Schul-Lizenz: Anleitung für Lehrpersonen

Sieben Lern-Apps nach Lehrplan 21 – Installation, Schulcode und Tipps für den Unterricht

Mit der Schul-Lizenz sind in sieben Lern-Apps alle Inhalte freigeschaltet. Sie erhalten dafür einen **Schulcode**, den Sie auf jedem Gerät einmal pro App eingeben. Es braucht kein Konto, keine Anmeldung und keine Internetverbindung für die Prüfung des Codes.

> Ihr Schulcode sieht so aus: **SCHUL-XXXX-XXXX-XXXX-2027**
> Die letzte Zahl ist das Jahr, in dem die Lizenz endet (jeweils am Ende des Schuljahres, z.B. 31.07.2027). Gross- und Kleinschreibung, Leerzeichen und Striche spielen beim Eintippen keine Rolle.

1. Die Apps

App	Inhalt	Stufe	Web-Version
Mathe-Champions	Fussball-Club managen und Mathe üben	1.–6. Klasse	senergyappsweb.z1.web.core.windows.net/mathechampions/
Mathe-Kicker	Rechnen, Grössen und Sachaufgaben mit Fussballspielen	1.–6. Klasse	senergyappsweb.z1.web.core.windows.net/mathekicker/
Rechen-Zauberei	50 Kopfrechen-Tricks, animiert erklärt	2.–6. Klasse	senergyappsweb.z1.web.core.windows.net/mathetricks/
Chaos-Kick	Tier-Fussball mit Fragen zu Deutsch, Englisch, Französisch, NMG	1.–6. Klasse	senergyappsweb.z1.web.core.windows.net/chaoskick/
Schulhelden	Lesen, Mathe, NMG und Deutsch als Wissens-Abenteuer	1.–6. Klasse	senergyappsweb.z1.web.core.windows.net/schulhelden/
Lerndrache	Rechnen, Rechtschreibung und Uhrzeit mit eigenem Drachen	1.–5. Klasse	senergyappsweb.z1.web.core.windows.net/lerndrache/
Heldenheft	Interaktive Comic-Abenteuer mit Rätseln und Zeichnen	6–10 Jahre	senergyappsweb.z1.web.core.windows.net/heldenheft/

Rechen-Zauberei ist bereits vollständig gratis. Der Schulcode kann dort trotzdem eingegeben werden, damit alle Apps gleich eingerichtet sind.

2. Apps installieren

Android-Tablets und -Handys

1. Google Play Store öffnen und nach dem Namen der App suchen (Anbieter: senergy services ag).
2. «Installieren» antippen. Die Apps funktionieren danach auch **ohne Internet**.
3. Falls eine App auf Ihrem Gerät nicht im Play Store erscheint, verwenden Sie die Web-Version.

Bei verwalteten Schulgeräten (MDM) kann Ihre Informatik-Verantwortliche bzw. Ihr Informatik-Verantwortlicher die Apps über den Play Store verteilen. Der Schulcode wird anschliessend auf jedem Gerät in der App eingegeben.

iPad, Chromebook und Computer (Web-Version)

1. Die Adresse aus der Tabelle oben im Browser öffnen (Safari, Chrome, Edge oder Firefox), z.B. `senergyappsweb.z1.web.core.windows.net/lerndrache/`.
2. Tipp: Auf dem iPad über «Teilen» → «Zum Home-Bildschirm» ein Symbol anlegen, auf Computern ein Lesezeichen setzen. So starten die Kinder die App mit einem Klick.
3. Die Web-Version braucht zum Starten eine Internetverbindung.

Im Browser wird der Schulcode im Browser-Speicher des Geräts abgelegt. Wird er in einer Web-App eingegeben, gilt er im gleichen Browser auf dem gleichen Gerät meist auch für die anderen Web-Apps. Im privaten Modus oder nach dem Löschen der Browserdaten muss der Code neu eingegeben werden.

3. Schulcode eingeben

Der Schulcode wird im **Elternbereich** der App eingegeben. Dieser ist mit einer kleinen Rechenaufgabe geschützt, damit Kinder nicht versehentlich Einstellungen ändern.

App	So finden Sie das Feld «Schulcode eingeben»
Mathe-Champions	Nach dem Einrichten des Clubs: ⚙️ oben rechts → Rechenaufgabe lösen → Abschnitt «Vollversion»
Mathe-Kicker	⚙️ oben rechts → Rechenaufgabe lösen → Abschnitt «Vollversion»
Rechen-Zauberei	Kachel «👨‍👩‍👧 Eltern» → Abschnitt «Schul-Lizenz»
Chaos-Kick	Kachel «👨‍👩‍👧 Für Eltern» → Elterntor (Zahl antippen) → Abschnitt «Extras»
Schulhelden	«🔒 Eltern» auf der Startseite → Rechenaufgabe lösen → Abschnitt «Vollversion»
Lerndrache	⚙️ oben rechts → Rechenaufgabe lösen → Elternbereich
Heldenheft	Nach dem Erstellen der Heldenfigur: 👨‍👩‍👧 oben im Regal → Rechenaufgabe lösen → «🏫 Schulcode eingeben»

1. Schulcode in das Feld tippen, z.B. `SCHUL-7K3P-Q9XM-AB12-2027`.
2. «Aktivieren» antippen.
3. Die App zeigt **«Schul-Lizenz aktiv bis 31.07.2027»**. Alle Inhalte sind freigeschaltet, Kaufangebote werden ausgeblendet.

Der Code bleibt gespeichert, auch wenn die App geschlossen oder das Gerät neu gestartet wird. Erst wenn die App gelöscht oder ihre Daten zurückgesetzt werden, muss er neu eingegeben werden.

Wenn es nicht klappt

- **«Dieser Schulcode ist ungültig»**: Bitte auf Tippfehler prüfen. Die Buchstaben I, L und O gibt es im Code nicht – sie werden automatisch als 1 bzw. 0 gelesen.
- **«Dieser Schulcode ist abgelaufen»**: Die Lizenz ist zu Ende. Für das neue Schuljahr erhalten Sie von uns einen neuen Code.
- **«Dieser Schulcode gilt nicht für diese App»**: Ihre Lizenz umfasst diese App nicht. Bitte melden Sie sich bei uns.

Ende der Lizenz

Der Code funktioniert bis zum letzten Tag der Lizenz (z.B. 31.07.2027). Danach erscheint in der App einmalig ein freundlicher Hinweis, und die App läuft wieder als Testversion bzw. Gratisversion weiter. Lernfortschritte bleiben erhalten. Mit dem neuen Schulcode ist sofort wieder alles freigeschaltet.

4. Datenschutz

- **Keine Datenerhebung:** Die Apps erheben keine Personendaten der Kinder und übermitteln nichts an uns oder an Dritte. Es gibt kein Konto, keine Anmeldung, keine Werbung und kein Tracking.
- **Alles bleibt auf dem Gerät:** Lernfortschritte, Einstellungen und der Schulcode werden nur lokal auf dem Gerät gespeichert.
- **Offline-Prüfung:** Der Schulcode wird direkt in der App geprüft – ohne Verbindung zu einem Server. Er enthält nur eine Schul-Nummer und das Ablaufdatum, keine Namen.
- **Keine zentrale Auswertung:** Den Lernstand sehen Sie im Elternbereich direkt auf dem Gerät. Eine Übersicht über die ganze Klasse gibt es bewusst nicht.
- Unsere Datenschutzerklärung (nDSG) stellen wir Ihnen gerne für Ihre Unterlagen zu: senergyappsweb.z1.web.core.windows.net/datenschutz.html

Bitte geben Sie den Schulcode nicht an Kinder oder Eltern weiter und veröffentlichen Sie ihn nicht (z.B. auf der Schul-Website). Er ist für die Geräte Ihrer Schule bestimmt.

5. Tipps für den Unterricht

- **Vor der Lektion einrichten:** Schulcode, Klasse und Spielzeit am besten vor dem ersten Einsatz auf allen Geräten einstellen. Pro Gerät und App dauert das rund eine Minute.
- **Klasse einstellen:** Im Elternbereich lässt sich die Klasse wählen. Die Aufgaben passen sich danach dem Lehrplan 21 der gewählten Stufe an.
- **Ein Gerät pro Kind:** Die meisten Apps speichern einen Lernstand pro Gerät. Bei geteilten Geräten lohnt es sich, Gruppen fest einem Gerät zuzuteilen oder den Fortschritt im Elternbereich zurückzusetzen.
- **Spielzeit begrenzen:** Mathe-Champions, Mathe-Kicker, Schulhelden und Lerndrache bieten eine tägliche Spielzeit-Begrenzung im Elternbereich.
- **Vorlesen und Ton:** Für die 1. und 2. Klasse lesen mehrere Apps die Aufgaben vor. Kopfhörer helfen im Schulzimmer. Töne lassen sich im Elternbereich ausschalten.
- **Kurze Einheiten:** 10 bis 15 Minuten zu Beginn oder am Ende einer Lektion wirken oft besser als eine lange Sitzung. Mehrere Apps wiederholen falsch gelöste Aufgaben automatisch.
- **Passende App wählen:** Mathe-Kicker und Mathe-Champions für das Rechentraining, Rechen-Zauberei für Kopfrechen-Strategien, Lerndrache für Unterstufe und Uhrzeit, Schulhelden und Chaos-Kick für Deutsch und NMG, Heldenheft für Lesemotivation.
- **Fortschritt besprechen:** In den meisten Apps sehen Sie im Elternbereich, welche Themen schon sitzen und wo noch geübt werden muss – ideal für ein kurzes Gespräch mit dem Kind.

6. Kontakt

senergy services ag · Täfernstrasse 2A · 5404 Baden-Dättwil
info@senergy.ch · www.senergy.ch

Bei Fragen zur Lizenz, zu einem neuen Code oder zu Ihren Geräten helfen wir gerne weiter. Bitte geben Sie bei Anfragen den Namen Ihrer Schule an.