



GÜTESIEGEL  
LERN-APPS



eSquirrel  
Making textbooks playable

**So gelingt digital-gestütztes Unterrichten  
passend zu 200 Schulbüchern:  
Tipps und Tricks zum Einsatz von  
eSquirrel**



eSquirrel

# Mobile Learning

“Lerne wo immer, wann immer und was immer du willst”

Zerteilt Lerninhalte in kleine „learning nuggets“ (Micro Learning)

SchülerInnen sind **gewohnt Erklärungen am Smartphone** zu finden

80% der Youtube-Videos werden am Smartphone geschaut



eSquirrel

# Blended Learning

kombiniert von LehrerInnen geführter Präsenzunterricht und IT-unterstützte Selbstlernphasen

**sozialer Kontext** wird abgebildet



eSquirrel

# Gamification

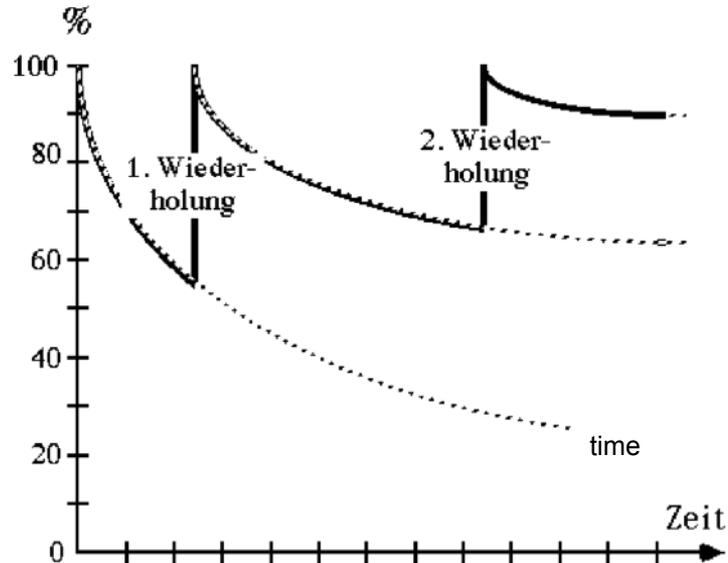
**Spielbasierte Umsetzung** von "Serious content"

Anreize wie in Spielen



# Effiziente zeitversetzte Wiederholungen ("spaced repetitions")

Vergessenskurve nach Ebbinghaus



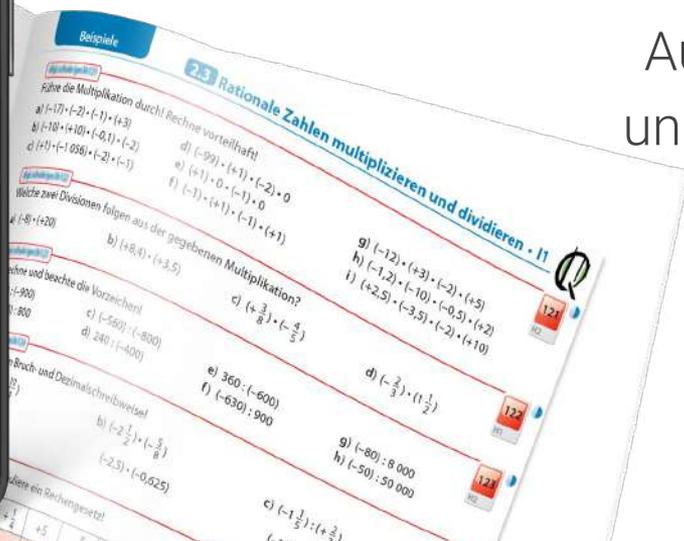
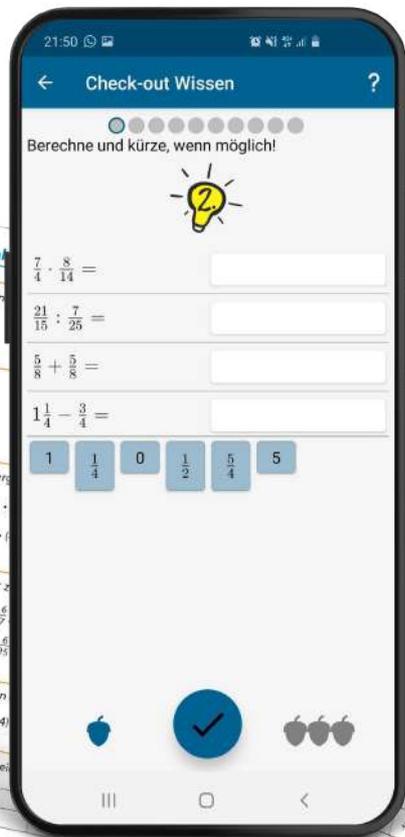
eSquirrel

# Lehr- und Lernbegleiter für das ganze Schuljahr

**Motiviert** lernen

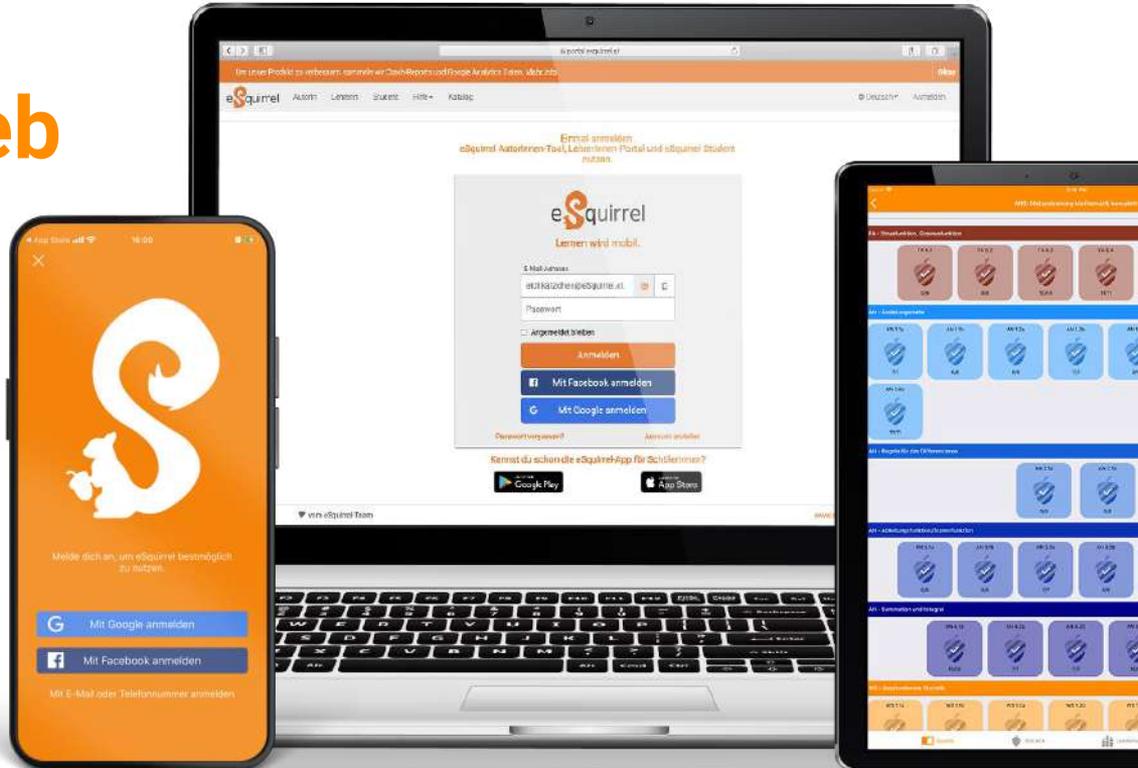
**Effizient** unterrichten

Auf Unterrichtsmaterialien  
und Lehrpläne **abgestimmt**



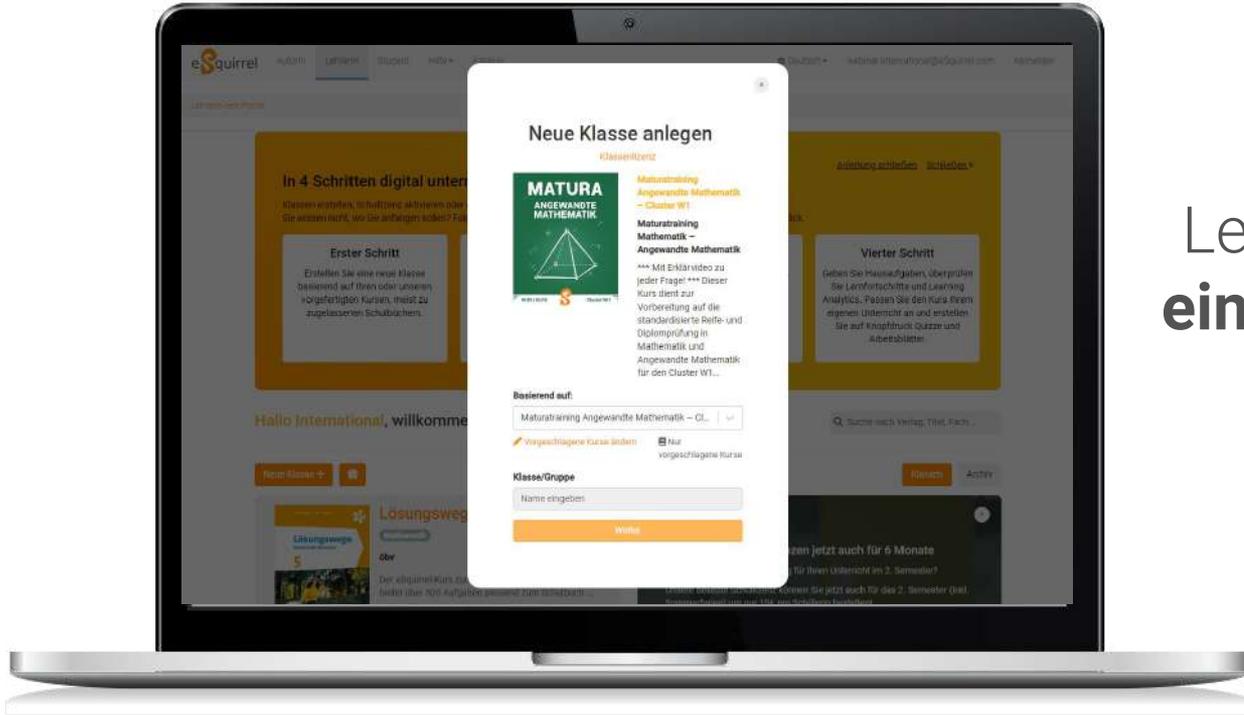
# eSquirrel

## Auf Smartphone, Tablet und im Web





Wie funktioniert **Lernen**  
und **Unterrichten** mit  
eSquirrel?



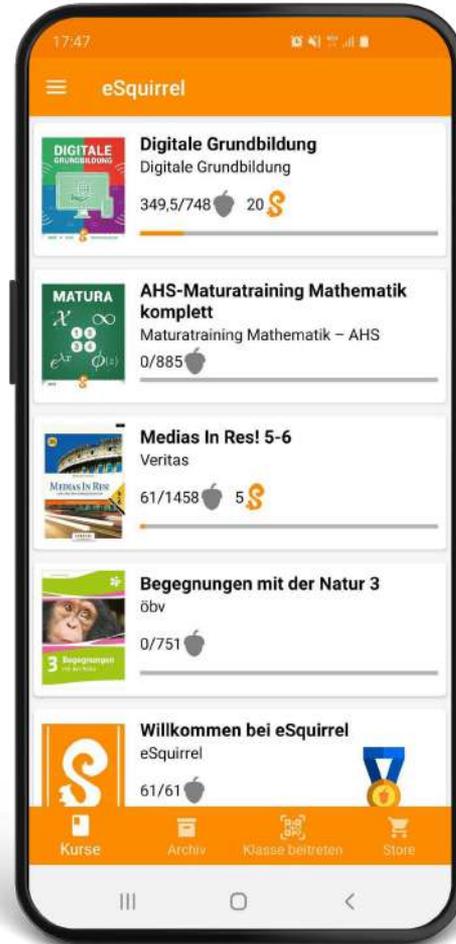
1

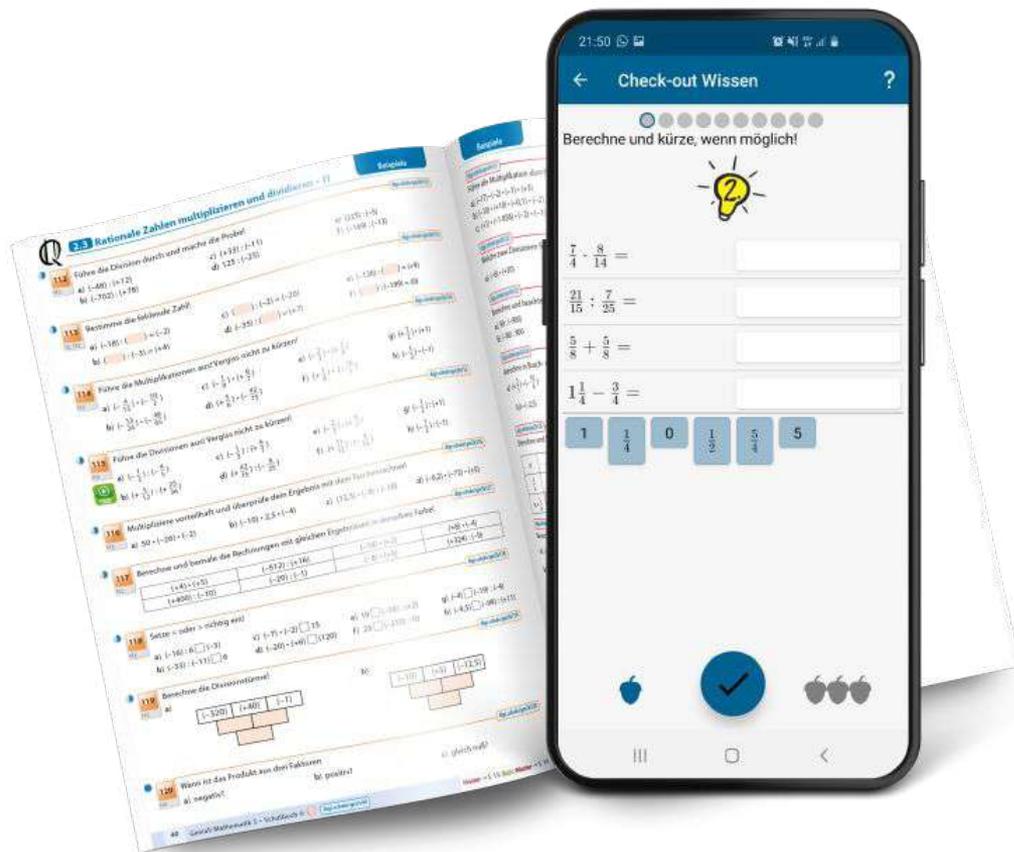
LehrerInnen legen zu **einem Buch** eine neue Klasse an

2

SchülerInnen üben  
**mobil** direkt über  
die App

**Auch offline!**



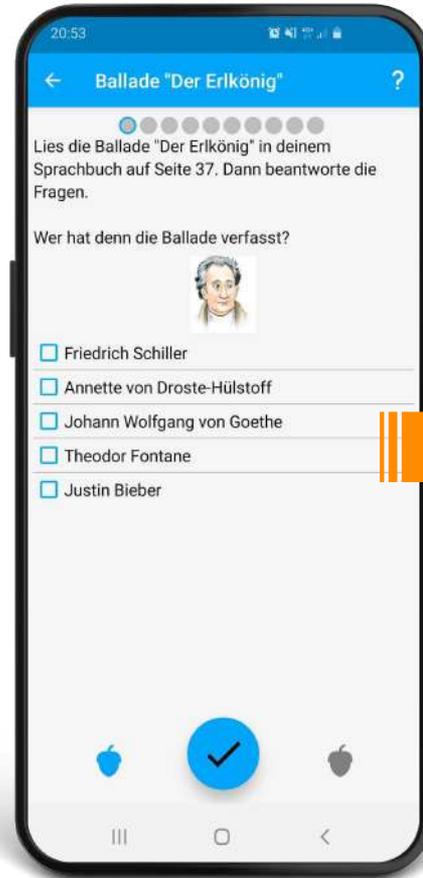


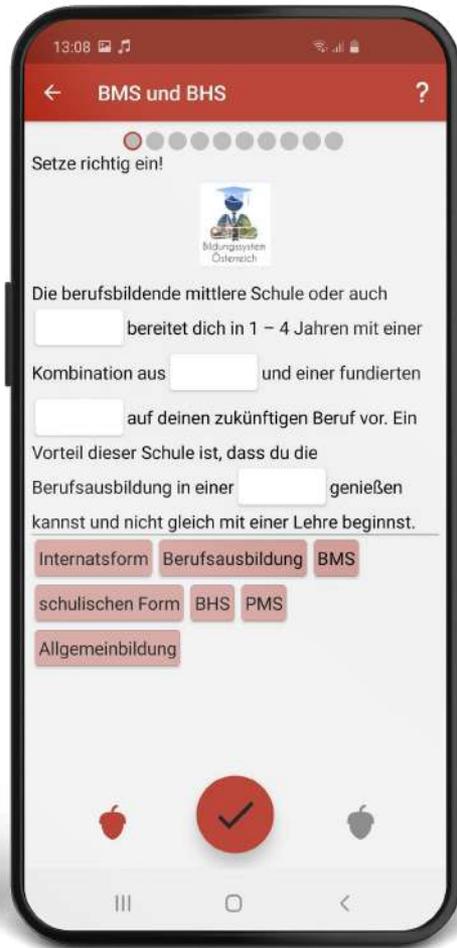
## Gleicher Aufbau wie im Schulbuch:

SchülerInnen finden sich in dem eSquirrel-Kurs sofort zurecht.

Die Frage in der Quest ist mit der richtigen Seite im **E-Book verknüpft.**

SchülerInnen haben das **E-Book** also immer dabei.



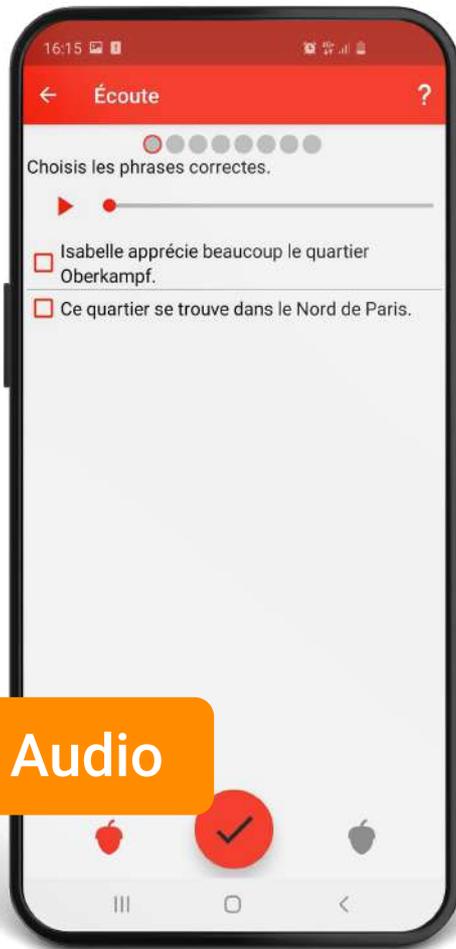


## 8 verschiedene Aufgabentypen

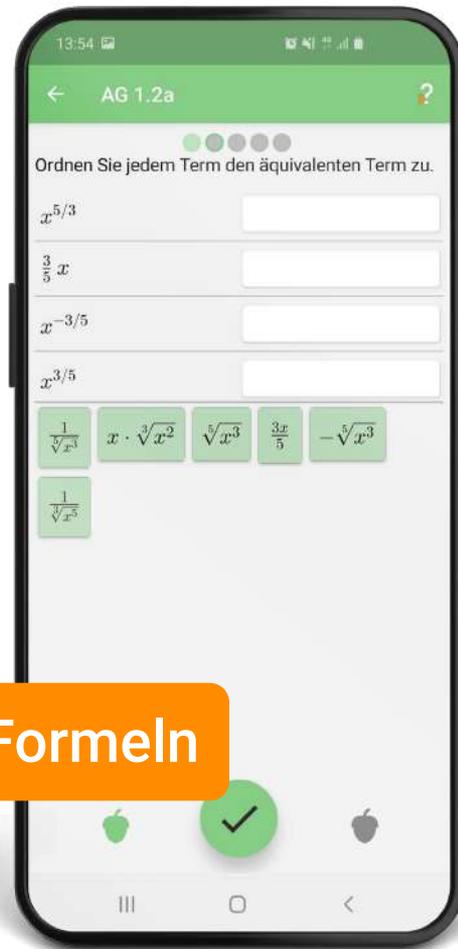
ermöglichen nachhaltigen Kompetenzerwerb.



Video



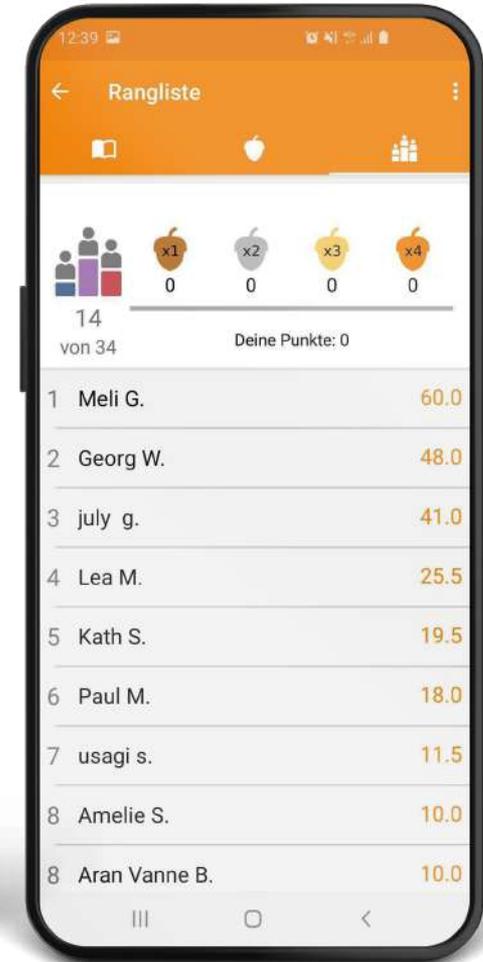
Audio



Formeln

# Leaderboard & Gamification

motivieren  
SchülerInnen zum  
Üben



The screenshot shows the eSquirrel interface with a navigation bar at the top containing 'eSquirrel', 'Autoren', 'Lernwerk', 'Student', 'Hilfe', and 'Anmeldung'. Below the navigation bar, there are tabs for 'Inhalt, Hausübung', 'Lernfortschritte', 'Schülerfragen', 'Quiz', and 'Verwaltung'. A dropdown menu shows '1-AG 1.25'. The main content is a table with the following columns: Name, a score column, Tendenz, Level, and Hausübung.

Name		Tendenz	Level	Hausübung
Philipp Tröskel	5	→	3	-
Victoria Deschler	5	→	3	-
Maria Schatz	5	→	3	-
Nachal van Kooij	5	→	3	-
Victoria Eickel	4,5	→	3	-
Yvonne Böhm	4	→	3	-
Katharina Witzowaska	4	→	3	-
Sabine Stöber	4,5	→	3	-
Bathina Schuler	4,5	→	3	-
Denz Anin	5	→	3	-
Larissa Kasper	5	→	3	-
Sabina Amory	5	→	3	-
Christina Feldner	4	→	3	-
Bl-La	4,5	→	3	-
Isa Dreierman	4,5	→	3	-
Adrian Wolfrum	5	→	3	-
Jessica Tomic	5	→	3	-
Helina Gombert	5	→	3	-

3

LehrerInnen können die Fortschritte der **gesamten Klasse** einsehen

## Inhaltsverzeichnis

Alle sperren

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

(1) Gesellschaftliche Aspekte von Medienwandel **Hausübung geben** Alle sperren

-  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 **Alle sperren**

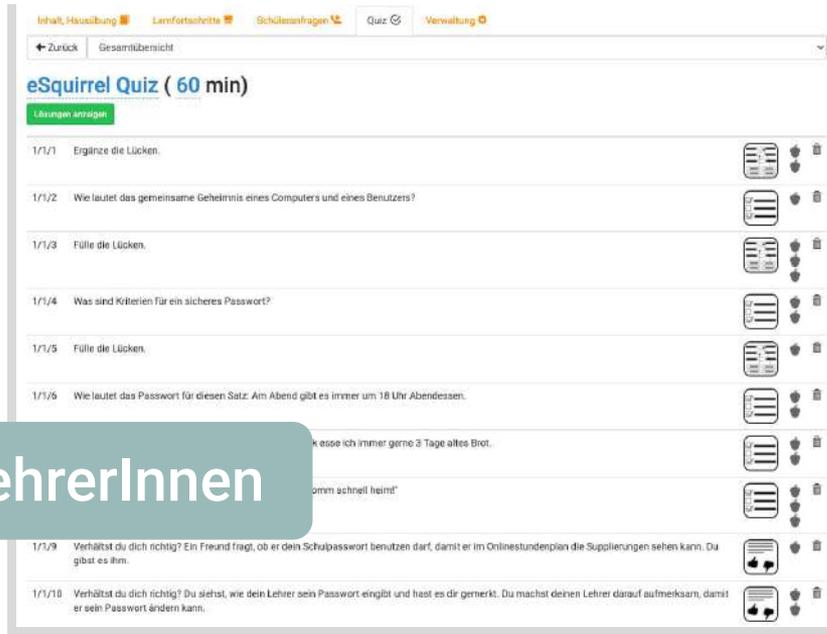
-  Quest 1. Suchen und finden - Grundlagen 
-  Quest 2. Suchen und finden - Angewandte Suche 
-  Quest 3. Vergleichen und bewerten - Urheberrecht 
-  Quest 4. Vergleichen und bewerten - Quellenkritik 
-  Quest 5. Vergleichen und bewerten - mediale Darstellung und Stereotype 
-  Quest 6. Vergleichen und bewerten - Umgang mit Informationssystemen 

4

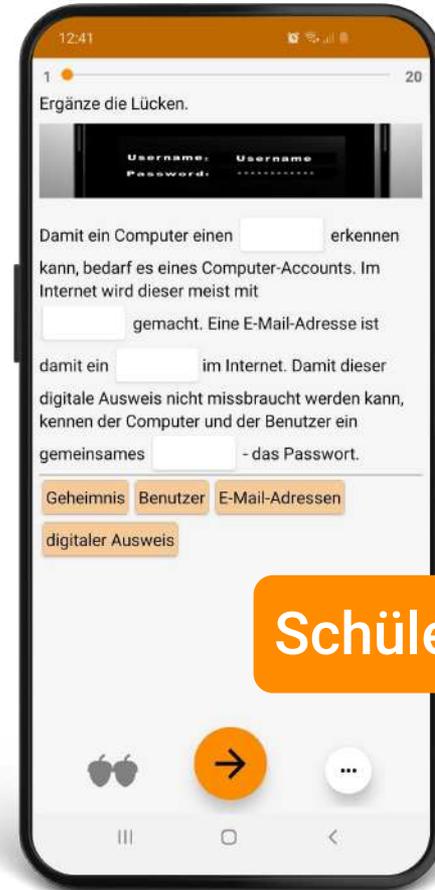
Hausaufgaben **mit**  
**einem Klick** aufgeben

# 5

## Oder einfach ein Quiz (Test) erstellen



LehrerInnen



SchülerInnen



Name: \_\_\_\_\_

## eSquirrel Quiz

Klasse: Digitale Grundbildung  
Dauer: 60min

Total: \_\_\_ /37  
\_\_\_ /2

**Frage 1 -** Schreibe die richtigen Antworten in die Lücken.

Ergänze die Lücken.

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

digitaler Ausweis - E-Mail-Adressen - Geheimnis - Benutzer

**Frage 2 -** Kreuze die richtigen Antworten an.

Wie lautet das gemeinsame Geheimnis eines Computers und eines Benutzers?

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

**Frage 3 -** Schreibe die richtigen Antworten in die Lücken.

Fülle die Lücken.

Da Computer mehrere Milliarden Berechnungen pro Sekunde durchführen können, müssen \_\_\_\_\_ besonders sicher sein. Als sicher

+  
Arbeitsblätter  
optimiert  
ausdrucken!



**LIVE DEMO**



# Vielfältiger Einsatz im Unterricht



- Üben/Wiederholen **im Unterricht**
- **Selbstständiges Erarbeiten** von Lerninhalten
- Üben/Wiederholen **zu Hause (Hausaufgabe)**
- **Vertretungsstunden**
- **Individualisierung:** Quests freigeben/sperren





# Vielfältiger Einsatz im Unterricht



- **Mitarbeit:** SchülerInnen stellen über die App Fragen, die im Unterricht beantwortet werden
- **Lernfortschritte** der einzelnen SchülerInnen
- **Learning Analytics** für die gesamte Klasse
- **Lernfortschrittskontrollen** (Quiz)
- **Benotungshilfe**



eSquirrel

# Unsere Kooperationspartner





# Awards & Auszeichnungen



GEWINNER  
Semi-Finale,  
Berlin 2021



Comenius  
EduMedia  
Auszeichnung,  
Comenius Award,  
Juni 2021.

 Bundesministerium  
Bildung, Wissenschaft  
und Forschung



GÜTESIEGEL  
LERN-APPS

Gütesiegel  
„Lern-Apps“,  
BMBWF, 2021 &  
2022 & 2023



Top 200 Europe  
EdTech  
Dezember 2022



GoSiliconValley  
Initiative 2021/ 2022,  
Advantage Austria,  
Mai 2021.

GoSeoul Initiative,  
Advantage Austria,  
September 2021.

IO-Zukunftsreise  
„EdTech goes  
London 2019“,  
Advantage Austria,  
10.-22. März 2019.



Gewinner der  
Kategorie Work &  
EduTech East,  
Austrian Angel  
Investors  
Association, Mai  
2021.



TOP 100  
Jungunternehmen  
Österreichs

2019  
2020  
2021

Wirtschaftsmagazin  
GEWINN

# Top-Bewertungen in den App Stores



4,5 von 5

476 Bewertungen



ademsandzo, 29.09.2020

cool 😎😎  
es ist cool

Entwickler-Antwort,  
Vielen Dank 🙏🌟



Schattenkrieger110, 06.07.2021

Cooler  
Eine tolle App um zu lernen.



burak18473, 14.06.2021

Äusserst edel  
App machen guten Note, habe 3er auf Ehre  
bekommen, danke bruda



4.5



👤 536 total



Machen wir Unterricht  
gemeinsam  
spannender und effizienter!



[michael@eSquirrel.com](mailto:michael@eSquirrel.com) | [www.eSquirrel.com](http://www.eSquirrel.com)