer Schülerin oder eines Schülers ist. Im letzten Schritt wird das Passwort entweder von der Schulleitung selbst ausgewählt oder automatisch generiert.



The screenshot shows the 'Nutzerverwaltung - Nutzer hinzufügen' interface. On the left is a navigation sidebar with a user profile for 'Hi, Marie!' and menu items for 'Fächer', 'Nutzerverwaltung', and 'Management'. The main content area contains the following fields and options:

- Breadcrumbs:** Einem neuen Nutzer hinzufügen
- Nutzerrollen:** A dropdown menu with 'Schulleitung' selected.
- Vorname*:** Input field containing 'Ulrike'.
- Nachname*:** Input field containing 'Pongratz'.
- E-Mail*:** Input field containing 'ulrike.pongratz@net.none'.
- Passwort-Einstellungen:**
 - Passwort automatisch generieren
 - Passwort selbst festlegen
 - Benutzer auffordern, sein Passwort beim ersten Login zu ändern
 - Das Passwort nach Abschluss des Vorgangs per E-Mail an den neuen Nutzer senden

At the bottom right, there are two buttons: 'Abbrechen' and 'Weiter' with a right-pointing arrow.

Die Schülerinnen und Schüler und Lehrkräfte werden anschließend verschiedenen Klassen bzw. Unterrichtsgruppen zugeordnet. Über Unterrichtsgruppen können beispielsweise auch Schülerinnen und Schüler aus verschiedenen Klassen, die gemeinsam unterrichtet werden, abgedeckt werden.

3.3 Zugriff und Registrierung

Um Brainix zu nutzen, ist keine Installation einer Software nötig. Da es sich um eine Cloud-Anwendung handelt, kann es ganz ohne technischen Aufwand über einen beliebigen Browser abgerufen werden. Nachdem die Nutzer wie im vorherigen Kapitel beschrieben registriert wurden, erhalten sie eine E-Mail mit einem Zugriffslink sowie dem generierten Passwort für den erstmaligen Login.

Subject: New Brainix-Account

Liebe/r <First and Last Name>

Du erhältst diese E-Mail, weil für dich ein Brainix-Account als <Rolle> angelegt wurde.

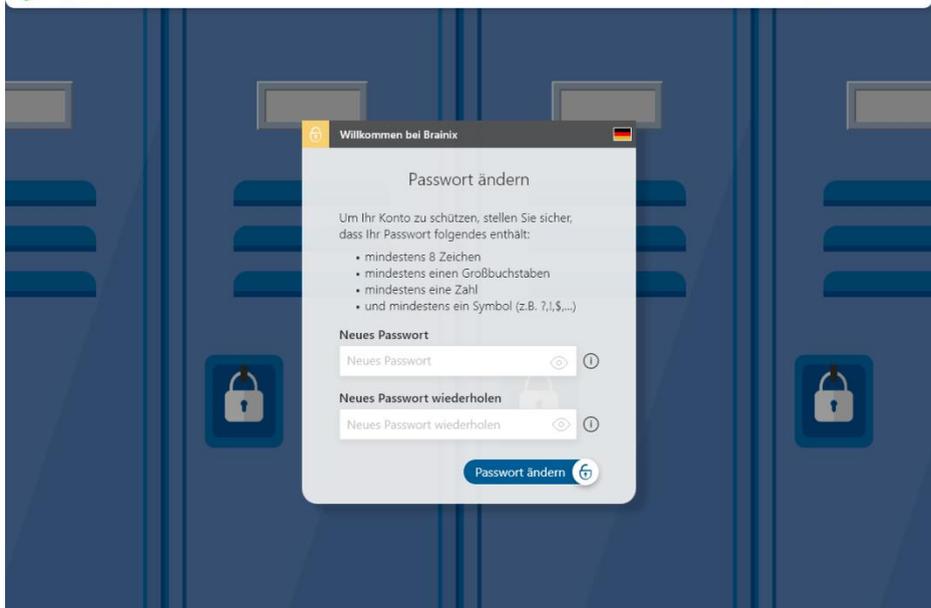
Dir wurde von einem Admin ein Passwort erstellt. Dieses lautet: **<Passwort>**. Bitte ändere dieses Passwort, wenn du dich zum ersten Mal bei Brainix anmeldest. Klicke auf den folgenden Link oder kopiere diesen in die Suchleiste deines Browsers, um dich bei Brainix anzumelden.

<Login Mask Link>

Wenn du Fragen hast, sende eine E-Mail an <Support-Mail>.

Dein Brainix Team
<Brainix-Logo>

Durch Klicken auf den Link, welcher 24 Stunden gültig ist, gelangt man direkt zur Startseite von Brainix. Anschließend muss von dem Benutzer nach Eingabe der E-Mail-Adresse ein neues Passwort erstellt werden.



4 Einführung in das Programm

4.1 Lernen mit Brainix

Nach dem Login kann über den Menüpunkt „Fächer“ ein verfügbares Fach ausgewählt und durch Klick auf die jeweilige Lektion mit der Bearbeitung begonnen werden. Sollte in der Übersicht nur ein Fach angezeigt werden, können die anderen Fächer durch Swipen nach links aufgerufen werden. Nachfolgende Lektionen werden nach der erfolgreichen Bearbeitung der vorherigen für die Schülerinnen und Schüler freigeschaltet.

4.2 Benutzerübersicht

The screenshot shows the 'Meine Schüler' (My Students) page in the Brainix application. The page header includes the Brainix logo and the Digital Education Foundation logo. The user is identified as 'WF' and 'Hi, Walter!'. The page title is 'Meine Schüler' with a breadcrumb trail. Below the title, there is a button for 'Passwort zurücksetzen' (Reset Password). The main content is a table listing all students in the subject group.

<input type="checkbox"/>	Vorname	Nachname	Fachgruppe	E-Mail-Adresse
<input checked="" type="checkbox"/>	Justin	Pongratz	6a - German	j_pongratz@net.none
<input type="checkbox"/>	Nico	Hintz	5a - Maths	nicohintz@email.none
<input type="checkbox"/>	Annalena	Stumm	6cd - evgl. Religion	a_stumm@domain.none
<input type="checkbox"/>	Leopold	Flick	6a - English	l_flick@host.none
<input type="checkbox"/>	Lilli	Brüning	6cd - evgl. Religion	lillibruening@private.none
<input type="checkbox"/>	Jona	Lyons	6cd - evgl. Religion	j_lyons@web.none
<input type="checkbox"/>	Celine	Hütten	5ab - rk. Religion	celine-huetten@company.none
<input type="checkbox"/>	Muhammed	Kunzmann	6a - German	muhammed_kunzmann@email.none
<input type="checkbox"/>	Marianne	Seefeld	5a - Maths	marianne-seefeld@company.none
<input type="checkbox"/>	Lion	Büchler	5a - Maths	lion_buechler@email.none
<input type="checkbox"/>	Clemens	Wöhr	6a - Maths	c-woehr@spam.none
<input type="checkbox"/>	Zoe	Sawitzki	5a - Maths	zoe.sawitzki@internet.none

Die Lehrkraft kann über den Menüpunkt „Meine Schüler“ jederzeit eine Liste seiner Schülerinnen und Schüler aufrufen. In diesem Bereich kann auch das

Passwort einzelner oder mehrerer Schülerinnen und Schüler zurückgesetzt werden. Hierzu können die betroffenen Schüler über das Kästchen in der ersten Spalte ausgewählt werden. Über „Passwort zurücksetzen“ kann ein neues Passwort erstellt werden, welches den Schülerinnen und Schülern per Mail zugesendet wird.

4.3 Feedback

4.3.1 Automatisches Feedback

Es gibt zwei Arten von Feedback, welches die Schülerinnen und Schüler nach der Bearbeitung von Aufgaben erhalten können. Zum einen gibt es das automatische Feedback. Hier wird die eingegebene Antwort direkt vom System überprüft. Die Schülerin oder der Schüler erhalten unmittelbar die Rückmeldung, ob die eingegebene Antwort richtig oder falsch ist. Diese Art von Feedback wird beispielsweise bei Fragestellungen, bei denen nur ein Wort als richtig gelten kann, verwendet.

The screenshot displays a digital learning environment. At the top, there is a navigation bar with a 'back to overview' button and the title 'Lesson 1: Grand Central Station'. The main content area features a 'Weather forecast' section with the instruction: 'Work on your words. Today is Tuesday. Look at the weather forecast of the next few days and fill in the gaps on New York City's weather forecast.' Below this, there are five numbered questions with input fields and feedback icons:

- 1. Tomorrow the weather in New York is going to be (green checkmark)
- 2. The coolest day of the week will be (green checkmark)
- 3. There is a chance of a rain shower on (red X)
- 4. Temperatures on Thursday will be (red X) than today.
- 5. It will be a lot warmer on (green checkmark) than on (green checkmark)

At the bottom of the interface, there is a progress bar with a timer showing '05' and a 'Send answer' button.

Hierbei gibt es verschiedene Abstufungen basierend auf der Anzahl richtiger und falscher Antworten.

100% korrekt



Excellent Job!
All your answers are correct

Ok

> 80% korrekt



Great Job!
Most of your answers are correct. Try again to gain all points

Ok

> 50% korrekt



Good Job!
Many of your answers are already correct. Try again to fulfill the task

Ok

< 50% korrekt



Not yet...
Your answer is not correct yet. Try again.

Ok

< 80% korrekt nach dem 3. Versuch



Not correct
Your answer is not correct yet. Try again.

Ok

4.3.2 Individuelles Feedback




WF

Hi, Walter!





 Fächer

 Meine Schüler

 **Feedbackfragen**

 Fortschritt & Resultate

 Feedbackfragen


 Sie haben 23 unbeantwortete Feedback-Anfragen. Wenn Sie an einer Gruppe von Anfragen arbeiten wollen, wählen Sie diese in der Liste mit den Checkboxes aus und drücken Sie auf "ausgewählte Einträge korrigieren".

Ausgewählte Einträge korrigieren
 Beantwortete Anfragen anzeigen

<input type="checkbox"/>	Gesendet	Lektion	Aufgaben-ID	Aufgabenart	Lektionsfortschritt	
<input type="checkbox"/>	vor 3 Tagen	Eng 1.1	Task Situation_Heading	Begründung	<div style="width: 42%;"><div style="background-color: #0056b3; height: 10px;"></div></div> 42%	
<input type="checkbox"/>	vor 2 Tagen	Eng 1.1	Task Situation Heading_Heading	Antworten - Kurz	<div style="width: 82%;"><div style="background-color: #0056b3; height: 10px;"></div></div> 82%	
<input type="checkbox"/>	vor 2 Tagen	Eng 1.2	Task Situation Heading_Heading	Antworten - Mittel	<div style="width: 42%;"><div style="background-color: #0056b3; height: 10px;"></div></div> 42%	
<input type="checkbox"/>	vor 1 Tag	Eng 1.1	Task Situation_Heading	Unterhaltung	<div style="width: 42%;"><div style="background-color: #0056b3; height: 10px;"></div></div> 42%	
<input type="checkbox"/>	vor 1 Tag	Eng 1.1	Task Situation_Heading	Messenger	<div style="width: 42%;"><div style="background-color: #0056b3; height: 10px;"></div></div> 42%	
<input type="checkbox"/>	vor 1 Tag	Eng 1.1	Task Situation Heading_Heading	Antworten - Lang	<div style="width: 42%;"><div style="background-color: #0056b3; height: 10px;"></div></div> 42%	
<input type="checkbox"/>	vor 1 Tag	Eng 1.1	Task Situation_Heading	Sprachaufnahme	<div style="width: 42%;"><div style="background-color: #0056b3; height: 10px;"></div></div> 42%	
<input type="checkbox"/>	vor 1 Tag	Eng 1.1	Task Situation_Heading	Antworten - Kurz	<div style="width: 42%;"><div style="background-color: #0056b3; height: 10px;"></div></div> 42%	
<input type="checkbox"/>	<vor 1 Tag	Eng 1.1	Task Situation Heading_Heading	Antworten - Mittel	<div style="width: 42%;"><div style="background-color: #0056b3; height: 10px;"></div></div> 42%	
<input type="checkbox"/>	<vor 1 Tag	Eng 1.2	Task Situation_Heading	Begründung	<div style="width: 42%;"><div style="background-color: #0056b3; height: 10px;"></div></div> 42%	
<input type="checkbox"/>	minuten	Eng 1.2	Task Situation Heading_Heading	Antworten - Kurz	<div style="width: 42%;"><div style="background-color: #0056b3; height: 10px;"></div></div> 42%	

Zum anderen gibt es auch Aufgabenstellungen, die ein spezielleres Feedback erfordern, das sogenannte individuelle Feedback. Wenn Schülerinnen und Schüler beispielsweise einen Text verfassen oder etwas Gesprochenes aufnehmen, wird dieser zur Korrektur an die zuständige Lehrkraft gesendet. Die Lehrkraft kann dann den einzelnen Text korrigieren und den Schülerinnen und Schülern ein individuelles Feedback geben. Dies sollte schnellstmöglich nach der Bearbeitung der Aufgabe erfolgen, da nur so ein Abschluss der Lektionen möglich ist.

Über den Menüpunkt „Feedback-Anfragen“ kann die Lehrkraft offene Korrekturanfragen einsehen und diese beantworten. Durch Klicken auf die jeweilige Aufgabe öffnen sich die Antworten der Schülerinnen und Schüler. Hier kann von der Lehrkraft ausgewählt werden, ob die Antwort richtig oder falsch ist sowie individuelle Kommentare verfasst werden, welche die Schülerinnen und Schüler als Feedback bekommen.

4.3.3 Formulierung von individuellem Feedback

Im Folgenden wurden Vorschläge formuliert, die den Lehrkräften das Verfassen von individuellem Feedback erleichtern sollen.

Allgemein zusammenfassendes Feedback

- Ich habe den Eindruck, dass...
- Mir ist aufgefallen ...
- Obwohl ich ... sehr gut finde, hat mir diesmal nicht gut gefallen, dass ...
- Ich finde, dass du im Vergleich zu ...
- Ich habe nicht ganz verstanden, warum ...
- Beim nächsten Mal solltest du ...
- Ich würde mich freuen, wenn du ...
- Ich hätte folgenden Vorschlag ...

Fachliches Feedback

- Besonders gut gelungen finde ich ..., weil ...
- Inhaltlich hätte ich einen Wunsch ...
- Wenn du ..., würde das die Verständlichkeit / Lesbarkeit / ... erhöhen.
- Fast alle Merkmale hast du berücksichtigt, ich würde noch ... ergänzen.
- Mein Rat ist, weitere Zwischenüberschriften / Aufzählungen / Tabellen / Adjektive ... einzufügen, um den Text noch anschaulicher / verständlicher / lesbarer ... zu machen.
- Überprüfe bitte deine Rechtschreibung / das Layout / die formalen Vorgaben / ...
- Kürze bitte deine wenigen sehr langen Sätze, indem du zwei daraus machst.
- Bitte finde noch weitere Begründungen dort, wo...

Feedback für eingesprochene Texte

Sprache	Stimme	laut & klar	Deine Stimme war laut und klar. // Du klangst entspannt. // Deine Betonung war monoton/lebhaft/ [...].
	Einfach	Syntax	Du hast die Sätze gut und einfach gehalten. // Deine Sätze waren etwas lang und umständlich formuliert.
	Grammatik	Zeitform	Du hast die Zeitformen richtig genutzt. // Als du über ... sprachst, meinstest du wahrscheinlich...
		richtig	Deine Grammatik war insgesamt richtig. // Über ... wolltest du wahrscheinlich sagen...
	Betonung	verständlich	Du klangst recht fließend. // Sei nicht schüchtern, spreche lauter.
		akzeptabel	Dein Akzent klingt nett. // Du hast an den richtigen Stellen pausiert.

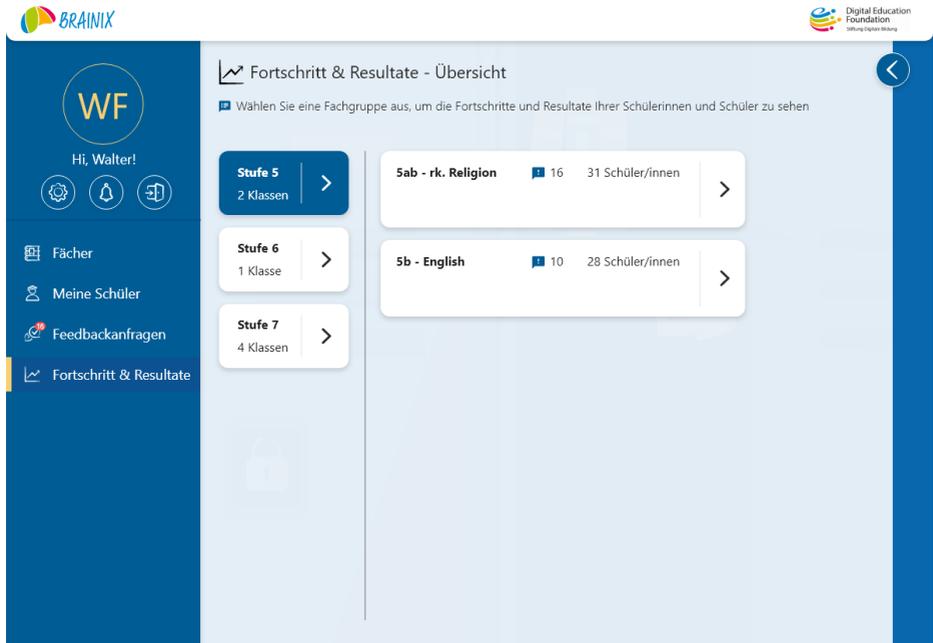
FEEDBACK on minutes & presentations

BODY	eye-contact	given	You kept looking at us // You did not give us a lot of eye-contact // You looked at our teacher a lot...
	smiles	frequent	You smiled a few times... You may smile a bit more
	gestures	clear	You calmly pointed at the board...
	posture	upright	You stood there calmly // You were leaning against the board...
	voice	loud & clear	Your voice was loud and clear // You sounded relaxed // Your intonation was lively/monotonous [^:~:]
LAN-GUAGE	simple	syntax	You kept your sentences nice, and simple... // Some sentences ran on a bit...
		vocabulary	You used simple words that everyone can understand... // You used a few really hard words...
	grammar	tense	You used the tenses correctly // When you talked about ..., I think you wanted to say...
		correct	Your grammar was all right overall // About... you perhaps wanted to say...
	pronunciation	understandable	You sounded quite fluent... // Don't be shy, speak up...
acceptable		Your accent sounds nice... You paused in all the right places...	
SUB-STANCE	correct		You explained very nicely and gave useful examples, e.g. ...
	(written) agenda / structure	legible	Your agenda on the board is easy to read... Your handwriting looks nice enough...
		clear	The items in your structure / agenda are to the point
		complete	You reminded us of the basics and added a few interesting points, ..., for example
	brevity	appropriate	You made everything quite clear with few words...
delivery	interaction	You asked a few questions // Speak freely, try not to read off your cue cards / that sheet	

4.4 Monitoring des Lernfortschritts

4.4.1 Lehrersicht

Lehrkräfte können jederzeit den Bearbeitungsstatus sowie die Ergebnisse der Lektionen verfolgen. Über den Menüpunkt „Fortschritt & Resultate“ kann die Übersicht verschiedener Klassen der Lehrkraft aufgerufen werden.



BRAINIX Digital Education Foundation

Fortschritt & Resultate - Übersicht

Wählen Sie eine Fachgruppe aus, um die Fortschritte und Resultate Ihrer Schülerinnen und Schüler zu sehen

Stufe	Klassen	Fachgruppe	Anzahl	Schüler/innen
Stufe 5	2 Klassen	5ab - rk. Religion	16	31 Schüler/innen
Stufe 6	1 Klasse	5b - English	10	28 Schüler/innen
Stufe 7	4 Klassen			

Zudem können hier detaillierte Informationen zu dem Fortschritt und Erfolg der Schülerinnen und Schüler in den einzelnen Lektionen und Lernzielkontrollen aufgerufen werden.

BRANIX

Hi, Walter!

- Fächer
- Meine Schüler
- Feedbackanfragen
- Fortschritt & Resultate**

Fortschritt & Resultate - Übersicht

Fachgruppe: 5b - English

▼ Kapitel 2: New York City

Lektion	Challenge
2.1 Grand Central Station	
Lektion	Challenge
Fortschritt: 20/20 Schüler abgeschlossen	Fortschritt: 20/20 Schüler abgeschlossen
Resultate: 70% richtig	Resultate: 70% richtig
2.2 Times Square	
Lektion	Challenge
Fortschritt: 9/20 Schüler abgeschlossen	Fortschritt: 7/20 Schüler abgeschlossen
Resultate: 40% richtig	Resultate: gesperrt
2.3 Madison Square Garden	
Lektion	Challenge
Fortschritt: 2/20 Schüler abgeschlossen	Fortschritt: gesperrt
Resultate: 70% richtig	Resultate: gesperrt

▼ Kapitel 3: Rocky Mountains

Auch eine individuelle Betrachtung einzelner Schülerinnen und Schüler sowie Aufgaben ist möglich. Lehrkräfte können innerhalb der Aufgaben die Eingaben der Schülerinnen und Schüler aufrufen, bei denen sie bereits ein individuelles Feedback (siehe Kapitel 4.3) erhalten haben bzw. dieses noch aussteht.

The screenshot shows the 'Fortschritt & Resultate - Aufgaben' (Progress & Results - Tasks) page in the BRAINIX system. The interface includes a sidebar with navigation options like 'Fächer' (Subjects), 'Meine Schüler' (My Students), 'Feedbackanfragen' (Feedback Requests), and 'Fortschritt & Resultate' (Progress & Results). The main content area displays the following information:

- Header:** 'Fortschritt & Resultate - Aufgaben' with navigation arrows.
- Context:** Fachgruppe: 5b - English, Schüler: Justin Pongratz.
- Instructions:** 'Klicken Sie auf das Icon in der entsprechenden Zeile, um die Aufgabe mit der Eingabe zu sehen' (Click on the icon in the corresponding row to see the task with the input).
- Filters:**
 - Kapitel: Kapitel 1
 - Lektion: Lektion 1.1
 - Typ: Story
- Table:** A table with columns for 'Task ID', 'Fortschritt' (Progress), 'Resultate' (Results), and 'Feedback'.

Task ID	Fortschritt	Resultate	Feedback
Task Situation_HeadingHeading	ERLEDIGT	35% richtig	BEANTWORTET
Task Situation_Heading	ERLEDIGT	54% richtig	
Task Situation_Heading	ERLEDIGT	35% richtig	UNBEANTWORTET
Task Situation_Heading	ERLEDIGT	82% richtig	
Task Situation_Heading	ERLEDIGT	42% richtig	
Task Situation_Heading	AUSSTEHEND		

In der Challenge können alle Eingaben der Schülerinnen und Schüler eingesehen werden, unabhängig davon, ob ein individuelles oder automatisches Feedback gegeben wird.

WF

Hi, Walter!

Fächer

Meine Schüler

Feedbackanfragen

Fortschritt & Resultate

Fortschritt & Resultate - Aufgabendetails

Fachgruppe: 5b - English Schüler: Justin Pongratz

Vorherige Aufgabe Task Situation_Heading Nächste Aufgabe

Weather forecast

Fill in the gaps

Today is Tuesday. Look at the weather forecast of the next few days and fill in the gaps on New York City's weather forecast.

Picture | Questions

1. Tomorrow the weather in New York is going to be rainy ✓
2. The coolest day of the week is going to be Tuesday. ✗
3. There is a chance of a rain shower on Wednesday. ✓
4. Temperatures on Thursday are going to be rainy ✗ than today.
5. It is going to be a lot warmer on Sunday ✓ than on Monday. ✗

4.4.2 Schüleransicht

Die Schülerinnen und Schüler können selbstständig ihren eigenen Lernfortschritte und Resultate einsehen. Sollte bei einigen Aufgaben noch Feedback ausstehen, können die eingegebenen Antworten ohne die Bewertung angezeigt werden. Wenn die Challenge noch nicht abgeschlossen wurde und nur wenige Aufgaben beantwortet wurden, können diese Eingaben ebenfalls ohne automatisches und individuelles Feedback angesehen werden.

4.4.3 Elternansicht

Eltern der Schülerinnen und Schüler haben jederzeit die Möglichkeit, den Fortschritt und Erfolg des eigenen Kindes einzusehen. Sie haben Zugriff auf die Übersicht sowie die Eingaben inklusive des Feedbacks der Challenge.

5 Ansprechpartner bei technischen Problemen

Bei technischen Problemen kann unter der E-Mail-Adresse support@digu-edu.org jederzeit Hilfe angefordert werden.

6 Häufig gestellte Fragen

Muss ich eine Software installieren, um Brainix zu nutzen?

Um Brainix zu nutzen, muss keine Software auf dem PC oder Tablet installiert werden. Nachdem die Benutzeranlage von der verantwortlichen Person durchgeführt wurde, erhält jeder Brainix-Nutzer eine E-Mail mit einem Link, über den mit einem beliebigen Browser auf Brainix zugegriffen werden kann.

Wer hat Zugriff auf die Daten?

Jeder Benutzer von Brainix kann seine eigenen Daten einsehen. Lehrkräfte können auf die Daten der jeweils eigenen Schülerinnen und Schüler im eigenen Schulfach zugreifen. Eltern haben Zugriff auf die Daten der eigenen Kinder. Die Schulleitung hat Zugriff auf die Daten von allen Schülerinnen und Schülern, deren Eltern sowie Lehrkräften.

Können die Schüler und Schülerinnen das Programm auch auf anderen Geräten nutzen?

Grundsätzlich kann Brainix auf allen internetfähigen Endgeräten abgerufen werden. Durch den Login mit dem Benutzernamen/E-Mail-Adresse und dem Passwort, können die Lektionen an der Stelle fortgesetzt werden, an der sie beendet wurden. Das Gerät sollte über folgende Voraussetzungen verfügen:

- Touch-Bildschirm mit Eignung für handschriftliche Eingabe per Finger oder einfachem Display-Stift
- Tastatur und Maus
- Mikrofon und Lautsprecher
- Headset mit ohrumschließenden Ohrmuscheln für das ungestörte selbstständige Arbeiten im Klassenzimmer oder Gruppenraum.

Nutzen die Schüler und Schülerinnen die Software allein oder gemeinsam in der Klasse?

Die Lernsoftware ist so konzipiert, dass die Schüler und Schülerinnen die Aufgaben selbstständig bearbeiten können und keine Unterstützung der Lehrkraft notwendig ist. Durch die Aufteilung der Klassen kann der Lehrkraft mehr Freiraum für die Verarbeitung des Gelernten und die Vermittlung weiterer Kompetenzbereiche, wie beispielsweise soziales Handeln, geschaffen werden.

Ich habe mein Passwort vergessen, was nun?

Sie können Ihr Passwort ganz einfach über die Funktion „Passwort vergessen?“ zurücksetzen. Klicken Sie beim Login auf den entsprechenden Link und geben Sie ihren Benutzernamen oder Ihre E-Mail-Adresse ein. Sie erhalten direkt im Anschluss eine E-Mail mit einem Link, über den Sie das Passwort zurücksetzen können. Dieser Link ist 24 Stunden gültig.

Einer meiner Schüler hat sein Passwort vergessen. Wie kann es zurückgesetzt werden?

Um das Passwort der Schülerinnen und Schüler zurückzusetzen gibt es zwei Möglichkeiten. Zum einen können die Schüler die Funktion „Passwort vergessen?“ beim Login-Prozess nutzen. Zum anderen kann das Zurücksetzen auch von der Lehrkraft initiiert werden, indem in dem Bereich „Meine Schüler“ der entsprechende Schüler ausgewählt wird und „Passwort zurücksetzen“ ausgewählt wird. In beiden Fällen erhält der Schüler anschließend eine Mail mit einem Link, über den das Passwort zurückgesetzt werden kann. Dieser Link ist 24 Stunden gültig.

Wie kann ich sehen, wie weit meine Schüler und Schülerinnen mit den Aufgaben sind?

Über die Funktion „Fortschritt & Lehrkräften der Fortschritt der Schülerinnen und Schüler mit den Aufgaben verfolgt werden. Hier kann der Fortschritt entweder pro Klasse, pro Lektion oder auch für jeden einzelnen Schüler dargestellt werden. Auch Elternteile können für ihre Kinder auf diese Funktion zugreifen.

7 Checklist

	Schritt	Kapitel	Erledigt
1.	Räumliche Rahmenbedingungen schaffen	2.1	<input type="checkbox"/>
2.	WLAN einrichten und Schülern Zugangsdaten zur Verfügung stellen	2.2	<input type="checkbox"/>
3.	Testaccount anlegen	3.1	<input type="checkbox"/>
4.	Benutzer anlegen	3.2	<input type="checkbox"/>
5.	Zugriff über den Link in der E-Mail	3.3	<input type="checkbox"/>
6.	Kennwort ändern	3.3	<input type="checkbox"/>
7.	Klasse teilen / Schüler anleiten	1.3	<input type="checkbox"/>
8.	Feedback-Anfragen beantworten	4.3	<input type="checkbox"/>