

5 Lern-App – eSquirrel – Hiesl Dietmar

In diesem Kapitel erfahren Sie

- ✓ Was eSquirrel ist.
- ✓ Wie Sie mit eSquirrel SchülerInnen in ihrem Fach unterstützen können.
- ✓ Wie Sie mit eSquirrel Hausübungen und Quizze erstellen können.

In welchem Bereich unterstützt dieses Programm

- ✓ In allen Schulfächern (unter anderem: Digitale Grundbildung)

Was sind die Voraussetzungen

- ✓ Internetzugang
- ✓ Es muss ein Benutzerkonto angelegt werden.

Wo finden Sie dieses Programm

- ✓ www.esquirrel.com

Wichtige neue Funktionen

- ✓ Neuer Workflow mit simplerem Design (1.1.2023)
- ✓ Einfache Anleitung in 4 Schritten verfügbar (1.1.2023)

Nachteile

- ✓ Um als Lehrkraft mit eSquirrel zu arbeiten, muss eine Klassenlizenz gekauft werden.

Kurzbeschreibung

eSquirrel ist eine spielebasierte E-Learning-Plattform für Lehrkräfte und Schüler, sowie Unternehmen mit derzeit 150 Büchern von über 15 Verlagen.

Mit eSquirrel können Kurse zu verschiedenen Schulbüchern oder ein Maturatraining gebucht werden, Lehrkräfte können die App in den Unterricht integrieren und für Hausübungen oder Tests verwenden. Der Vorteil für die Lehrkräfte: Sie müssen einzelne Aufgaben nicht selbst korrigieren, sondern erhalten dank Learning Analytics detailliert Auskunft über Stärken und Schwächen des jeweiligen Schülers. Auch die SchülerInnen erhalten direktes Feedback und können ihre Lern-

fortschritte selbst messen. Die App ist in punkto Funktionen und Design gaming-basiert. In verschiedenen Levels sammeln die Kinder für jede richtige Frage Nüsse. Je mehr Nüsse gesammelt werden, desto besser sind die Schüler im jeweiligen Fachgebiet.

Die Lernplattform bietet sowohl SchülerInnen als auch LehrerInnen zahlreiche unschätzbare Vorteile. Sie ist vom Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung mit dem Gütesiegel „Lern-Apps“ zertifiziert und wird von der 2. Klasse Volksschule bis zur Berufsreifeprüfung, Matura und zum Studium empfohlen.

Viele Bücher können über die herkömmliche Schulbuch-Aktion von der Lehrkraft bestellt werden.

Funktionsbeschreibung

Account erstellen

Rufen Sie zu Beginn die Seite www.esquirrel.com auf.

Abbildung 1: Hier erstellen Sie ihren Account.

Nach Eingabe Ihrer Daten bekommen Sie eine Bestätigungsnachricht als Mail (wenn Sie sich mit einer Mailadresse registriert haben) oder als SMS (wenn Sie sich mit Ihrer Handynummer registriert haben). Klicken Sie auf den Ihnen zugesandten Link, um die Account-Erstellung abzuschließen. Anschließend können Sie sich mit Ihren Zugangsdaten ganz einfach anmelden.

Klasse anlegen

Neue Klasse anlegen

Klassenlizenz 🐿

Basierend auf

— Mögliche Kurse: —

Klasse/Gruppe

SA / Erwachsenenkurs / ...

Ihre Klasse benötigt Plätze für ihre SchülerInnen

Ich besorge/kaufe die Plätze für meine SchülerInnen.

Meine SchülerInnen besorgen sich die Plätze selbst. ⓘ

Sie erwerben die Plätze gesammelt für Ihre SchülerInnen. Sie können dies zuvor 1 Monat gratis testen und danach verlängern. Ohne automatische Verlängerung.

Plätze ⓘ

3

Sie haben eSquirrel als E-Book PLUS bestellt oder lösen den Code am Buch ein? Dann wählen Sie "Meine SchülerInnen besorgen sich die Plätze selbst".

Auf Rechnung oder über Schulbuchaktion zum gleichen Preis in unserem Katalog bestellen

[Klasse anlegen](#) [Abbrechen](#)

Abbildung 2: Hier können Sie ihre Klasse anlegen.

Erstellen Sie eine neue Klasse basierend auf den fix- und fertig erstellten Kursen, meist zu ausprobierten Schulbüchern.

Anmeldung SchülerInnen

Nachdem Sie eine Klasse erstellt haben, erhalten Sie einen Klassencode, den Sie Ihren SchülerInnen mitteilen. Diese melden sich in der eSquirrel-App selbstständig an und treten Ihrer Klasse bei, indem sie den Klassencode eingeben oder scannen.

Neue Klasse erfolgreich erstellt!

Ihre Klasse wurde erfolgreich erstellt.
Teilen Sie den Klassencode Ihren SchülerInnen mit. In der App oder im Web klicken sie auf "Klasse beitreten" und geben den Klassencode ein oder scannen ihn als QR-Code. Den Code können Sie auch noch später unter "Verwalten" einsehen.
Falls sich Ihre SchülerInnen die Plätze selbst besorgen, müssen sie dies zuerst tun. Sie müssen also den Code vom Buch einlösen oder den Kurs in der App kaufen, bevor sie den Klassencode scannen.

Klassencode: FPDGEEUT



Abbildung 3: Mit diesem Code können sich die SchülerInnen anmelden.

LehrerInnen-Portal & SchülerInnen-Portal

Im LehrerInnen Portal können Sie einerseits neue Klassen anlegen bzw. auch neue Lehrbücher (z. B. aus anderen Fächern) hinzufügen.

Nutzen Sie Lerninhalte und -materialien folgender Fächer

<ul style="list-style-type: none"> ✓ Angewandte Mathematik (Maturavorbereitung) ✓ Ausbildung ✓ Bildungs- und Berufsorientierung ✓ Biologie und Umweltkunde ✓ Chemie ✓ Deutsch ✓ Deutsch als Zweit- und Fremdsprache (DaF/DaZ) ✓ Digitale Grundbildung ✓ Englisch ✓ Französisch 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Geografie und Wirtschaftskunde ✓ Geschichte ✓ Latein ✓ Mathematik ✓ Medizin ✓ Physik ✓ Sachunterricht ✓ Spanisch ✓ Ukrainisch ✓ Wirtschaft und Recht
--	---

Abbildung 4: Auswahl der möglichen Schulfächer.

The screenshot shows the eSquirrel web portal interface. At the top, there is a navigation bar with the eSquirrel logo and tabs for 'AutorIn', 'LehrerIn' (which is active), 'Student', 'Hilfe', and 'Katalog'. Below this, a breadcrumb trail reads 'LehrerInnen-Portal'. The main content area features three large buttons: 'Klassen', 'Pakete', and 'Archiv'. Under the 'Klassen' button, a specific class entry is shown for 'Digitale Grundbildung' (3a), with a 'Verwalten' button. At the bottom of this section, there are two buttons: '+ Neue Klasse' and 'Voucher'.

Abbildung 5: Möglichkeit neue Klassen anzulegen, als auch neue Lehrbücher auszuwählen.

Zusätzlich können Sie Ihre Klasse(n) verwalten, Lernfortschritte der SchülerInnen beobachten, Schüleranfragen beantworten, sowie Quiz & Arbeitsblätter erstellen (auf welche anschließend noch näher eingegangen werden).

3a

Klassencode : TUHDBQHJN QR-Code anzeigen Anleitung für SchülerInnen

<https://store.esquirrel.at/download?classCode=TUHDBQHJN> Kopieren

Klasse archivieren Klasse löschen

LehrerInnen verwalten

- Dietmar Hiesl (dietmar.hiesl@ph-ooe.at)

LehrerIn **Abbildung 7: Lernfortschritte**

SchülerInnen verwalten

Angemeldete SchülerInnen Exportieren

- Dietmar Hiesl (dietmar.hiesl@ph-ooe.at) Entfernen Umbenennen

Plätze verwalten

Anzahl	Aktivierungsdatum	Ablaufdatum	Status
12	2023-01-10	2023-07-10	Aktiv

Abbildung 6: Klassenverwaltung

Lernfortschritte

Gesamtübersicht – Hier klicken, um Details zu Kapiteln und Quests zu sehen. Details einblenden

			Name			Punkte
47	8	0		0	748	2.992
0	0		Dietmar Hiesl	0	0	0 (0%)
0	0		Ø	0	0	0 (0%)

SchülerInnen, die Ihre Hilfe benötigen : 0

♥ vom eSquirrel-Team

Abbildung 8: Anfragen von SchülerInnen

Im SchülerInnen-Portal finden diese unter anderem ihre Aufgaben (welche von der Lehrkraft zur Verfügung gestellt werden), sowie eine Rangliste, wo sie ihre bisher erbrachten Leistungen abrufen können.

← Digitale Grundbildung

Gesellschaftliche Aspekte von Medienwandel und Digitalisierung

<p>Digitalisierung - Sichere Passwörter</p> <p>0/19 🍎</p>	<p>Digitalisierung - Sicherheit am</p> <p>0/18 🍎</p>	<p>Digitalisierung - Sicherheit am PC</p> <p>0/16 🍎</p>	<p>Digitalisierung - Profile im Netz</p> <p>0/14 🍎</p>
<p>Chancen - Grenzen - Digitaler Alltag</p> <p>0/16 🍎</p>	<p>Chancen - Grenzen - Digitale Berufe</p> <p>0/20 🍎</p>	<p>Chancen - Grenzen - geplanter Verschleiß</p> <p>0/11 🍎</p>	<p>Gesundheit - Ergonomie</p> <p>0/15 🍎</p>

Abbildung 9: Aufgaben für die SchülerInnen

← Rangliste (Top 33%)

Dietmar Hiesl

1 von 1

🍎 x1 0	🍎 x2 0	🍎 x3 0	🍎 x4 0
-----------	-----------	-----------	-----------

Deine Punkte: 0

Abbildung 10: Leistungsübersicht für die SchülerInnen

Übungen

Inhaltsverzeichnis

Um den Inhalt einer Quest zu sehen, *einfach auf die Quest klicken*. Hausaufgabe durch Klick auf das -Symbol geben.

(1) Gesellschaftliche Aspekte von Medienwandel und Digitalisierung

-  Quest 1. Digitalisierung - Sichere Passwörter 
-  Quest 2. Digitalisierung - Sicherheit am Smartphone 
-  Quest 3. Digitalisierung - Sicherheit am PC 
-  Quest 4. Digitalisierung - Profile im Netz 
-  Quest 5. Chancen - Grenzen - Digitaler Alltag 
-  Quest 6. Chancen - Grenzen - Digitale Berufe 
-  Quest 7. Chancen - Grenzen - geplanter Verschleiß 
-  Quest 8. Gesundheit - Ergonomie 

(2) Informations-, Daten- und Medienkompetenz

-  Quest 1. Suchen und finden - Grundlagen 
-  Quest 2. Suchen und finden - Angewandte Suche 
-  Quest 3. Vergleichen und bewerten - Urheberrecht 
-  Quest 4. Vergleichen und bewerten - Quellenkritik 
-  Quest 5. Vergleichen und bewerten - mediale Darstellung und Stereotype 
-  Quest 6. Vergleichen und bewerten - Umgang mit Informationssystemen 
-  Quest 7. Organisieren - digitale Ablage 
-  Quest 8. Organisieren - Ordnerstrukturen 
-  Quest 9. Teilen - Datenschutz 
-  Quest 10. Teilen - Informationen teilen 

Abbildung 11: Übersicht der Themen für die Übungen

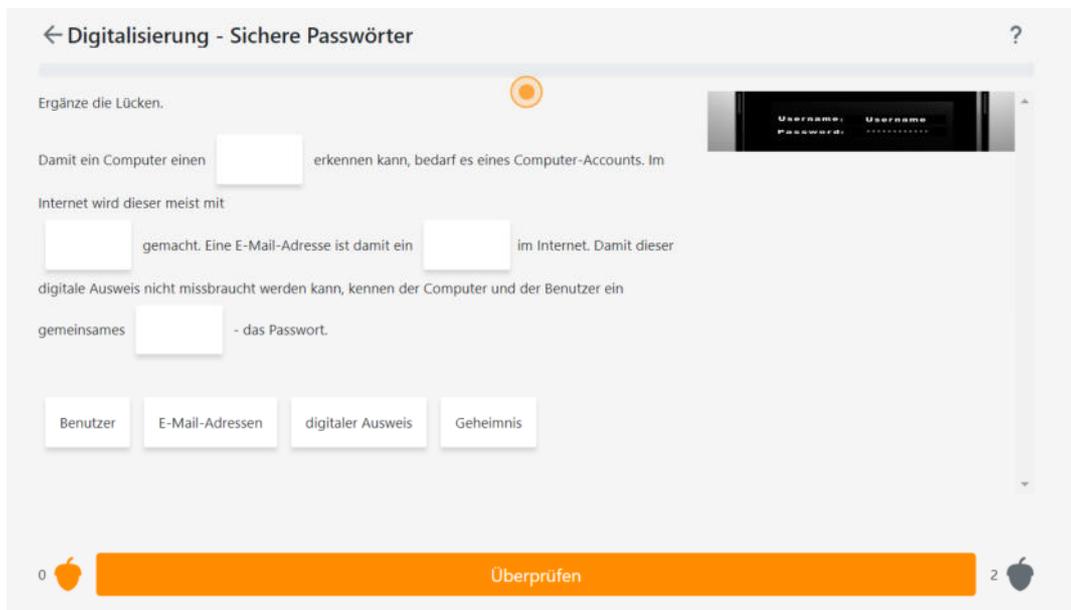


Abbildung 12: Beispiel eines Lückentextes

SchülerInnen üben direkt im Unterricht den gelernten Stoff und können diesen interaktiv zusammen mit der Lehrkraft wiederholen.

Aufbau des Unterrichts: LehrerInnen gehen im Präsenzunterricht den regulären Stoff für die geplante Unterrichtseinheit durch. Die eSquirrel App wird direkt in der Klasse während dem Unterricht eingesetzt. SchülerInnen wiederholen das Gelernte sofort und erarbeiten Aufgaben zum Unterrichtsthema.

Wie vorgehen?

1. Den gewünschten Kurs auswählen.
2. Zum Inhalt, Hausübung gehen – hier wird der ganze Inhalt des Kurses angezeigt.
3. Alle Quests sperren, die für die Stunde nicht gebraucht werden.
4. Fertig ist die Vorbereitung für den Unterricht.
5. Nutzen Sie die Funktion „Aufzeigen“ mit Ihren SchülerInnen. Diese können bei einzelnen Fragen auf das Fragezeichen rechts oben klicken und „Frage an LehrerIn stellen“ klicken. Sie können die Fragen direkt einsehen (Schalfläche „Schüleranfragen“) und im Unterricht beantworten oder für die kommende Einheit sammeln.

Vorteile

Dank den spielerischen Aspekten der App können sich SchülerInnen mit MitschülerInnen duellieren. LehrerInnen können den Unterrichtsstoff kreativ verarbeitet im Unterricht einsetzen. Die Stunde gestaltet sich abwechslungsreicher und spielerischer. Durch die „Aufzeigen“-Funktion können Sie direkt auf Fragen eingehen.

Hausübungen

SchülerInnen können den gelernten Stoff als interaktive und digitale Hausaufgaben zu Hause beantworten.

Aufbau des Unterrichts: LehrerInnen gehen im Präsenzunterricht den regulären Stoff für die geplante Unterrichtseinheit durch. Es wird vor Ort in der Schule mit der eSquirrel App noch nicht gearbeitet. Als Hausaufgabe werden Quest aus dem eSquirrel-Kurs aufgegeben.

Wie vorgehen?

1. Den gewünschten Kurs auswählen
2. Zum Inhalt, Hausübung gehen – hier wird der ganze Inhalt des Kurses angezeigt
3. Quests auswählen, die als Hausaufgabe gemacht werden sollen
4. Auf die Sanduhr neben der Quest klicken und einen Tag mit Uhrzeit auswählen
5. Fertig ist die Vergabe der Hausaufgabe.

Inhaltsverzeichnis

🔒 Alle sperren

Um den Inhalt einer Quest zu sehen, *einfach auf die Quest klicken*. Hausaufgabe durch Klick auf das ⌚-Symbol geben.

(1) Gesellschaftliche Aspekte von Medienwandel und Digitalisierung 🔒 Alle sperren

☑️ 🔒 Quest 1. Digitalisierung - Sichere Passwörter ⌚

☑️ 🔒 Quest 2. Digitalisierung - Sicherheit am Smartphone ⌚ 0/ 1

☑️ 🔒 Quest 3. Digitalisierung - Sicherheit am PC ⌚ 0/ 1

Abbildung 13: Hausübungsbeispiele

Vorteile

SchülerInnen können spaßig den Unterrichtsstoff wiederholen und sich für den weiteren Unterricht vorbereiten. LehrerInnen müssen nicht jede Hausaufgabe von jeder Schülerin oder Schüler einzeln korrigieren. Mit den Learning Analytics werden alle Aufgaben automatisch ausgewertet und LehrerInnen sehen, welche SchülerInnen sich bei welcher Aufgabe schwergetan haben bzw. welche schon perfekt beherrscht wird.

Quiz erstellen

Aufbau des Unterrichts: LehrerInnen stellen im eSquirrel-Portal in wenigen Minuten ein Quiz zusammen. Zu Beginn der Einheit werden die SchülerInnen aufgefordert, die App zu öffnen und innerhalb einer festgelegten Zeit das Quiz zu absolvieren. Die Ergebnisse können direkt im Anschluss anhand der Daten mit den SchülerInnen besprochen werden.

Wie vorgehen?

1. Den gewünschten Kurs auswählen
2. Zu „Quiz erstellen“ gehen, Namen & Dauer vergeben und „Quiz erstellen“
3. Klicken Sie auf die erstellte Stundenwiederholung und wählen Sie aus allen Fragen des eSquirrel-Kurses aus
4. Klicken Sie auf „Quiz ansetzen“ und setzen Sie ein Datum fest
5. Alternativ: Drucken Sie das Quiz aus und teilen Sie es in der Klasse aus.
6. SchülerInnen erhalten auf ihrer Seite Info, dass Quiz erstellt wurde, und versuchen es in der vorgegebenen Zeit zu lösen.

Inhalt, Hausaufgabe Lernfortschritte Schüleranfragen Quiz & Arbeitsblätter Verwaltung

← Zurück | Digitalisierung - Sichere Passwörter

1 Ergänze die Lücken.

Damit ein Computer einen **Benutzer** erkennen kann, bedarf es eines Computer-Accounts. Im Internet wird dieser meist mit **E-Mail-Adressen** gemacht. Eine E-Mail-Adresse ist damit ein **digitaler Ausweis** im Internet. Damit dieser digitale Ausweis nicht missbraucht werden kann, kennen der Computer und der Benutzer ein gemeinsames **Geheimnis** - das Passwort.

Zusätzliche falsche Antworten:
-

2 Wie lautet das gemeinsame Geheimnis eines Computers und eines Benutzers?

- Passwort ✓
- Account
- E-Mail-Adresse
- digitaler Ausweis

3 Fülle die Lücken.

Da Computer mehrere Milliarden Berechnungen pro Sekunde durchführen können, müssen **Passwörter** besonders sicher sein. Als sicher gilt: möglichst **lange**, möglichst viele **verschiedene Zeichen**, also Groß- und Kleinschreibung, **Sonderzeichen** wie ein ! oder ein , und **Ziffern**. Je mehr unterschiedliche Zeichen verwendet werden, desto schwieriger ist es für andere, und vor allem für andere Computer, das Passwort durch Ausprobieren zu erraten.

Zusätzliche falsche Antworten:
-

Abbildung 14: Quizfragen auswählen

Quiz durchführen

Datum

January 2023						
Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat	Sun
28	27	28	29	30	31	01
02	03	04	05	06	07	08
09	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31	01	02	03	04	05

Startzeit des Quizzes

22 : 04

Das Quiz wird für alle Schülerinnen erstellt, die jetzt in Ihrer Klasse sind.

Schüler können auch nach Ende der Quizdauer das Quiz abgeben. Sie sehen dann allerdings in der Auswertung, dass der Schüler es nicht zeitgerecht abgegeben hat. Um die Abgabe zum Quiz definitiv zu sperren, müssen Sie in der Quiz-Auswertung das Quiz explizit abschließen.

Quiz durchführen Abbrechen

Abbildung 15: Quiz-Termin ansetzen

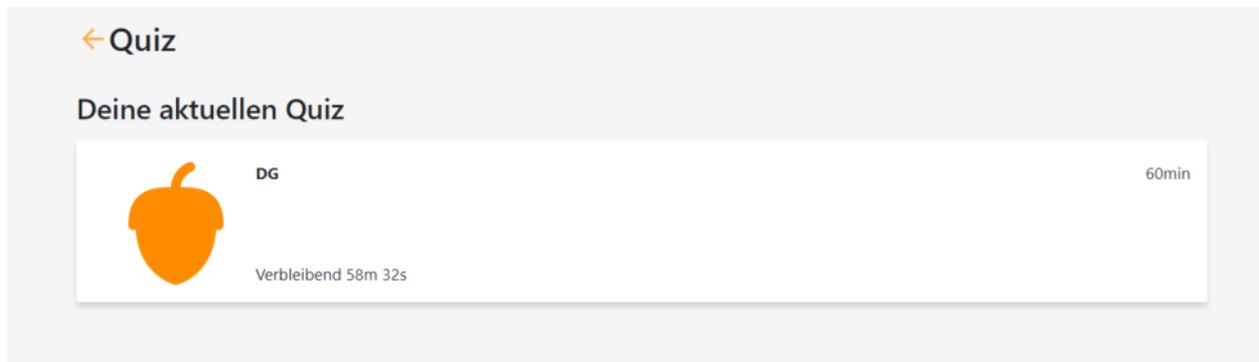


Abbildung 16: SchülerInnen erhalten Info

Vorteile

Sie haben die Stundenwiederholung innerhalb weniger Minuten erstellt und in Sekunden ausgewertet. Die Ergebnisse können Sie direkt besprechen und darauf eingehen. SchülerInnen sehen nicht mehr nach jeder Frage, ob diese RICHTIG oder FALSCH beantwortet wurde, aber sie sehen am Ende des Quizzes ihr Resultat.

Kosten

eSquirrel ist leider nicht kostenlos (es gibt nur wenige kostenlose Features). Um aber als Lehrkraft in einer Schule mit eSquirrel zu arbeiten benötigen Sie eine Klassenlizenz.

Die Klassenlizenz ist ein zeitlich begrenzter Zugang zu digitalen Lernmaterialien speziell zu einem Schulbuch oder Unterrichtsmaterialien. Sie wird einmal für einen bestimmten Zeitraum und eine festgelegte Anzahl an SchülerInnen gekauft und wird nicht automatisch verlängert. Mit der Klassenlizenz haben Sie die Möglichkeit alle Funktionen des LehrerInnen-Portals zu nutzen. Im Vergleich zur Einzellizenz ist hier der Preis pro SchülerIn günstiger. Sie als LehrerIn erhalten immer einen kostenlosen Zugang!

Es gibt auch die Möglichkeit, dass alle SchülerInnen einer Klasse die Einzellizenz selbst kaufen. Hier wählen Sie bei der Bestellung „Meine SchülerInnen besorgen sich die Plätze selbst.“

Um eine Klassenlizenz zu erhalten, gibt es 3 Möglichkeiten:

Automatisiert bestellen

Bestellen Sie die Klassenlizenz automatisiert über das LehrerInnen-Portal. Dafür müssen Sie sich vorab in unserem Portal registrieren. Sie können hier im Katalog nach Ihrem gewünschten Kurs suchen. Wählen Sie dort „Klassenlizenz (sofort loslegen)“ aus und Sie werden direkt zum richtigen Kurs im Portal geführt. Dort bezahlen Sie gesammelt für Ihre SchülerInnen direkt via Kreditkarte oder PayPal. (oder Ihre SchülerInnen besorgen sich die Plätze selbst, siehe oben.)

Ihr Vorteil: Plätze sind sofort verfügbar und Sie können sofort loslegen.

Keine Schulnummer notwendig – jeder kann bestellen. Bestellbar ab 3 SchülerInnen.

Auf Rechnung bestellen

Bestellen Sie die Klassenlizenz zum gleichen Preis auf Rechnung oder über Unterrichtsmittel eigener Wahl der Schulbuchaktion.

- Gleiche Konditionen und gleicher Preis wie bei automatisierter Bestellung.
- Bestellungen über Unterrichtsmittel eigener Wahl der Schulbuchaktion für österreichische Schulen. Das funktioniert so:
 1. 15% des Budgets der Schulbuchaktion ist für Unterrichtsmittel eigener Wahl reserviert. Sie klären die Verfügbarkeit des Budgets mit der Schulleitung ab.
 2. Sie bestellen auf Rechnung (wählen Sie hier im Katalog bei Ihrem gewünschten Kurs „Klassenlizenz (per Rechnung)“ aus), geben im Check-Out Ihre Schulkennzahl an und wählen „als Unterrichtsmittel eigener Wahl bestellen“ an.
 3. Sie erhalten eine Rechnung mit Voucher-Codes zum Einlösen, die Sie per Schulstempel und Unterschrift bestätigen und an uns zurückschicken.
 4. Wir lösen die Rechnung beim zuständigen Finanzamt ein.

Als E-Book Plus der Schulbuchaktion bestellen (gilt nur für Österreich)

Bestellen Sie im Rahmen der Bestellungen zur Schulbuchaktion das gewünschte Buch als E-Book Plus. Dabei erhalten Sie die dazugehörigen approbierten eSquirrel-Kurse kostenlos

Kostenlos testen

Testen Sie jeden eSquirrel-Kurs mit beliebig vielen SchülerInnen 1 Monat gratis. Zur Anmeldung ist keine Kreditkarte erforderlich. Nach Ablauf der Probezeit erfolgt keine automatische Verlängerung. Sie müssen den Kurs nicht extra kündigen.

Fazit

Ist eSquirrel hilfreich? Auf jeden Fall. Laut Meinung von schule.at „sparen Sie durch automatisierte Auswertungen von Hausübungen und Tests Zeit, Papier und Nerven.“ Bei uns an der MS Baumgartenberg wird eSquirrel derzeit vereinzelt von KollegInnen eingesetzt. Diese sind absolut überzeugt von dieser App. Ich absolviere gerade meine ersten „Gehversuche“ mit eSquirrel und finde durchaus Gefallen daran. Sie ist hochprofessionell aufbereitet und gerade im Fach „Digitale Grundbildung“ kann ich mir den Einbau in den Unterricht richtig gut vorstellen. Auch die Möglichkeit, Hausübungen und Quizze sehr einfach aufzubereiten spricht für sich. Ich finde, dass eSquirrel eine absolute Bereicherung für den Schulalltag darstellen kann und Schülerinnen und Schüler in „Eigenarbeit“ gut in ihrem eigenen Tempo vorankommen können. Und damit zur Folge auch vieles an wertvollen Inputs mitnehmen können.

Quellen

<https://esquirrel.com/at/ihr-digitaler-lernbegleiter/>

<https://www.schule.at/tools-apps/tools-fuer-interaktives-und-multimediales-lernen-bzw-ueben/esquirrel>

<https://brutkasten.com/nach-zertifizierung-durch-ministerium-esquirrel-vervielfacht-die-userzahl/>