

PRESSE INFORMATION

Wiesbaden, Februar 2011

Bei Rückfragen wenden Sie sich bitte direkt an die Braingame Publishing GmbH:

Telefon +49 (0) 6 11 / 95 04 0-0
 Telefax +49 (0) 6 11 / 95 04 0-16
 E-Mail: presse@braingame.de

Erweitertes Portfolio für interaktiven Unterricht – edukick-Partner Braingame auf der didacta 2011

Vor einem Jahr präsentierte Braingame erstmals auf der didacta interaktive Lehrprogramme für den Einsatz am Whiteboard, mit Notebooks oder PC und Beamer. Mittlerweile ist das Portfolio des Wiesbadener Softwareverlags erheblich gewachsen. In Stuttgart präsentiert Braingame sowohl universell einsetzbare Autorenprogramme als auch curriculare Lehr- und Lernsoftware für verschiedene Fächer und Jahrgangsstufen. Zudem informiert Braingame über die neu gegründete Bildungsinitiative edukick 2.0.

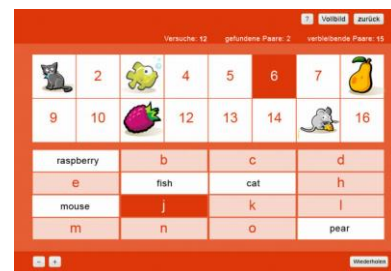
In wenigen Tagen startet in Stuttgart Europas größte Bildungsmesse. Das Interesse und die Nachfrage nach interaktiver Lehr- und Lernsoftware steigt von Jahr zu Jahr und bei Braingame ist man gut gerüstet. Am Messestand des edukick-Partners BenQ präsentiert Braingame sein umfangreiches Portfolio. Neben curricularer Software zu naturwissenschaftlichen Fächern und für den Sachkunde-Unterricht in Grundschulen zeigt Braingame auch praktische Autorenprogramme, die für Lehrer eine erhebliche Unterstützung bei der Unterrichtsvorbereitung und -durchführung darstellen. Alle Programme zeichnen sich durch ansprechende Visualisierung, einfache Bedienung und hohe Interaktivität aus.

Die seit kurzem bei Braingame erhältliche LernMax-Reihe wurde speziell für den Unterricht in Grund- und Hauptschulen konzipiert und umfasst die Fächer Sachkunde, Biologie und Physik. Die Kombination aus vorbereiteten Präsentationen und individualisierbaren Modulen und Arbeitsblättern bietet Lehrern ein Maximum an Gestaltungsfreiheit. Allen LernMax-Programmen gemein sind die einfache Handhabung, die Ausrichtung an den aktuellen Lehrplänen, der modulare Aufbau der Inhalte und der Einsatz zahlreicher Animationen und Filme. Eine Internettauschbörse bietet Lehrern sogar die Möglichkeit, Module zu tauschen bzw. gratis zur Verfügung zu stellen.



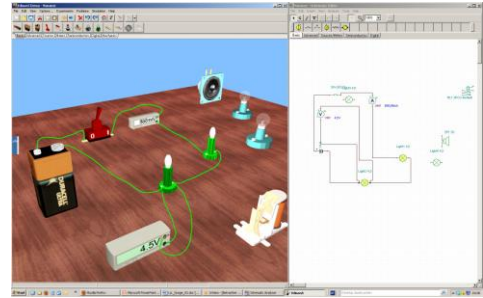
Vorbildabbildungen, Änderungen vorbehalten.

Mit Task Magic präsentiert Braingame ein Autorenwerkzeug, das sich ideal in den Fremdsprachenunterricht einbindet lässt, aber auch fächerübergreifend zum Einsatz kommen kann. Es stehen acht verschiedene Editoren zur Verfügung, mit Hilfe derer sich schnell und einfach interaktive Übungen, Lernspiele und Arbeitsblätter erstellen lassen – von Zuordnungsaufgaben über Lückentexten bis zu Multiple-Choice-Übungen.



Mit dem MasterTool-Autorensystem können sehr schnell und einfach digitale Lern- und Übungseinheiten für beliebige Fächer erstellt werden. In Kürze wird es von Braingame in Kooperation mit dem co.Tec Verlag Themenpakete zu Mathematik, Naturwissenschaften und Fremdsprachen für das MasterTool geben. Auf der didacta gewährt Braingame erste Einblicke in die Themenpakete für den Mathematikunterricht der 5. und 6. Klasse und den Englischunterricht.

Ein weiteres Highlight im Softwareportfolio von Braingame sind die weltweit einzigartigen Simulationsprogramme EDISON und NEWTON. Deren Einsatz eröffnet im Physikunterricht völlig neue Dimensionen des virtuellen Experimentierens. Eine außergewöhnlich leistungsfähige Physik-Engine ermöglicht beliebige Versuchsaufbauten zur Elektrizitätslehre, Mechanik, Optik und Wärmelehre in frei rotierbarer 3D-Darstellung. Auf Wunsch werden automatisch Schaltpläne, Messwert-Diagramme oder Formeln eingeblendet.



Dass Braingame sich in Zukunft noch weitreichender im Bildungsbereich engagieren möchte, zeigt die Gründung der Bildungsinitiative *edukick 2.0*. Gemeinsam mit Stiefel Interaktiv sowie den Partnern BenQ, Ingram Micro Distribution, Lenovo und Microsoft bietet die aktuell gegründete Initiative maßgeschneiderte Gesamtlösungen, die sowohl hochwertige Hard- und Softwareausstattung als auch ein großes Paket an Service- und Schulungsleistungen mit Hilfe eines Netzwerks an ausgewählten Systemhäusern umfasst. Am Stand des Initiative-Partners BenQ können sich Interessierte ausführlich über die Idee und Leistungen von *edukick 2.0* informieren.



Sie finden uns auf der didacta 2011 bei der BenQ Deutschland GmbH: Halle 5 – Stand C56

Über Braingame

Interaktive Wissensvermittlung ist die Kernkompetenz des Wiesbadener Verlagshauses. Das umfassende Portfolio der Braingame Publishing GmbH deckt ein breites Spektrum von Bildungsinhalten für den Vor- und Nachmittagsmarkt ab. Zusätzlich werden maßgeschneiderte Lösungen für den Business-Bereich angeboten.

Für den Schuleinsatz bietet Braingame curriculare Lern- und Lehranwendungen für interaktive Whiteboards sowie für Beamer- und Notebook-Klassen. Alle Titel zeichnen sich dabei durch eine einfache Benutzerführung, hohe Interaktivität und eine durchdachte Didaktik aus. So wird der Lehrer bei der Gestaltung des mediengestützten Unterrichts entlastet, der Unterricht abwechslungsreicher und der Lernerfolg der Schüler gesteigert. Für den Nachmittagsmarkt bietet Braingame lehrplankonforme Nachhilfeprodukte für PC, mobile Konsolen und das iPhone an. Für Unternehmen konzipiert und entwickelt der Verlag zudem individualisierte Lösungen im Bereich E-Learning, Wissensmanagement und „Serious Games“.

Bereits seit 1996 entwickelt und verlegt Braingame Lernsoftware, die Wissen nicht einfach nur vermittelt, sondern direkt erlebbar macht. Die vielfach preisgekrönten und millionenfach verkauften Titel machen die Wiesbadener damit zu einem der führenden Anbieter im Bereich interaktiver Bildung. Für das konsequent hohe inhaltliche und gestalterische Niveau der Produkte sorgt ein Team aus handverlesenen Pädagogen, Wissenschaftlern und Gestaltern.

Mehr Informationen unter www.braingame.de und www.brainboard.de.

Pressekontakt:

Braingame Publishing GmbH
Kreuzberger Ring 40
65205 Wiesbaden

Telefon +49 (0) 6 11 - 95 04 0-0
Telefax +49 (0) 6 11 - 95 04 0-16
E-Mail: presse@braingame.de