

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

Multimedialer Unterricht aus einer Hand: Braingame und Stiefel Interaktiv rufen Initiative „edukick 2.0“ zusammen mit Lenovo, BenQ, Ingram Micro und Microsoft ins Leben

Für einen zeitgemäßen Unterricht bedarf es heutzutage mehr als einer grünen Tafel und eines Stücks Kreide. Neue Medien halten Einzug in die Klassenzimmer und ermöglichen den Lehrern und Schülern ein leichteres Lehren und Lernen. Doch die Vorteile und Möglichkeiten eines modernen Medienverbunds bleiben häufig ungenutzt. Durchdachte didaktische Konzepte, die Wahl der richtigen Hard- und Software in Verbindung mit Lehrerfortbildungen und umfassenden Serviceleistungen sind der Schlüssel für einen erfolgreichen Einsatz im Unterricht. Der Wiesbadener Softwareverlag Braingame und der Lehrmittelanbieter Stiefel Interaktiv aus Lenting haben die Synergie dieses umfassenden Gesamtkonzepts erkannt und starten gemeinsam mit den Partnern Lenovo, BenQ, Ingram Micro und Microsoft die Initiative „edukick 2.0 – Leichter Lehren und Lernen durch ein wegweisendes Medienkonzept“.

Umfassend, hochwertig, bezahlbar – so sollte die Ausstattung von Schulen mit modernen Unterrichtsmedien aussehen. Braingame und Stiefel Interaktiv liefern mit ihren Partnern den individuellen Bedürfnissen der Schulen angepasste, umfassende Gesamtlösungen, die aufgrund subventionierter Preise und erweiterter Garantieleistungen ein besonders günstiges Preis-Leistungsverhältnis bieten.

Gemeinsam mit Lenovo, BenQ, Ingram Micro und Microsoft werden im Rahmen der Initiative *edukick 2.0* maßgeschneiderte Angebote für den Einsatz von interaktivem Whiteboard, Notebook und PC mit Unterrichtsprojektor im Unterricht gestrickt. Dazu gehört ein umfangreiches Softwarepaket, das sowohl Autorenwerkzeuge zur Erstellung von eigenen Übungen, Arbeitsblättern und OHP-Folien als auch curriculare Software für fast alle Fächer und Simulationsprogramme für naturwissenschaftliche Experimente umfasst und das zugleich mit allen Hardwarekonfigurationen funktioniert. Für die optimale Einbindung der neuen Hard- und Software in den Unterricht werden zudem fachspezifische Lehrerfortbildungen angeboten. Darüber hinaus können interessierte Schulen im Rahmen der Initiative *edukick 2.0* die Live@edu-Plattform von Microsoft nutzen. Dies ermöglicht eine kostenlose Nutzung der Office Web Apps im Browser, sowie ausreichend Online-Speicher für Lerninhalte inklusive der Vernetzung von Schule, Lehrern und Schülern.

Bei der Initiative legt man größten Wert auf optimale Beratung und individuellen Service aus einer Hand. Die Bereitstellung dieser Leistungen wird durch ein Netz an ausgewählten Systemhäusern gewährleistet und umfasst sowohl Lieferung und Installation der Hard- und Softwarekomponenten als auch eine professionelle Einweisung sowie Vorortbetreuung. Die Systemhauspartner profitieren von der Kooperation mit der Ingram Micro Distribution GmbH, dem führenden Großhändler für Produkte der Informationstechnologie in Deutschland. Das Unternehmen ist wichtiges Glied für die zentrale und zuverlässige

Auslieferung aller Produkte an den jeweiligen Standort und unterstützt durch Logistik-Serviceleistungen, Projektberatung und technischen Support.

„Wir sind gemeinsam mit unseren Partnern erstmals in der Lage, alle Wünsche eines Schulträgers aus einer Hand zu erfüllen. Kompetente Beratung, subventionierte Preise, hohe Produktqualität, Schulungs-, Service- und Supportleistungen vor Ort über ein Netzwerk von ausgewählten Systemhäusern und ein attraktives Preissystem für unsere Lehr- und Lernsoftware sind die Merkmale unserer Initiative“, so Axel Ruske, Geschäftsführer der Braingame Publishing GmbH.

Erste Gespräche mit Schulträgern haben bereits stattgefunden und das Konzept fand großen Anklang. Interessierte Schulen, Schulträger und Unternehmen können sich direkt an die Projektpartner wenden oder sich auf der didacta in Stuttgart (Halle 5 C 56) informieren.

Weitere Informationen in Kürze auch unter www.edukick.de

Ansprechpartner Braingame Publishing GmbH:

Axel Ruske
Kreuzberger Ring 40
65205 Wiesbaden
Email: axel.ruske@braingame.de

Ansprechpartner Stiefel Interaktiv:

Oliver Flade
Felix-Wankel-Ring 13a
85101 Lenting
Email: o.flade@stiefel-online.de

Die Partner der Initiative edukick 2.0 :



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.

Über Stiefel Interaktiv:

Stiefel Interaktiv ist das Konzept einer ganzheitlichen Unterrichtsumgebung des bayerischen Lehrmittelverlages Stiefel Eurocart GmbH, der sich in seiner mehr als 25-jährigen Unternehmensgeschichte zu einem der führenden Anbieter von Schulwandkarten und Lehrtafeln in Europa entwickelt hat. Stiefel Interaktiv stellt innerhalb der Stiefel-Verlagsgruppe einen eigenen Geschäftsbereich dar und verbindet konzeptionell über die Eigenschaften Einfachheit, Vielseitigkeit und Interaktivität, vier Bereiche, die für lernförderliches Arbeiten mit modernen Medien im Unterricht unabdingbar sind. a) Qualitativ hochwertige Medientechnologie, die interaktive Whiteboards, PCs, Projektoren Dokumentenkameras etc. umfasst b) intuitiv bedienbare, interaktive Lehr-/Lernsoftware, c) thematisch auf die Software abgestimmte analoge Lehrmittel sowie d) die Kundenbetreuung, die gewährleistet, dass stets ein kompetenter Ansprechpartner bereitsteht und Schulungen sowie Lehrerfortbildungen zu verschiedenen Unterrichtsfächern bietet.

www.interaktives-whiteboard.de

Über Lenovo:

Lenovo (HKSE: 0992) (ADR: LNVGY) widmet sich ganz der Entwicklung perfekt konstruierter PCs. Das Geschäftsmodell von Lenovo baut auf Innovation, betriebliche Effizienz und Kundenzufriedenheit sowie auf Investitionen in aufstrebende Märkte. Hervorgegangen aus der Akquisition der IBM Personal Computing Division durch die Lenovo Group entwickelt, produziert und vermarktet das Unternehmen weltweit zuverlässige, hochqualitative, sichere und benutzerfreundliche Technologieprodukte und Dienstleistungen. Lenovo unterhält Forschungszentren in Yokohama, Japan, Peking, Schanghai und Shenzhen, alle in China, sowie in Raleigh, North Carolina. Weitere Informationen zu Lenovo finden Sie unter: www.lenovo.de.

Die BenQ Corporation

Die BenQ Corporation, mit Hauptsitz in Taipeh (Taiwan), ist ein führender Hersteller von Informationstechnologie und Unterhaltungselektronik. Die Geschäftsfelder umfassen eine breite Produktpalette, wobei jeder Bereich den Fokus auf anwenderorientierte Lösungen im Digital-Lifestyle-Design richtet. BenQ steht für innovative Technologie und vielfach ausgezeichnetes Design. Weitere Informationen erhalten Sie unter www.BenQ.com.

Die BenQ Gruppe

Die BenQ Gruppe setzt sich aus 16 Unternehmen zusammen, die unabhängig voneinander agieren, aber untereinander gemeinsame Ressourcen und Synergien nutzen. Die BenQ Gruppe umfasst folgende Firmen: BenQ Corporation; AU Optronics Corporation, der weltweit drittgrößte Hersteller von LCD-Panels; Qisda Corporation; Darfon Electronics Corporation; Daxon Technology Inc.; Daxin Materials Corp.; Forhouse Corp.; Light House Tech; SiPix Imaging; Lextar Electronics Corp. BenQ Guru Software Co.; BenQ Hospital; Darwin Precisions Ltd; Raydium Semiconductor Corporation; Cando Corporation und Wellypower Co., Ltd.

Über Ingram Micro:

Als der führende Großhändler für Produkte der Informationstechnologie in Deutschland bietet die Ingram Micro Distribution GmbH, Dornach bei München, ein umfassendes marktgerechtes Produktspektrum von mehr als 350 namhaften IT-Lieferanten sowie Dienstleistungen in den Bereichen E-Commerce, Finanzen, Marketing und Logistik für über 35.000 Kunden. Sie ist ein deutsches Tochterunternehmen der Ingram Micro Inc. mit Sitz in Santa Ana, USA. Ingram Micro Inc. ist der weltweit größte Distributor für Technologieprodukte. Als wichtiges Glied in der technologischen Wertschöpfungskette schafft Ingram Micro Verkaufs- und Gewinnchancen für Hersteller und Fachhändler durch einzigartige Marketingprogramme, die Verlagerung von Logistik-Serviceleistungen, technischen Support, Finanzdienstleistungen und die Zusammenführung und Distribution von Produkten. Das Unternehmen ist in 150 Ländern vertreten und ist der einzige global operierende IT Distributor mit Betrieben in Asien. Ingram Micro rangiert auf Platz 80 der amerikanischen Fortune 500 Liste und erzielte im Geschäftsjahr 2010 einen Umsatz von US\$ 34.59 Milliarden.

Besuchen Sie uns unter www.ingrammicro.de, www.ingrammicro.com oder www.ingrammicro-europe.com.

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