

ANTON App

ANTON ist eine **Lern-App** für die Schule und kann über Tablet, Handy oder Browser im PC genutzt werden. Sie enthält über 100.000 Aufgaben, 200 interaktive Übungstypen, Erklärungen und Lernspiele für die Fächer Mathe, Deutsch, Sachunterricht, DaZ und Musik. Einige Kinder nutzen diese bereits privat. Durch den schulischen Account ist es dem jeweiligen Klassenlehrer dann möglich, der Klasse bestimmte Übungen zu pinnen und dessen Lernfortschritt in der App mitzuverfolgen. Der Lernfortschritt ist dabei für keinen anderen nur für den jeweiligen Lehrer einsehbar und gelangt nicht an Dritte.

1. App herunterladen oder im Browser öffnen

Um die ANTON App können auf dem Smartphone oder Tablet zu verwenden, muss die App im App Store heruntergeladen werden. Eine weitere Möglichkeit ist die App über den Browser Ihres Gerätes zu öffnen. Egal ob auf dem Computer, Smartphone oder Tablet, Dafür öffnen Sie den Browser auf Ihrem Gerät und geben www.anton.app in die Adresszeile ein. Alle weiteren Schritte sind bei App und Browser identisch.

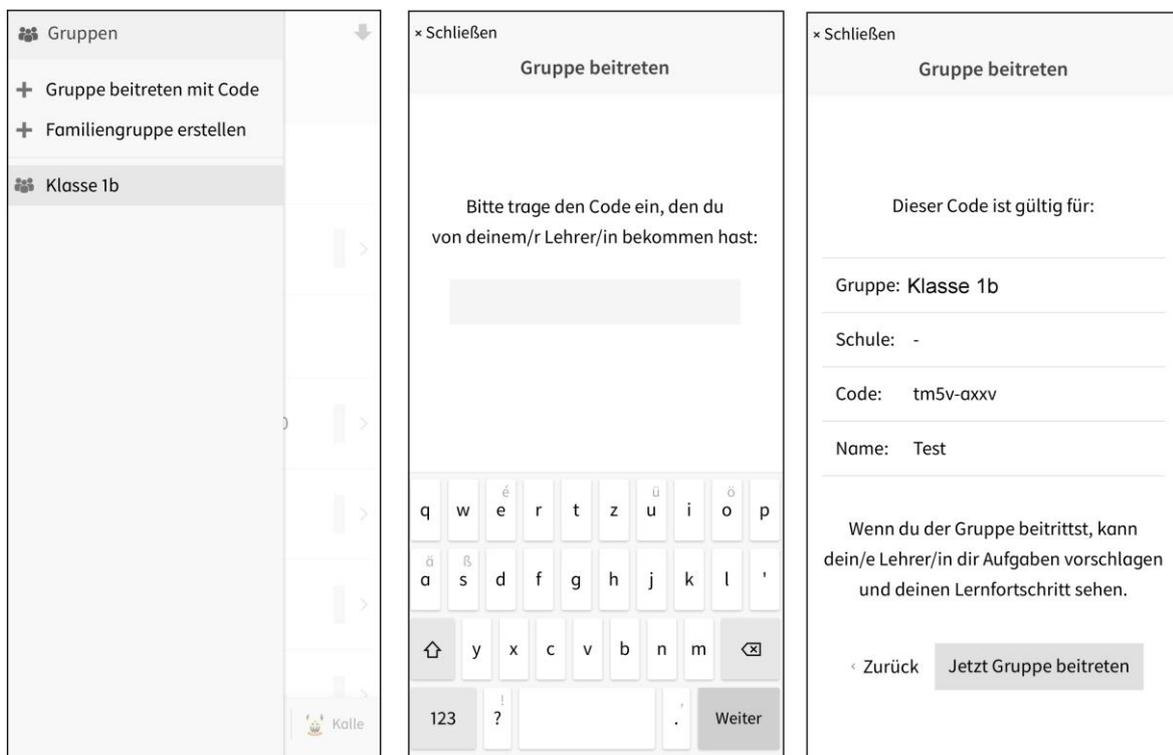
2. Anmeldung per Code

Möglichkeit 1: Ihr Kind hat bereits einen eigenen ANTON Account:

Wenn Ihr Kind bereits durch Sie bei Anton angemeldet wurde und diesen Account mit unserer Klassengruppe verknüpfen möchte, gehen Sie bitte wie folgt vor. Melden Sie sich mit dem bereits vorhandenen Account an und klicken Sie auf den Reiter Gruppen:

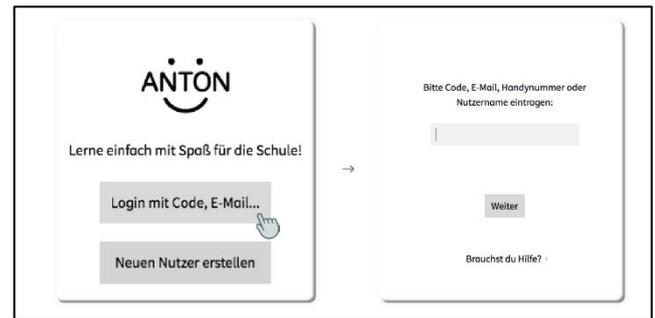
- Gruppe wechseln - Gruppe beitreten mit Code

Dort geben Sie bitte den Code ein, den Ihr Kind auf einem Zettel von seinem Klassenlehrer erhalten hat. Sie werden dann gebeten den Gruppeneintritt noch einmal zu bestätigen.

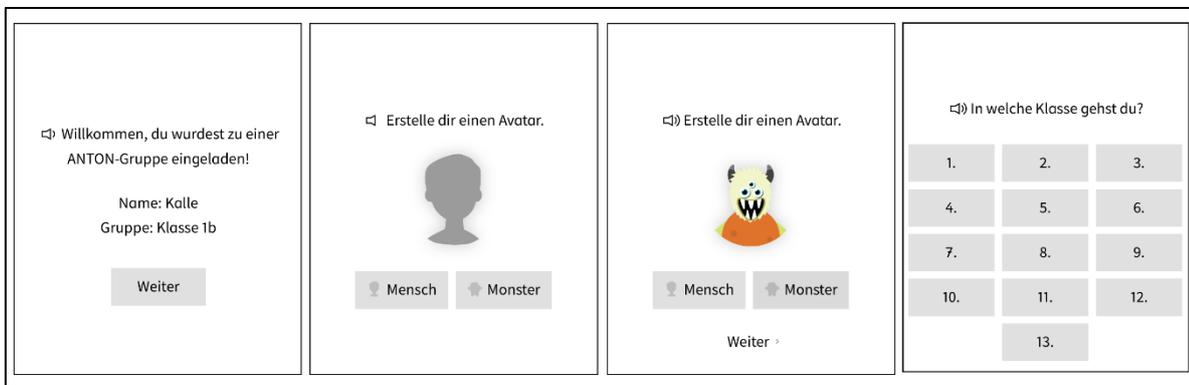


Möglichkeit 2: Ihr Kind besitzt noch keinen ANTON Account

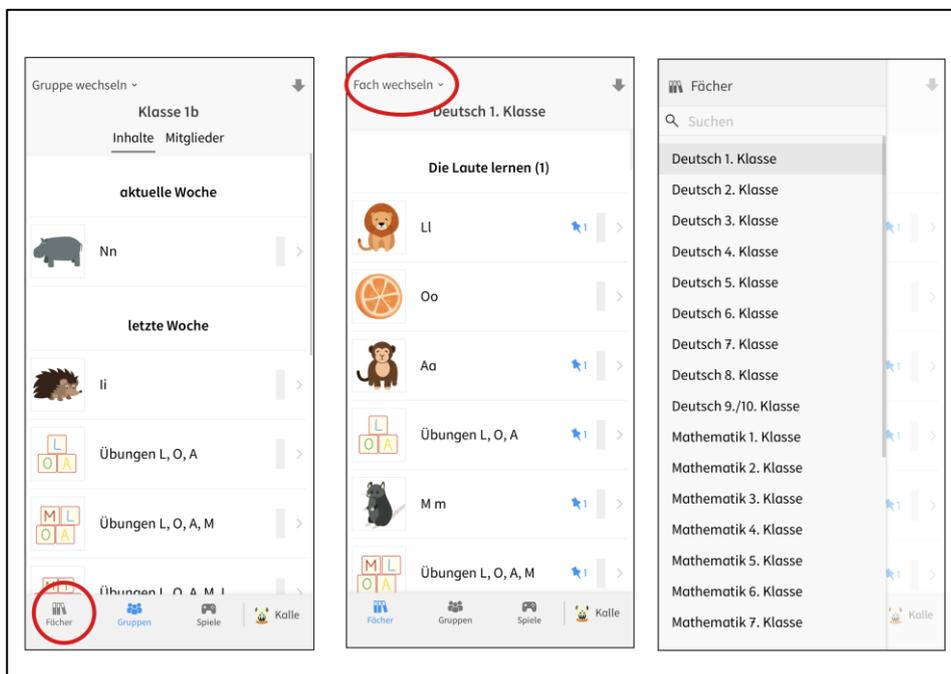
Jedes Kind hat von seinem Klassenlehrer einen Zettel bekommen, auf dem ein QR-Code und ein Anmeldecode vermerkt ist. Wenn Sie die Anton App erstmalig öffnen, wird Ihnen die Möglichkeit des Logins mit einem Code angeboten. Nach einem Klick dort drauf, werden Sie aufgefordert einen Code einzugeben oder alternativ einen QR-Code zu scannen. Dort geben Sie dann den Code von Ihrem Kind ein. Es ist dann automatisch von zuhause in dem, vom Klassenlehrer erstellten Account, eingeloggt.



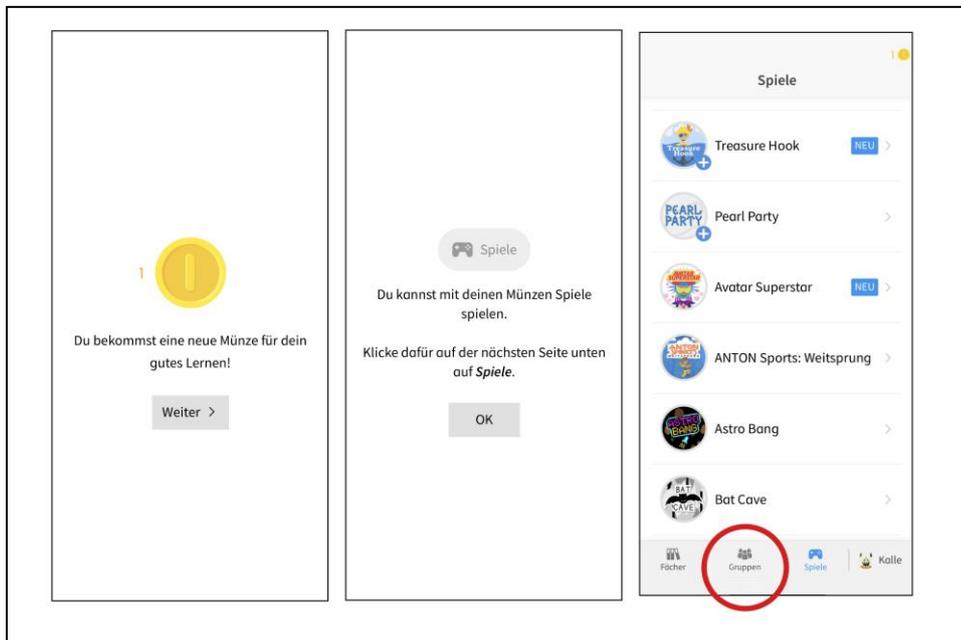
Zunächst müssen Sie Ihrem Kind einen Avatar (Monster oder Mensch) erstellen und angeben in welcher Klassenstufe es sich befindet. Danach kann es direkt losgehen.



Sie gelangen direkt in unsere Klassengruppe. In der Gruppe habe ich aktuelle Aufgaben für die Kinder „gepinnt“, die zu unseren Themen in der Schule passen. Darüber hinaus darf Ihr Kind sich selbstverständlich auch andere Übungen anschauen und ausprobieren. Zu anderen Aufgaben gelangen Sie mit einem Klick auf Fächer (unten links im Bildschirm). Dort können Sie dann alle Übungen für Deutsch 1. Klasse sehen. Mit einem weiteren Klick auf „Fach wechseln“ (oben rechts) können Sie in andere Fächer wechseln. Für Ihr Kind sind das die Fächer: Mathematik, Sachunterricht, Musik oder ggf. Deutsch als Zweitsprache.



Auch dort kann Ihr Kind sich Übungen anschauen und durchführen. Ihr Kind sammelt beim Üben automatisch Münzen, die es dann für Minispiele einlösen kann. In unsere Klassengruppe gelangen Sie jederzeit über den Punkt „Gruppen“.



Die Abmeldung erfolgt über einen Klick auf den Namen und rechts und den Button Abmelden. Der Code behält seine Gültigkeit, sodass Sie Ihr Kind auf beliebig vielen Geräten anmelden können. Durch den personalisierten Code hat ihr Kind ebenfalls die Möglichkeit auch in der Schule an den Schultablets im eigenen Account zu arbeiten.