

PRESSEINFORMATION

Vergleichstest von Lernsoftware mit Lehrbuch-Unterricht am OMG-Gymnasium in Neufahrn **Weniger Aufwand und bessere Konzentration auf die Lernenden**

Germering, 9. September 2024. Schülerinnen und Schüler der sechsten Jahrgangsstufe testeten im Schuljahr 2023/24 am Oskar-Maria-Graf-Gymnasium in Neufahrn bei München ganzheitliche Lernsoftware im Vergleich mit herkömmlichem Lehrbuch-gestütztem Unterricht. Mit dem Resultat, dass bei nahezu gleichen Leistungsergebnissen die Lehrkraft bei der Lernsoftware-Gruppe deutlich weniger Vorbereitungsaufwand hatte. (Das [Bayerische Fernsehen](#) hat über dieses Projekt berichtet.) Darüber hinaus erarbeiten Schülerinnen und Schüler der gymnasialen Oberstufe in einem Projekt-Seminar Konzepte zur Weiterentwicklung der Software.

Die Stiftung Digitale Bildung fördert den Einsatz von ganzheitlicher Lernsoftware an Schulen in Deutschland. Darunter werden digitale Lehrwerke verstanden, die den Schülerinnen und Schülern Lerninhalte vermitteln und diese verfestigen sowie den Lehrkräften umfangreiche Möglichkeiten zum Monitoring des Lernprozesses zur Verfügung stellen. Ein solches Lehrwerk ist Brainix, dessen Entwicklung von der Stiftung initialisiert und gefördert wurde. Am OMG wurde im Schuljahr 2023/24 ein dreiwöchiger Vergleichstest der Software mit herkömmlichem Lehrbuch-gestütztem Unterricht im Fach „Englisch“ in der sechsten Klasse durchgeführt.

Bessere Konzentration auf die Lernenden

Während die Lernsoftware-Gruppe im Wesentlichen selbstständig mit der Software lernte, wurde die Lehrbuch-Gruppe klassisch von der Lehrkraft unterrichtet. Der Leistungsvergleich am Ende des dreiwöchigen parallelen Lernens zeigte nahezu gleiche Ergebnisse (mit einem ganz kleinen Vorsprung der Lehrbuch-Gruppe). Die Lehrerin Beate Giehl hebt wesentliche Vorteile des Lernens mit der Software hervor, wie man in einem Filmbericht des Bayerischen Fernsehens anschauen kann. Fazit der Lehrerin: Die Schülerinnen und Schüler lernten sehr selbstständig mit der Software. Als Lehrkraft habe man weniger Aufwand, da man den Unterricht weniger vorbereiten müsse. Bei dauerhaftem Einsatz der Software könnte man sich damit besser als mit herkömmlichem Unterricht auf die Schüler im Speziellen konzentrieren und sie da, wo es nötig ist, besser fördern und fordern. (siehe dazu den Bericht [„Wie wird KI die Schule verändern?“](#) in der ARD Mediathek, Ergebnispräsentation des Vergleichstests ab Minute 25).

Arbeiten mit „Design Thinking“

Im Schuljahr 2023/24 wurde am OMG auch auf der Entwicklungsebene mit der Software gearbeitet. In einem Projekt-Seminar zur beruflichen Orientierung der 11. Jahrgangsstufe ging es darum, Einsatzszenarien von künstlicher Intelligenz für den Mathematikunterricht zu entwickeln, umzusetzen, zu testen und zu optimieren. Nachdem das nötige Fachwissen zu künstlicher Intelligenz erarbeitet worden war, wurde mit dem Lernsoftware-Partner über die verschiedenen Einsatzmöglichkeiten

diskutiert. Die Schülerinnen und Schüler legten daraufhin als Projektziel verschiedene Einsatzszenarien fest.

Bei der Arbeit an diesen Szenarien wurden sie mit der Innovationsmethode „Design Thinking“ vertraut gemacht, mit der versucht wird, die Bedürfnisse und Ideen mit der vorhandenen Technologie unter betriebswirtschaftlichen Gesichtspunkten zu synchronisieren, also Wünsche und Erwartungen mit den realen Gegebenheiten in Einklang zu bringen. Aus Sicht der betreuenden Lehrkraft Jan Heistermann erhielten die Schülerinnen und Schüler durch die Arbeit an diesem Softwareprojekt „wichtige Einblicke in die Berufswelt“.

„Lernerfolg lässt sich deutlich steigern“

Kommentar von Stiftungsvorstand Jürgen Biffar zum Vergleichstest am OMG: „Das Testergebnis von neutraler Stelle ist eine weitere Bestätigung dafür, dass hochwertige ganzheitliche Lernwerkzeuge den Lehr- und Lernerfolg deutlich steigern und Lehrkräfte wesentlich entlasten können. Das autonome Lernen schafft Freiraum für die Lehrkräfte, um individuell auf die Schülerinnen und Schüler eingehen zu können, was bei zunehmend heterogener Zusammensetzung der Klassen immer wichtiger wird.“



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