

Einführung ANTON-APP



ANTON ist eine Lern-App für die Schule. Die App bietet eine Vielzahl von altersgemäßen Aufgaben, Übungen und Lernspielen für die Fächer Deutsch, Mathe, Sachunterricht, Biologie und Musik. Die Themen orientieren sich an den Lehrplänen der Regelschule für die Klassen 1-10.

Die Brüder-Grimm-Schule hat eine Schullizenz für die ANTON-App erworben, um ein zusätzliches Lernangebot für die Schüler*innen zu bereitzustellen.

1. App herunterladen / öffnen

Sie können die ANTON App kostenlos für das Tablet oder Smartphone aus dem App Store herunterladen (Android / IOS):

The screenshot shows the App Store page for the 'ANTON - Grundschule - Lernen' app. It features a large green 'Kostenlos' button, the ANTON logo, and a 'WEITERE INFORMATIONEN' button. Below these are two smartphone icons showing the app's interface. A red arrow points from the left side of the page towards the right side, where another screenshot of the app's interface is displayed. This second screenshot shows various educational content like letters, numbers, and animals, with a prominent 'ANTON' logo at the top. A blue 'LADEN' button is visible at the bottom of this second screenshot.

ANTON funktioniert aber auch ohne Download:

Sie müssen auf Ihrem PC, Tablet oder Smartphone einfach nur www.anton.app im Browser eingeben:

The screenshot shows a web browser window with the URL 'https://www.anton.app' in the address bar. The page header includes the ANTON logo and the text 'ANTON - Lerne kostenlos mit ...'. Below the address bar, there are navigation icons for back, forward, and search. At the bottom of the browser window, there are links for 'Meistbesucht', 'Aktuelle Nachrichten', and 'Google'.

Sie können ANTON natürlich auch auf mehreren Geräten benutzen (mit dem gleichen Code).

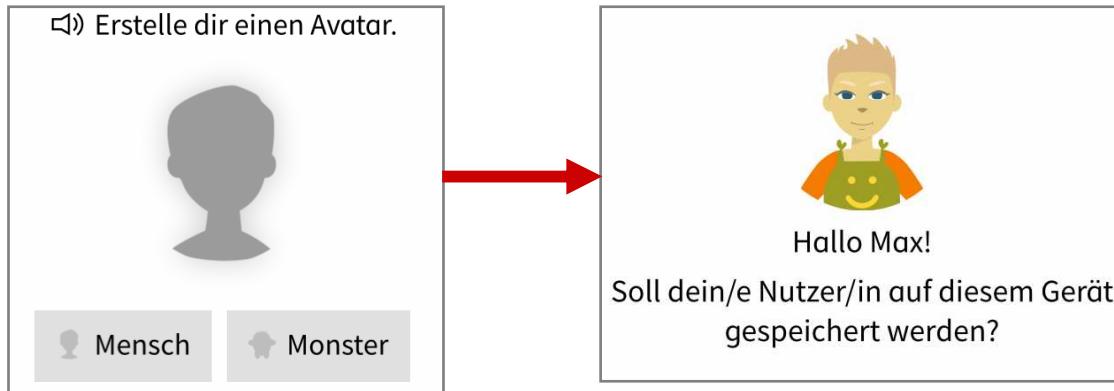
2. Anmelden und Figur auswählen

Geben Sie den 8-stelligen Code (z.B. A1b2-c3D4) ein, den Sie von Ihrer Lehrerin / Ihrem Lehrer erhalten haben:

Notieren Sie sich bitte den Code, da er immer für die Anmeldung benötigt wird. Wenn Sie den Code nicht mehr haben, können Sie ihn erneut von Ihrer Lehrerin / Ihrem Lehrer bekommen.



Nach der Anmeldung sehen Sie sofort das Profil, das Ihre Lehrerin / Ihr Lehrer für Ihr Kind angelegt hat. Als erstes kann man eine Figur („Avatar“) auswählen und gestalten:



3. Aufgaben auswählen und bearbeiten

Bei „Inhalte“ Sie finden die Aufgaben, die Ihre Lehrerin / Ihr Lehrer für Ihr Kind ausgewählt hat:



Sie können aber auch selber Aufgaben zu den verschiedenen Fächern heraussuchen und ausprobieren:

Fächer Gruppen Spiele Herr R...

Fach wechseln ▾

Mathematik 1. Klasse

Die Zahlen bis 10

1 2 3
4 5

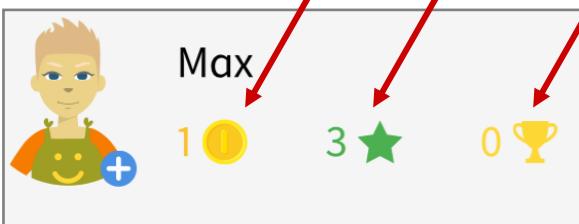
Zählen 1 bis 5 >

6 7 8
9 10

Zählen 6 bis 10 >

4. Münzen sammeln und spielen

Beim Bearbeiten der Aufgaben sammelt man Münzen, Sterne und Pokale:



Die Münzen benötigt man, um die Spiele der App zu spielen:

Fächer Gruppen Spiele Max 1

Spiele

ANTON Sports: Weitsprung >

Astro Bang >

5. Verlauf ansehen

Max
Person Inhalte Verlauf Drucken

Sonntag, 19.04.20

Mathematik 1. Klasse

Zählen 1 bis 5
10 ✓ 0 ✗ in 24 Sekunden

Im Verlauf kann man nachsehen, welche Aufgaben schon bearbeitet wurden und wie viele Aufgaben richtig waren.

Die Lehrer*innen können ebenfalls den Verlauf einsehen und den Lernfortschritt überprüfen.

Viel Spaß beim Lernen!