



eSquirrel
Making textbooks playable

Mobile Learning & Gamification:
Smartphone sinnvoll
in der Volksschule einsetzen



eSquirrel

eSquirrel verwebt Buch mit digitalen Übungsinhalten

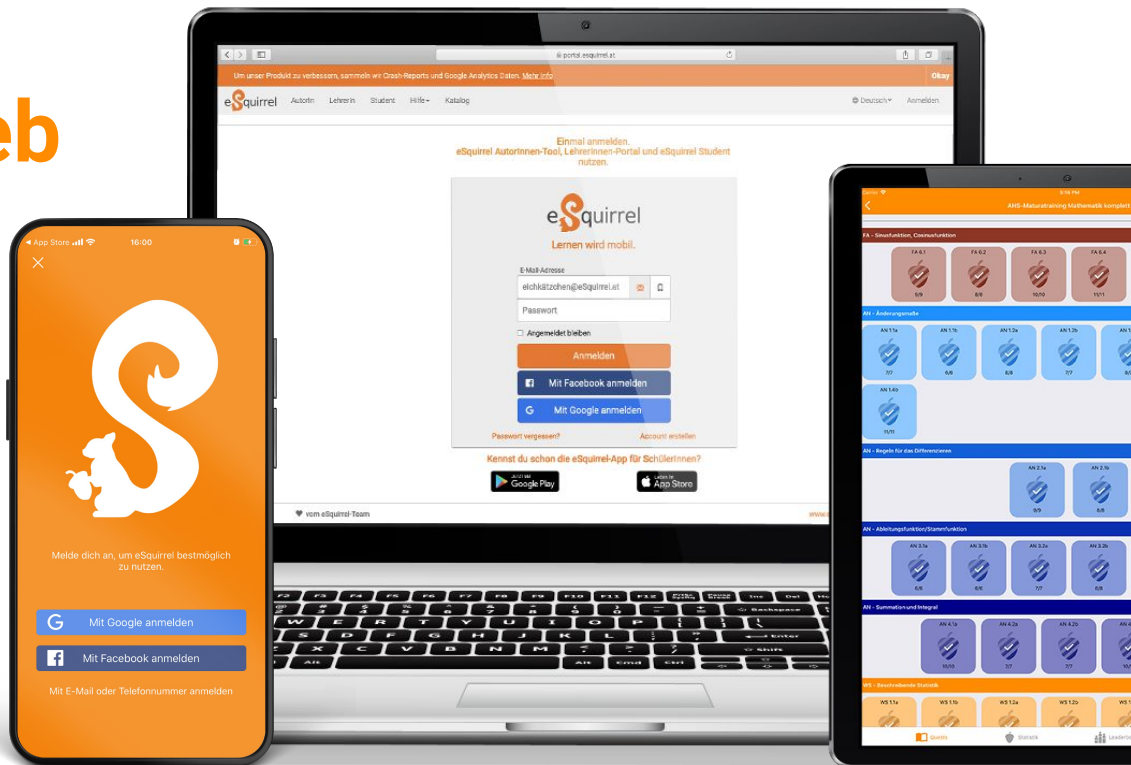
Lehr- und Lernbegleiter für das ganze Schuljahr in Form einer **unterhaltsamen Lern-App** sorgt für **langfristige Lernerfolge**

Mit Learning Analytics, Tests, **Arbeitsblätter** für LehrerInnen
Auch offline!



eSquirrel

Auf Smartphone, Tablet und im Web



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

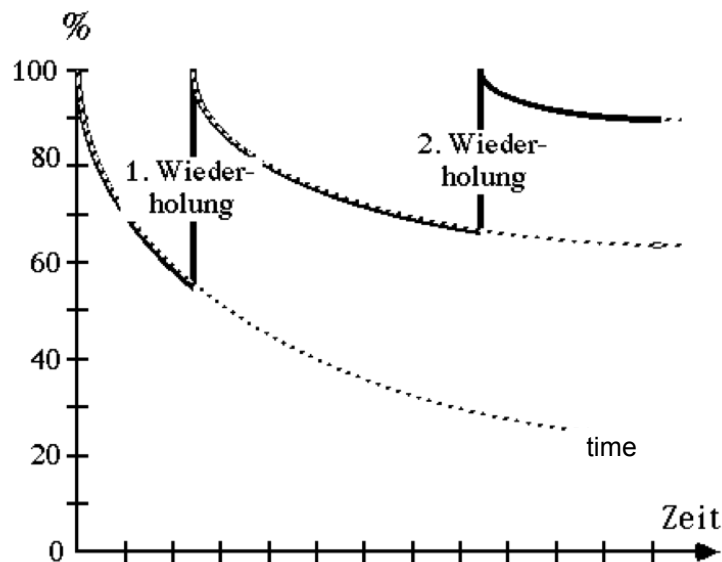
Spielbasierte Umsetzung von "Serious content"

Anreize wie in Spielen



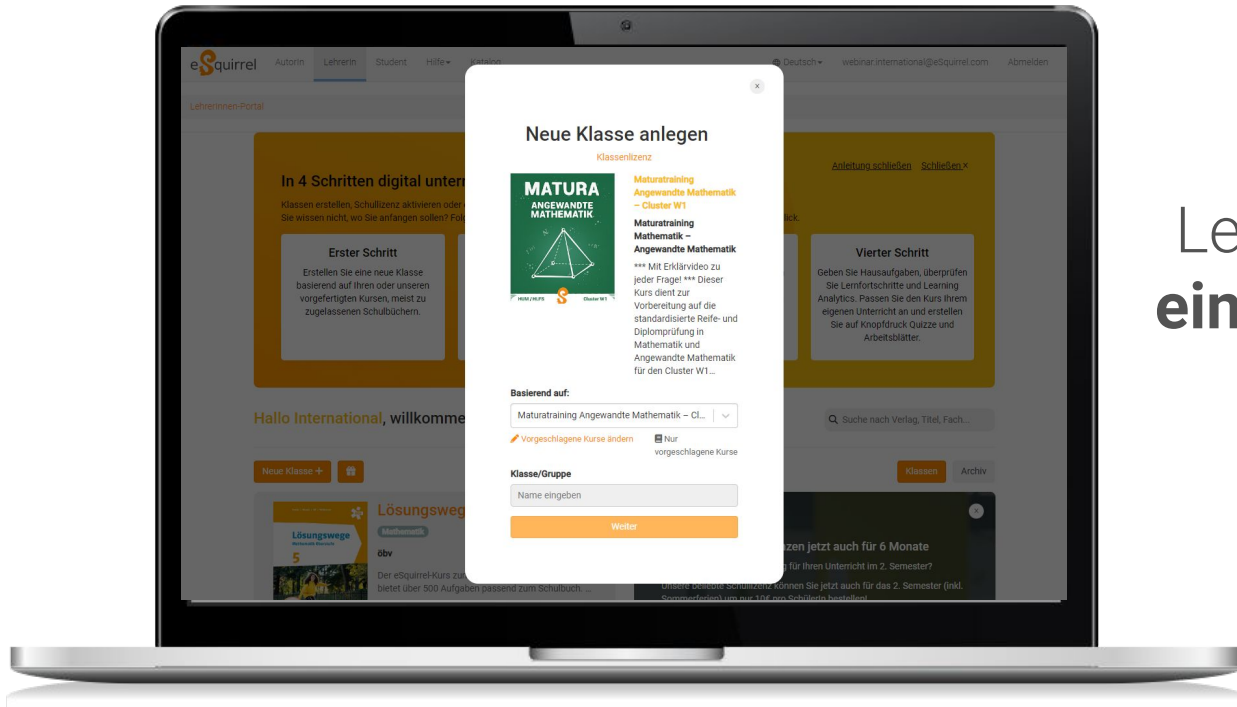
Effiziente zeitversetzte Wiederholungen ("spaced repetitions")

Vergessenskurve nach Ebbinghaus





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



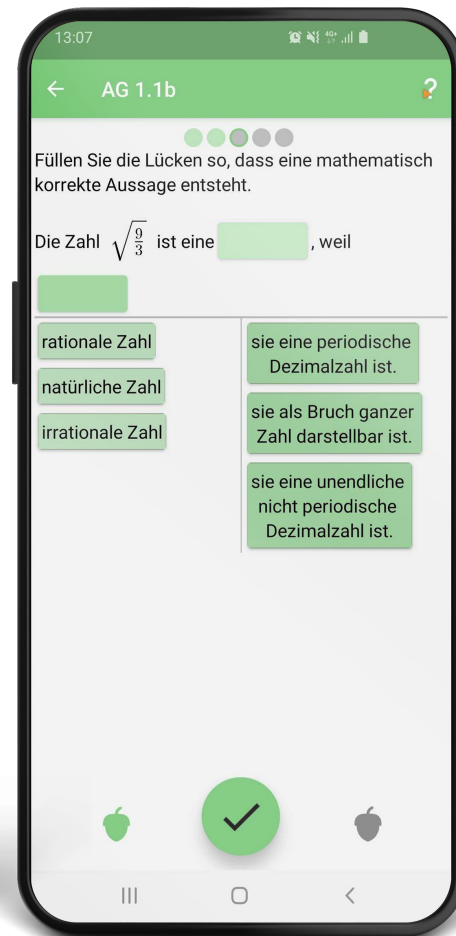
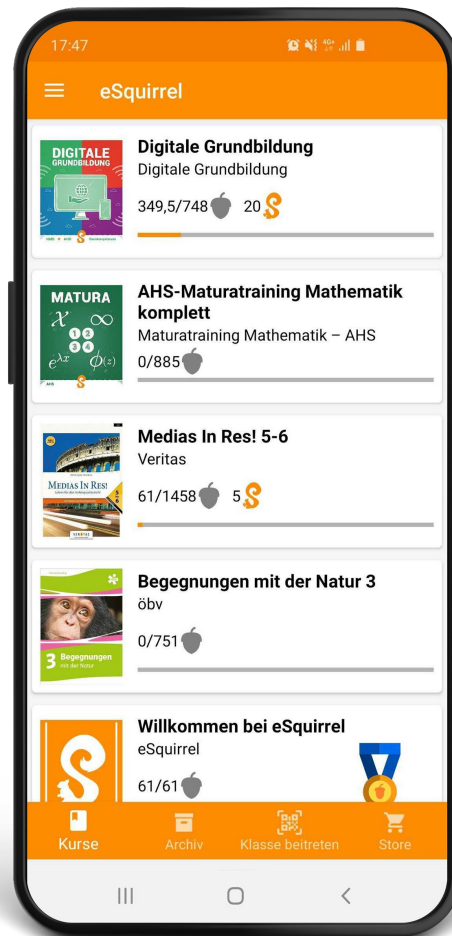
1

LehrerInnen legen zu
einem Buch eine neue
Klasse an

2

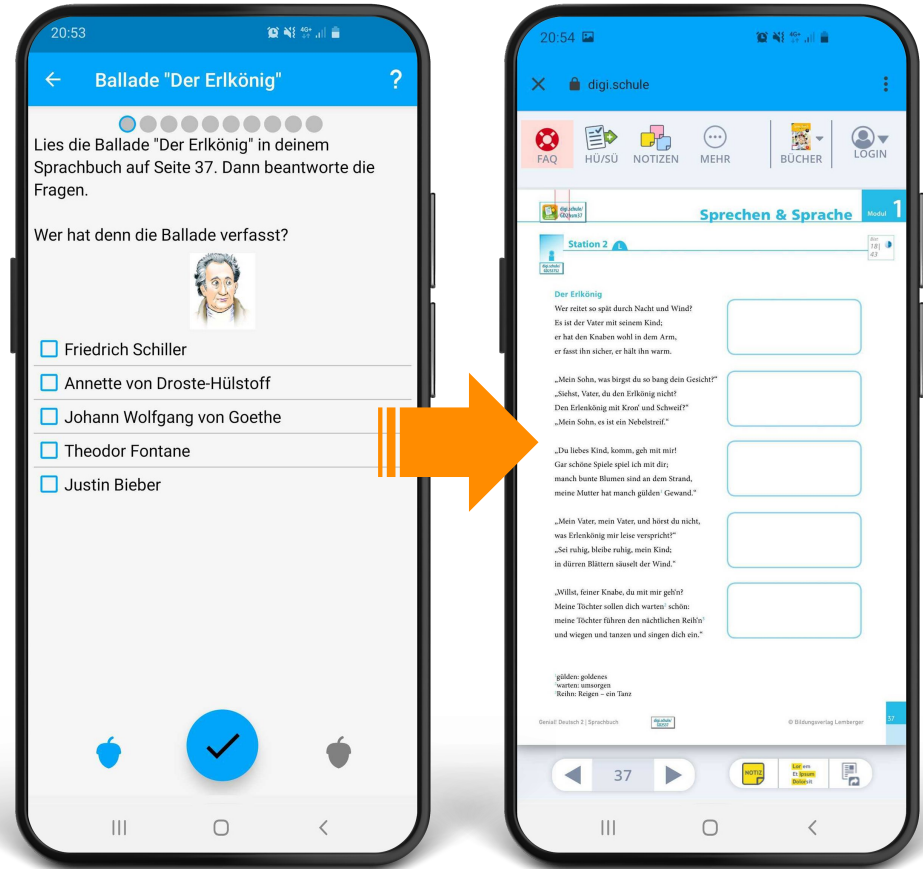
SchülerInnen üben
mobil direkt über
die App

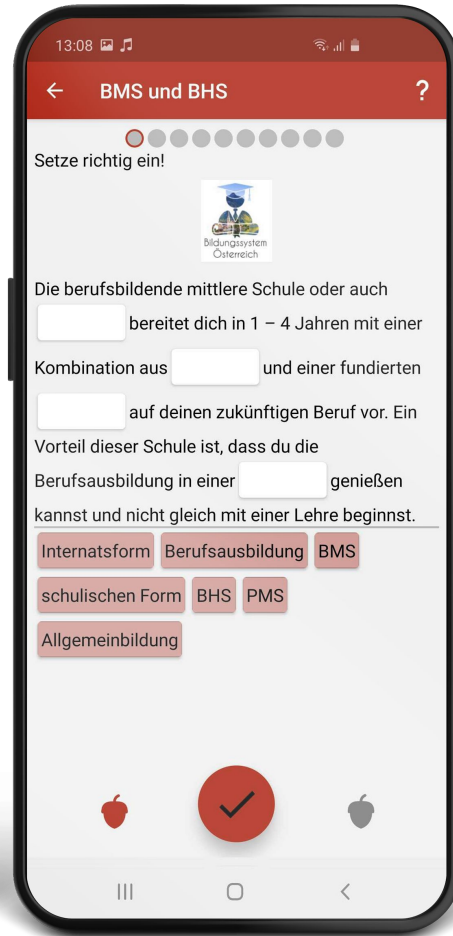
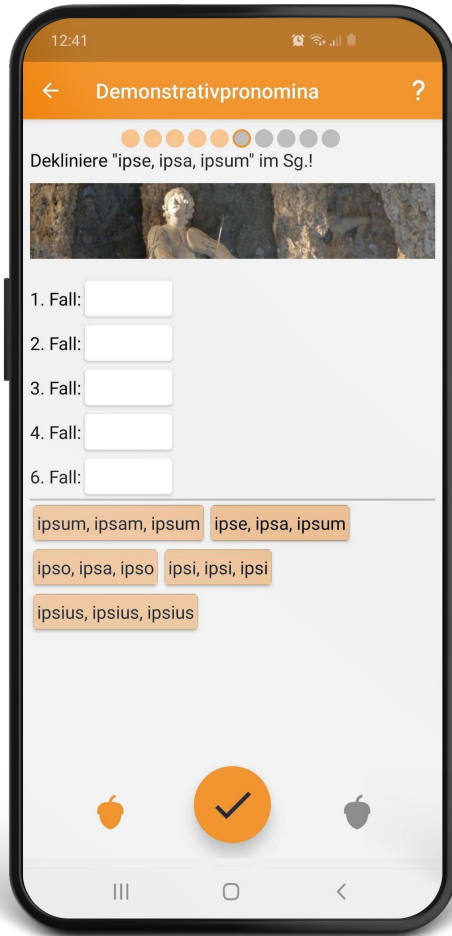
Auch offline!



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

SchülerInnen haben das
E-Book also immer dabei.

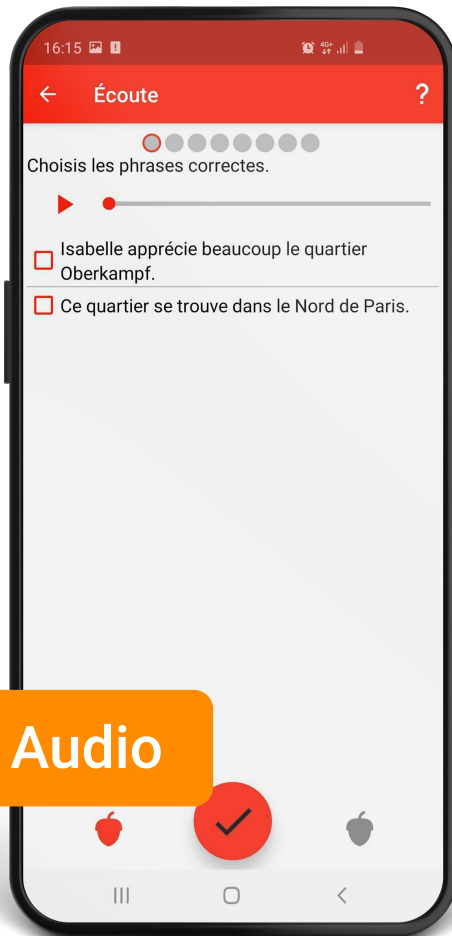




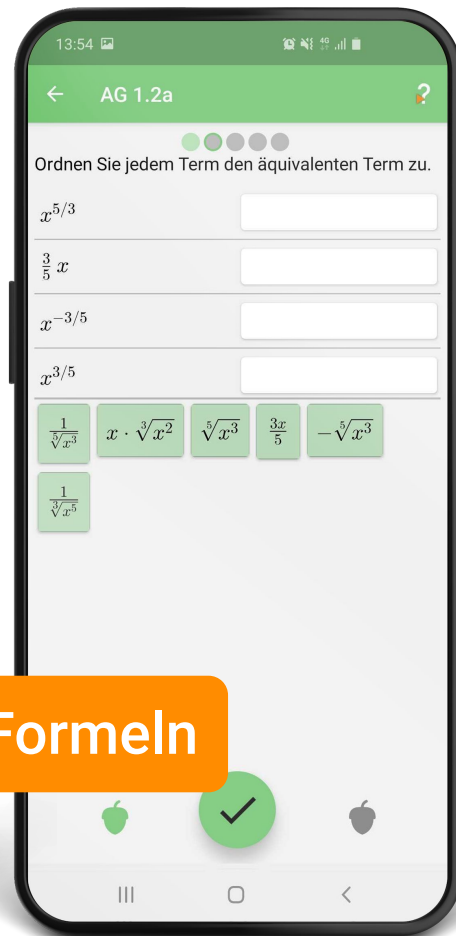
**8 verschiedene
Aufgabentypen**
ermöglichen
nachhaltigen
Kompetenzerwerb.



Video



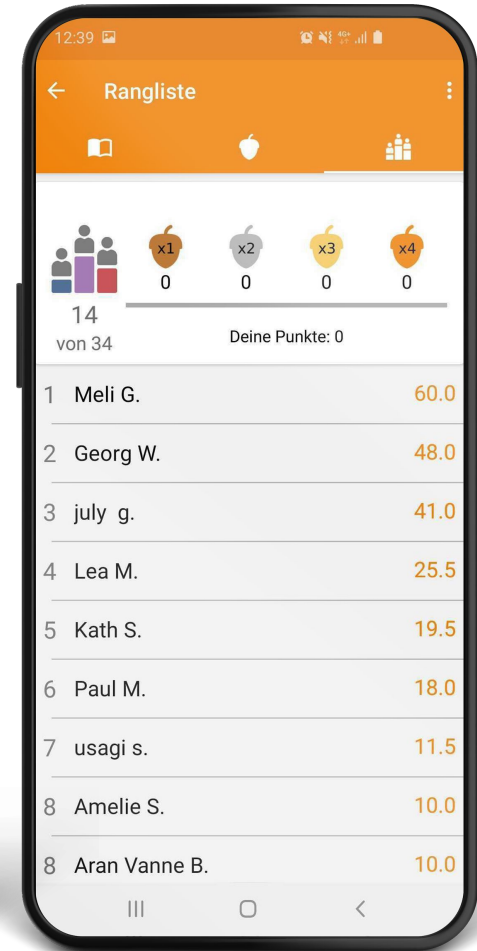
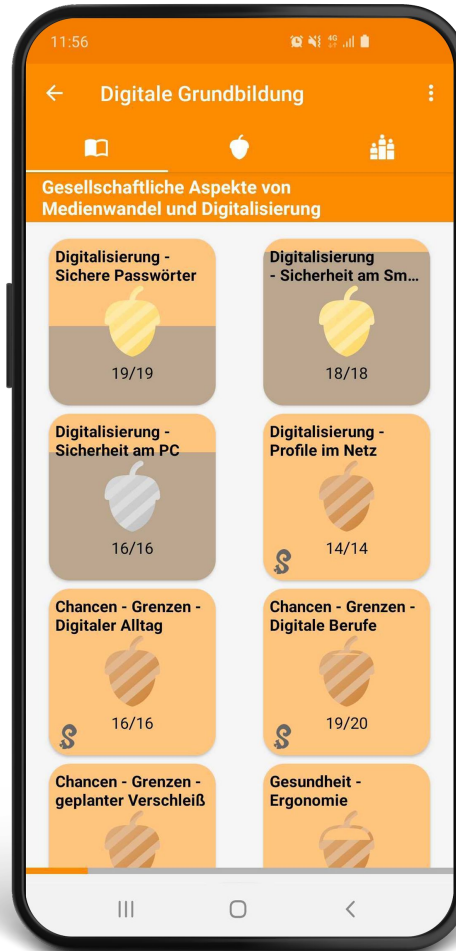
Audio



Formeln

Leaderboard & Gamification

motivieren
SchülerInnen zum
Üben



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](#)

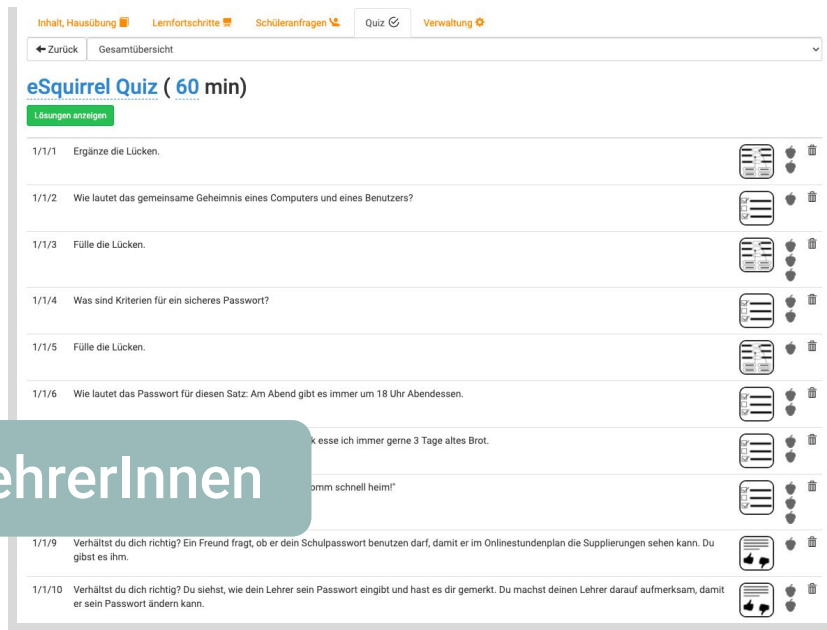
- ☒  Quest 1. Suchen und finden - Grundlagen 
- ☒  Quest 2. Suchen und finden - Angewandte Suche 
- ☒  Quest 3. Vergleichen und bewerten - Urheberrecht 
- ☒  Quest 4. Vergleichen und bewerten - Quellenkritik 
- ☒  Quest 5. Vergleichen und bewerten - mediale Darstellung und Stereotype 
- ☒  Quest 6. Vergleichen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

4

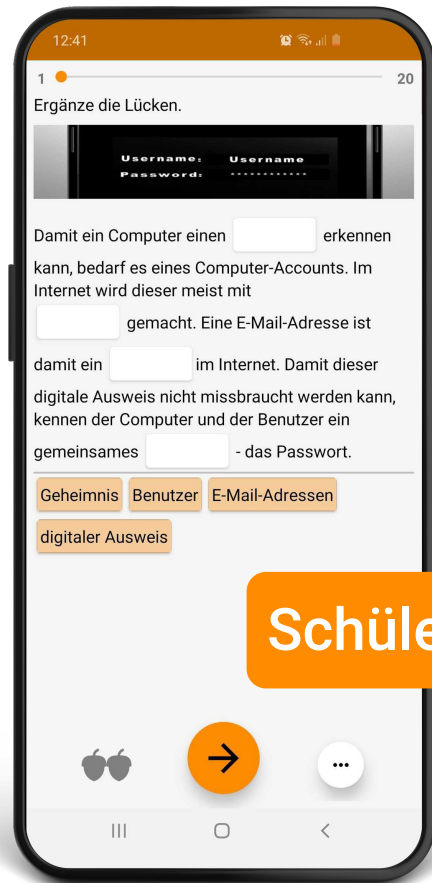
Hausaufgaben **mit** **einem Klick** aufgeben

5

Oder einfach ein Quiz (Test) erstellen

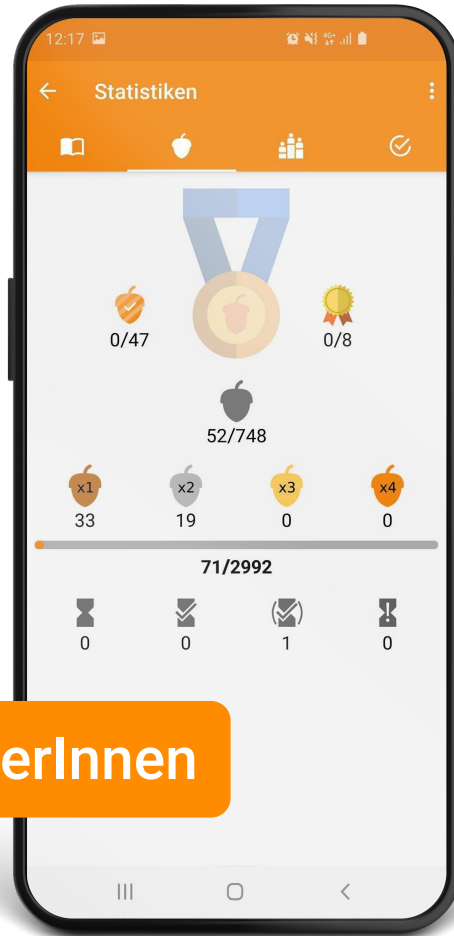


LehrerInnen



SchülerInnen

Den Lernfortschritt der einzelnen SchülerInnen im Blick behalten



SchülerInnen

Nüsse 52/129 (40,31%)

Punkte 71/516 (13,76%)

Quests im epischen Level 0

Kapitel mit allen Quests im epischen Level 0

Kurs abgeschlossen Nein

Hausübungen 1

Noch nicht gemacht 0 (0%)

Rechtzeitig gemacht 0 (0%)

Verspätet gemacht 1 (100%)

in verpasst 0 (0%)

aus Quiz-

Durchführungen 0/0 (-%)

LehrerInnen



eSquirrel
Lernen wird mobil

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!

VORGEFERTIGTE INHALTE:

www.eSquirrel.com/shop





Awards & Auszeichnungen



GEWINNER
Semi-Finale,
Berlin 2021



Comenius
EduMedia
Auszeichnung,
Comenius Award,
Juni 2021.

 Bundesministerium
Bildung, Wissenschaft
und Forschung



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

eSquirrel

Gütesiegel Lern-App

Positive Evaluierung durch Lehrende nach
pädagogischen, funktionalen und **schülerInnenorientierten** Aspekten

<https://www.guetesiegel-lernapps.at/8-apps/37-esquirrel-genial-mathematik-3>

<https://www.guetesiegel-lernapps.at/8-apps/22-esquirrel-maturatraining-angewandte-mathematik>



eSquirrel

Testimonials



SchülerInnen, LehrerInnen & Direktor der 3bc, MS Wies, Steiermark
Preisverleihung zur epischsten Klasse Österreichs 2020/21

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 | www.eSquirrel.com