

# Willkommen bei ANTON!

## Einführung // Schritt für Schritt

Für Lehrer/innen

1

### **App herunterladen ODER App im Browser öffnen**

Wie finde ich die ANTON-App und auf welchen Geräten kann ich sie verwenden?

Seite 2

2

### **Nutzerkonto erstellen**

Wie kann ich mir ein Nutzerkonto erstellen? Wie unterscheidet sich das Lehrer/innen- von dem Schüler/innen-Konto?

Seite 3

3

### **Gruppen anlegen und verwalten**

Was ist eine Gruppe? Wie kann ich sie anlegen, ihr beitreten und sie verwalten?

Seite 5

4

### **Mitglieder einer Gruppe hinzufügen**

Wie füge ich Schüler/innen und Lehrer/innen hinzu? ODER Wie finden Schüler/innen, die ANTON bereits nutzen, die richtige Gruppe?

Seite 7

5

### **Übungen auswählen**

Wie kann ich einer Gruppe Übungen zuweisen?  
Wie erstelle ich einen Zeitplan für die Bearbeitung der Übungen?

Seite 12

6

### **Lernfortschritt beobachten**

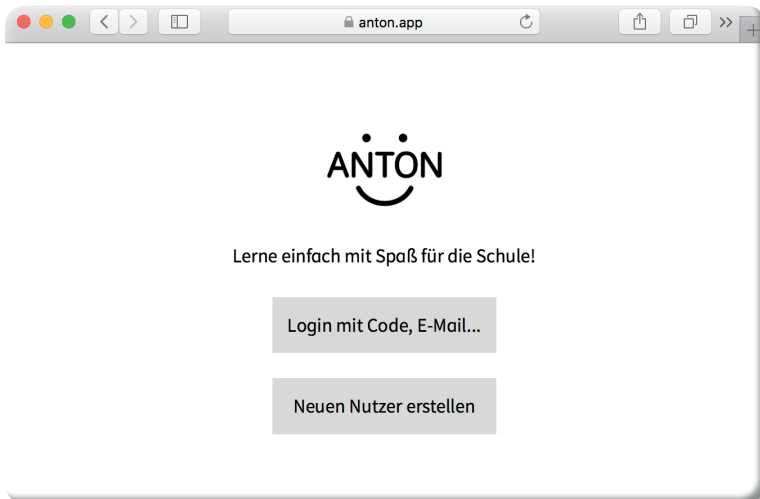
Wie kann ich den Lernfortschritt der Schüler/innen verfolgen?

Seite 14

# 1 App im Browser öffnen ODER App herunterladen

## App im Browser öffnen

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

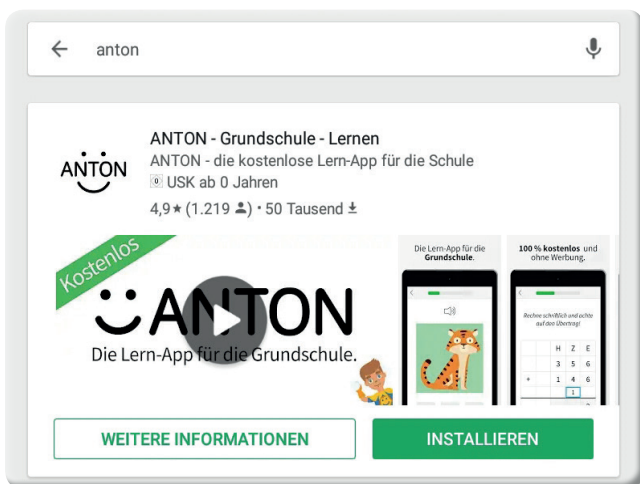


ANTON Startbildschirm im Browser

## App herunterladen

ANTON kannst du auch 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 Play / App Stores ein, wähle ANTON aus und lade die App herunter.



ANTON im Google Play Store



ANTON im App Store

# 2 Nutzerkonto erstellen

## Nutzerkonten

Um ANTON verwenden zu können, brauchst du ein Nutzerkonto.

Es gibt zwei verschiedene Kontotypen:

- **Schüler/innen-Konto**

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

- **Lehrer/innen-Konto**

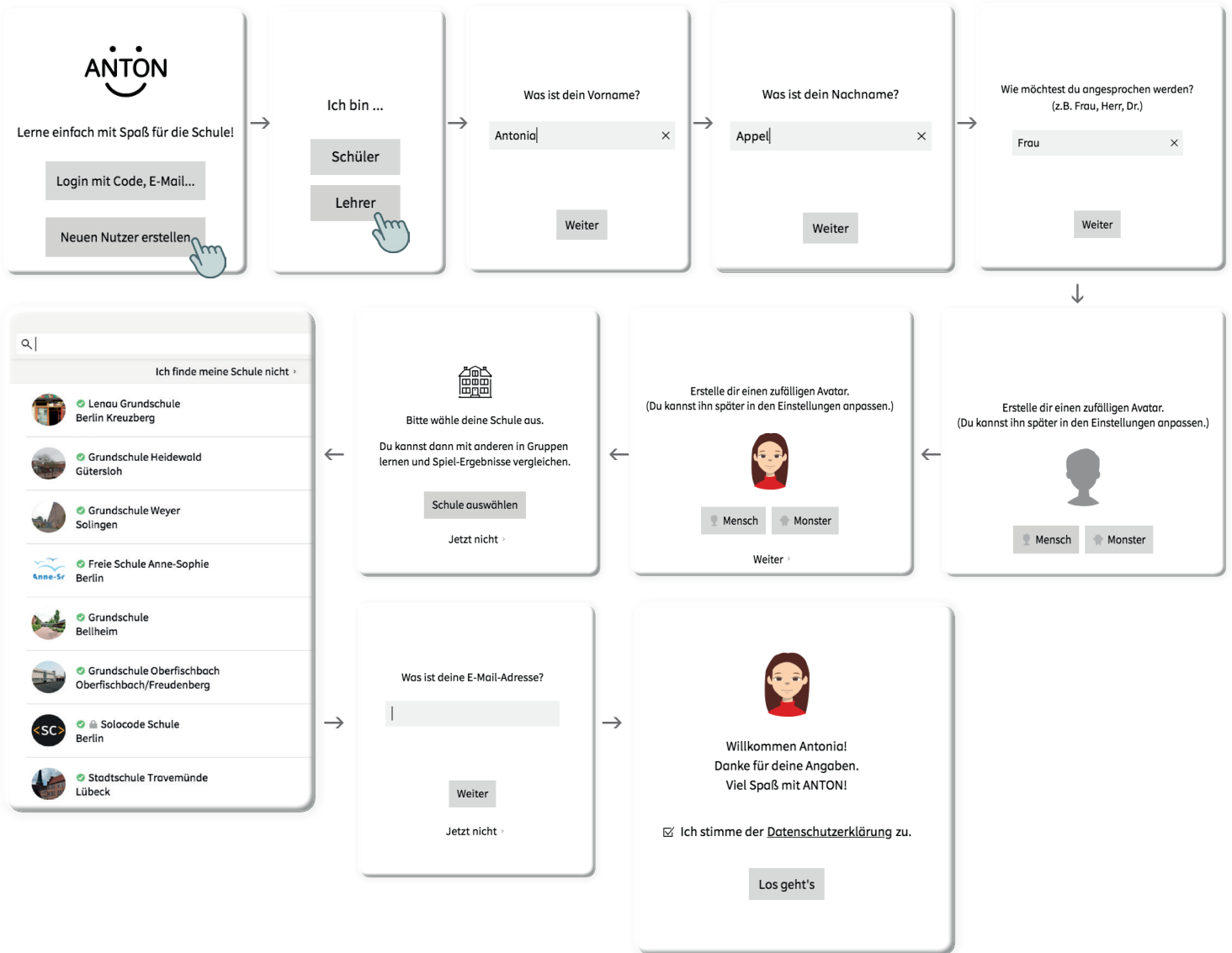
Als Lehrer/in hat man neben den Standardfunktionen noch weitere Rechte. Man kann Gruppen anlegen (siehe Seite 5), bestimmen, welche Schüler/innen Teil dieser Gruppe werden können (siehe Seite 7) und diese Gruppen verwalten. Zudem kann man Gruppenmitgliedern bestimmte Übungen zuteilen und angeben, wann diese zu bearbeiten sind (siehe Seite 12) und den Lernfortschritt der einzelnen Schüler/innen verfolgen (siehe Seite 14).

## Schüler/innen-Konto erstellen



# 2 Nutzerkonto erstellen

## Lehrer/innen-Konto erstellen



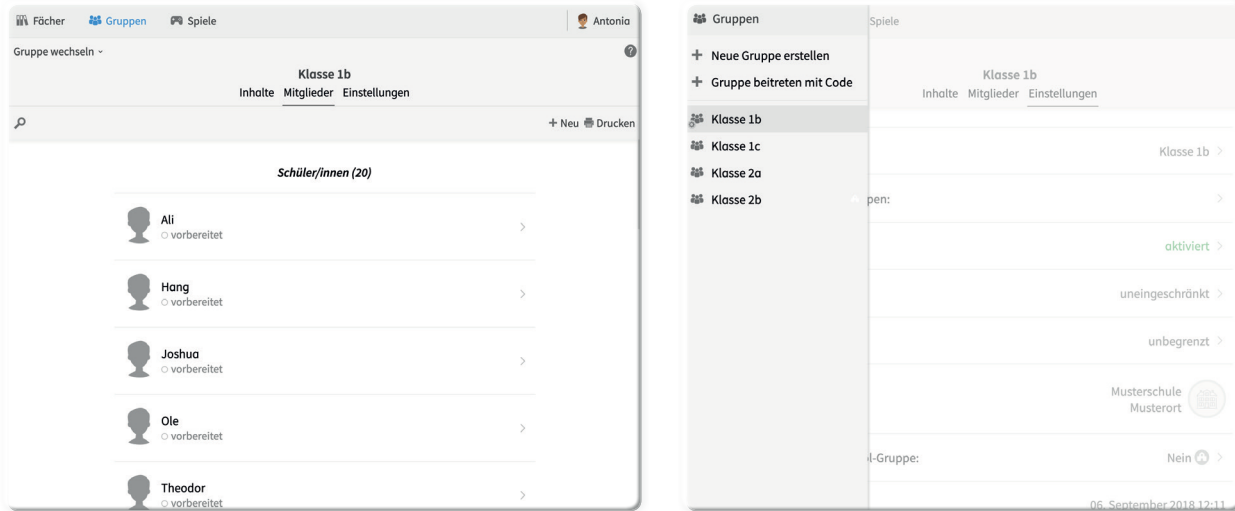


# 3

## Gruppen anlegen und verwalten

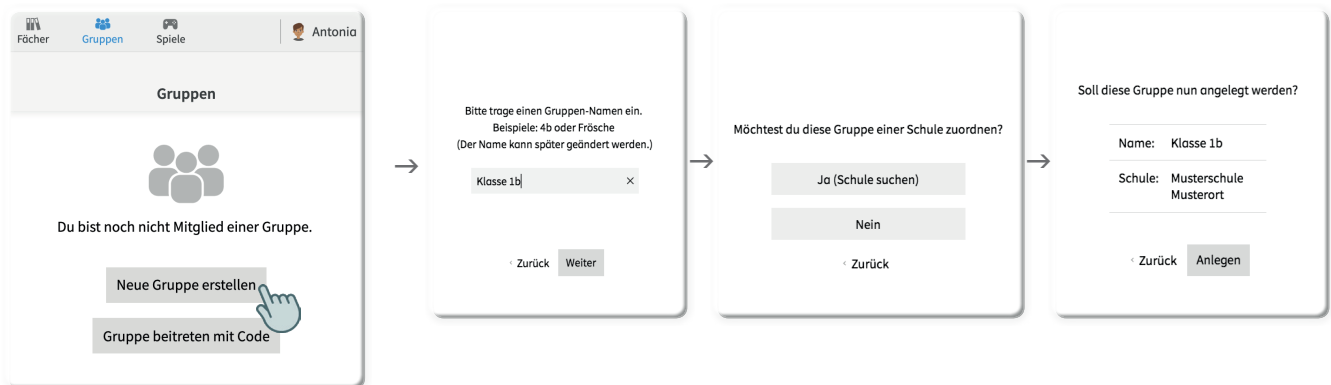
### Gruppen

Eine Gruppe in ANTON ist wie ein digitaler Klassenverband. Mit einem Lehrer/innen-Konto kann man bei ANTON für jede Lerngruppe/Klasse in der Schule eine eigene Gruppe erstellen.



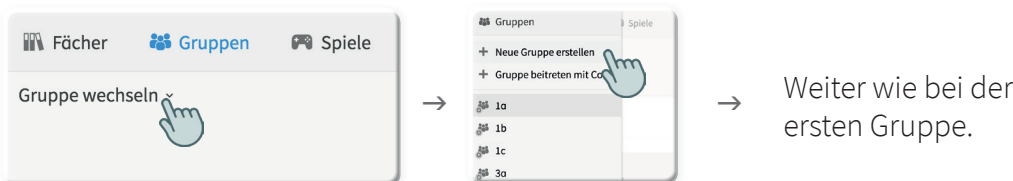
### Die erste Gruppe anlegen

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



### Weitere Gruppen anlegen

Jede weitere Gruppe kann man über das Gruppenmenü hinzufügen.



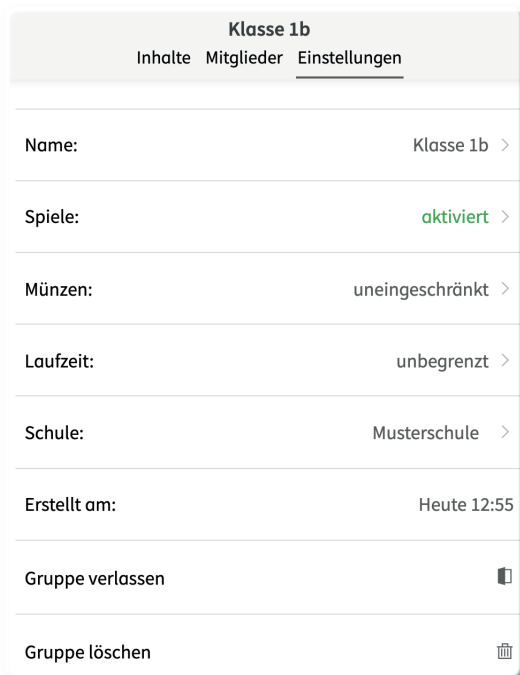
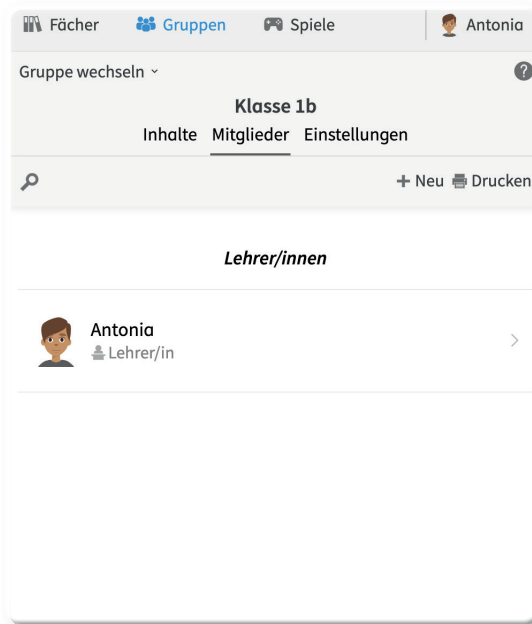
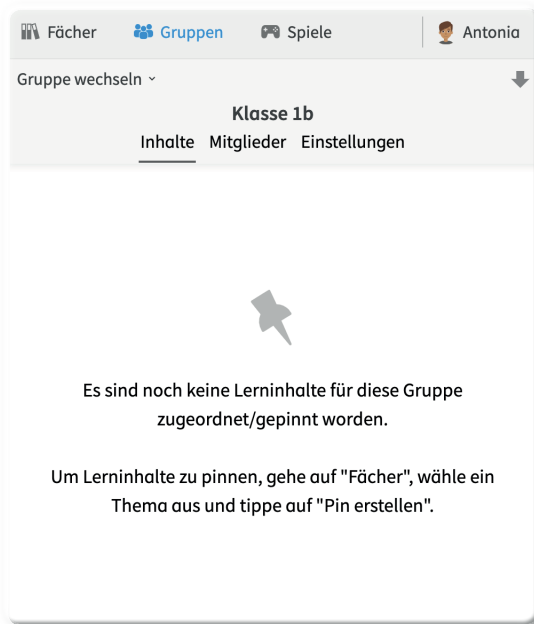
Weiter wie bei der ersten Gruppe.

# 3 Gruppen 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)
- **Mitglieder** (hier kann man sehen, welche Personen dieser Gruppe zugehörig sind)
- **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 Schüler/innen Münzen erhalten können. So könnte man beispielsweise einstellen, dass Schüler/innen 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.

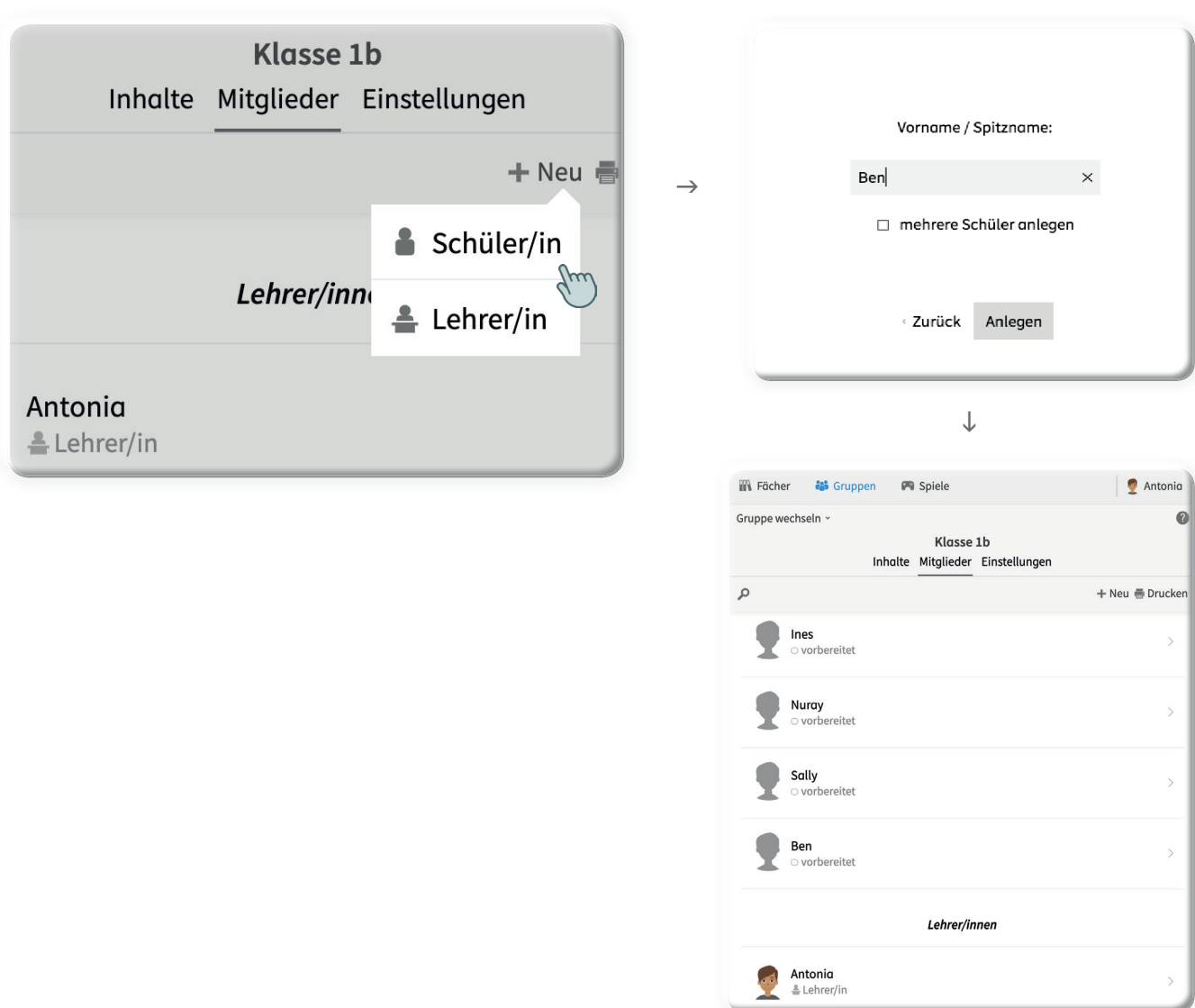
# 4 Mitglieder einer Gruppe hinzufügen

## Mitglieder hinzufügen

Sobald man eine Gruppe neu eröffnet hat, kann man zu dieser jederzeit weitere Schüler/innen und Lehrer/innen hinzufügen.

### I. Schüler/innen hinzufügen

Zunächst müssen die einzelnen Schüler/innen einer Gruppe hinzugefügt werden.  
(Wir nennen das **Schüler-Code vorbereiten**, da hierbei automatisch ein individueller Zugangs-Code für jede/n Schüler/in generiert wird.)



# 4

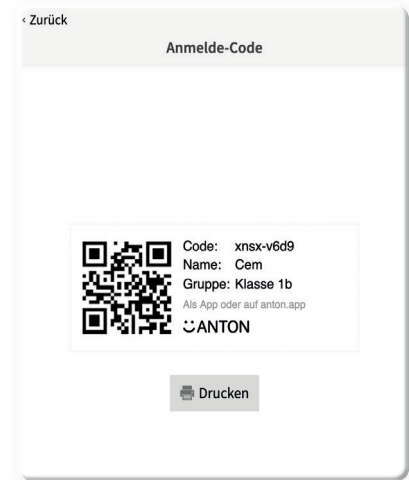
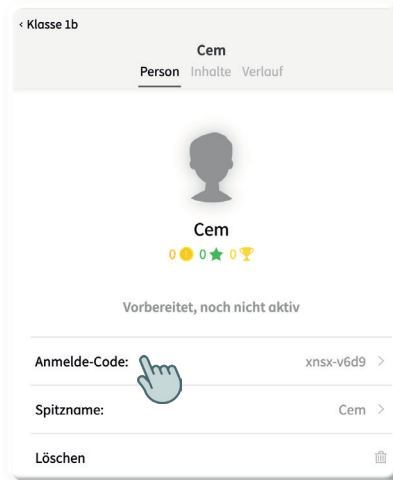
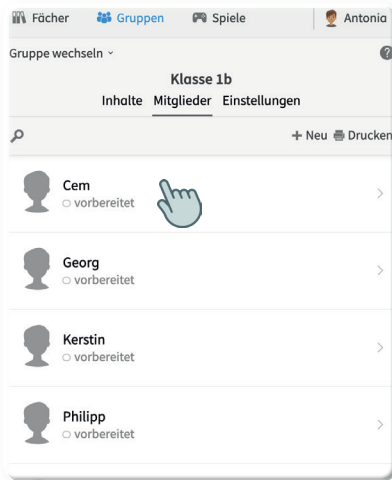
## Mitglieder einer Gruppe hinzufügen Schüler/innen

### Codes drucken

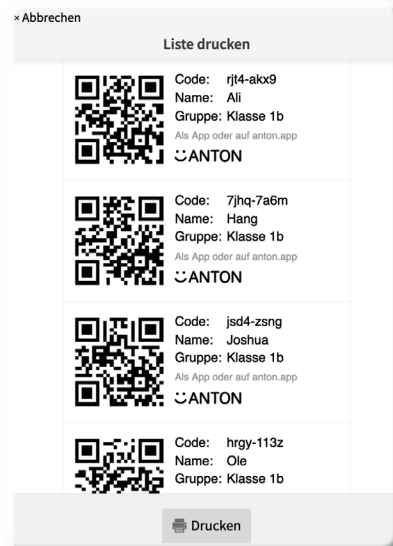
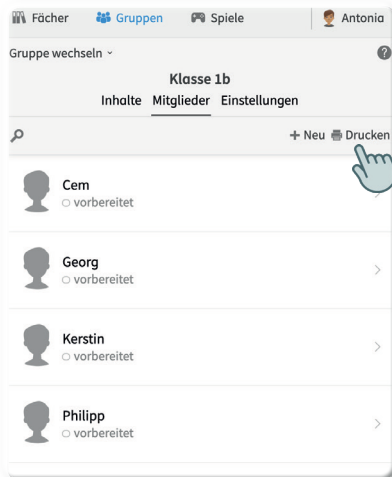
Man kann entweder für jede/n Schüler/in individuell den Code ausdrucken (Das kann praktisch sein, wenn beispielsweise ein/e einzelne/r Schüler/in den Code verloren hat).

ODER Man druckt eine Liste mit allen Codes gleichzeitig aus.

### Einzelne Codes ausdrucken



### Code-Liste ausdrucken



# 4

## Mitglieder einer Gruppe hinzufügen Schüler/innen

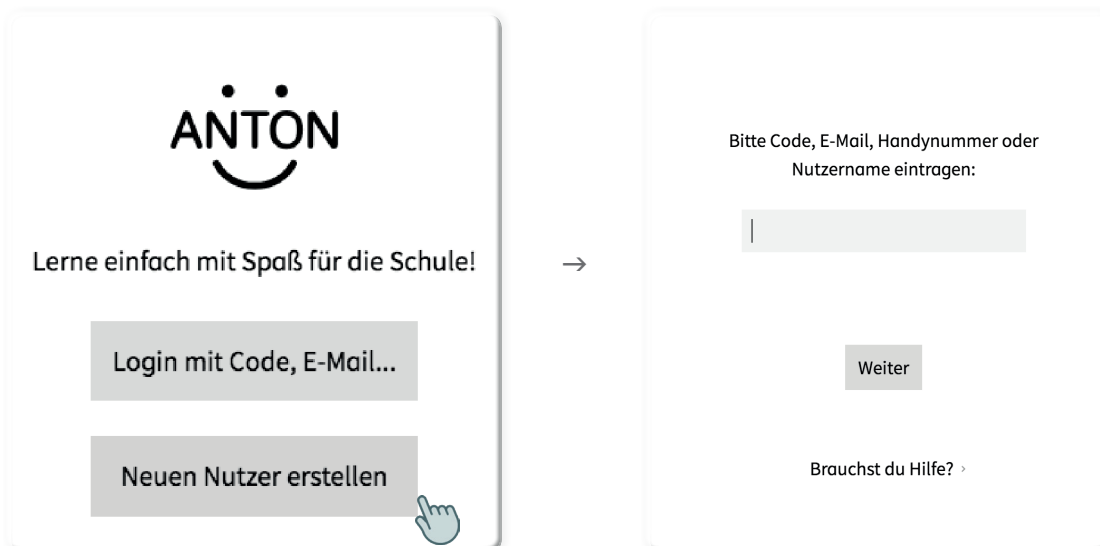
### Gruppenzugehörigkeit bestätigen lassen

Es gibt hierbei zwei Möglichkeiten:

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



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



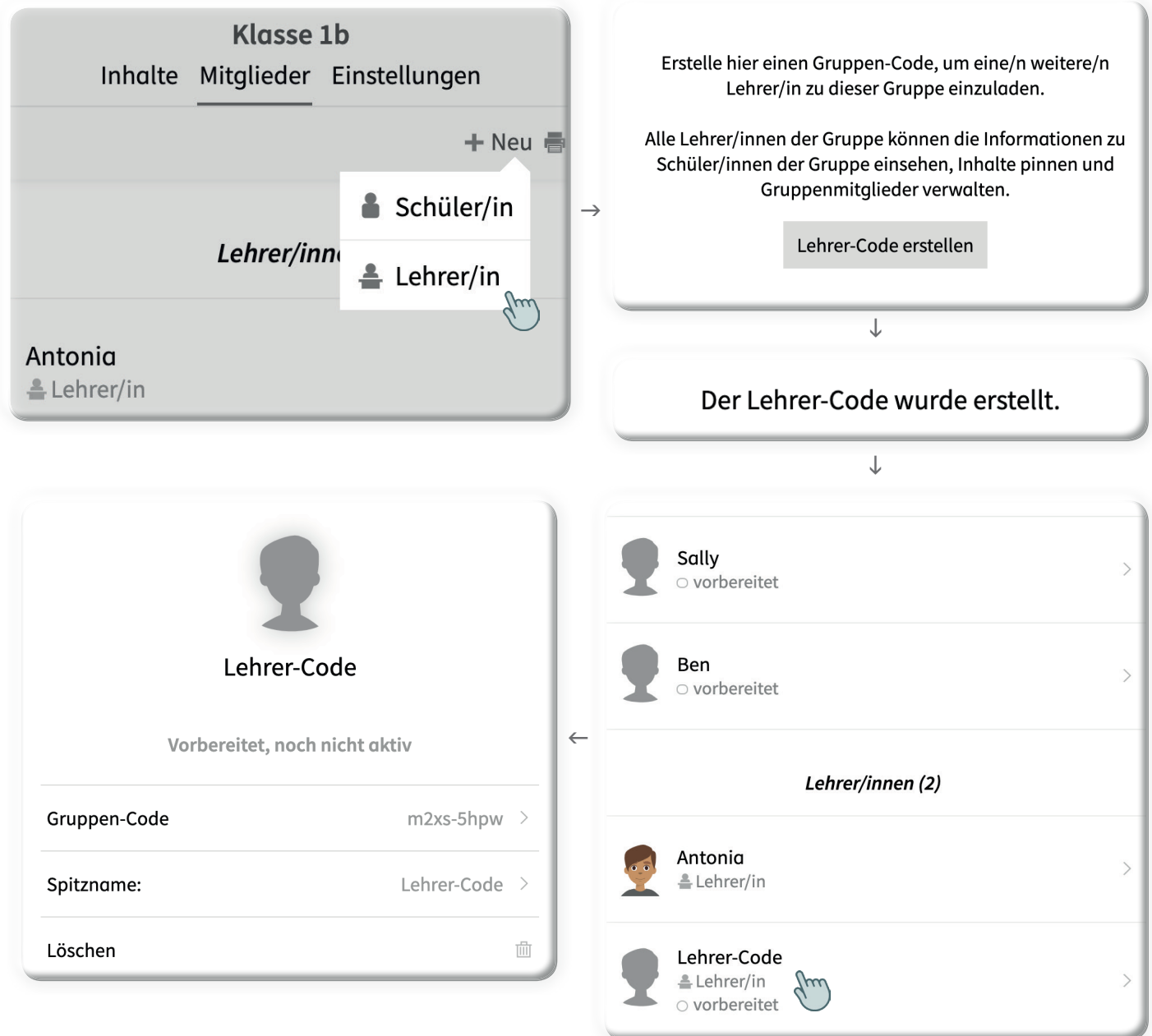
# 4

## Mitglieder einer Gruppe hinzufügen

### Lehrer/innen

#### II. Lehrer/innen hinzufügen

Einer Gruppe können auch beliebig viele Lehrkräfte zugeordnet werden. Diese erhalten durch die Aufnahme in die Gruppe die gleichen Rechte, um Schüler/innen beispielsweise Aufgaben zuzuweisen oder den Lernfortschritt zu verfolgen.



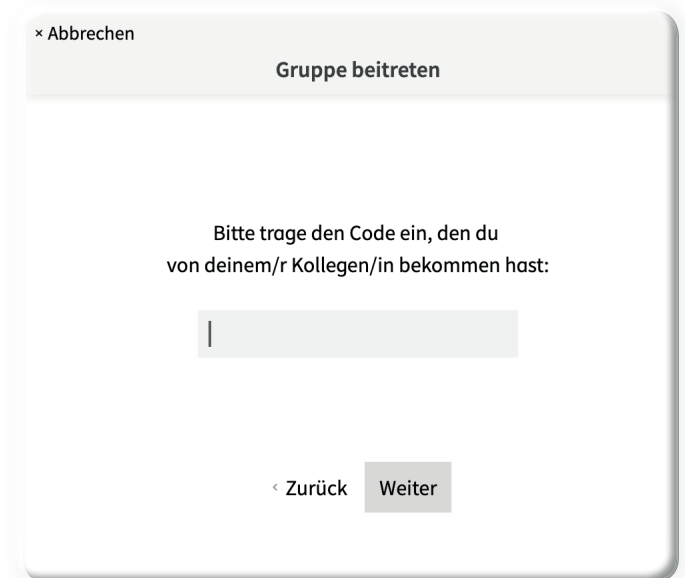
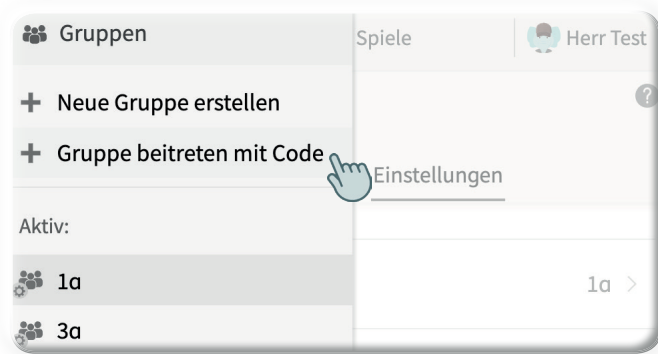
# 4

## Mitglieder einer Gruppe hinzufügen

### Lehrer/innen

#### Gruppenzugehörigkeit bestätigen

Lehrer/in müssen ähnlich wie Schüler/innen ihre Gruppenzugehörigkeit selbst noch bestätigen.



# 5 Übungen auswählen

## Pin erstellen

Als Lehrer/in kann man Gruppen Aufgaben zuweisen, die in einem bestimmten Zeitraum bearbeitet werden müssen – das nennt sich **pinnen**. Wie man einen Pin erstellt, erfährst du im Folgenden.

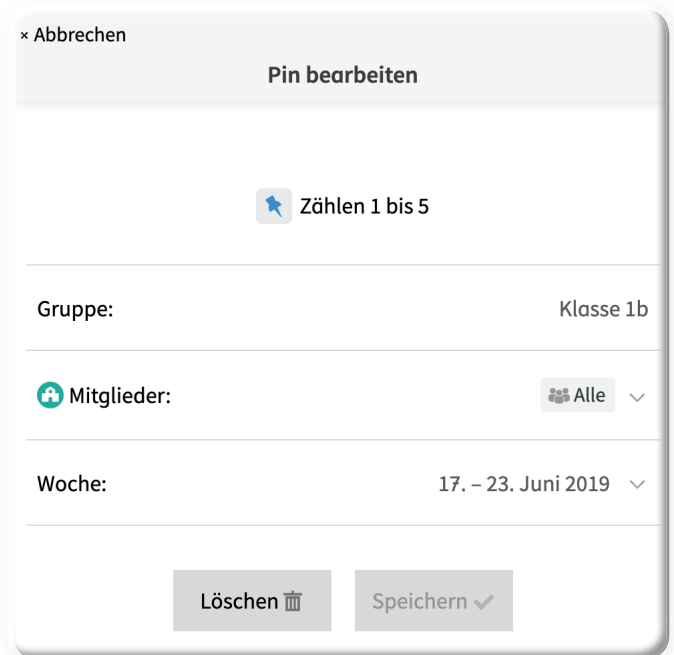
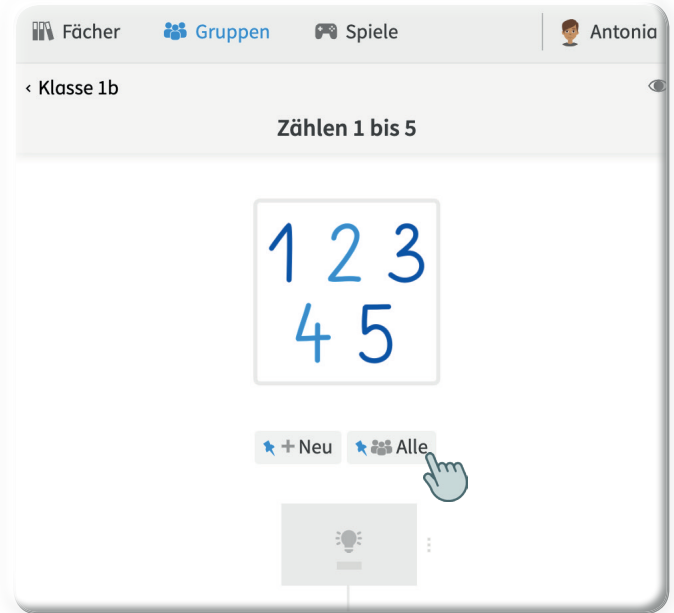
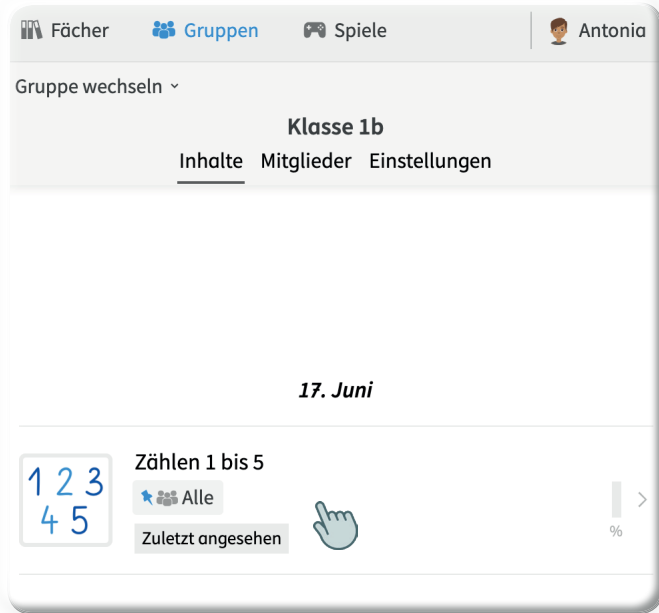




# 5 Übungen auswählen

## Pin bearbeiten und löschen

Einen einmal erstellten Pin kann man nachträglich bearbeiten und auch löschen.



# 6 Lernfortschritt beobachten

## Lernfortschritt

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

