

PRESSEINFORMATION

Stiftung Digitale Bildung veröffentlicht Report über Lernsoftware-Projekt

Bildungserfolg und Entlastung der Lehrkräfte durch intelligente Software

Germering, 28. November 2024. Die Stiftung Digitale Bildung hat einen Report über ihr vierjähriges Lernsoftware-Projekt veröffentlicht, das in Zusammenarbeit von Wissenschaft und Schulen mit Experten für Softwareentwicklung durchgeführt wurde. Ziel war es, intelligente digitale Tools zu entwickeln, die den Lernerfolg steigern und Lehrkräfte entlasten. Während des Projekts wurde ein Prototyp-Unternehmen aufgebaut, das die Programme für den Einsatz an Schulen bereitgestellt hat. Die im Projekt entwickelte Software, die Datenschutz-Dokumentationen und die erprobten Betriebskonzepte für Lernsoftware-Unternehmen stellt die Stiftung zur Verfügung. Der Report *Mehr Bildungserfolg* steht zum freien [Download](#) bereit.

Das Projekt begann 2019 mit einer „Wette“: Mit einem Budget von einer Million Euro pro Schulfach und Jahr sollte ein digitales Lernwerkzeug entwickelt werden, das Schüler, Lehrkräfte und Eltern begeistert und den Lernerfolg deutlich erhöht. In Kooperation mit Prof. Dr. Heiner Böttger von der Katholischen Universität Eichstätt-Ingolstadt wurde unter der Leitung von Stiftungsvorstand Jürgen Biffar ein Entwicklungsteam aufgebaut, das im Projektverlauf auf bis zu 80 Mitarbeitende anwuchs. Von zentraler Bedeutung war die enge und gleichwertige Zusammenarbeit von Content-Autoren und Softwareentwicklern, wodurch aktuelle didaktische Prinzipien wie Differenzierung, implizites Lernen und Gamification mit neuester Technologie umgesetzt wurden.

Zwischen 2022 und 2024 wurden die Programme an verschiedenen Gymnasien in Bayern erprobt. Die Resultate zeigten, dass die Software eine hohe Aufmerksamkeitsbindung erzeugt und die Freude am Lernen steigert. Ein Vergleichstest mit klassischem Lehrbuchunterricht ergab: Mit deutlich geringerem Vorbereitungsaufwand für die Lehrkraft werden nahezu identische Lernergebnisse wie im klassischen Unterricht erreicht. Dabei steht der Lehrkraft aufgrund der Entlastung von Routineaufgaben mehr Zeit für individuelle Förderung zur Verfügung. (siehe [Pressemitteilung](#))

In einem [Langzeittest](#) am Willibald-Gluck-Gymnasium in Neumarkt konnte die Software über ein Schuljahr hinweg die Konzentration, Lernbereitschaft und Leistung der Schülerinnen und Schüler steigern. Martin Sachs, der als Studiendirektor die Testklasse betreute: „Die Software sorgt dafür, dass die Schülerinnen und Schüler sich mehrheitlich konzentriert mit dem Stoff beschäftigen, und zwar ständig. In dieser Hinsicht bewirkt die Software Wunder.“

Bereitstellung von Software und Konzepten

Stiftungsvorstand Jürgen Biffar resümiert: Die Gleichwertigkeit von Content- und Technologieentwicklung war entscheidend für den Erfolg der von uns entwickelten



digitalen Lehrwerke. Damit ist es möglich, allen Schülerinnen und Schülern – unabhängig vom sozialen Hintergrund – bessere Bildungschancen zu bieten. Die Software, die Konzepte und Dokumentationen stellen wir für eine mögliche Weiterentwicklung zur Verfügung.“

Die im Projektverlauf entwickelte Brainix-Software, die zugehörigen Datenschutz-Dokumentationen, die Blaupausen für den Aufbau und Betrieb eines Lernsoftware-Unternehmens sowie die Markenrechte an „Brainix“ können Organisationen zur Verfügung gestellt werden, die fachliche Kompetenzen und finanzielle Mittel haben, um das System weiterzuentwickeln und in der Breite in den Schuleinsatz zu bringen.

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 in Kooperation mit Lehrenden und Studierenden der Kath. Universität Eichstätt-Ingolstadt eine neue Lernsoftware konzipiert. Die 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. Die Lernsoftware 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: <https://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