

Willkommen bei ANTON!

Einführung // Schritt für Schritt

- 1** **App herunterladen ODER App im Browser öffnen** Seite 2
Wie finde ich die ANTON-App und auf welchen Geräten kann ich sie verwenden?
- 2** **Nutzerkonto erstellen** Seite 3
Wie kann ich mir ein Nutzerkonto erstellen? Wie unterscheidet sich das LehrerInnen- von dem SchülerInnen-Konto?
- 3** **Gruppe anlegen und verwalten** Seite 4
Was ist eine Gruppe und wie kann ich sie anlegen?
- 4** **SchülerInnen hinzufügen** Seite 6
Wie füge ich SchülerInnen hinzu? ODER wie finden SchülerInnen, die ANTON bereits nutzen, die richtige Gruppe?
- 5** **Übungen auswählen** Seite 9
Wie kann ich einer Lerngruppe Übungen zuweisen?
Wie erstelle ich einen Zeitplan für die Bearbeitung der Übungen?
- 6** **Lernfortschritt beobachten** Seite 10
Wie kann ich den Lernfortschritt der SchülerInnen verfolgen?

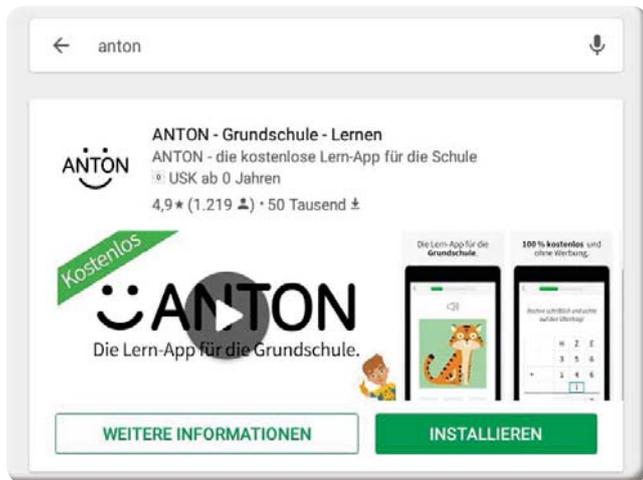
Fragen oder Anregungen? Schreibe uns gerne an: support@anton.app

1 App herunterladen ODER App im Browser öffnen

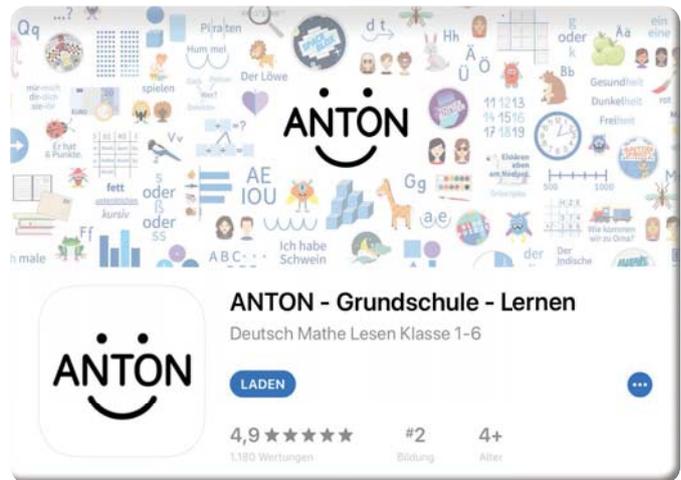
App herunterladen

Die ANTON App kannst du kostenlos auf Smartphones und Tablets verwenden. Dafür musst du die App lediglich im App Store herunterladen. Welchen App Store du verwendest, hängt von dem Betriebssystem des Geräts ab.

Gib einfach **Anton** in die Suchleiste des App Stores ein, wähle ANTON aus und lade die App herunter.



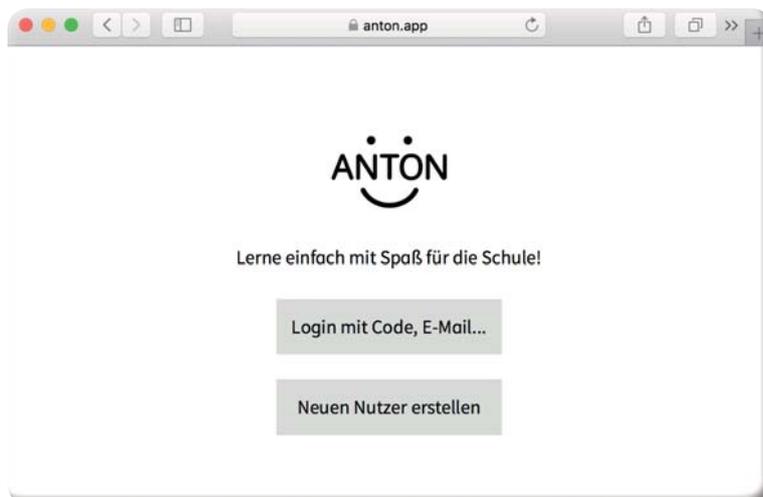
ANTON im Google Play Store



ANTON im App Store

App im Browser öffnen

Egal ob auf deinem Computer, Smartphone oder Tablet, ANTON funktioniert auch ohne Download in deinem Browser. Gib einfach **www.anton.app** in die Adresszeile ein.



ANTON Startbildschirm im Browser

2 Nutzerkonto erstellen

Nutzerkonten

Um ANTON verwenden zu können, brauchst du ein Nutzerkonto.

Es gibt zwei verschiedene Kontentypen:

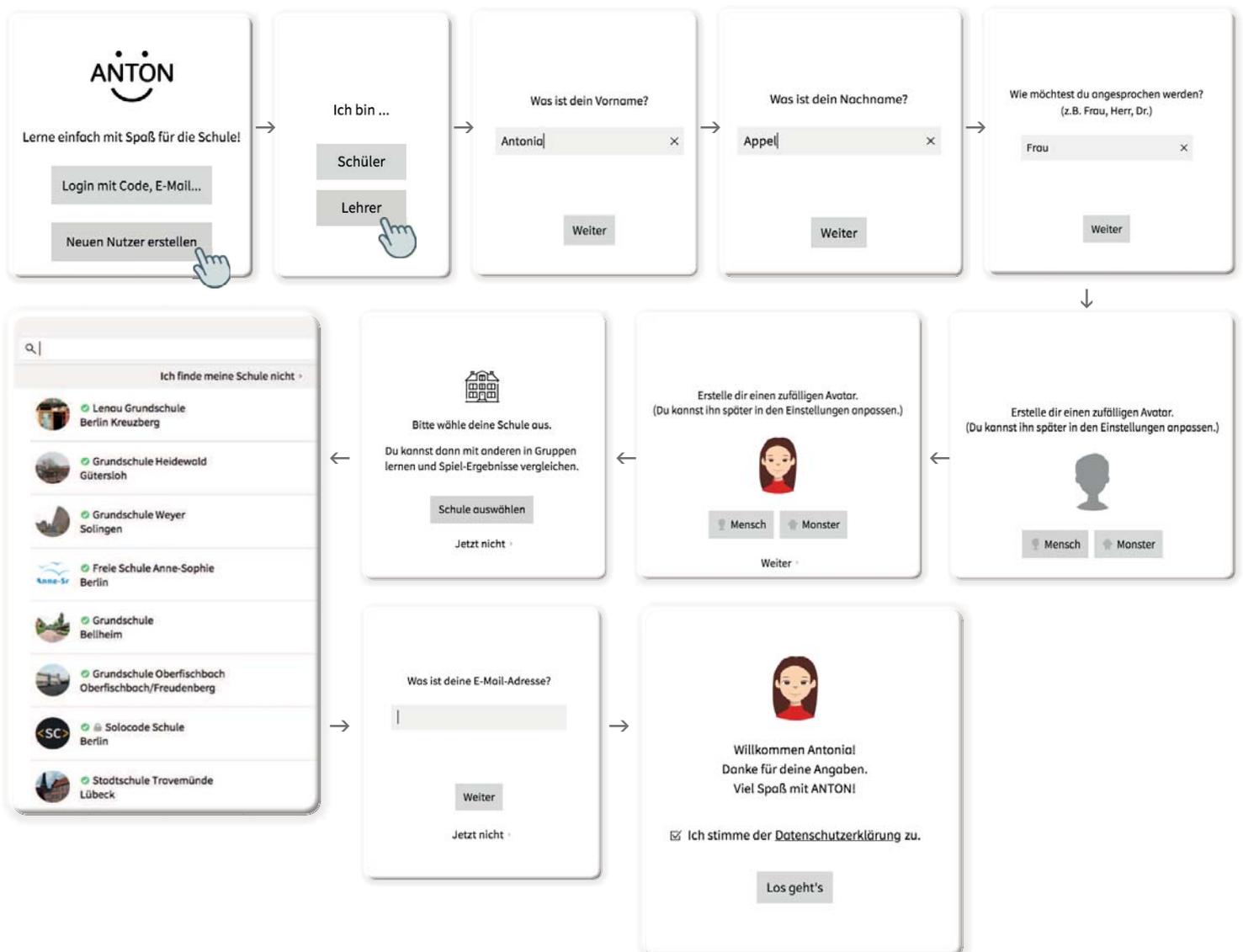
- **SchülerInnen-Konto**

Als SchülerIn kann man standardmäßig in allen Fächern und Klassen Übungen bearbeiten, Spiele spielen und die eigenen Nutzereinstellungen ändern.

- **LehrerInnen-Konto**

Als LehrerIn hat man neben den Standardfunktionen noch weitere Rechte. Man kann Gruppen anlegen (siehe Seite 4), bestimmen, welche SchülerInnen Teil dieser Gruppe werden können (siehe Seite 5) und diese Gruppen verwalten. Zudem kann man Gruppenmitgliedern bestimmte Übungen zuteilen und angeben, wann diese zu bearbeiten sind (siehe Seite 6) und den Lernfortschritt der einzelnen SchülerInnen verfolgen.

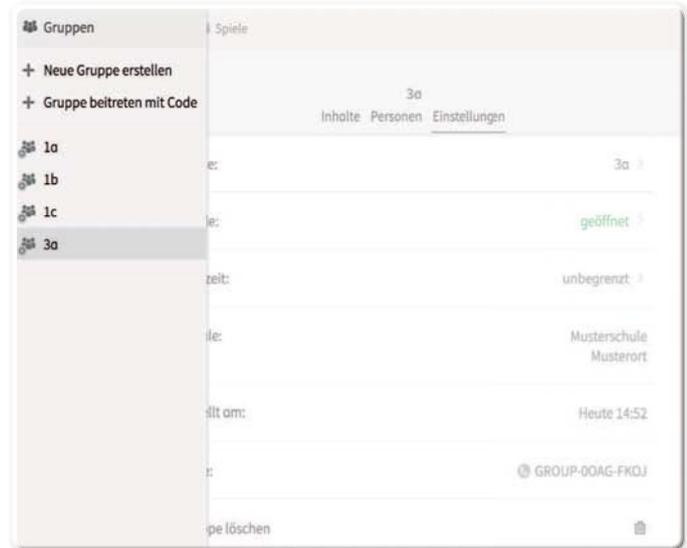
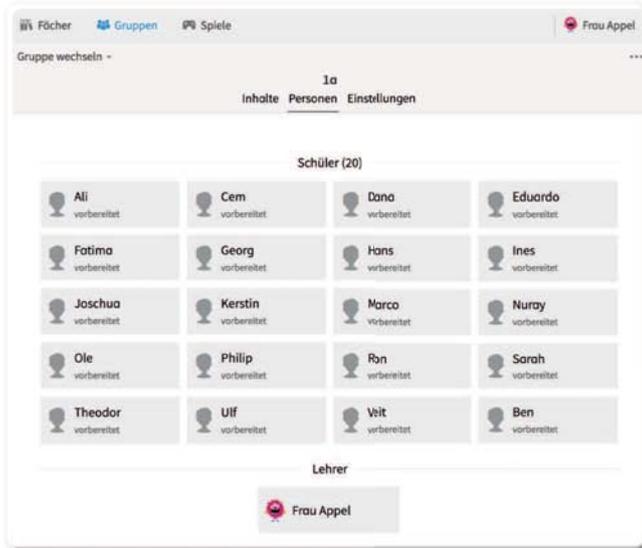
LehrerInnen-Konto erstellen



3 Gruppe anlegen und verwalten

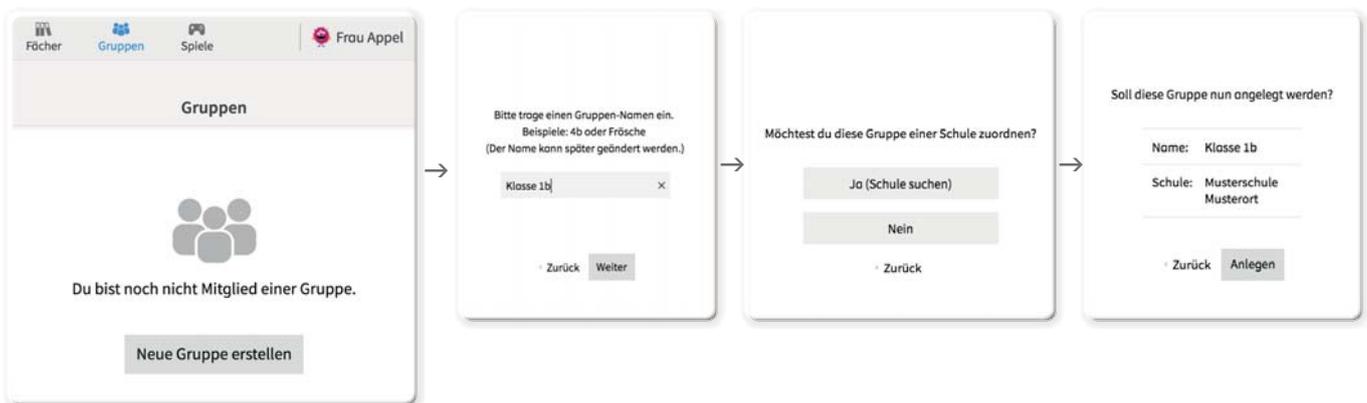
Gruppen

Eine Gruppe in ANTON ist wie ein digitaler Klassenverband. Für jede Lerngruppe/Klasse in der Schule kann man bei ANTON eine eigene Gruppe erstellen.



Die erste Gruppe anlegen

Wenn man das erste Mal eine Gruppe anlegen will, macht man das wie folgt:



Weitere Gruppen anlegen

Jede weitere Gruppe kann man über das Gruppenmenü hinzufügen.

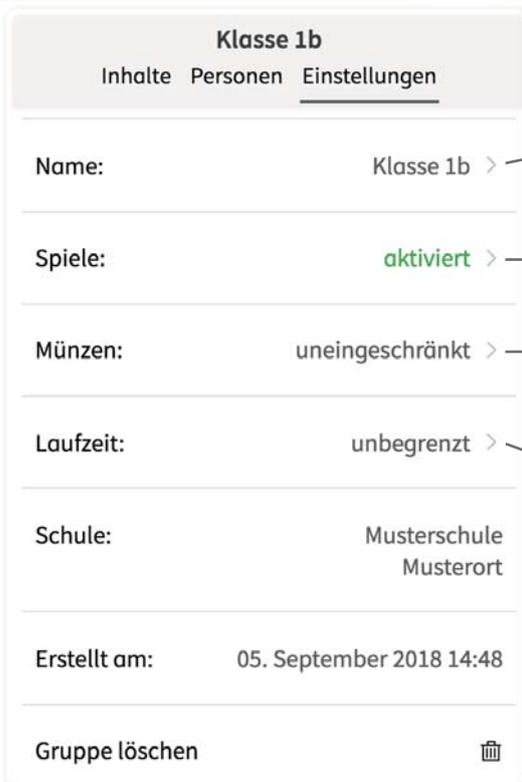
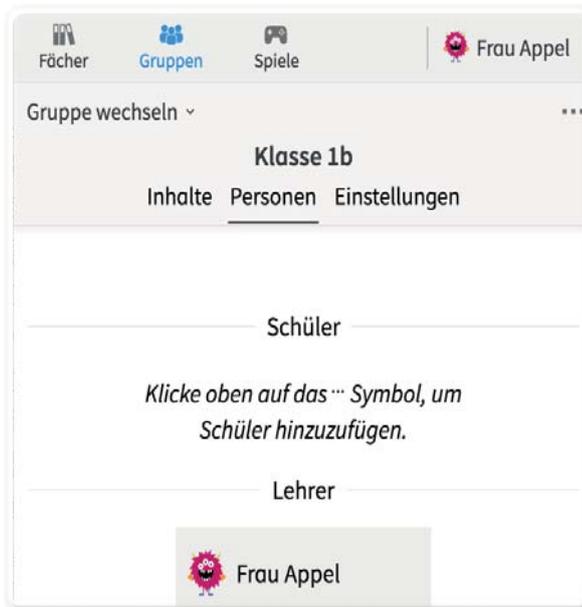
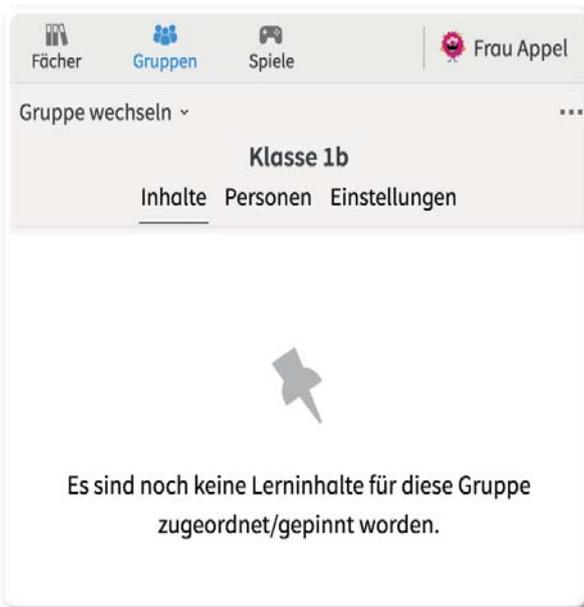


3 Gruppe anlegen und verwalten

Gruppe verwalten

Wenn man eine Gruppe ausgewählt hat, gibt es drei Menüpunkte, die man sich zu der Gruppe ansehen kann:

- **Inhalte** (hier sieht man, welche Übungen für diese Gruppe vorgesehen sind)
- **Personen** (hier kann man sehen, welche Personen zur Gruppe gehören)
- **Einstellungen** (hier kann man die Einstellungen zur Gruppe einsehen und ändern)



Hier kann man den Namen der Gruppe ändern

Hier kann man die Spiele für eine bestimmte Zeit (z.B. für eine Unterrichtsstunde) sperren.

Hier kann man einstellen für welche Lerninhalte SchülerInnen Münzen erhalten können. So könnte man beispielsweise einstellen, dass SchülerInnen der 3. Klasse keine Münzen für das Bearbeiten von Aufgaben aus der 1. oder 2. Klasse erhalten.

Hier kann man die Gruppenlaufzeit auf beispielsweise ein Schuljahr limitieren.

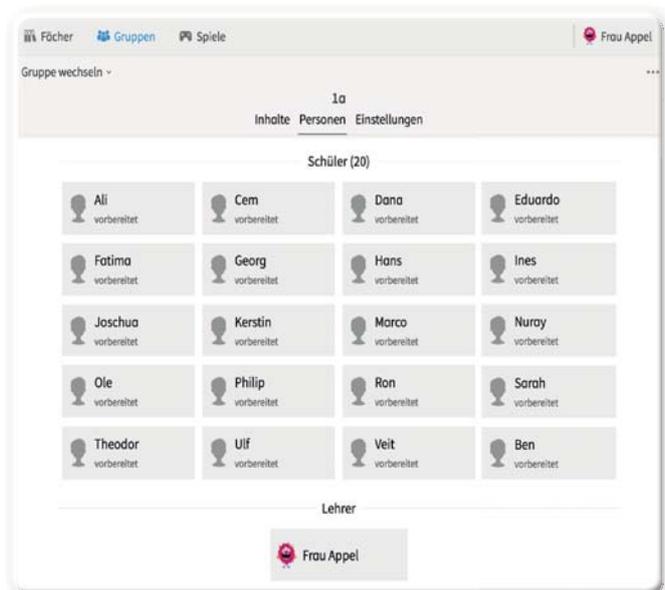
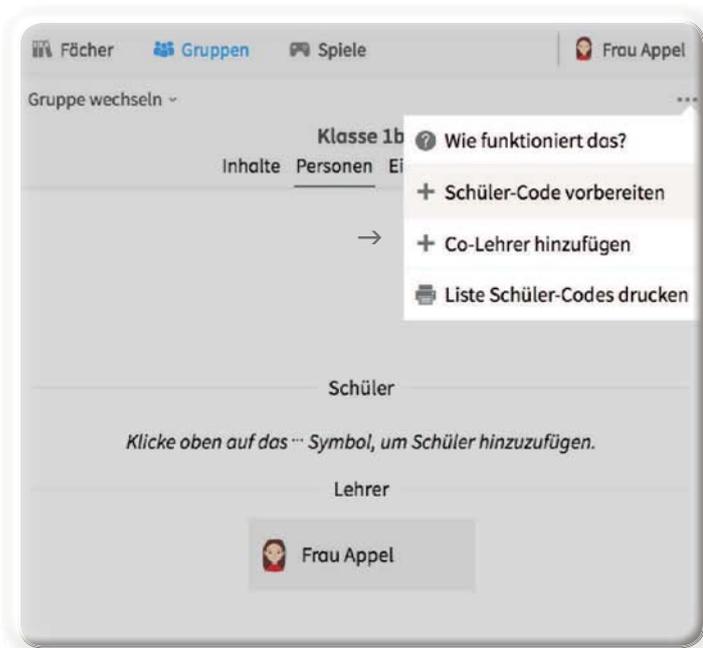
4 SchülerInnen hinzufügen

SchülerInnen hinzufügen

Sobald man eine Gruppe neu eröffnet hat, kann man dieser SchülerInnen hinzufügen. Aus Gründen des Datenschutzes müssen die SchülerInnen die Anmeldung und damit auch den Eintritt in die Gruppe jedoch selbst vollziehen. Damit das schon die Kleinsten umsetzen können, haben wir ein Verfahren entwickelt, was es dir und deinen SchülerInnen leicht macht.

I. Schüler-Codes vorbereiten

Zunächst müssen die einzelnen SchülerInnen einer Gruppe hinzugefügt werden. Wir nennen das **Schüler-Code vorbereiten**, da hierbei automatisch ein Code für jede/n SchülerIn generiert wird.

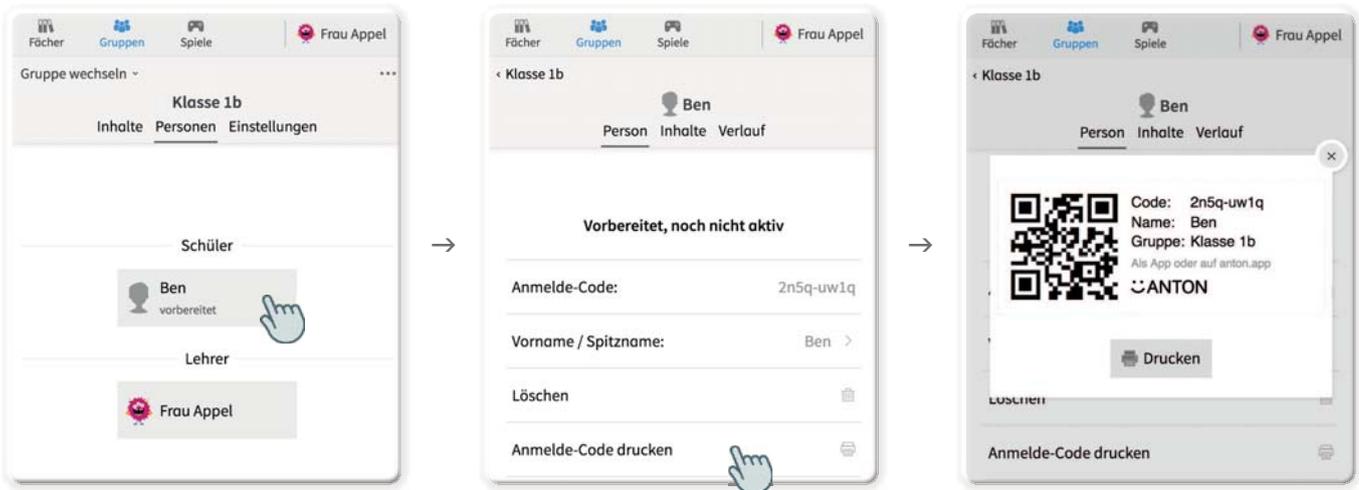


4 SchülerInnen hinzufügen

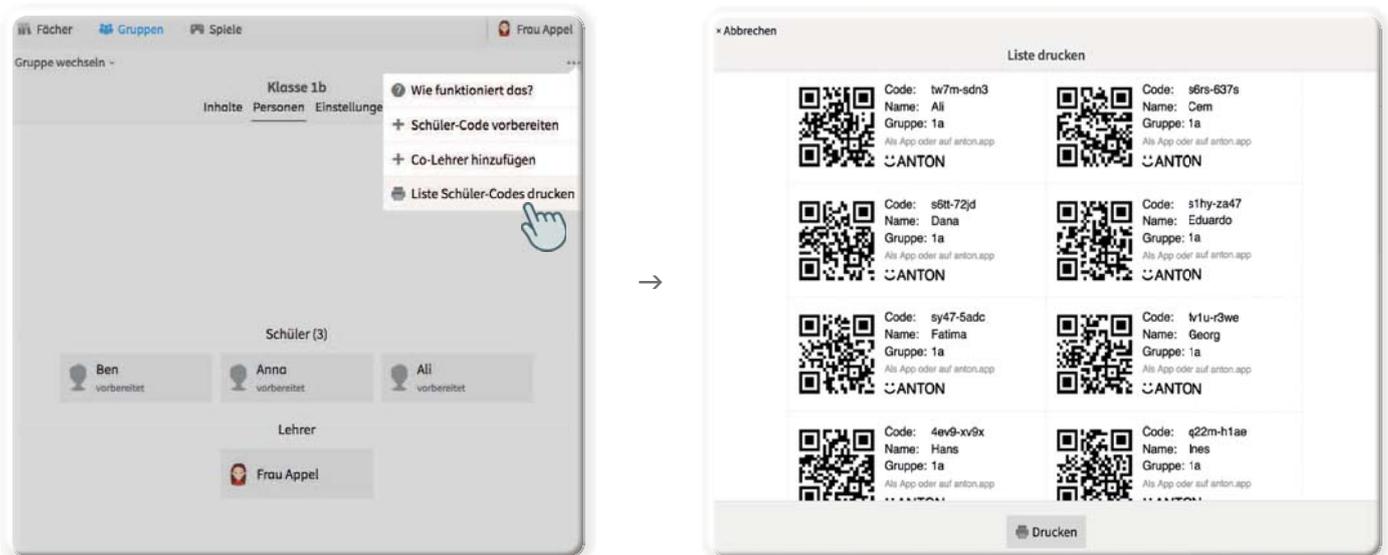
II. Codes drucken

Man kann entweder für jede/n SchülerIn individuell den Code ausdrucken (Das kann praktisch sein, wenn beispielsweise ein/e einzelne/r SchülerIn den Code verloren hat).
ODER man druckt eine Liste mit allen Codes gleichzeitig aus.

- Einzelne Codes ausdrucken



- Code-Liste ausdrucken



4 SchülerInnen hinzufügen

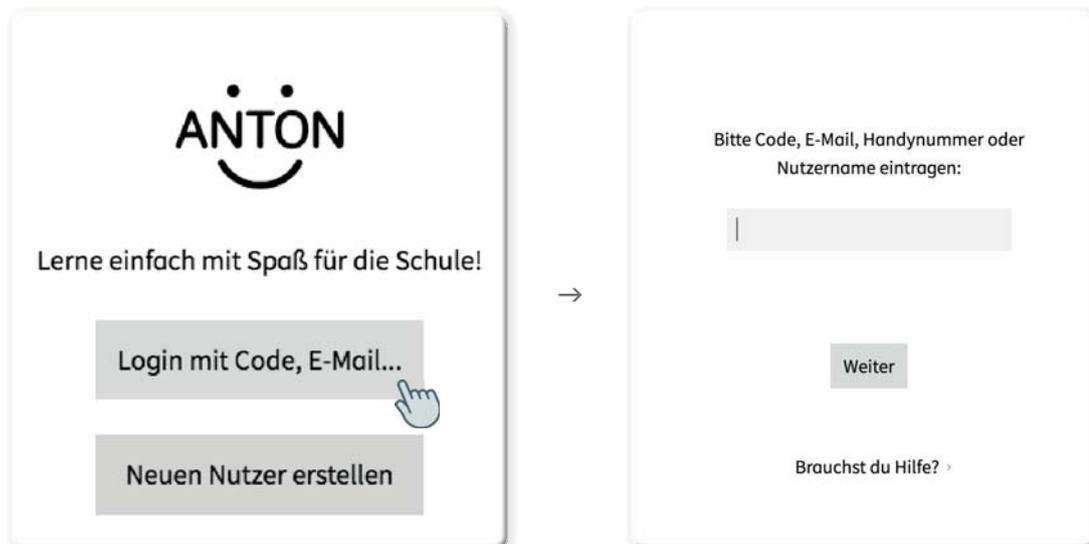
III. Gruppenzugehörigkeit bestätigen lassen

Es gibt hierbei zwei Möglichkeiten:

- Entweder ein/e SchülerIn ist bereits ANTON NutzerIn. Dann kann er/sie mittels des Codes einfach der Gruppe beitreten.



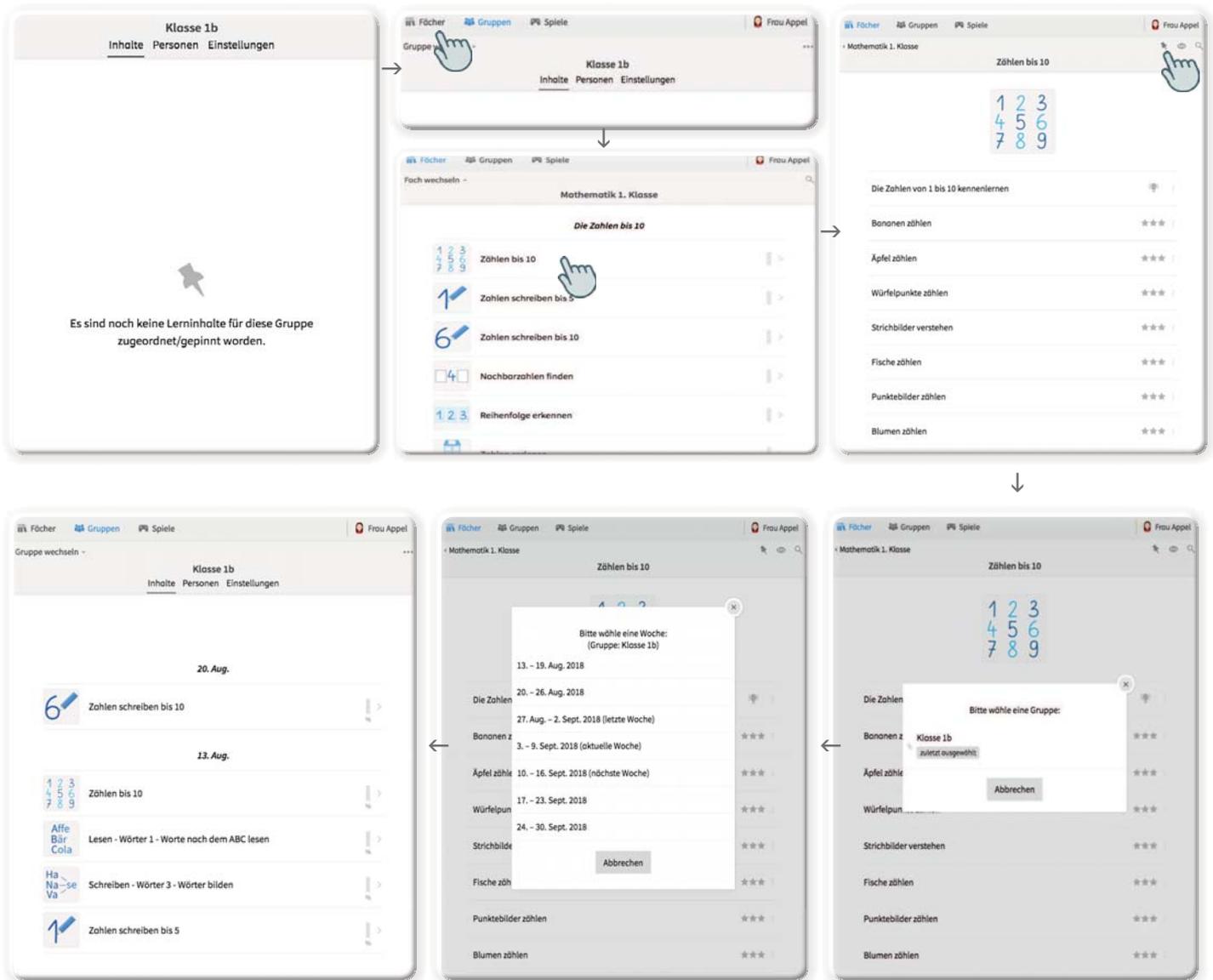
- Ist der/die SchülerIn noch kein Nutzer, kann er/sie sich direkt mit dem Code bei ANTON anmelden. Dann wird er/sie automatisch auch der Gruppe zugeordnet. Dieser Code bleibt weiterhin der Anmeldecode des Schülers/der Schülerin.



5 Übungen auswählen

Inhalte für eine Gruppe pinnen

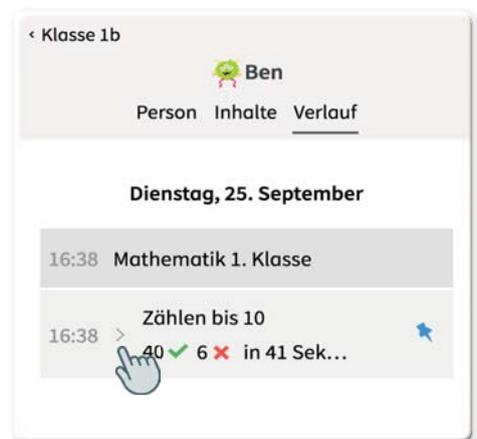
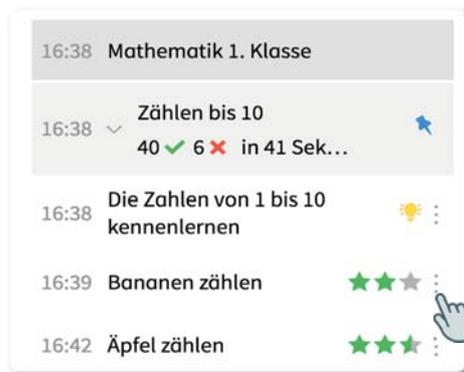
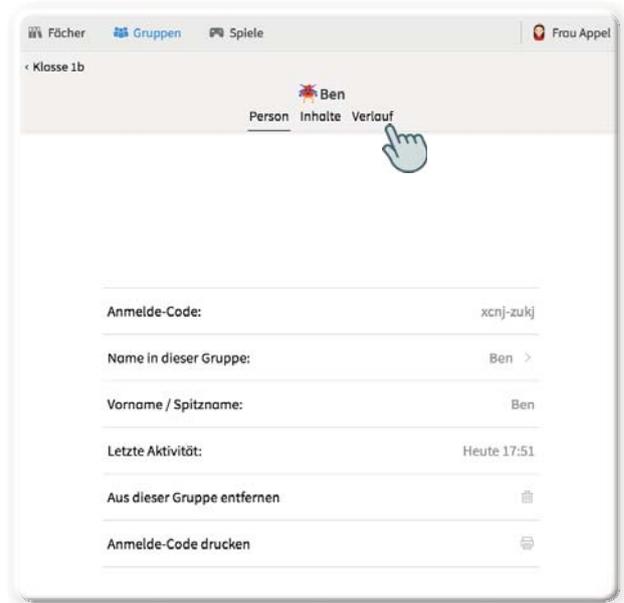
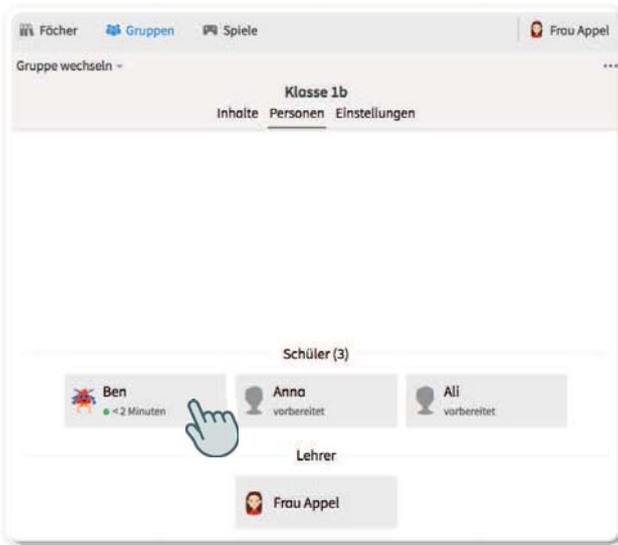
Als LehrerIn kann man Gruppen Aufgaben zuweisen, die in einem bestimmten Zeitraum bearbeitet werden müssen. Um Übungen für die Bearbeitung auszuwählen, nutzt man das Pin-Symbol . Ist der Pin blau , heißt es, dass diese Übung bereits ausgewählt wurde.



6 Lernfortschritt beobachten

Lernfortschritt

In der Gruppe kann man leicht den Lernfortschritt der SchülerInnen verfolgen. Man kann nicht nur sehen, was ein/e SchülerIn bearbeitet hat und wieviel Zeit er/sie mit einer Aufgabe verbracht hat, sondern auch, an welchen Stellen sie richtig gelöst und wo Fehler gemacht wurden.



Verlauf anzeigen

