



Die Schüler im Mittelpunkt

Das smarte, quizbasierte Lernspiel



Heads Up! unterstützt Lernen, Kommunikation, Motivation und Lernorganisation

Perspektiven bis zum Schulschluss und darüber hinaus

Was Covid den Kindern nimmt

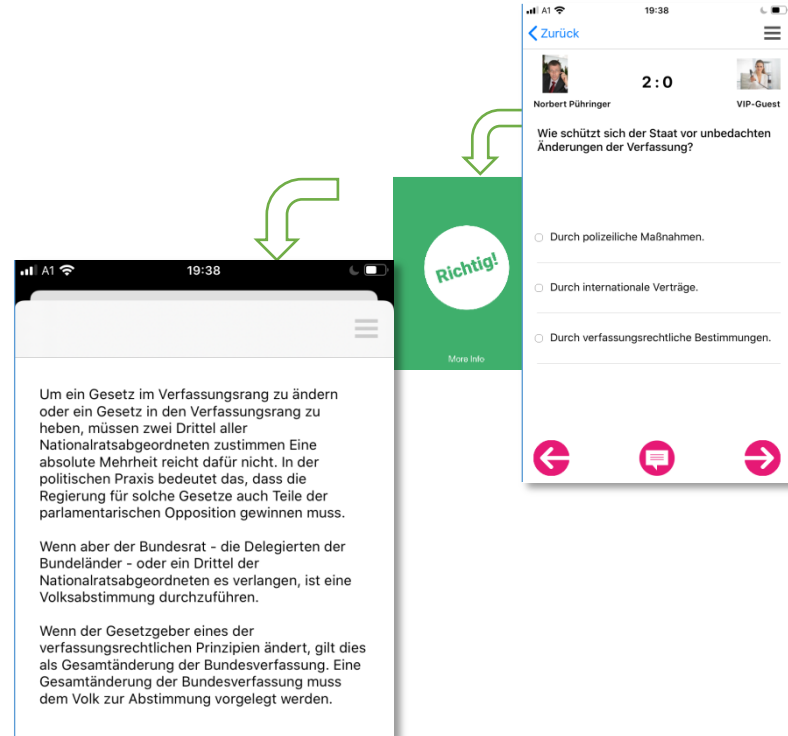
- Soziale Kommunikation
- Direkten Lehrerkontakt
- Gruppenarbeiten
- Eigenen Meinung in der Gruppe überprüfen
- Direktes Feedback
- Lernwettbewerb

Und was Heads Up! ersetzt



SchülerInnen

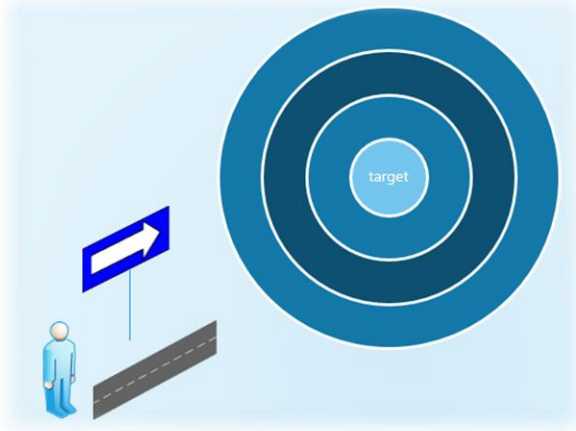
- bleiben im Kontakt mit Mitschülern, LehrerInnen, Freunden
- spielen und lernen im Quiz gemeinsam
- bekommen sofort Erklärungen durch Microcontents
- haben freundschaftlichen Wettbewerb
- bekommen direktes Feedback
- können ihre Ansichten diskutieren



The image displays two smartphone screens illustrating the Heads Up! app interface. The left screen shows a quiz question in German: "Um ein Gesetz im Verfassungsrang zu ändern oder ein Gesetz in den Verfassungsrang zu heben, müssen zwei Drittel aller Nationalratsabgeordneten zustimmen. Eine absolute Mehrheit reicht dafür nicht. In der politischen Praxis bedeutet das, dass die Regierung für solche Gesetze auch Teile der parlamentarischen Opposition gewinnen muss. Wenn aber der Bundesrat - die Delegierten der Bundesländer - oder ein Drittel der Nationalratsabgeordneten es verlangen, ist eine Volksabstimmung durchzuführen. Wenn der Gesetzgeber eines der verfassungsrechtlichen Prinzipien ändert, gilt dies als Gesamtänderung der Bundesverfassung. Eine Gesamtänderung der Bundesverfassung muss dem Volk zur Abstimmung vorgelegt werden." The right screen shows the same question with a green overlay that says "Richtig!" (Correct!). Below the question, there are three radio button options: "Durch polizeiliche Maßnahmen.", "Durch internationale Verträge.", and "Durch verfassungsrechtliche Bestimmungen." The interface includes a "Zurück" (Back) button at the top left, a "More Info" link, and navigation arrows at the bottom.

Heads Up! führt SchülerInnen zum Lernziel

Heads Up! bietet smarte Funktionen für alle Situationen, in denen Lehrkräfte den Lernprozess nicht direkt steuern können.



- Knowledge Map entwickeln
- Wissenslücken gezielt füllen
- Lernstoff punktgenau liefern
- Lernstand erkennen
- Optimalen Lernpfad finden
- Lernziele setzen
- Lernfortschritte kommunizieren
- Kommunikation in der Lernergruppe
- Themenfokussierte Chats
- Sofortfeedback
- Wettbewerb und Motivation



Heads Up! führt SchülerInnen zum Lernziel

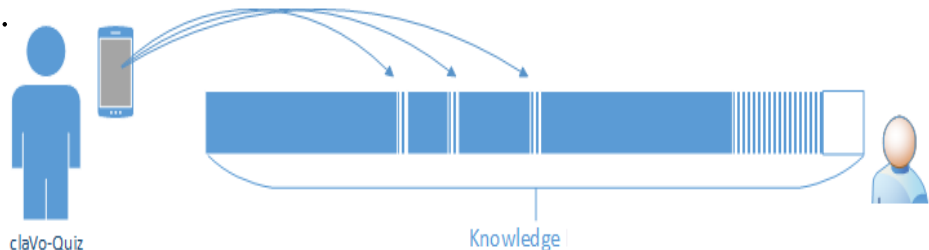
Knowledge Map und Wissenslücken

Nach einigen Spieldurchgängen erkennt Heads Up! Wissenslücken. Der Quizgenerator steuert alle weiteren Spiele so, dass die Wissenslücken gezielt gefüllt werden.

Kinder konzentrieren sich beim Lernen damit auf jene Aspekte, die sie noch nicht können.

Bereits beherrschtes Wissen wird stichprobenweise abgefragt und entsprechend priorisiert.

Heads Up! ist nicht dazu gedacht, völlig neuen Lehrstoff zu vermitteln. Wir brauchen minimale Grundlagen, auf denen Heads Up! aufbauen kann.





Heads Up! führt SchülerInnen zum Lernziel

Lernpfad, Lernziel und Benotung

Heads Up! weiß, was „schwer“ und was „leicht“ ist. Die Lerncontents sind in verschiedene Kategorien geteilt. „Schwere“ Contents werden zugeteilt, wenn die „leichten“ beherrscht werden.

Heads Up! optimiert den Lernpfad unter Berücksichtigung der Stärken des Kindes und des Lernziels.

Der Lernerfolg wird von Heads Up! am Wissenszuwachs gemessen. Clavo liefert der Lehrkraft diese Kennzahl, um bei der Benotung eines Schülers zu unterstützen.





Heads Up! führt SchülerInnen zum Lernziel

Lernpfad, Lernziel und Benotung

Die Lehrkraft kann für jeden Schüler individuelle Lernziele festlegen: Den erforderlichen Wissenszuwachs in einer bestimmten Zeit. Damit kann sie auf die Lernpersönlichkeit eines Schülers eingehen.

USERS' ACHIEVEMENT	culture
<input type="text" value="search ..."/>	
<input type="text" value="search User..."/>	
Oleg oleg.gudak@gmail.com	
	goal 14
	goal progress: 0 / 14
	start: 10-12-2019
	deadline: 12-01-2020
	points 39 / 46
	84.78%

TOPICS	games points/all_points (%)
	0 - 15 % ■ 15 - 30 % ■ 30 - 50 % ■ 50 - 75 % ■ 75 - 90 % ■ 90 - 100 % ■
Leben in der Schweiz	97.59 %
Österreich	67.74 %
Leben in Panama	50.00 %
Arbeitssicherheit	73.33 %
Bildungsrahmenplan	47.06 %
Bildung	51.61 %
Ethik und Gesellschaft	68.42 %
Bewegung, Gesundheit	47.17 %

rbert Pühringer
hringer@tamag.eu



Heads Up! führt SchülerInnen zum Lernziel

Lernfortschritte kommunizieren

Für die Lernmotivation ist klares Sofortfeedback wichtig. Dieses Feedback gibt Heads Up! zu jeder Quiz-Frage.

Der freundschaftliche Wettbewerb im Quizduell gibt zudem Orientierung: Wo stehe ich im Vergleich zum Mitspieler.

Wenn ein/e SchülerIn mit dem Lernfortschritt in Verzug gerät, greift Heads Up! ein: Das System lädt zu Spieldurchgängen ein und motiviert zu mehr Engagement.



Heads Up! informiert Lehrkraft und SchülerIn, bevor ein Kind Gefahr läuft, das Lernziel nicht zu erreichen und darüber, inwieweit am Ende das Lernziel erreicht wurde.

Kommunikation und soziale Einbettung

Wir verstehen Lernen als sozialen Prozess. Deshalb nützt Heads Up! jede Möglichkeit, das Lernen sozial einzubetten:

1. Schüler spielen miteinander:

Das können Schüler einer Klasse, einer Schule oder aus einer Region sein.

2. Moderierte Chats:

Die Lehrkraft kann SchülerInnen zu themenzentrierten Chats einladen. Die Chats können synchron und asynchron ablaufen.

3. Video und Sprache

An der Einbindung von Zoom arbeiten wir.





Heads Up! führt SchülerInnen zum Lernziel

Familie und Freunde einbeziehen

Familie als sozialer Lernort

Mit Kindern lernen gilt als wesentlicher Erfolgsfaktor.

Deshalb motiviert Heads Up! Eltern, Großeltern, Geschwister und alle, die das Kind gern hat, zum Spielen. Das macht Spaß, verstärkt die soziale Bindung, erzeugt Lerneffekte bei allen Beteiligten.

Das Kind entscheidet und wählt aus, mit wem es spielen will!

23:07

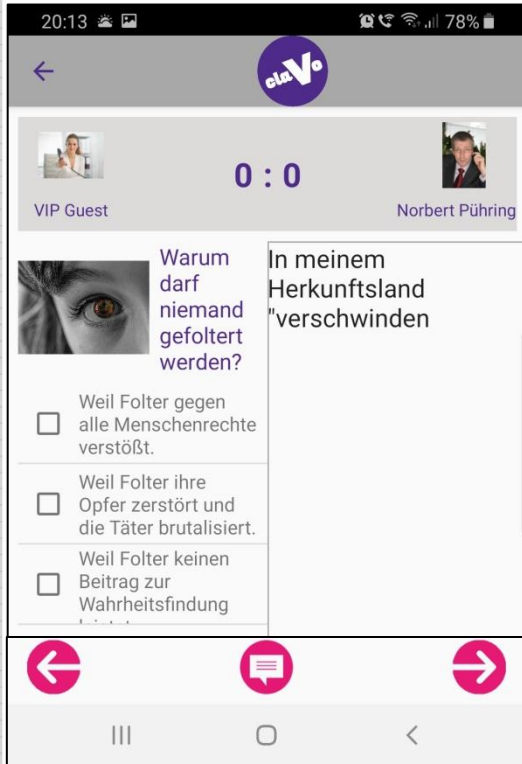
< Back

	Oleg	★ 1967	🏆 29
	John Brown	★ 1522	🏆 25
	John Black	★ 1430	🏆 24
	Andrea Rohrauer	★ 1323	🏆 23
	Jutta Trainer	★ 1136	🏆 20
	Sigrid	★ 733	🏆 15
	Ivan Gudak	★ 2146	🏆 44
	Jessy	★ 544	🏆 13

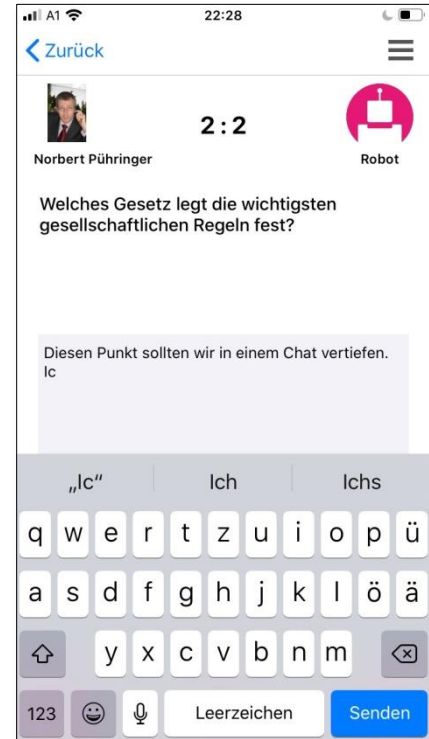


Heads Up! führt SchülerInnen zum Lernziel

SchülerInnen gestalten mit



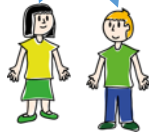
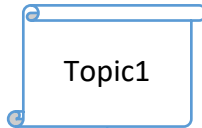
Bei Heads Up!
bringen Schüler
ihre Betroffenheit
und Vorschläge
aktiv zur
Gestaltung der
gemeinsamen
Arbeit ein.



Contents: Gemeinsam schaffen wir das

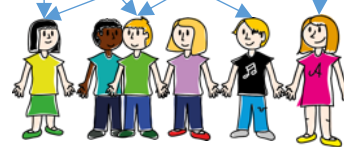
Ist-Situation

Jede Lehrkraft kämpft für sich allein
SchülerInnen haben keine Content-Wahl



Soll: mit Heads Up!

Jede Lehrkraft gibt ihr Bestes
Alle schöpfen aus der Vielfalt





Heads Up! führt SchülerInnen zum Lernziel

Contents: Vielfalt statt Einfalt

Contents haben wir bei Heads Up! derzeit für Politische Bildung. Aber das ist kein Problem.

Tausende engagierte Lehrkräfte haben Contents für Ihre Schüler entwickelt.

Heads Up! ist von Beginn an auf Kooperationen angelegt. Laden wir LehrerInnen aus ganz Österreich ein, ihre „besten Stücke“ zu schicken.

Nach Ostern sind die wichtigsten Contents verfügbar. Dann geht's schnell:

Registrierung

1. der Schule (3 min)
2. der Lehrer und Klassen (10 min)
3. der SchülerInnen (1 min)

Los gehts.