

## PRESSEINFORMATION

Stiftung Digitale Bildung entwickelt Innovative Lernwerkzeuge

### **BRAINIX ermöglicht gehirngerechtes Lernen durch Multisensorik**

**Germering, 10. Februar 2021.** Mit ihrer neuen Lernsoftware BRAINIX strebt die gemeinnützige Stiftung Digitale Bildung eine deutliche Steigerung des Lernerfolgs deutscher Schulen an. Durch Nutzung der multimedialen und multisensorischen Interaktionsmöglichkeiten moderner digitaler Endgeräte und eine spielerische Gestaltung der Software werden die relevanten Hirnregionen aktiviert, sodass eine nachhaltige Speicherung der erlernten Inhalte erfolgt.

Ein positiver Nebeneffekt der Coronakrise besteht darin, dass politisch Verantwortliche erkannt haben, dass digitale Medien nicht nur hilfreich sind, um eine Notsituation wie die aktuelle Pandemie zu bewältigen, sondern darüber hinaus zur Verbesserung des Unterrichts beitragen können. „Perspektivisch geht es darum, dass wir den Unterricht bereichern durch technische Innovationen“, sagte die Präsidentin der Kultusministerkonferenz (KMK), die brandenburgische Bildungsministerin Britta Ernst, in einem [Interview am 7. Februar 2021 im Deutschlandfunk](#). Das Jahr 2021 solle genutzt werden, „um auch die Wissenschaft einzuladen, ihre Erkenntnisse über Unterrichtsqualität, guten Unterricht unter Nutzung digitaler Medien uns darzulegen, damit wir das auch bis an die Schulen verbreitern können“.

#### **„Großer Mehrwert gegenüber herkömmlichem Lernen“**

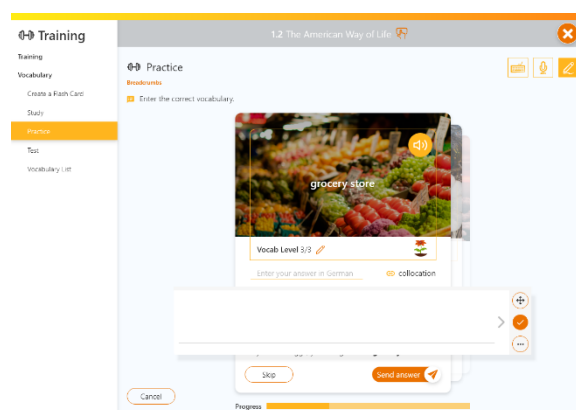
Auf diesen Weg hat sich die Stiftung Digitale Bildung bereits seit ihrer Gründung im November 2019 begeben. In der gemeinnützigen Stiftung arbeiten rund 50 Expertinnen und Experten aus Didaktik-Wissenschaft, Schule und Softwareentwicklung inklusive User Experience (UX) zusammen, um Lernsoftware zu entwickeln, die sich auf die aktuellen Erkenntnisse der Didaktik und Hirnforschung gründet. Maßgeblich an der Konzeption der Lernsoftware beteiligt ist Prof. Dr. Heiner Böttger, Inhaber einer Professur für Didaktik der englischen Sprache an der Kath. Univ. Eichstätt-Ingolstadt, der mit internationalen Partnern auch neurowissenschaftliche Forschung betreibt: „Einen großen Mehrwert gegenüber herkömmlichem Lernen mit Schulbüchern bietet BRAINIX durch die Nutzung der multisensorischen Interaktionsmöglichkeiten digitaler Endgeräte. Indem für die Stoffvermittlung mehrere Zugänge genutzt werden – Sehen, Hören, Sprechen, Schreiben und Interagieren – erfolgt eine Mehrfachcodierung und dadurch nachhaltigere Speicherung der erlernten Inhalte im Gehirn. Die aktivierende Wirkung des multisensorischen Lernens in verschiedenen Hirnregionen lässt sich durch bildgebende Verfahren wie fMRT (funktionelle Magnetresonanztomographie) nachweisen.“

Bei BRAINIX werden die Lernenden beim Aneignen eines neuen Stoffes zunächst „geprint“: Sie werden in eine Szenerie mit Storyline versetzt, die ihre verschiedenen Sinne anregt und dadurch hohe Aufnahmebereitschaft erzeugt. So startet z.B. eine Englisch-Lektion im New Yorker Bahnhof „Grand Central Station“, von wo aus interaktiv zunächst New York, später die USA erkundet werden. Eine

Mathe-Lektion beginnt mit einer Geburtstagsparty, die zu Aufgaben des Bruchrechnens mit Pizza-, Kuchen- und Getränke-Teilung führt. Ein anderes Beispiel für besseres Lernen durch Aktivierung verschiedener Hirnareale ist der Vokabeltrainer von BRAINIX, der mit unterschiedlichen Eingabemöglichkeiten (Tastatur, Stift und Sprache) neue Wörter besser im Gehirn verankert. Prototypen der Software wurden an drei Schulen in Bayern erfolgreich getestet (siehe [Pressemitteilung v. 14. Dezember 2020](#)).



Durch Wahl und Wechsel zwischen Eingabemethoden (Tastatur, Sprache, Stift) wird das Lernen gefestigt



Der Vokabeltrainer von BRAINIX nutzt verschiedene Sinneskanäle und bietet neben Sprache und Tastatur auch die Eingabe mit Stift oder Finger an

### 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 über 40 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 finden Sie unter [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)