

Starke Tools für smarte Schulen



APPOLINO® 2.0

Die App für clevere Köpfe

Deutsch, Mathe

Primarstufe 1.–3.



Erste Schritte

Hinweis

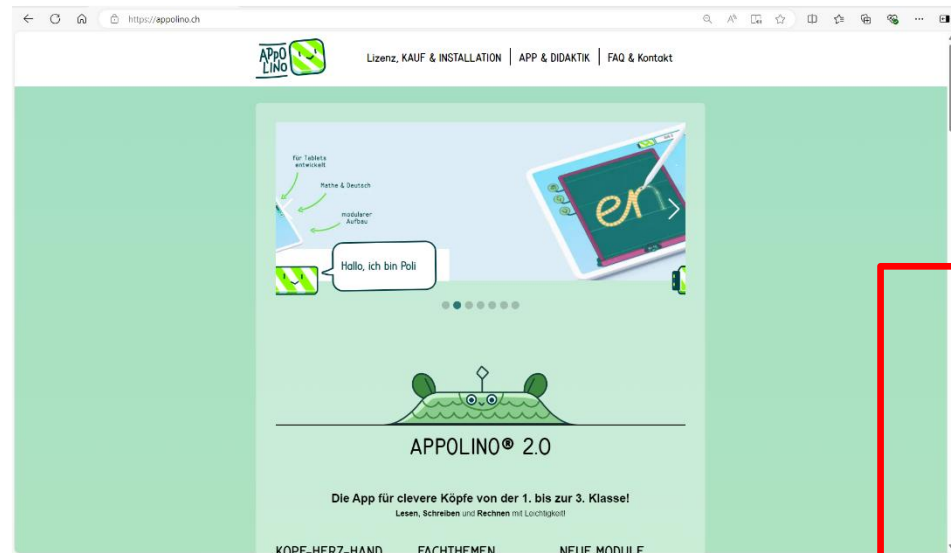
Mit einem Klick auf dieses Logo kehren Sie zum «Inhaltsverzeichnis» zurück.



Dieses Skript enthält Verlinkungen innerhalb dieses Dokuments und auf die Plattform www.appolino.ch.

Durch Anklicken springen Sie an die entsprechende Stelle.

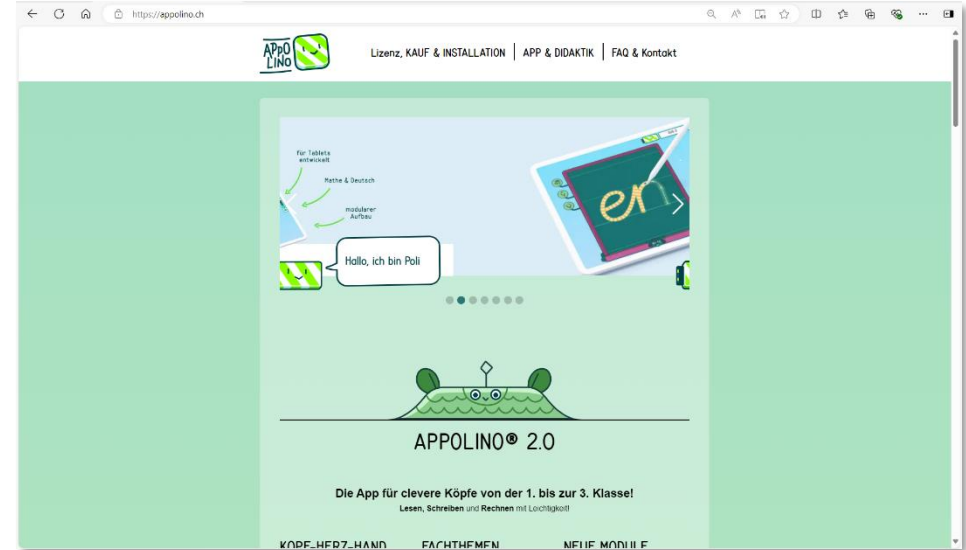
Weiter zum Inhaltsverzeichnis



vor- und zurückblättern

Inhaltsverzeichnis

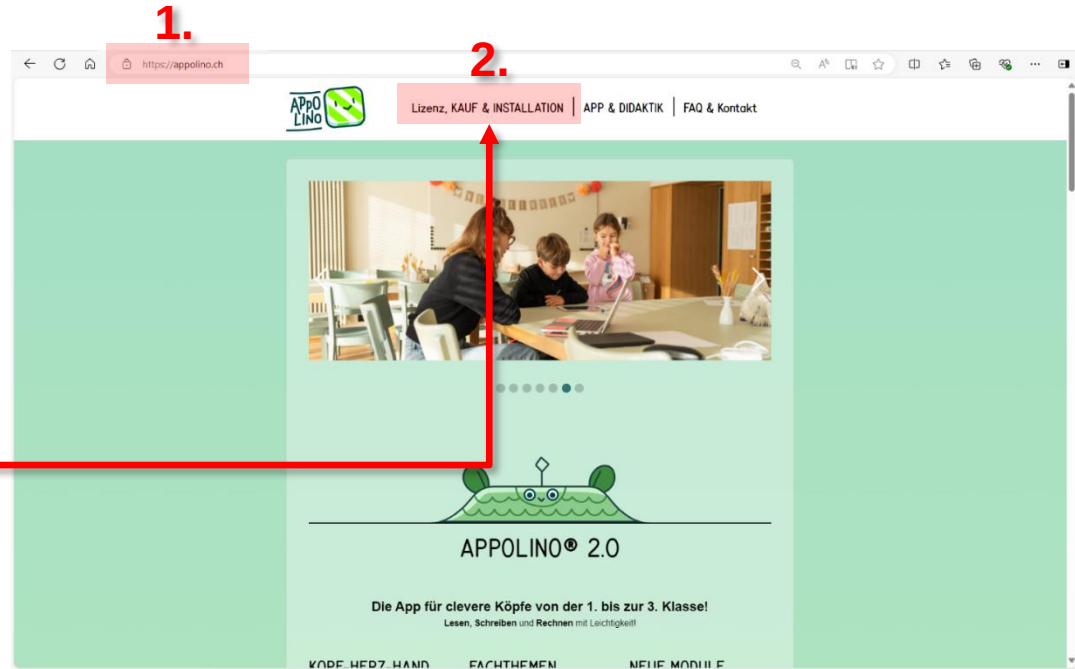
1. Lizenz erwerben/Testversion
2. SuS/Gruppen einrichten
3. Lernenden-Codes ausdrucken
4. Missionen
5. Gameübersicht
6. Lizenzverwaltung
7. Lizenzbeispiel
8. Glossar



1. Lizenz erwerben/Testversion

Vorgehen Lizenzkauf

1. Öffnen Sie den Browser und tippen Sie www.appolino.ch ein.
2. Klicken Sie auf **Lizenz, KAUF & INSTALLATION**.



1. Lizenz erwerben/Testversion

Lizenerwerb (1/5)

Klicken Sie auf den Button

appolino School
kaufen



Hinweis:

SCHOOL-Lizenzen sind nur für Schulen erhältlich und werden über das Lehrpersonen-Cockpit verwaltet.

Die HOME-Lizenz ist eine eigenständige Lösung und nicht mit dem Cockpit kompatibel – daher nur bedingt für Schulen geeignet. Diese sind ausschliesslich im  und im  erhältlich.

LIZENZ

KAUF & INSTALLATIONSANLEITUNG

APPOLINO® 2.0 IST IN ZWEI VERSIONEN VERFÜGBAR!



Schuljahreslizenz:
CHF 7.00

Schuljahr bedeutet: von Juli bis August des Folgejahres. Der Kaufprozess erfolgt via Lehrpersonen-Cockpit.

appolino School kaufen



Jahreslizenz:
CHF 9.00

Ab Kauf 365 Tage gültig. Der Kaufprozess erfolgt via App-Store.

JETZT BEI Google Play

Laden im App Store

<https://cockpit.appolino.ch>

Mit der Schulversion erhalten Lehrpersonen Zugang zum exklusiven Lehrpersonen-Cockpit. Hier können Lehrkräfte die Klassen verwalten, die Lernfortschritte ihrer Schülerinnen und Schüler verfolgen, individuelle Lernziele setzen und Aufgaben in Form von Missionen zuweisen.

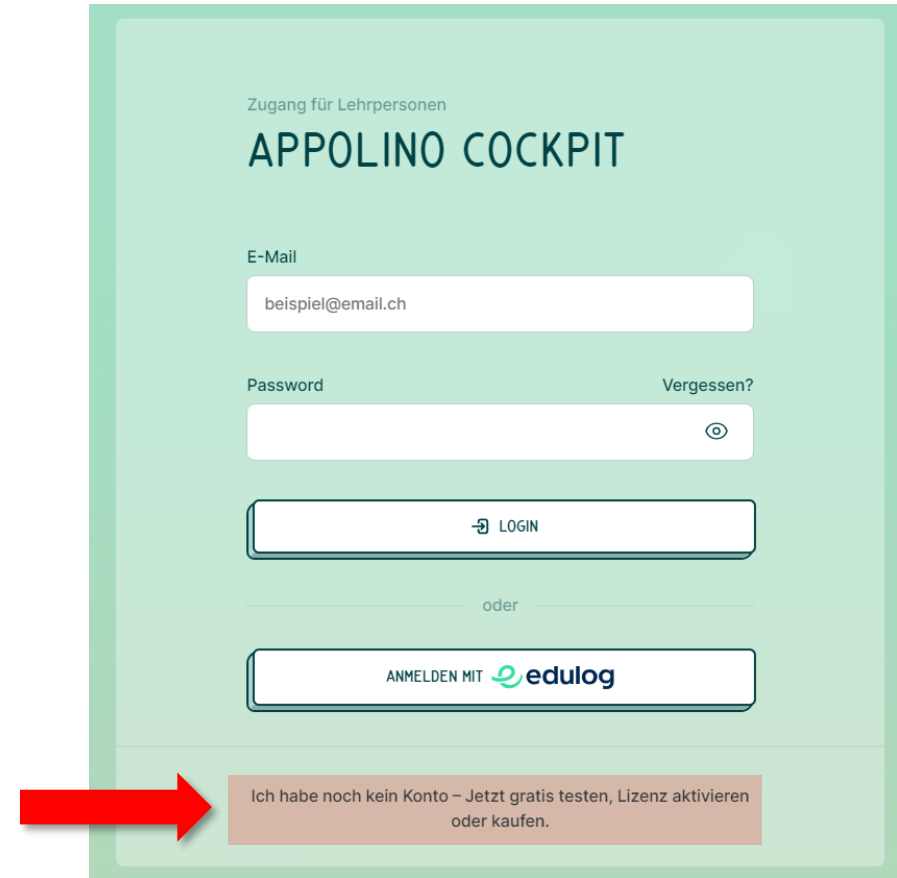
Egal, ob zu Hause oder im Klassenzimmer, der App-Inhalt für Schülerinnen und Schüler ist gleich.

Die Schülerinnen und Schüler melden sich bei der Schulversion über einen QR-Code direkt in der appolino® App an.

1. Lizenz erwerben/Testversion

Lizenerwerb (2/5)

Scrollen Sie nach unten und klicken Sie auf
«Lizenz aktivieren oder kaufen»!



Zugang für Lehrpersonen

APPOLINO COCKPIT

E-Mail

beispiel@email.ch

Password Vergessen?

LOGIN

oder

ANMELDEN MIT 

Ich habe noch kein Konto – Jetzt gratis testen, Lizenz aktivieren oder kaufen.

1. Lizenz erwerben/Testversion

Lizenzwerb (3/5)

Klicken Sie auf die gewünschte Lizenz.

- Sie können nebst der 1 Jahreslizenz auch eine 30 Tage gültige Testversion von Appolino®2.0 lösen.

Lizenzwahl zwischen Februar und Juni:

Zwischen Februar und Juni können Sie Lizenzen sowohl für das aktuelle als auch für das folgende Schuljahr auswählen. Bitte überlegen Sie sich, für welches Schuljahr Sie eine Jahreslizenz bestellen möchten.



Appolino Cockpit

LIZENZ AKTIVIEREN

Falls du bereits eine Lizenz erhalten hast, kannst du diese hier einlösen. Alternativ kannst du unten auch direkt Lizenzen für dich oder andere Personen erwerben.

Lizenzcode aktivieren

LIZENZ ÜBERPRÜFEN

oder

Noch keine Lizenz?

7 CHF pro SuS

APPOLINO KLASSENLIZENZ SJ 2025/26, 1 JAHRESLIZENZ PRO LP UND SUS

Gratis

30 TAGE TESTEN

Ich habe bereits ein Konto – Jetzt Einloggen

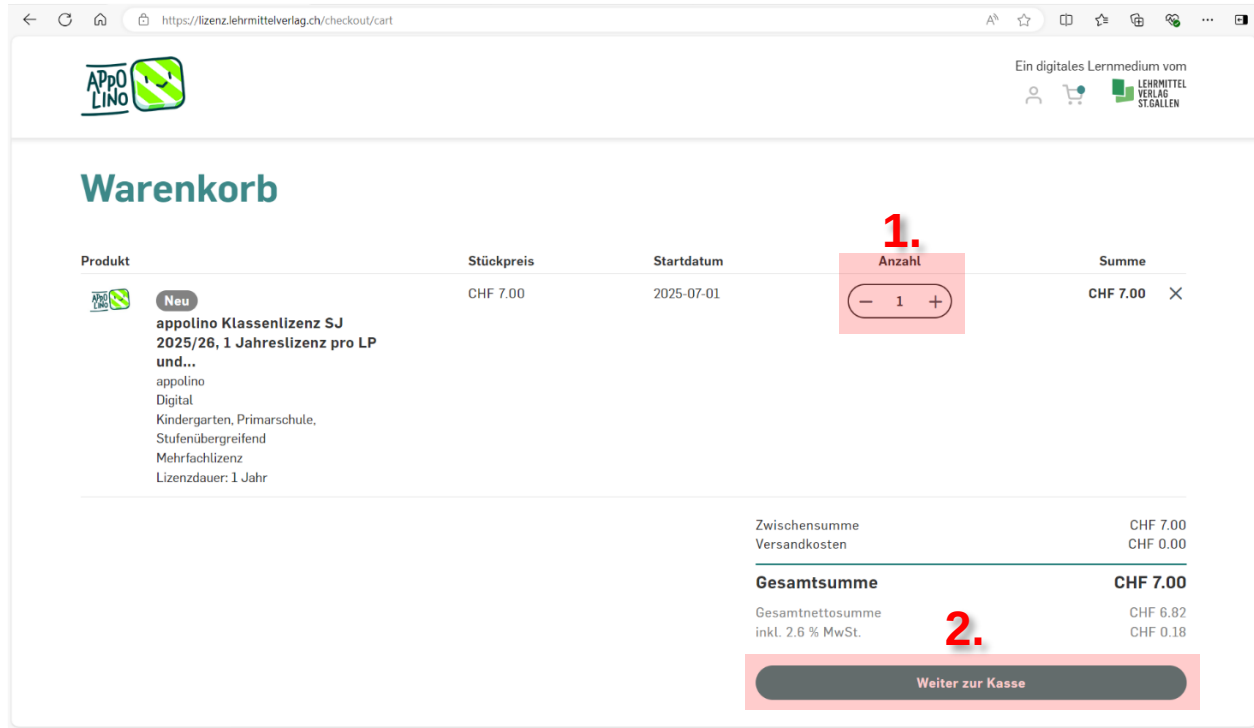
1. Lizenz erwerben

Lizenerwerb (4/5)

1. Wählen Sie nun die gewünschte Anzahl Lizenzen.
2. Mit «Weiter zur Kasse» schliessen Sie den Kaufvorgang ab.
 - ▶ Pro Kind und Schuljahr ist eine Lizenz notwendig.

Hinweis:

Zusätzliche Lizenzen können jederzeit und bequem auf der Lizenzplattform gekauft werden.



The screenshot shows a web browser window with the URL <https://lizenz.lehrmittelverlag.ch/checkout/cart>. The page header includes the Appolino logo and the text 'Ein digitales Lernmedium vom LEHRMITTEL VERLAG ST.GALLEN'. The main section is titled 'Warenkorb' (Shopping Cart). It contains a table with the following items:

Produkt	Stückpreis	Startdatum	Anzahl	Summe
 Neu appolino Klassenlizenz SJ 2025/26, 1 Jahreslizenz pro LP und... appolino Digital Kindergarten, Primarschule, Stufenübergreifend Mehrfachlizenz Lizenzdauer: 1 Jahr	CHF 7.00	2025-07-01	1	CHF 7.00

Below the table, the summary section shows:

Zwischensumme	CHF 7.00
Versandkosten	CHF 0.00
Gesamtsumme	CHF 7.00
Gesamtnettosumme	CHF 6.82
inkl. 2.6 % MwSt.	CHF 0.18

At the bottom right, there is a button labeled 'Weiter zur Kasse' (Proceed to checkout).

1. Lizenz erwerben

Lizenzwerb (5/5)

1. Klicken Sie  an.
2. Wechseln Sie zu «Meine Lizenzen».
3. Kopieren Sie das Feld
«Lizenzschlüssel Lehrpersonen» ...
4. oder laden Sie das Lizenzblatt herunter und kopieren den Lizenzschlüssel.

2.

Andreas H

Konto

Adressen

Meine Merklisten (0)

Downloads

Bestellungsarchiv

Meine Lizenzen (1)

Aktivierte Lizenzen

0

Lizenzdauer
1 Jahr

Lizenzbeginn
01.07.2025

Lizenzende
25.08.2026

Lizenzschlüssel Lehrpersonen
wDp4ji

Benutzer

Status ^	LMVSG ID	Nachname	Vorname	E-Mail	Rolle
Aktiv	9G85DLRH	Hollenstein	Andreas	andreas@test.ch	Lehrer

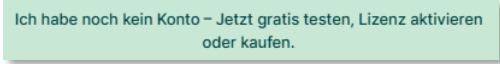
3.

4.



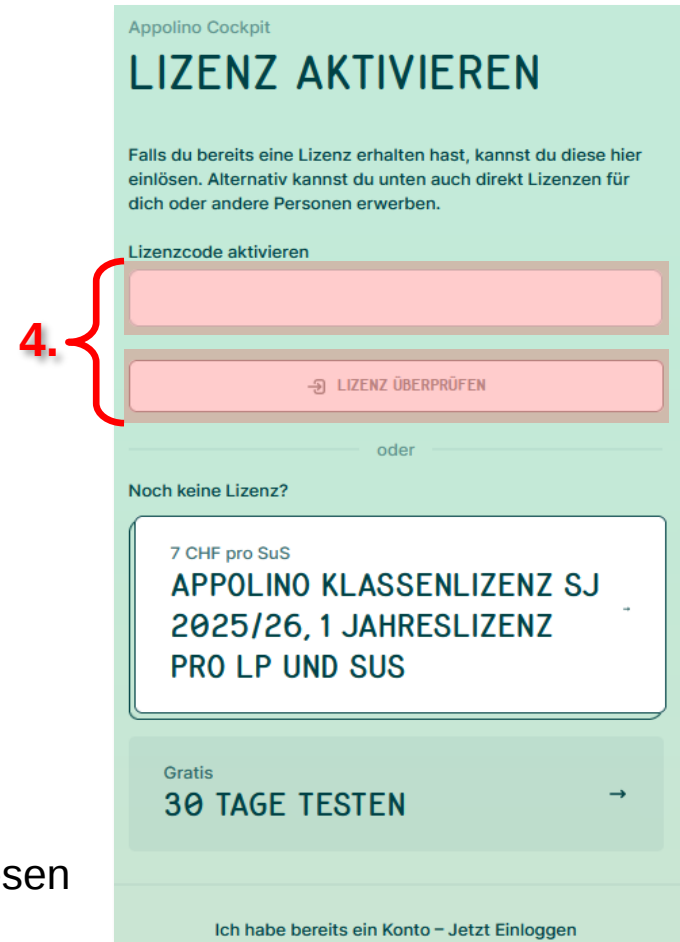
2. SuS/Gruppen einrichten

Erstes Login auf dem Appolino Cockpit

1. Kopieren Sie den Lizenzschlüssel.
2. Öffnen Sie das [Appolino-Cockpit](#).
3. Klicken Sie auf .
4. Fügen Sie den Lizenzschlüssel ein und drücken «Lizenz überprüfen».

Hinweis:

Wenn Sie sich bereits einmal im Cockpit eingeloggt haben, können Sie diesen Schritt überspringen. ► [Hier klicken](#).

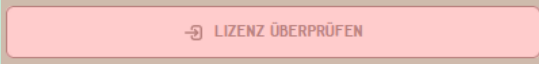


Appolino Cockpit

LIZENZ AKTIVIEREN

Falls du bereits eine Lizenz erhalten hast, kannst du diese hier einlösen. Alternativ kannst du unten auch direkt Lizenzen für dich oder andere Personen erwerben.

Lizenzcode aktivieren



oder

Noch keine Lizenz?

7 CHF pro SuS

APPOLINO KLASSENLIZENZ SJ

2025/26, 1 JAHRESLIZENZ

PRO LP UND SUS

Gratis

30 TAGE TESTEN →

[Ich habe bereits ein Konto – Jetzt Einloggen](#)

2. SuS/Gruppen einrichten

Erste SuS einrichten

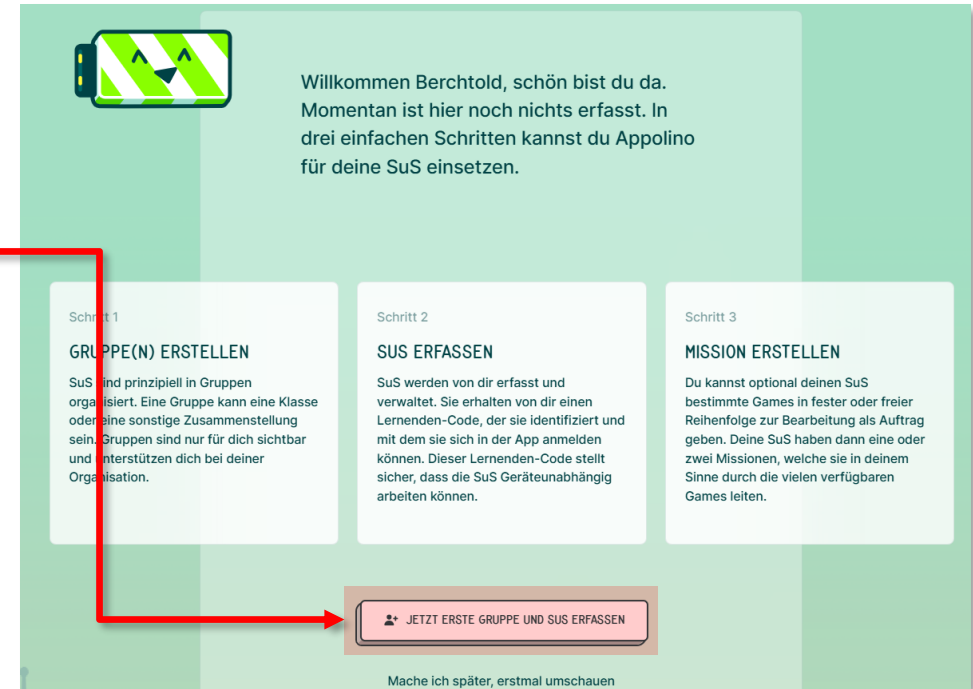
Beim ersten Start werden Sie mit diesem Bildschirm begrüßt.

Klicken Sie auf

 JETZT ERSTE GRUPPE UND SUS ERFASSEN

Hinweis:

Auf diese Weise können Sie jedes Kind einzeln einfügen. Möchten Sie eine ganze Gruppe per Excel-Sheet hochladen, gehen Sie direkt zu «Gruppen einrichten».

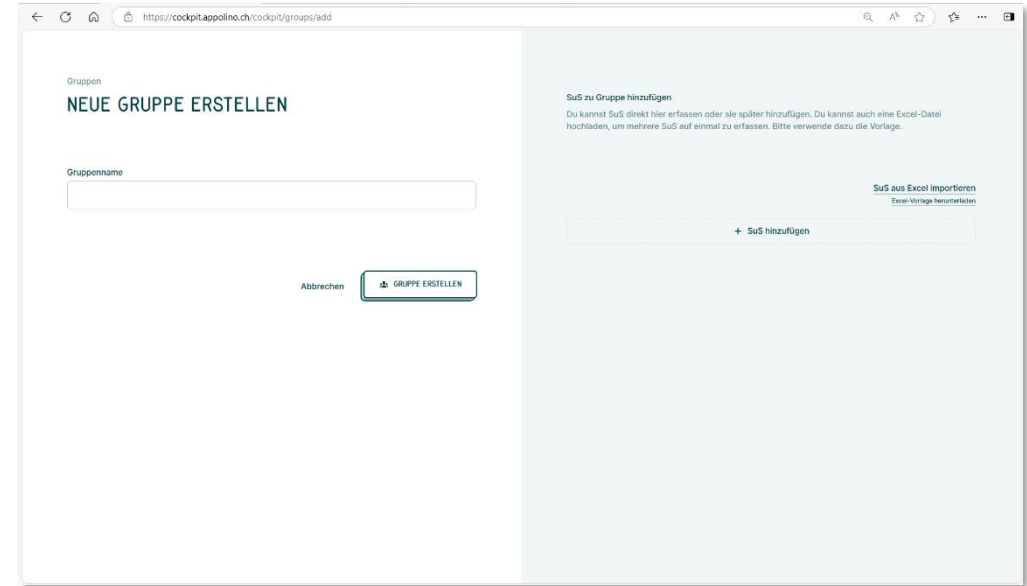


2. SuS/Gruppen einrichten

SuS/Gruppen

SuS/Gruppen können auf drei verschiedene Arten eingerichtet werden:

1. SuS einzeln hinzufügen
2. Gruppe erstellen
3. SuS zu Gruppe (mit Excel-Sheet) hinzufügen



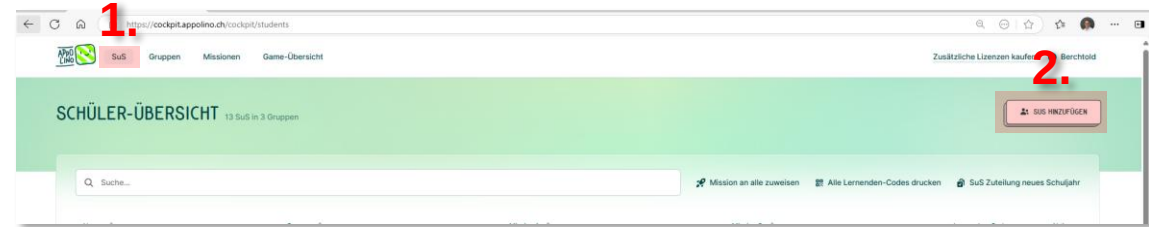
Hinweis:

Sie können für Ihre SuS Synonyme verwenden, die keinen Rückschluss auf die Identität des Kindes zulassen.

2. SuS/Gruppen einrichten

SuS/Gruppen ▶ SuS einzeln hinzufügen

1. Klicken Sie im Menü auf **SuS**.
2. Klicken Sie auf **SUS HINZUFÜGEN**.
3. Geben Sie den Namen bzw. das Synonym des Kindes ein.
4. Wählen Sie die Gruppe aus.
 - ▶ Falls noch keine Gruppe vorhanden ist, wählen Sie «Neue Gruppe erstellen» aus.
5. Optional kann bereits eine initiale Mission zugeordnet werden.




SuS

NEUE SUS ERFASSEN

3. Name

4. Gruppe

5. Initiale Mission

Abbrechen

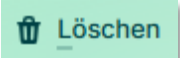
2. SuS/Gruppen einrichten

SuS/Gruppen ▶ Gruppen erstellen

▶ Neue Gruppe erstellen

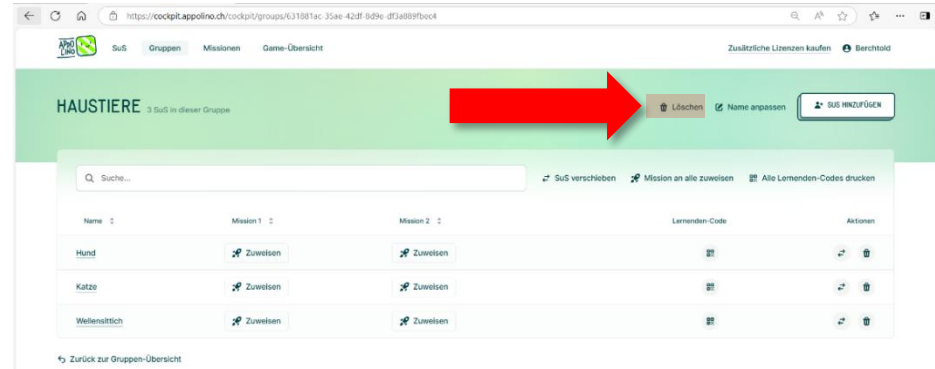
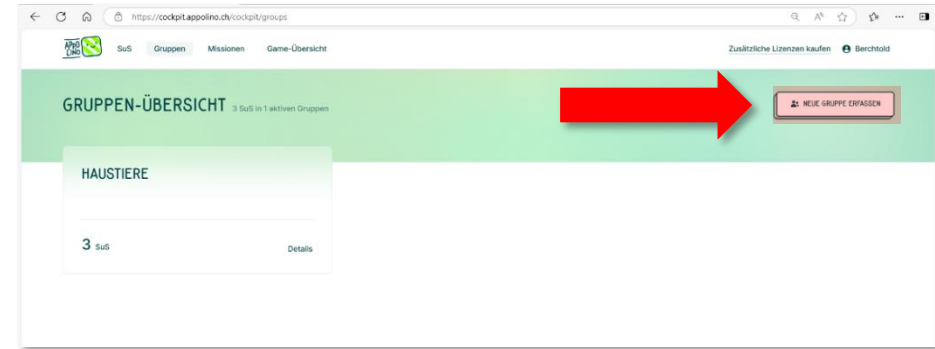
Weitere Gruppen können mit einem Klick auf  erstellt werden.

▶ Gruppe löschen

Klicken Sie auf die zu löschende Gruppe und den Button .

Hinweis:

Neue SuS müssen zwingend einer Gruppe zugeteilt werden.



2. SuS/Gruppen einrichten

SuS/Gruppen ▶ Gruppen erstellen

1. Bestätigen Sie mit



Die Gruppe ist nun erstellt.



Durch Anwählen der Gruppe gelangen Sie zur Übersicht der erstellten Gruppe.

Hinweis:

Den Gruppen können nun erstellte Missionen zugeteilt werden.



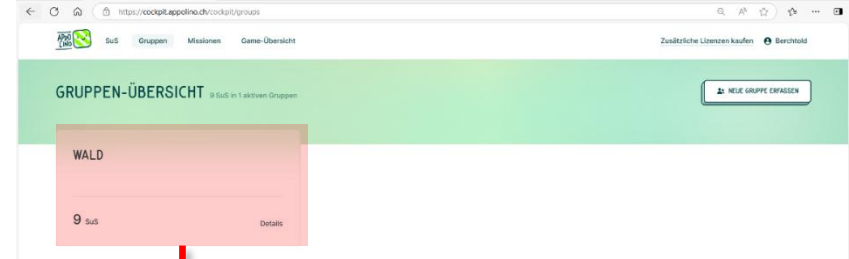
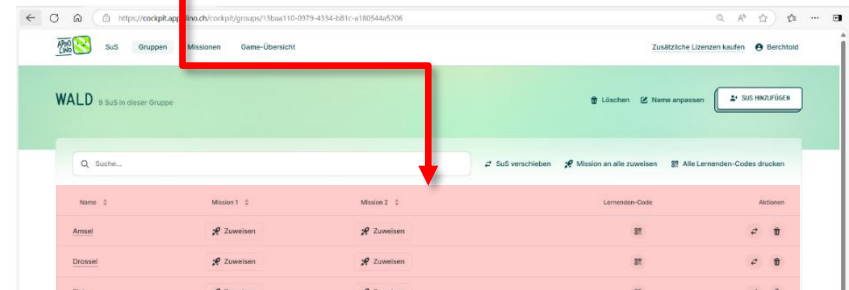
Gruppenname
Wald

1. GRUPPE ERSTELLEN

SuS aus Excel importieren
Excel Vorlage herunterladen

Name
Amstel

Name
Drossel

WALD 9 SuS in dieser Gruppe

Suche...

Gruppenübersicht

Name	Mission 1	Mission 2	Lernenden-Code	Aktionen
Amstel	Zuweisen	Zuweisen		
Drossel	Zuweisen	Zuweisen		
...	...	...	...	...

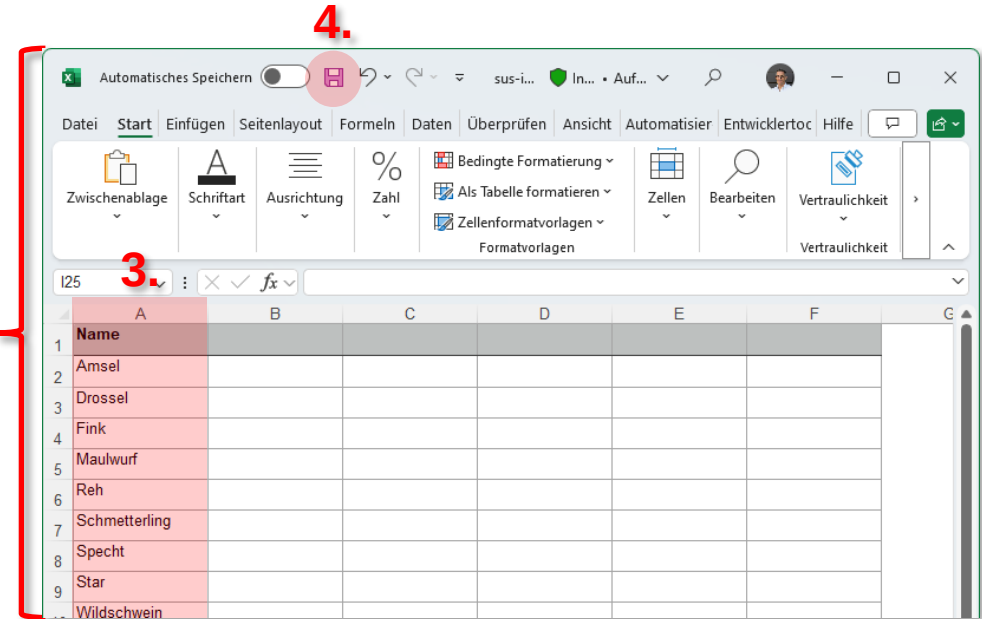
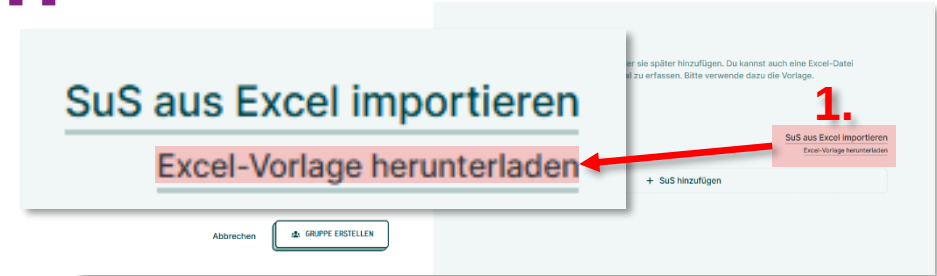
2. SuS/Gruppen einrichten

SuS/Gruppen ▶ SuS zu Gruppe hinzufügen
mit Excel-Vorlage (Teil 1/2)

1. Laden die Excel-Vorlage herunter.
2. Öffnen Sie im Download-Ordner die Datei «sus-import-template.xlsx».
3. Geben Sie die Namen/Synonyme Ihrer Gruppe in der Spalte A ein.
4. Speichern und schliessen Sie die Datei.

Hinweis:

Sie können auch eine eigene Excel-Tabelle verwenden.



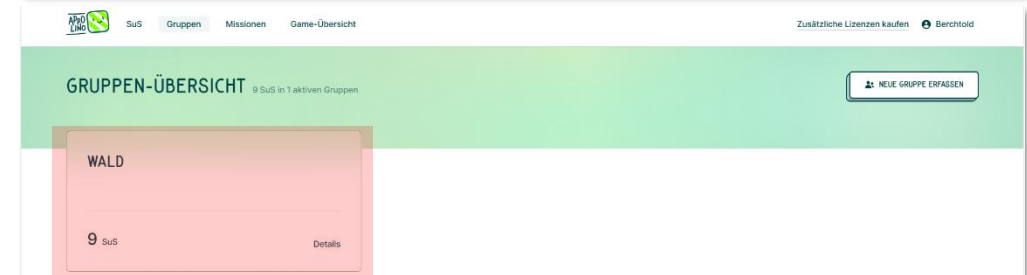
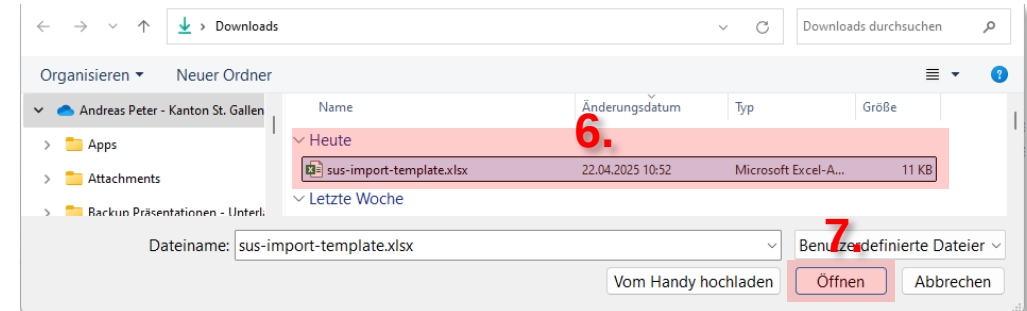
2. SuS/Gruppen einrichten

SuS/Gruppen ▶ **SuS zu Gruppe hinzufügen**
mit Excel-Vorlage (Teil 2/2)

5. Klicken Sie auf
«SuS aus Excel-Sheet importieren».
6. Wählen Sie im Download-Ordner die Datei
«sus-import-template.xlsx».
7. Öffnen Sie diese.

Die Gruppe mit den hochgeladenen SuS ist nun erstellt.

✓ Gruppe "Wald" wurde erstellt



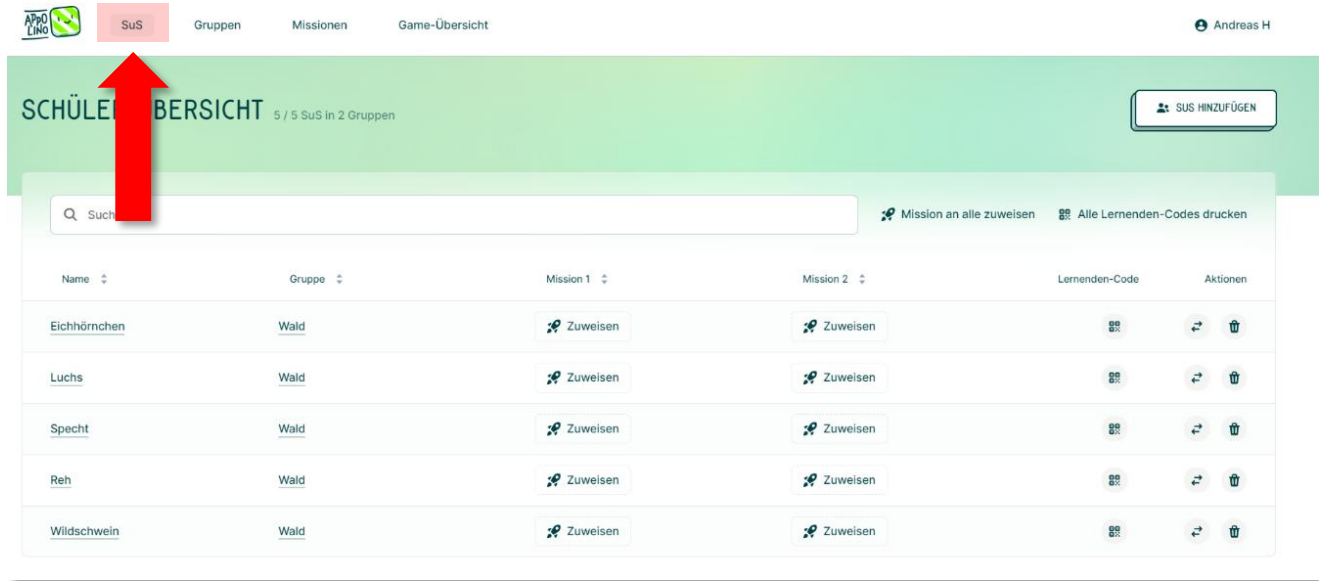
2. SuS/Gruppen einrichten

SuS-Übersicht:

Durch Anklicken von «SuS» gelangen Sie zur Übersicht über Ihrer Klasse.

Hier kann folgendes bearbeitet werden:

1. Name
2. Gruppe
3. Mission 1+2
4. Lernenden-Code
5. Aktionen



SCHÜLERÜBERSICHT 5 / 5 SuS in 2 Gruppen

Suche

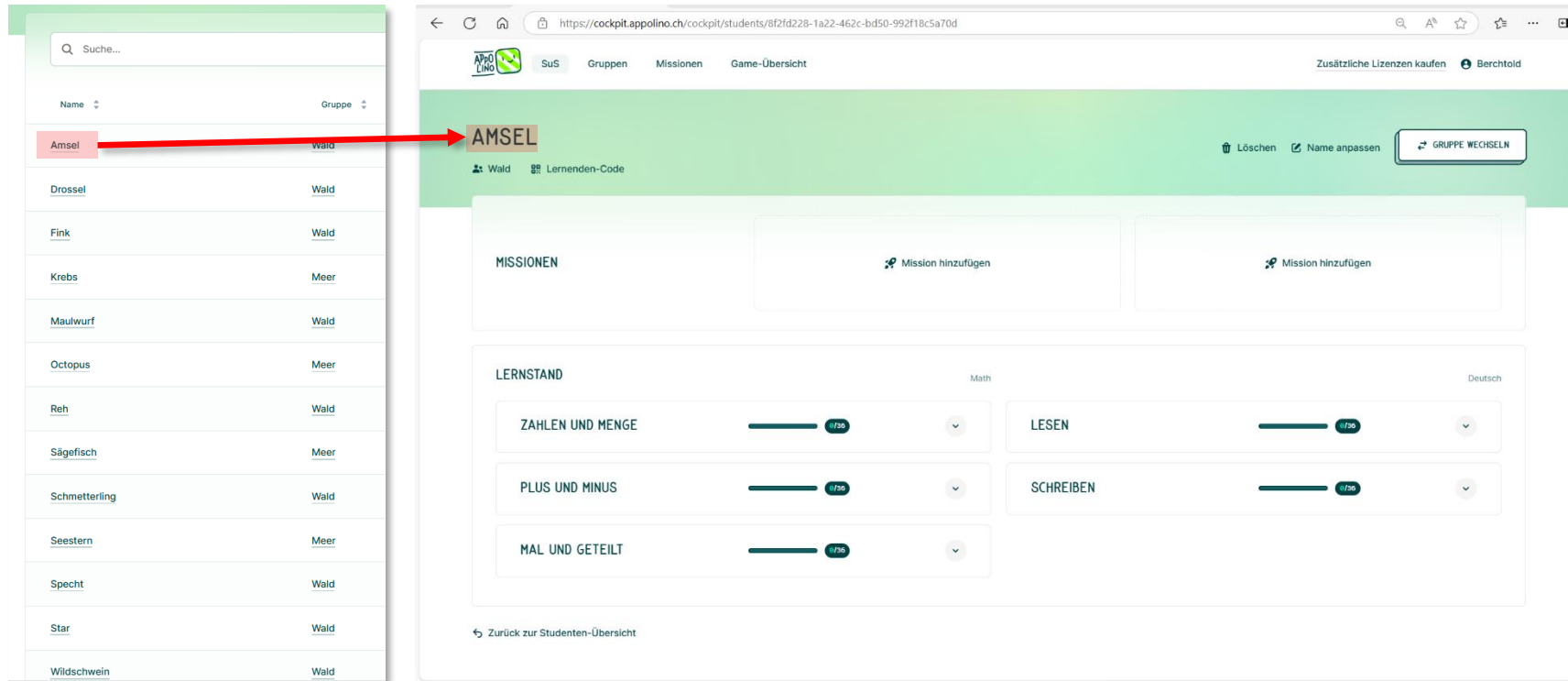
Mission an alle zuweisen Alle Lernenden-Codes drucken

Name	Gruppe	Mission 1	Mission 2	Lernenden-Code	Aktionen
Eichhörnchen	Wald	Zuweisen	Zuweisen		
Luchs	Wald	Zuweisen	Zuweisen		
Specht	Wald	Zuweisen	Zuweisen		
Reh	Wald	Zuweisen	Zuweisen		
Wildschwein	Wald	Zuweisen	Zuweisen		

2. SuS/Gruppen einrichten

SuS-Übersicht ▶ Name:

Klicken Sie auf den Namen, können Sie den Lernstand des entsprechenden Kinds abfragen.

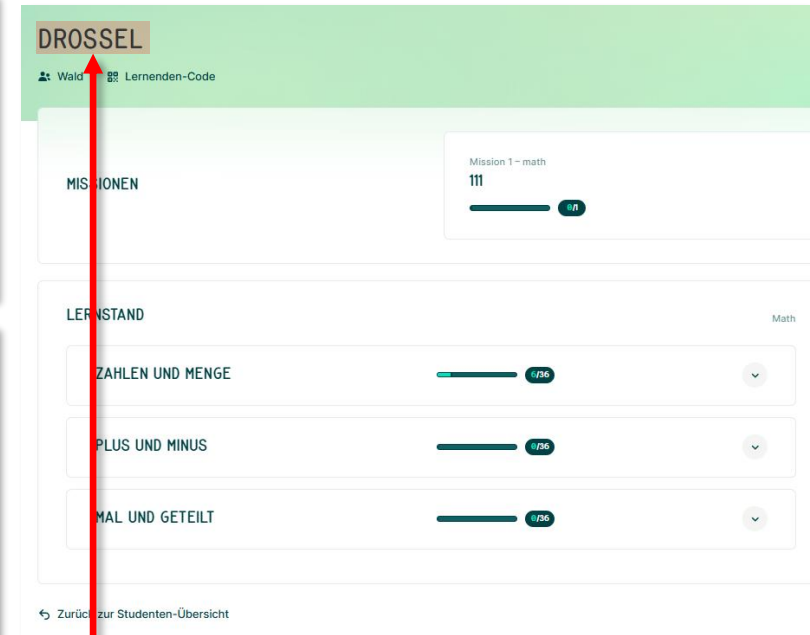


The screenshot shows the Appolino cockpit interface. On the left, there is a sidebar with a search bar and a list of students. The student 'AMSEL' is highlighted in red, and a red arrow points from this entry to the main content area. The main content area displays the details for the student 'AMSEL', including a 'LERNSTAND' (Learning Status) section with progress bars for various subjects like 'ZAHLEN UND MENGE', 'PLUS UND MINUS', 'MAL UND GETEILT', 'LESEN', and 'SCHREIBEN'. The interface also includes buttons for 'Mission hinzufügen' (Add Mission) and 'GRUPPE WECHSELN' (Change Group).

2. SuS/Gruppen einrichten

SuS-Übersicht ▶ **Gruppe:**

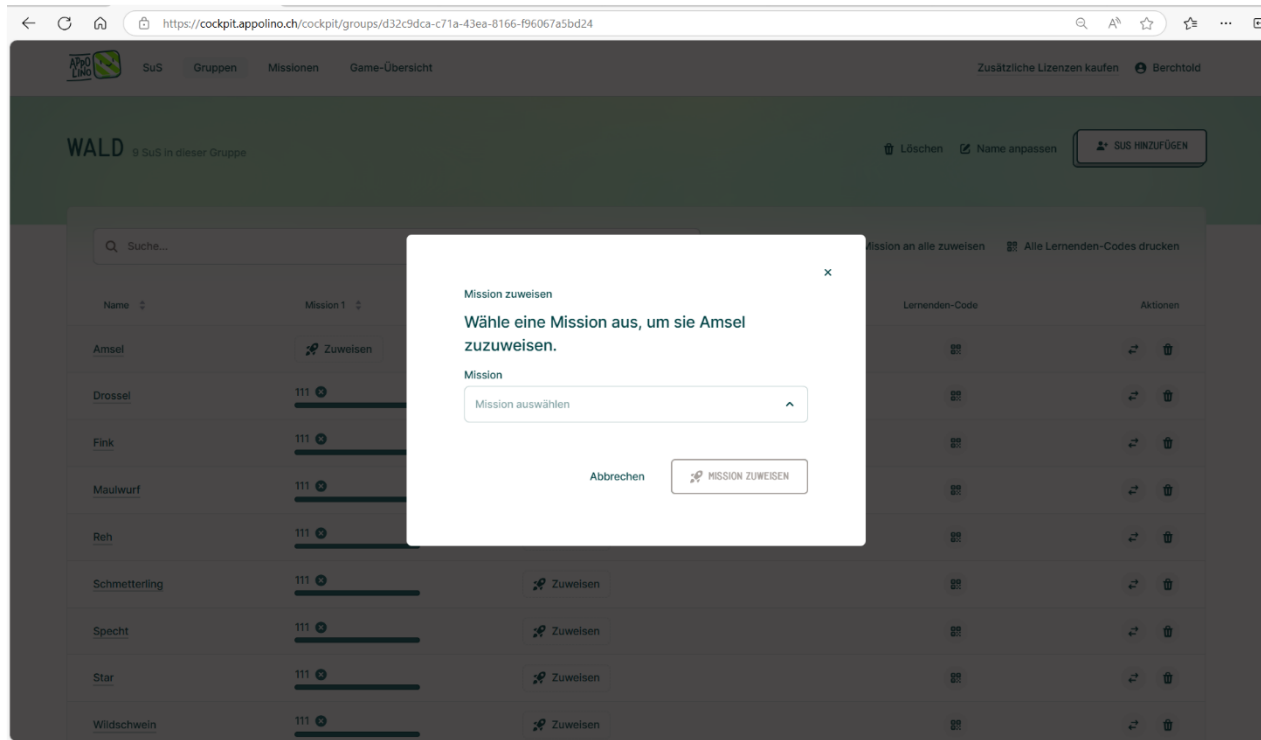
Durch einen Klick auf eine Gruppe öffnet sich die Übersicht mit den zugehörigen Informationen.



2. SuS/Gruppen einrichten

SuS-Übersicht ▶ Mission 1+2:

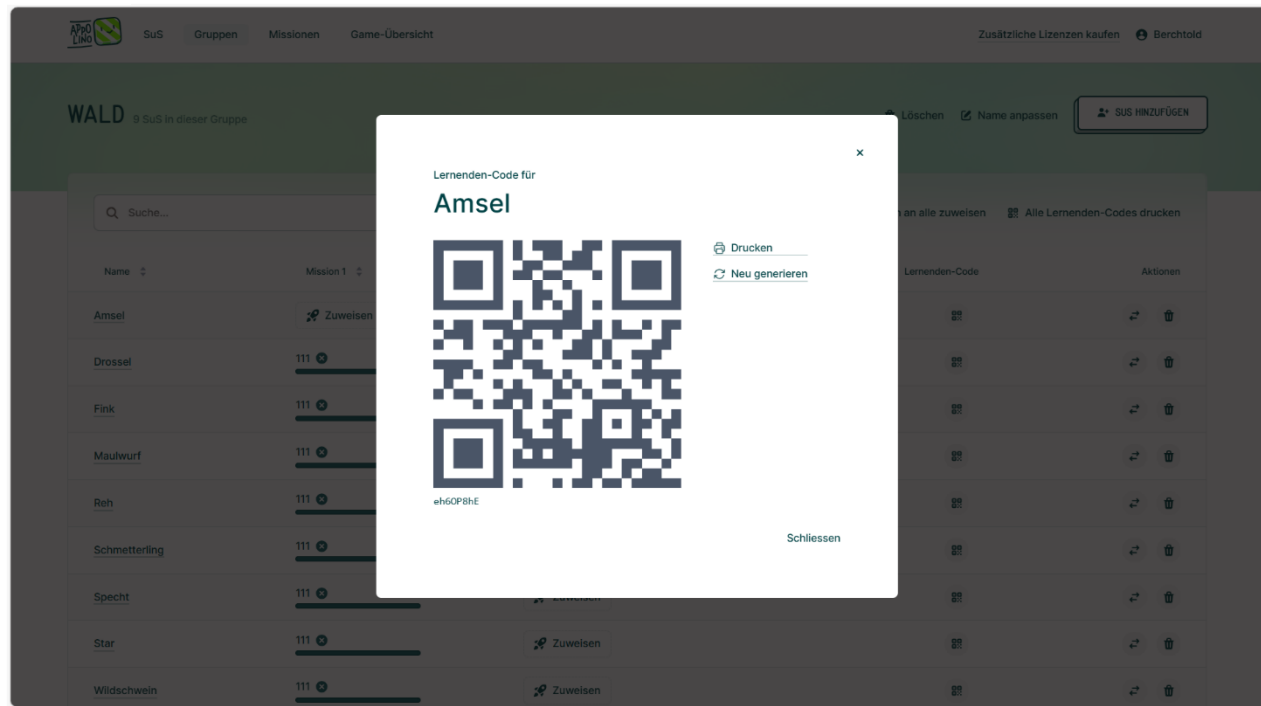
Weisen Sie einem Kind eine bereits erstellte Mission zu. Missionen können auch ganzen Gruppen zugeordnet werden.



2. SuS/Gruppen einrichten

SuS-Übersicht ▶ **Lernenden-Code:**

Die Schülerinnen und Schüler loggen sich mit einem Lernenden-Code (QR-Code) ein. Der Code wird hier angezeigt und kann gedruckt oder neu generiert werden.



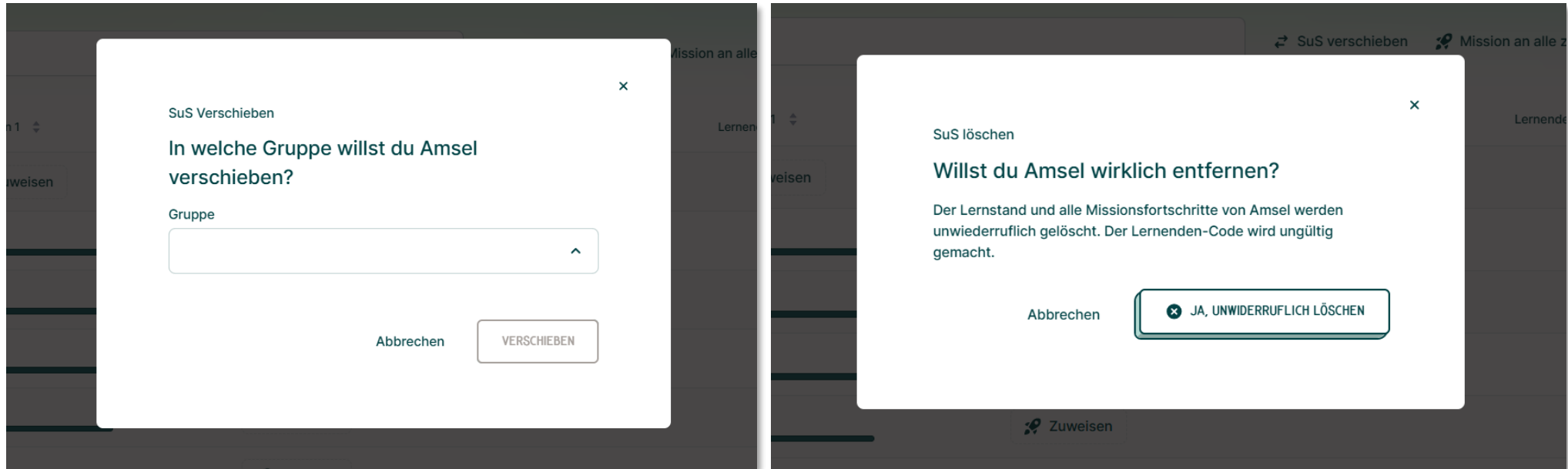
The screenshot shows the APPO LINO web interface. At the top, there are navigation tabs: SuS, Gruppen, Missionen, and Game-Übersicht. On the right, there are links for 'Zusätzliche Lizenzen kaufen' and 'Berichtold'. The main content area is titled 'WALD' and shows '9 SuS in dieser Gruppe'. Below this is a search bar and a table of students. A modal window is open in the center, titled 'Lernenden-Code für Amsel'. It displays a QR code and the code 'eh6GP8hE'. There are buttons for 'Drucken' (Print) and 'Neu generieren' (Generate new). At the bottom of the modal is a 'Schliessen' (Close) button. The background table lists students with their names and progress bars.

Name	Mission 1
Amsel	Zuweisen
Drossel	111
Fink	111
Maulwurf	111
Reh	111
Schmetterling	111
Specht	111
Star	111
Wildschwein	111

2. SuS/Gruppen einrichten

SuS-Übersicht ▶ Aktionen:

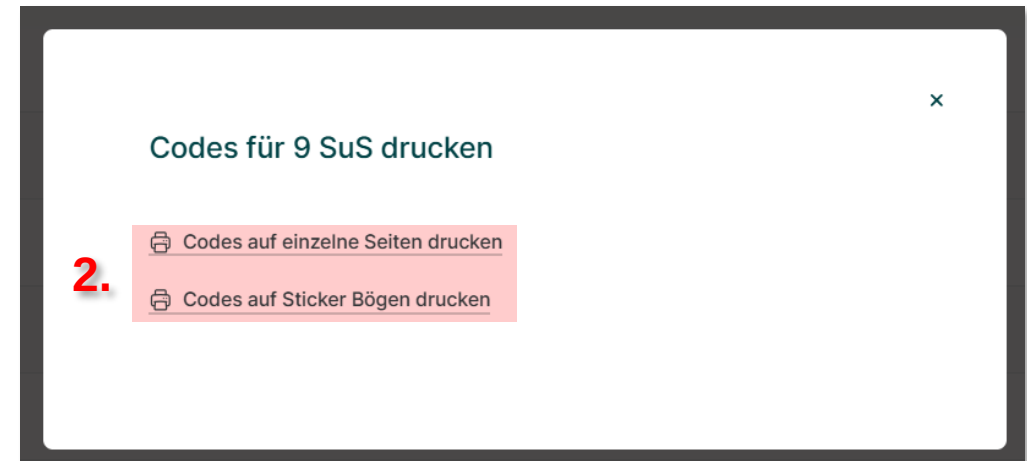
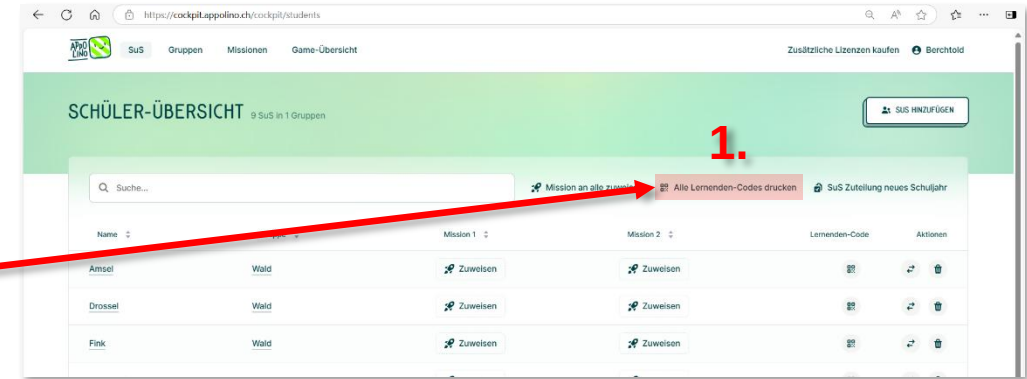
Sie können ein Kind von einer Gruppe in eine andere verschieben oder es bei Bedarf aus der Gruppe löschen.



3. Lernenden-Codes ausdrucken

Für das Login benötigen die Kinder einen Lernenden-Code (QR-Code), den sie mit der Kamera ihres Arbeitsgeräts scannen können.

1. Klicken Sie auf  **Alle Lernenden-Codes drucken**
 2. Wählen Sie nun aus, ob Sie die Codes einzeln auf A4-Blätter oder auf einen Stickerbogen drucken wollen.
- Codes auf einzelne Seiten drucken
 - Codes auf Stickerbogen drucken

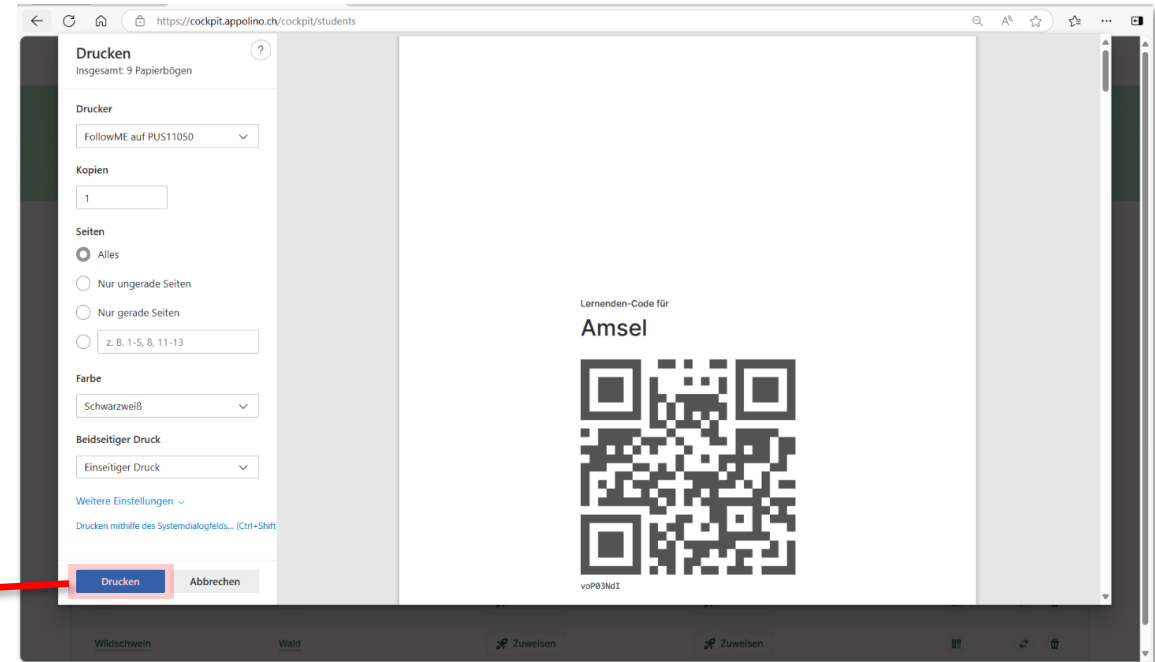


3. Lernenden-Codes ausdrucken

Codes drucken ▶ Codes auf einzelne Seiten drucken

Mit dieser Funktion können Login-Codes auf einzelne A4-Seiten gedruckt werden.

Jedes Blatt enthält ein separates Login – individuell für jedes einzelne Kind.

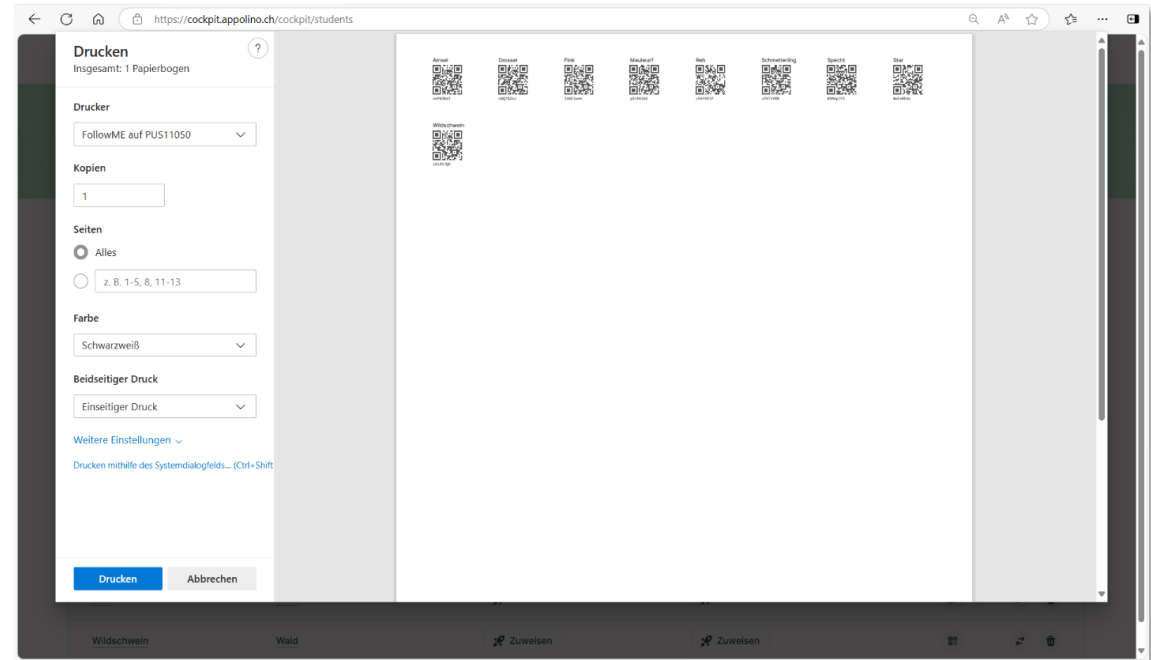


3. Lernenden-Codes ausdrucken

Codes drucken ▶ Codes auf Stickerbogen drucken (Teil 1/6)

Mit dieser Funktion werden die Codes auf Stickerbogen gedruckt.

Dazu benötigen Sie z.B. einen Stickerbogen Avery Zweckform 8·12 Felder à 20 · 20 mm.



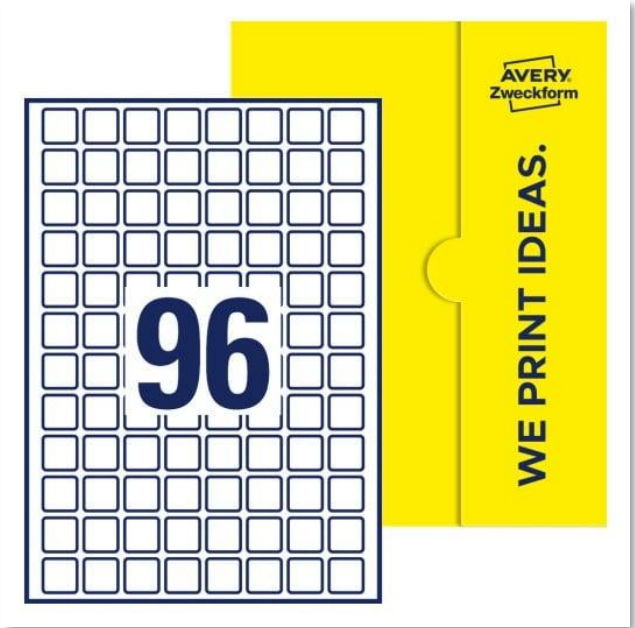
Hinweis:

Stickerbogen können im [Shop des Lehrmittelverlags](#) bestellt werden.

3. Lernenden-Codes ausdrucken

Codes drucken ▶ Codes auf Stickerbogen drucken (Teil 2/6)

Die einzelnen Sticker können beispielsweise auf einen Schlüsselanhänger geklebt werden, sodass die Kinder ihr Login immer dabei haben.



<https://www.avery-zweckform.com/blanco-etiketten/quadratisch-20x20-mm>

Hinweis:

Poli-Schlüsselanhänger sind [hier](#) im Shop im 12er-Set erhältlich.

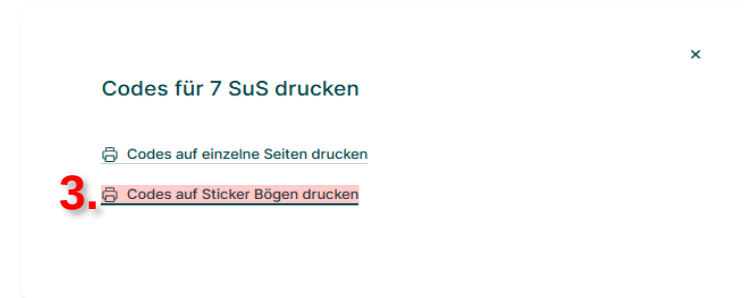
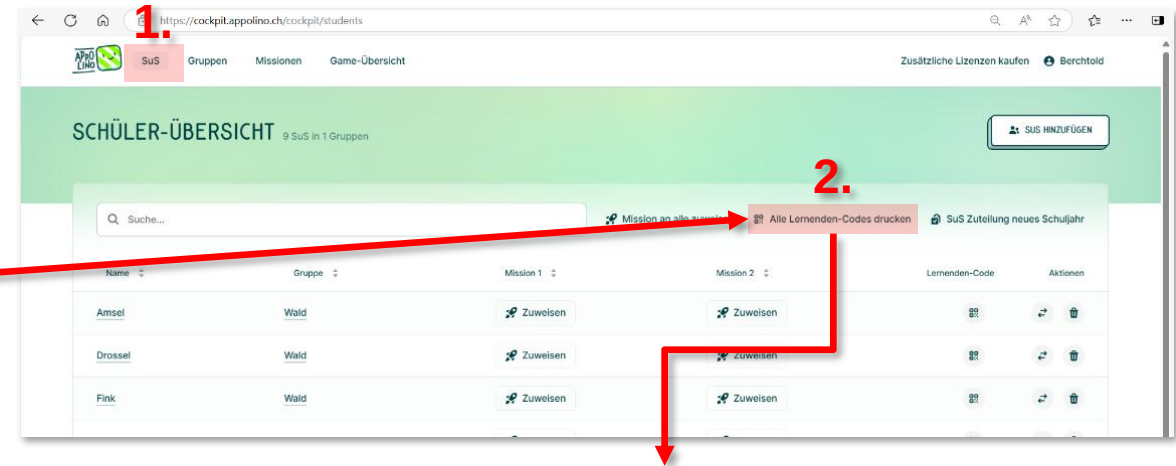
3. Lernenden-Codes ausdrucken

Codes drucken ▶ Codes auf Stickerbogen drucken (Teil 3/6)

1. Gehen Sie im Menü auf «SuS».

2. Klicken Sie  **Alle Lernenden-Codes drucken**

3. Wählen Sie nun «Codes auf Stickerbogen drucken» (Etiketten).



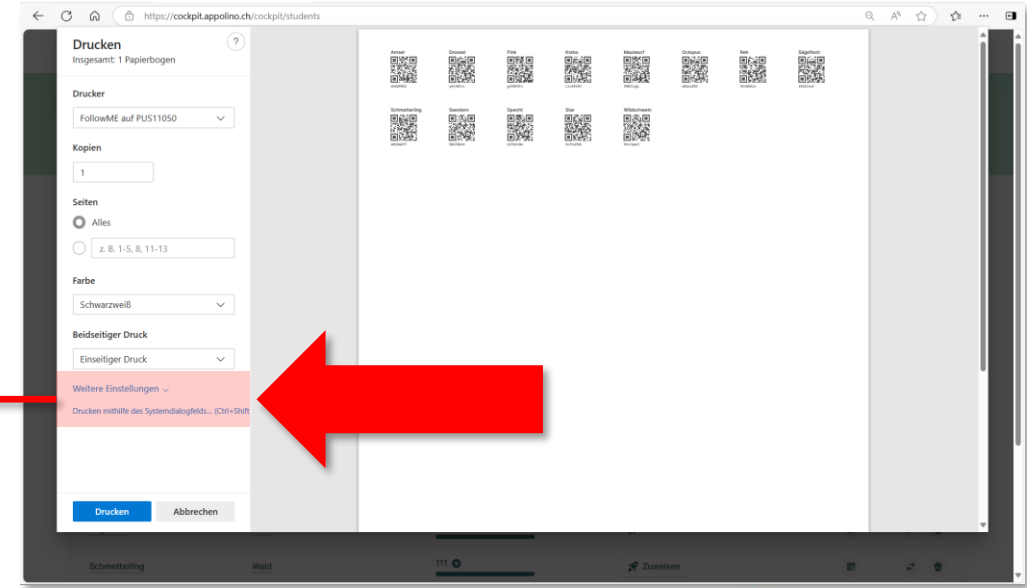
3. Lernenden-Codes ausdrucken

Codes drucken ▶ Codes auf Stickerbogen drucken (Teil 4/6)

Nun öffnet sich auf der linken Seite ein Druckerdialogfeld.

4. Klicken Sie» an

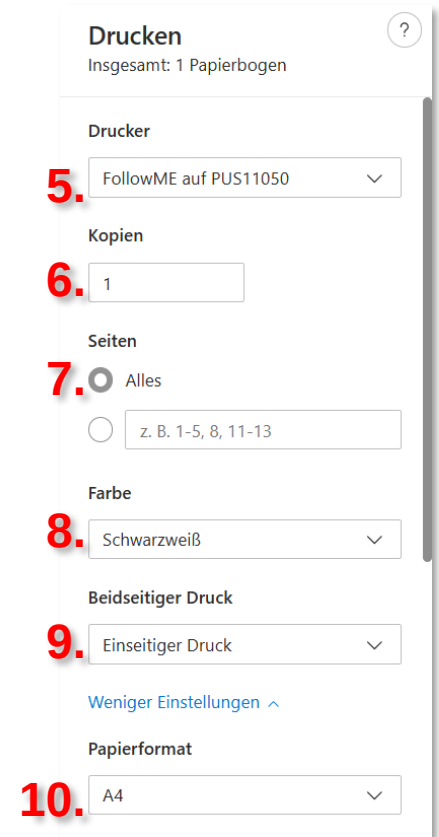
Weitere Einstellungen ▾
Drucken mithilfe des Systemdialogfelds... (Ctrl+Shift)



3. Lernenden-Codes ausdrucken

Codes drucken ▶ Codes auf Stickerbogen drucken (Teil 5/6)

5. Wählen Sie Ihren Drucker aus.
6. Bestimmen Sie die Anzahl der auszudruckenden Kopien.
7. Klicken Sie «Alles» an.
8. Wählen Sie «Schwarzweiss».
9. Wählen Sie «Einseitiger Druck».
10. Wählen Sie «A4» auswählen.



Drucken ⓘ
Insgesamt: 1 Papierbogen

Drucker
5. FollowME auf PUS11050 ▼

Kopien
6. 1

Seiten
7. ☒ Alles
☐ z. B. 1-5, 8, 11-13

Farbe
8. Schwarzweiß ▼

Beidseitiger Druck
9. Einseitiger Druck ▼

[Weniger Einstellungen ^](#)

Papierformat
10. A4 ▼

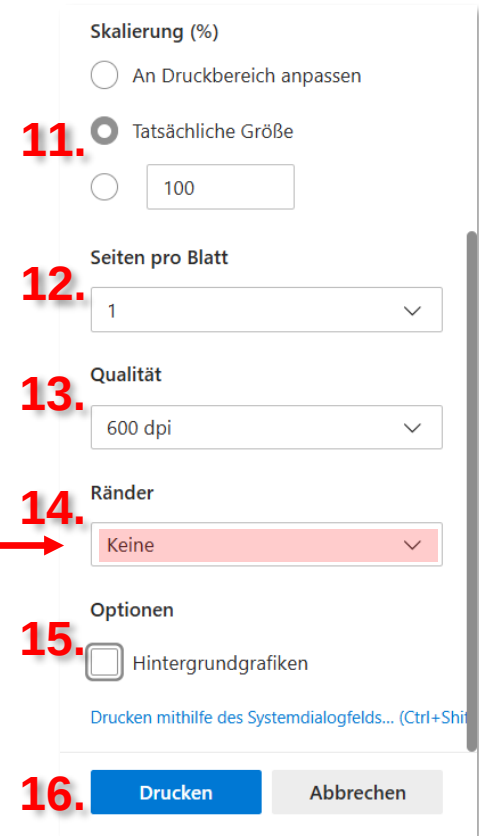
3. Lernenden-Codes ausdrucken

Codes drucken ▶ Codes auf Stickerbogen drucken (Teil 6/6)

11. Wählen Sie «Tatsächliche Grösse».
12. Wählen Sie «1».
13. Aktivieren Sie eine möglich hohe Qualität.
14. Wählen Sie «Keine». (▶ **wichtig!**)
15. Lassen Sie das Kästchen «Hintergrundgrafiken» deaktiviert.
16. Klicken Sie auf den Button «Drucken» .

Hinweis:

Für den Druck benötigen Sie z.B. einen Stickerbogen
Avery Zweckform 8 · 12 Felder à 20 · 20 mm.



The screenshot shows a print settings dialog box with the following elements:

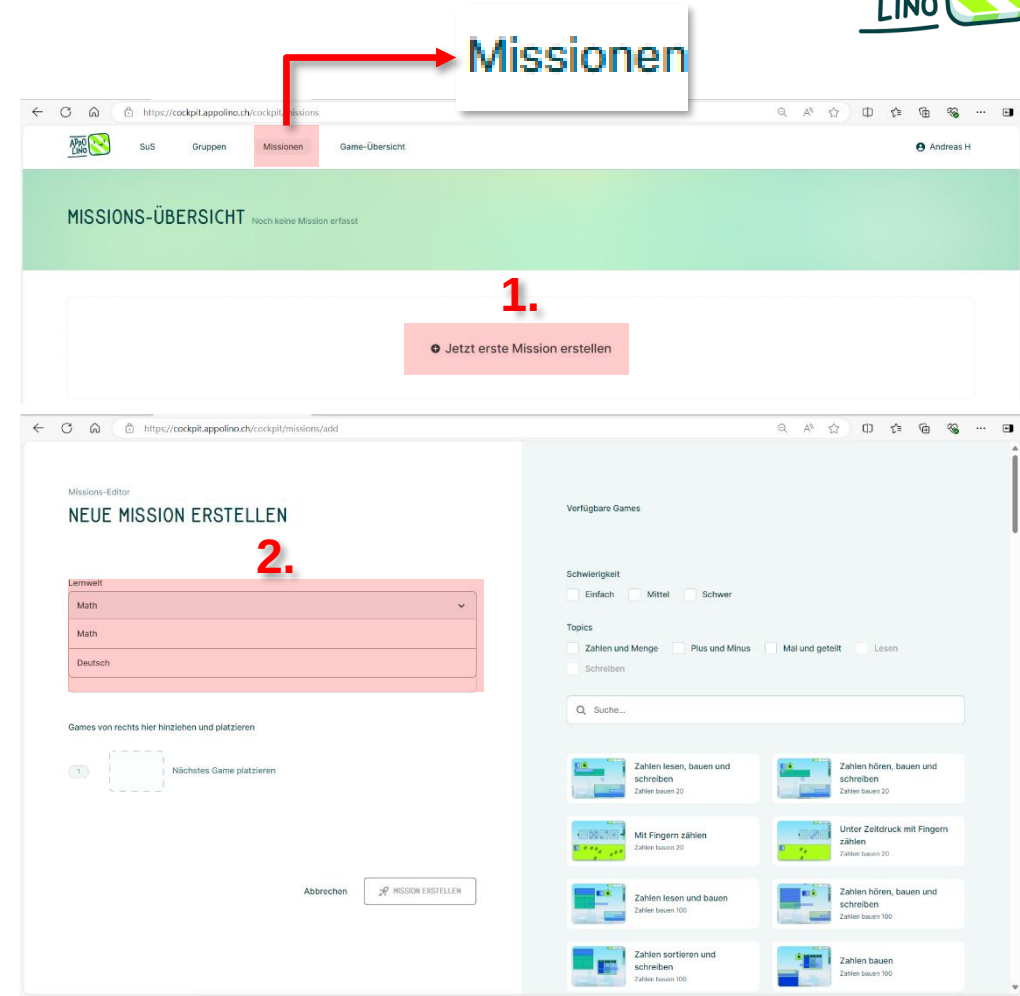
- Skalierung (%)**: Two radio buttons. The first is "An Druckbereich anpassen". The second, labeled "11.", is "Tatsächliche Grösse" and is selected.
- Seiten pro Blatt**: A dropdown menu labeled "12." showing the value "1".
- Qualität**: A dropdown menu labeled "13." showing the value "600 dpi".
- Ränder**: A dropdown menu labeled "14." showing the value "Keine". A red arrow points from the text "wichtig!" in the instructions to this menu.
- Optionen**: A checkbox labeled "15." for "Hintergrundgrafiken" which is unchecked.
- Buttons**: At the bottom, there are two buttons labeled "16.": "Drucken" (blue) and "Abbrechen" (grey).

4. Missionen

Missionen erstellen (Teil 1/2)

Im Menü erstellen Sie Missionen (Aufgabenreihen) für Ihre Klasse.

1. Gehen Sie zu «Jetzt erste Mission erstellen»!
2. Wählen Sie in der Lernwelt zwischen «Math» und «Deutsch» aus und geben Sie den Missionsnamen ein!



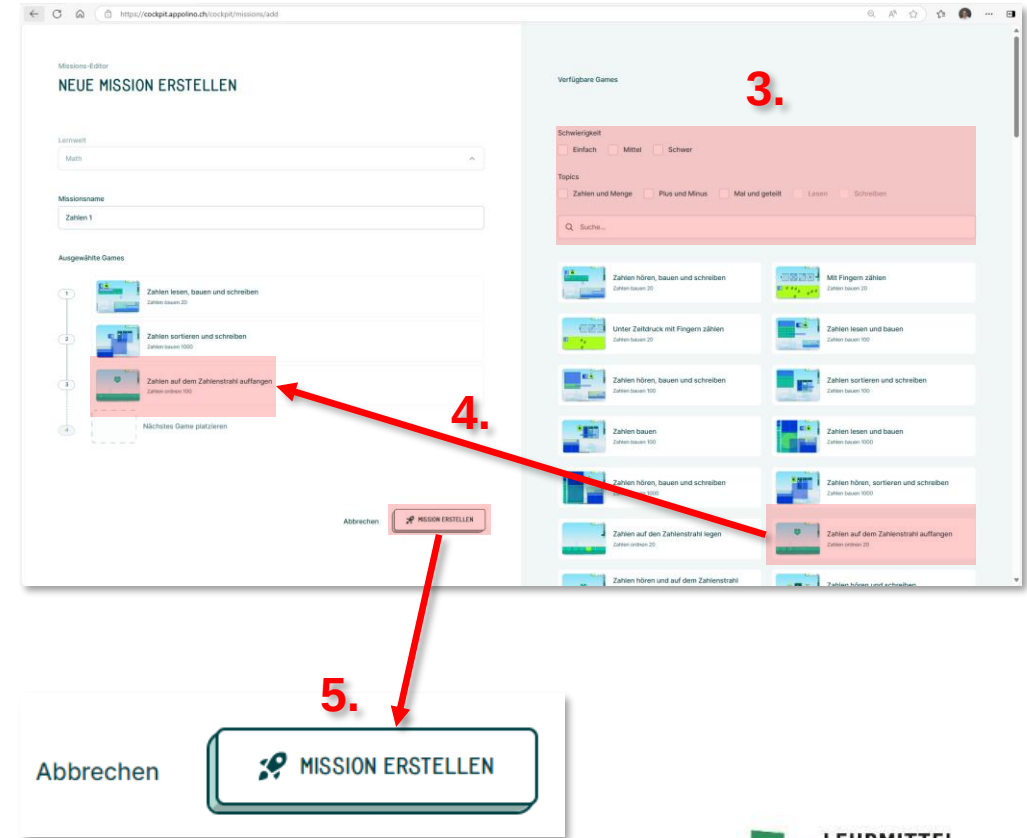
4. Missionen

Missionen erstellen (Teil 2/2)

3. Filtern Sie die Games nach Schwierigkeit und Topics. Auch Suchbegriffe sind möglich.
4. Mit Drag and Drop ziehen Sie Ihre ausgewählten Games nach links in die Mission.
5. Mit «MISSION ERSTELLEN» speichern Sie Ihre Auswahl ab.

Hinweis:

Grundsätzlich gilt: Je weiter nach rechts und unten, desto schwieriger werden die Games bzw. Aufgaben.



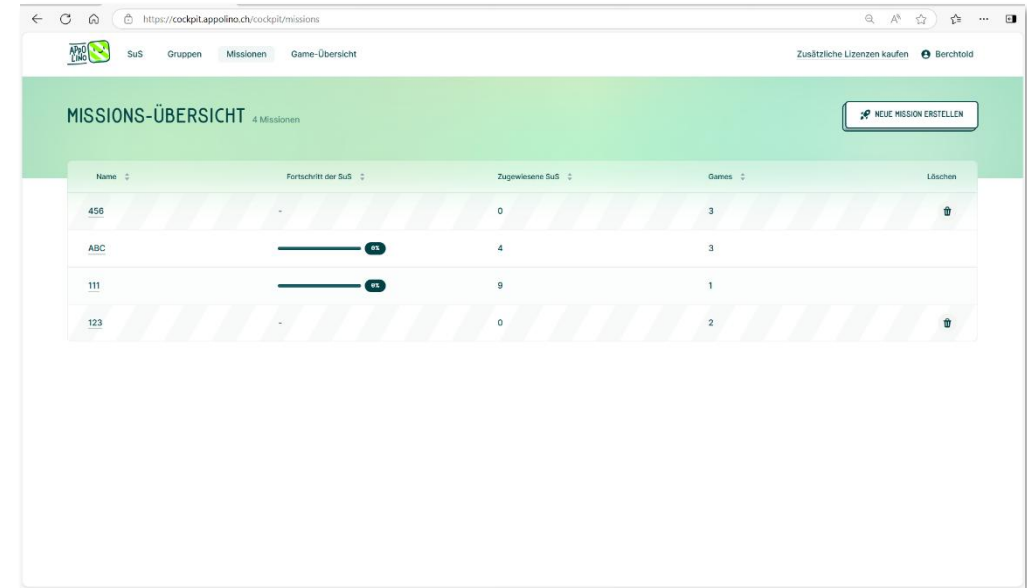
4. Missionen

Missionsübersicht

Nach dem Erstellen einer Mission wechselt das Tool auf die Übersicht der erstellten Missionen.

Hier sehen Sie auch, welche Missionen bereits zugewiesen sind bzw. wie weit die SuS fortgeschritten sind.

Nicht zugewiesene Missionen sind grau-weiss gestrichelt hinterlegt.



The screenshot shows the 'MISSIONS-ÜBERSICHT' page in the Cockpit Appolino interface. The page has a green header with the title 'MISSIONS-ÜBERSICHT' and a sub-header '4 Missionen'. A button 'NEUE MISSION ERSTELLEN' is in the top right. Below the header is a table with columns: Name, Fortschritt der SuS, Zugewiesene SuS, Games, and Löschen. The table contains four rows. The first and last rows are greyed out, indicating they are not assigned. The second and third rows are active, showing progress bars and assigned student counts.

Name	Fortschritt der SuS	Zugewiesene SuS	Games	Löschen
456	-	0	3	
ABC	65%	4	3	
111	91%	9	1	
123	-	0	2	

4. Missionen

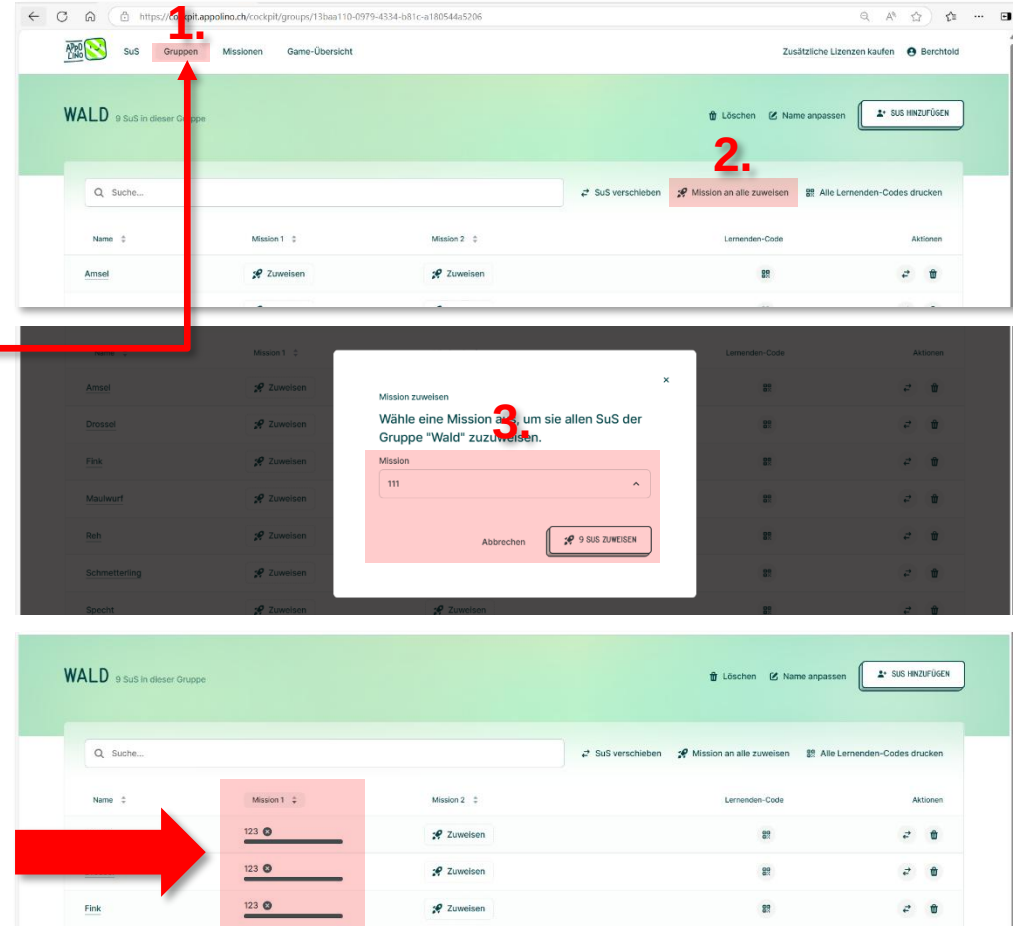
Missionen zuteilen

Die zusammengestellten Missionen lassen sich nun den Gruppen zuteilen.

1. Wechseln Sie zum Menü **Gruppen**.
2. Wählen Sie **Mission an alle zuweisen** aus.
3. Klicken Sie auf «Mission auswählen, dann den Button «... SUS ZUWEISEN».

Hinweis:

Die zugeteilten Missionen sind nun in der Gruppenübersicht sichtbar.

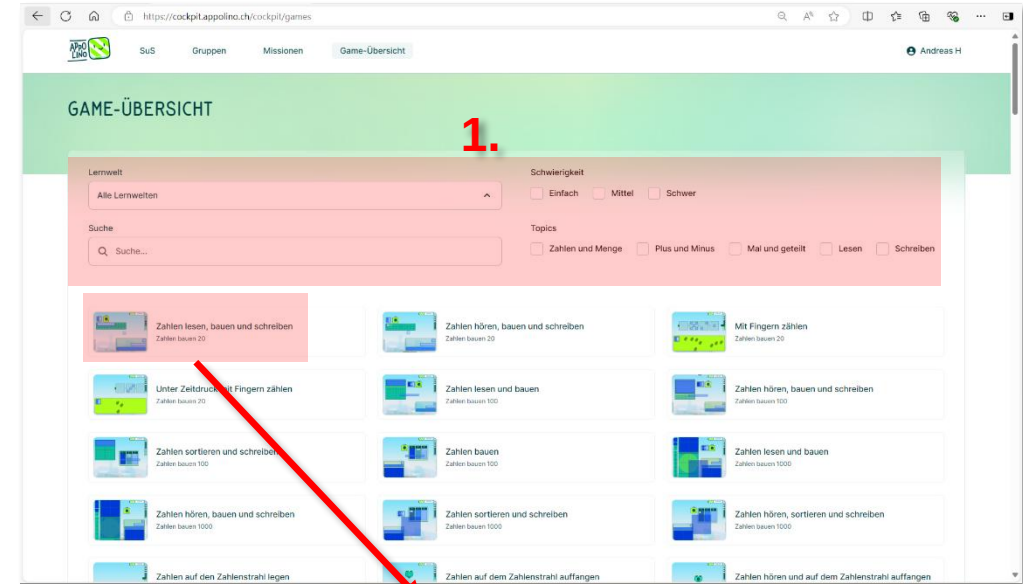


The screenshot illustrates the steps to assign missions to a group in the Appolino system. It is divided into three parts:

- Top Screenshot:** Shows the 'Gruppen' (Groups) menu highlighted with a red arrow and the number '1'. Below it, the 'Mission an alle zuweisen' (Assign mission to all) button is highlighted with a red arrow and the number '2'.
- Middle Screenshot:** A modal dialog titled 'Mission zuweisen' (Assign mission) is shown. It prompts the user to 'Wähle eine Mission aus, um sie allen SuS der Gruppe "Wald" zuzuweisen.' (Choose a mission to assign to all students of the group "Wald"). A mission with ID '111' is selected in the dropdown. The '9 SUS ZUWEISEN' (Assign to 9 students) button is highlighted with a red arrow and the number '3'.
- Bottom Screenshot:** Shows the group overview for 'Wald' (9 students). The 'Mission 1' column is highlighted with a red arrow, showing that the mission '111' has been successfully assigned to all students in the group.

5. Gameübersicht

1. Alle verfügbaren Games können hier gefiltert werden.
2. Klicken Sie ein Game an, erscheint die Anweisung für die SuS, ebenso ein Screenshot des Games.



Hinweis:

Im Game selber kann sich das Kind mit einem Klick auf Poli die Funktionsweise des Lernspiels erklären lassen.



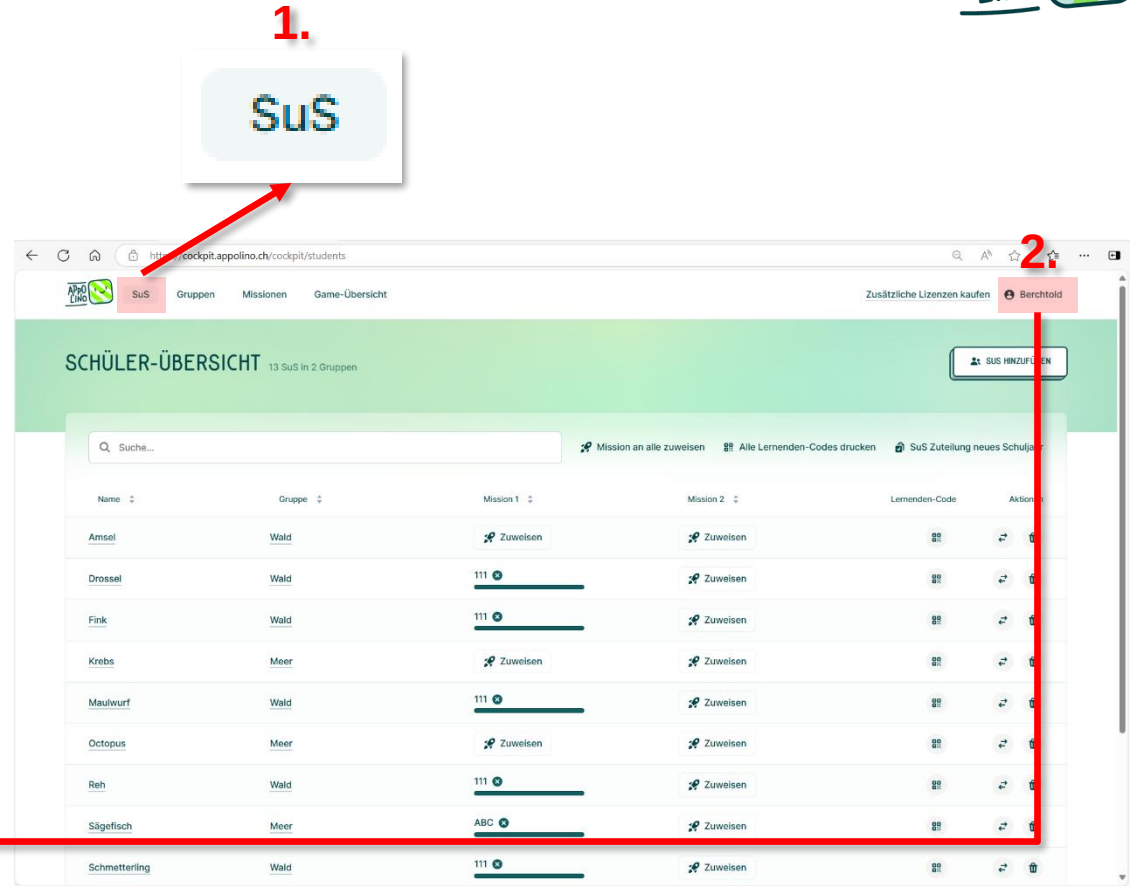
2.



6. Lizenzverwaltung

Wie behalte ich als LP den Überblick über meine Lizenzen?

1. Klicken Sie im Menü auf «SuS»
2. Klicken Sie auf Ihren User-Button.
3. Wählen Sie «Lizenz» an.

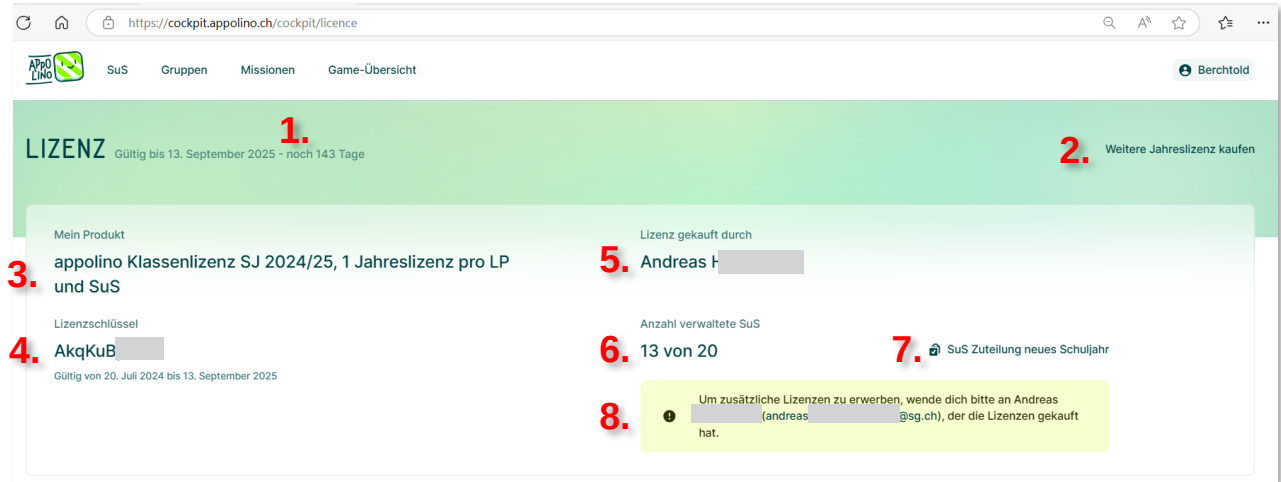


6. Lizenzverwaltung

Lizenz

Hier können Sie alle wichtigen Informationen zu Ihren Lizenzen in der Übersicht abrufen.

1. Gültigkeit der Lizenz
2. Weitere Jahreslizenzen kaufen
3. Art der Lizenz
4. Lizenzschlüssel
5. Käufer der Lizenzen
6. Anzahl der verwalteten Lizenzen
7. SuS-Zuteilung für das neue Schuljahr
8. Kontaktadresse Administrators



The screenshot shows the 'cockpit/licence' page in a web browser. The URL is 'https://cockpit.appolino.ch/cockpit/licence'. The page has a navigation bar with 'SuS', 'Gruppen', 'Missionen', and 'Game-Übersicht'. The main content area is titled 'LIZENZ' and shows the license status: 'Gültig bis 13. September 2025 - noch 143 Tage'. There are several sections with red numbered annotations: 1. 'LIZENZ' header, 2. 'Weitere Jahreslizenz kaufen' button, 3. 'Mein Produkt' section showing 'appolino Klassenlizenz SJ 2024/25, 1 Jahreslizenz pro LP und SuS', 4. 'Lizenzschlüssel' section showing 'AkqKuB', 5. 'Lizenz gekauft durch' section showing 'Andreas H.', 6. 'Anzahl verwaltete SuS' section showing '13 von 20', 7. 'SuS Zuteilung neues Schuljahr' button, and 8. A yellow box with a message: 'Um zusätzliche Lizenzen zu erwerben, wende dich bitte an Andreas (andreas@sg.ch), der die Lizenzen gekauft hat.'

6. Lizenzverwaltung

Lizenz ▶ Gültigkeit der Lizenz

Zeigt an, wie lange die Lizenz gültig ist.

LIZENZ Gültig bis 13. September 2025 - noch 139 Tage

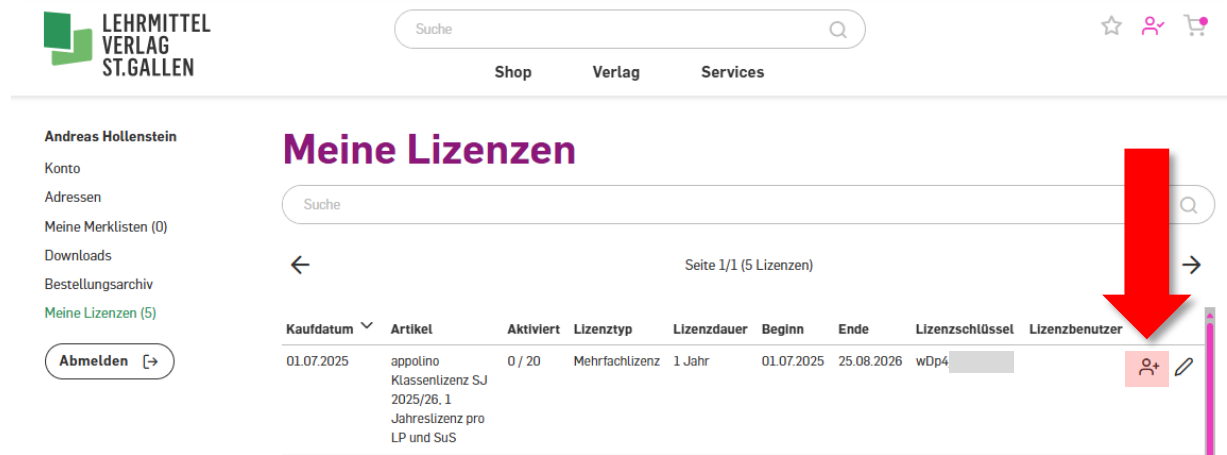
6. Lizenzverwaltung

Lizenz ▶ Weitere Jahreslizenzen kaufen

Benötigen Sie zusätzliche Jahreslizenzen, wenden Sie sich bitte an Ihren Administrator/in (die Person, die die Lizenzen gekauft hat).

Alternativ können Lizenzen auch direkt über die Lizenzplattform www.lehrmittelverlag.ch erworben werden.

Weitere Jahreslizenz kaufen



LEHRMITTEL VERLAG ST.GALLEN

Suche

Shop Verlag Services

Andreas Hollenstein

Konto

Adressen

Meine Merklisten (0)

Downloads

Bestellungsarchiv

Meine Lizenzen (5)

Abmelden

Meine Lizenzen

Suche

Seite 1/1 (5 Lizenzen)

Kaufdatum	Artikel	Aktiviert	Lizenztyp	Lizenzdauer	Beginn	Ende	Lizenzschlüssel	Lizenzbenutzer
01.07.2025	appolino Klassenlizenz SJ 2025/26, 1 Jahreslizenz pro LP und SuS	0 / 20	Mehrfachlizenz	1 Jahr	01.07.2025	25.08.2026	wDp4	[User Icon] [Edit Icon]

6. Lizenzverwaltung

Lizenz ▶ Art der Lizenz

Zeigt an, für welches Schuljahr die Lizenz gelöst wurde.

Mein Produkt

appolino Klassenlizenz SJ 2025/26, 1 Jahreslizenz pro LP und SuS

6. Lizenzverwaltung

Lizenz ▶ Lizenzschlüssel

Der Lizenzschlüssel wird benötigt, um eine Klasse zu eröffnen.

Lizenzschlüssel

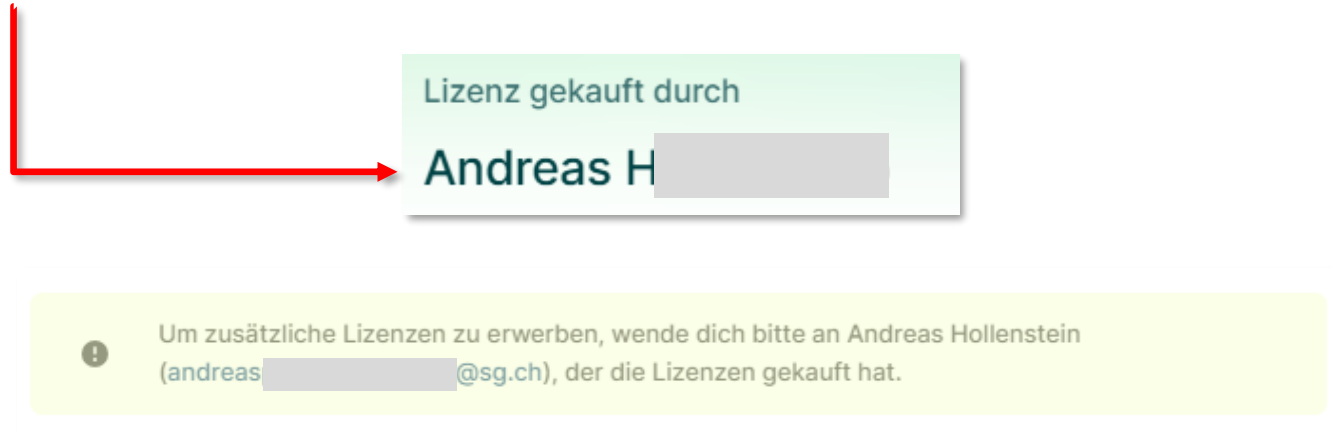
c4gL

Gültig von 1. Juli 2025 bis 25. August 2026

6. Lizenzverwaltung

Lizenz ▶ Käufer der Lizenzen/Kontaktadresse Administrator

Werden weitere Lizenzen benötigt bzw. müssen zusätzliche Lizenzen gekauft werden, wenden Sie sich an den Käufer der Lizenz oder schreiben Sie an die aufgeführte E-Mail-Adresse.



Lizenz gekauft durch
Andreas H [redacted]

Um zusätzliche Lizenzen zu erwerben, wende dich bitte an Andreas Hollenstein (andreas [redacted]@sg.ch), der die Lizenzen gekauft hat.

6. Lizenzverwaltung

Lizenz ▶ Anzahl der verwalteten Lizenzen

Zeigt an, wie viele von den insgesamt verfügbaren Lizenzen aktiviert sind.

Anzahl verwaltete SuS

13 von 20

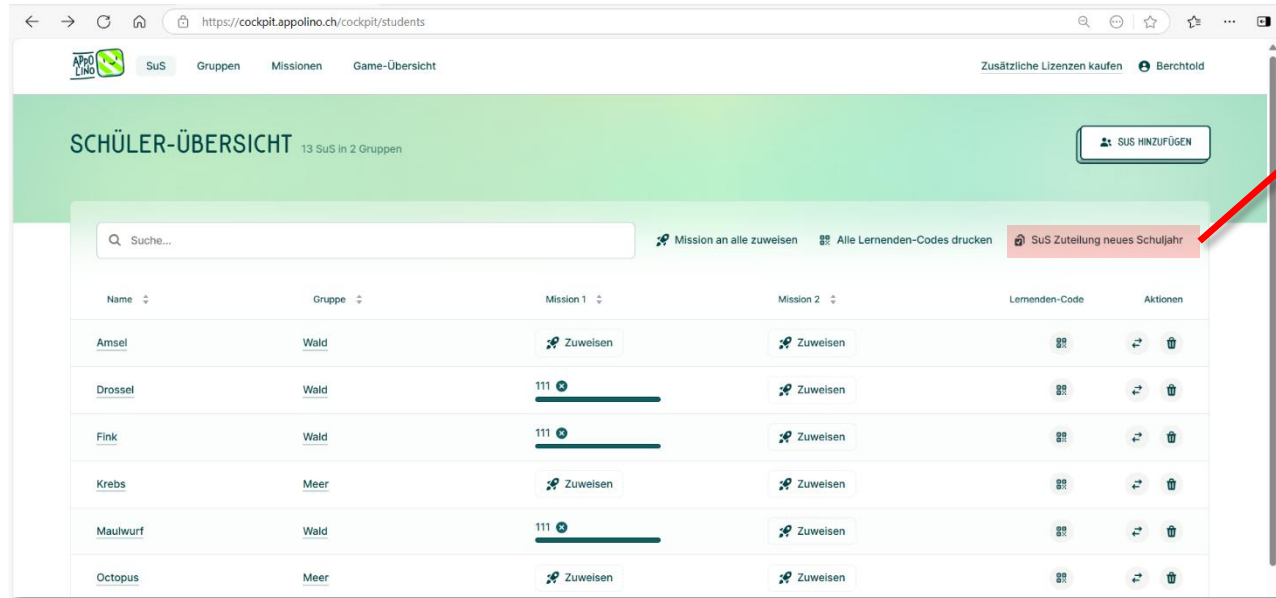
Hinweis:

Wird eine Lizenz deaktiviert, steht sie für eine weitere Aktivierung zur Verfügung.

6. Lizenzverwaltung

Lizenz ▶ SuS-Zuteilung neues Schuljahr

Sollen die SuS auch im neuen Schuljahr mit Appolino arbeiten, können für das neue Schuljahr Lizenzen im Voraus gekauft werden. Ab dem 1. Juli dieses Jahres können sie der neuen Schuljahreslizenz zugeteilt werden.



The screenshot shows the 'SCHÜLER-ÜBERSICHT' page in the Appolino cockpit. The page has a green header with the Appolino logo and navigation links. Below the header, there is a search bar and a table of students. The table has columns for Name, Gruppe, Mission 1, Mission 2, and Lernenden-Code. A red button labeled 'SuS Zuteilung neues Schuljahr' is located in the top right corner of the table area. A red arrow points from this button to a callout box on the right.

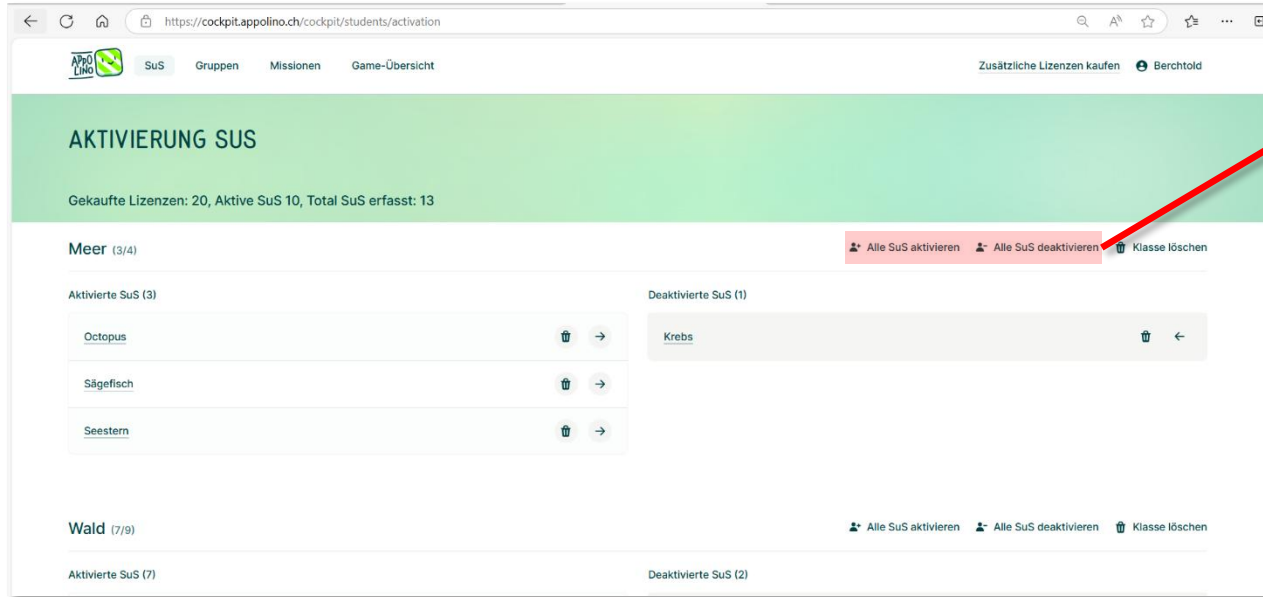
Name	Gruppe	Mission 1	Mission 2	Lernenden-Code	Aktionen
Amsel	Wald	Zuweisen	Zuweisen		
Drossel	Wald	111	Zuweisen		
Fink	Wald	111	Zuweisen		
Krebs	Meer	Zuweisen	Zuweisen		
Mauhwurf	Wald	111	Zuweisen		
Octopus	Meer	Zuweisen	Zuweisen		

 SuS Zuteilung neues Schuljahr

6. Lizenzverwaltung

Lizenz ▶ Aktivierung – Deaktivierung/SuS-Zuteilung neues Schuljahr

SuS, die beispielsweise wegziehen, können deaktiviert werden, damit die Lizenz für ein anderes Kind frei wird. Ebenfalls kann die Lizenz hier auf eine Lizenz des neuen Schuljahrs übertragen werden.

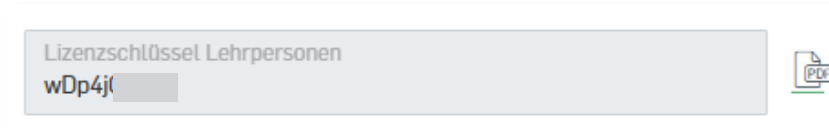


The screenshot shows the 'Aktivierung SuS' (Student Activation) page in the Appolino cockpit. The page displays a list of students under the 'Meer' (Sea) category, with 3 active students (Octopus, Sägefisch, Seestern) and 1 deactivated student (Krebs). A red arrow points from the 'Alle SuS deaktivieren' button in the 'Meer' section to a larger, highlighted version of the same button in the top right corner of the interface. The highlighted button is labeled 'Alle SuS aktivieren' (with a plus icon) and 'Alle SuS deaktivieren' (with a minus icon).

9. Lizenzbeispiel

Klassenlehrerin Berchtold hat für ihre Klasse 20 Lizenzen gekauft.

Für diese 20 Lizenzen erhält sie diesen Lizenzschlüssel:



Hinweis:

Als Lehrperson kaufe ich eine Anzahl Lizenzen und erhalte immer nur *einen* Lizenzschlüssel.

Lizenz ≠ Lizenzschlüssel

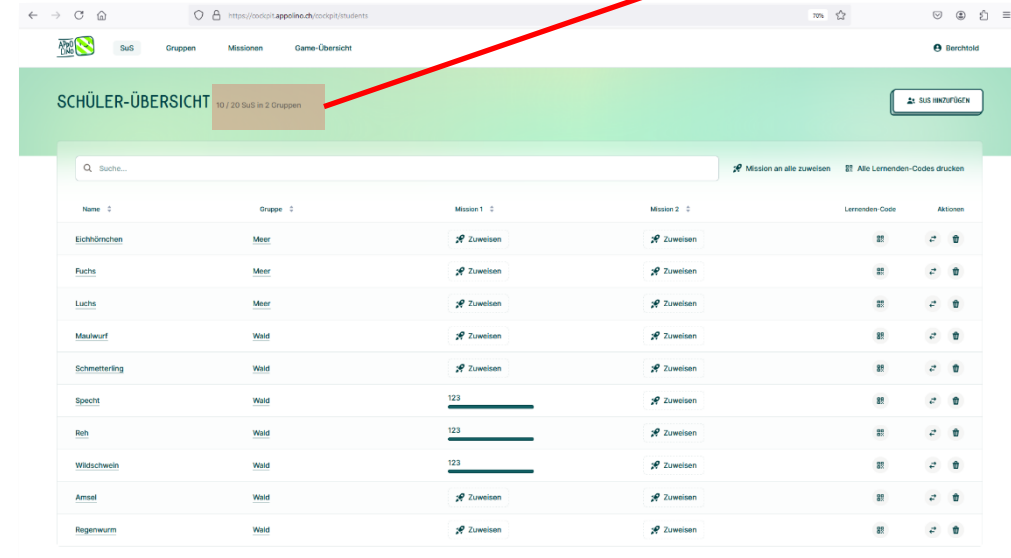
A screenshot of the appolino website. At the top, there is a logo for "APPO LINO" and a tagline "Ein digitales Lernmedium". Below the logo is a small image of a tablet displaying a colorful map. The main content area is titled "Lizenz für Lehrpersonen, Schülerinnen und Schüler". It displays a license key "wDp4j(" next to a QR code. To the right of the QR code, it shows the license period: "Beginn: 01.07.2025", "Ende: 25.08.2026", and "Lizenzen total: 20". Below this, there is a green box with a warning icon and the text "Bitte beachten Sie die Installationsanleitung unter www.appolino.ch.". The next section is titled "Aktivierung der Lizenz" and contains instructions: "Scannen Sie den QR-Code oben oder geben Sie Ihren Lizenzschlüssel auf dieser Seite ein:" followed by the URL "https://cockpit.appolino.ch/cockpit". Below the URL, there is a list of three steps: 1. Lizenzschlüssel wDp4jOKz4h eingeben, 2. E-Mail-Adresse oder LMVSG-ID sowie Passwort eingeben, 3. Nach der Aktivierung können Sie appolino sofort nutzen. At the bottom, there is a section titled "Schuljahreswechsel / Lizenzübergang SJ" with instructions: "Führen Sie diese Arbeiten jeweils zwischen dem 01. Juli und dem 25. August durch." and "Diese Anleitung gilt ausschliesslich für bestehende appolino® SCHOOL Administratoren / LP's und betrifft den Schuljahreswechsel, wenn neue Lizenzen gekauft sowie neue SuS erfasst oder ausgetretene entfernt werden sollen."

9. Lizenzbeispiel

Anzeige, wie viele Lizenzen bereits aktiviert sind

12 SuS in 2 Gruppen

Sie erfasst nun die 20 Kinder ihrer Klasse.



Name	Gruppe	Mission 1	Mission 2	Lernenden-Code	Aktionen
Eichblörnchen	Meer	Zuweisen	Zuweisen		
Fuchs	Meer	Zuweisen	Zuweisen		
Luchs	Meer	Zuweisen	Zuweisen		
Mauswurf	Wald	Zuweisen	Zuweisen		
Schmetterling	Wald	Zuweisen	Zuweisen		
Specht	Wald	123	Zuweisen		
Reh	Wald	123	Zuweisen		
Wildschwein	Wald	123	Zuweisen		
Amsel	Wald	Zuweisen	Zuweisen		
Regenwurm	Wald	Zuweisen	Zuweisen		

Hinweis:

Für sich als Lehrperson benötigt sie keine Lizenz. Sie kann mit ihrem Cockpit-Login die Games aber selber nicht spielen.

5. Glossar (1/3)



Begriff	Erklärung	Link zu den Seiten
Administrator	Der Administrator ist im Normalfall der Käufer der appolino®-Lizenzen. Er gibt der Lehrperson den Lizenzcode weiter.	38 40 43
Anweisung	Wird <u>Poli</u> angeklickt, erklärt sie dem Kind, was es in der Übung machen soll.	36
Appolino Cockpit	Der Zugang zum Appolino-Cockpit ist kostenlos, kann aber erst genutzt werden, wenn Lizenzen gekauft wurden. Die Lehrperson verwaltet darin die Lizenzen.	10 36 48 50 51
Arbeitsgeräte	Damit ist das Gerät gemeint, auf dem appolino® installiert ist und mit dem die Schülerinnen und Schüler die Lerninhalte bearbeiten. Das kann ein Tablet, ein Ipad oder ein Smartphone sein.	24
Aufgabenreihen	= Missionen	32
Drag and Drop	Anklicken, ziehen und loslassen. Das Kind tippt auf das Objekt, zieht es an eine andere Stelle und lässt es dort los.	33
Druckerdialogfeld	Das Druckerdialogfeld ist das Fenster auf dem Bildschirm, in dem man Einstellungen für das Drucken auswählen kann, wie z. B. den Drucker, die Seitenanzahl oder die Papiergrösse.	29
Excel-Sheet (importieren)	Ein Excel-Sheet ist eine vom Lehrmittelverlag zur Verfügung gestellte Tabelle in Microsoft Excel, in der man die Namen bzw. <u>Synonyme</u> für den Upload eingeben kann.	11 12 15 16
Games	Die Games auf appolino® sind interaktive <u>Lernspiele</u> , die speziell für Kinder der 1. bis 3. Klasse entwickelt wurden. Insgesamt sind über 7000 Spiele abrufbar.	33 36 48
Gefiltert	Die Games können hier nach Kriterien sortiert werden, was die Zuteilung vereinfacht.	33 36 48 51
Gruppe (erstellen)	Die Lehrperson kann mehrere Kinder in eine Gruppe zusammenfassen und Missionen zuteilen. Auf diese Weise muss die <u>LP</u> nicht jedem Kind einzeln Games zuordnen.	10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 35

5. Glossar (2/3)



Begriff	Erklärung	Link zu den Seiten
Installation	Vor der Nutzung der App muss sie auf dem entsprechenden Gerät installiert werden.	<u>4</u>
Jahreslizenz	SCHOOL-Lizenzen sind vom 1. Juli bis am 25. August des nächsten Jahres gültig. HOME-Lizenzen sind ab Kauf 365 Tage gültig.	<u>5</u> <u>7</u> <u>38</u> <u>40</u> <u>45</u> <u>51</u>
Lernenden-Code	Der Lernenden-Code auf Appolino ist ein individueller Zugangscode, den Schülerinnen und Schüler (SuS) verwenden, um sich in der App einzuloggen. Dieser Code kann in Form eines QR-Codes oder als alphanumerischer Code bereitgestellt werden. Lehrpersonen generieren diesen Code im Appolino-Cockpit und können ihn: anzeigen, ausdrucken, neu generieren	<u>3</u> <u>18</u> <u>22</u> <u>24</u> <u>25</u> <u>26</u> <u>27</u> <u>28</u> <u>29</u> <u>30</u> <u>31</u>
Lernspiel	Die Lernspiele auf appolino® sind interaktive Lernspiele, die speziell für Kinder der 1. bis 3. Klasse entwickelt wurden. Insgesamt sind über 7000 Spiele abrufbar.	<u>32</u>
Lernstand	Der Lernstand bezeichnet den aktuellen individuellen Fortschritt eines Kindes innerhalb der Appolino-App. Er zeigt, welche Aufgaben bereits gelöst wurden, welche Module durchlaufen sind und auf welchem Niveau das Kind gerade arbeitet	<u>19</u> <u>20</u>
Lizenz	Die Lizenz ist die zeitlich begrenzte Berechtigung, die Appolino-App mit vollem Funktionsumfang zu nutzen. Dabei wird zwischen der SCHOOL-Lizenz und der HOME-Lizenz unterschieden.	<u>3-9</u> <u>37-48</u>
Lizenz aktivieren	Die Lizenzen werden im Cockpit mit der Eingabe der User-Namen aktiviert.	<u>6</u>
Lizenz deaktiviert	Die Lizenzen werden im Cockpit mit der Eingabe der User-Namen deaktiviert.	<u>44</u>
Lizenz kaufen	Lizenzen können direkt auf www.appolino.ch oder auf www.lehrmittelverlag.ch gekauft werden.	<u>6</u> <u>38</u> <u>40</u>
Lizenzblatt	Auf dem Lizenzblatt befindet sich der <u>Lizenzschlüssel</u> für die Aktivierung der Appolino-Lizenz, die Anzahl der gekauften Lizenzen und die Lizenzdauer. Mit dem QR-Code kann der <u>Lizenzschlüssel</u> direkt aktiviert werden.	<u>9</u>

5. Glossar (3/3)

Begriff	Erklärung	Link zu den Seiten
Lizenzplattform	Auf www.lehrmittelverlag.ch oder im Appolino-Cockpit können Sie einsehen, wie viele Lizenzen Sie gekauft haben.	8
Lizenzschlüssel	Pro Klasse wird ein Lizenzschlüssel geliefert. An diesen ist die Anzahl der gekauften Lizenzen gekoppelt. Den Lizenzschlüssel finden Sie auf der Lizenzplattform unter « Meine Lizenzen » oder auf dem Lizenzblatt.	9 38 42 47
LP	Abkürzung für Lehrperson	36 37
Missionen (zuordnen)	Eine Mission umfasst eine Anzahl von Games (Aufgabenreihe), welche die Lehrperson für ihre Klasse zusammengestellt hat. Diese wird den Kindern zugeteilt.	3 13 17 21 32 33 34 35 49
Poli	Poli die begleitende Figur bzw. das Maskottchen, das die Kinder beim Lernen unterstützt und motiviert. Mit einem Klick auf Poli lässt sich die Funktionsweise des Spiels erklären. Der im Shop erhältliche MyPoli-Anhänger lässt sich auf der Rückseite mit einem QR-Code bekleben, mit dem sich die Kinder schnell und sicher in die App einloggen können – ganz ohne Zugangsdaten.	27 32
Schlüsselanhänger	Der im Shop erhältliche MyPoli-Anhänger lässt sich auf der Rückseite mit einem QR-Code bekleben, mit dem sich die Kinder schnell und sicher in die App einloggen können – ganz ohne Zugangsdaten. Mit ihnen werden die bedruckbaren Stickerbogen mitgeliefert.	27
Schullizenz	Pro Kind und Jahr muss eine Schuljahreslizenz gekauft werden.	5
Screenshot	Mit einem Screenshot wird der Bildschirm fotografiert. Er ist ein Abbild des aktuellen Bildschirmvorschau der gewählten Übung.	36
Stickerbogen	Die im Shop erhältlichen Stickerbogen bieten Platz für die QR-Codes, mit denen sich Kinder schnell und sicher – ganz ohne Zugangsdaten – in die App einloggen können. Die Stickerbogen werden zusammen mit den MyPoli-Schlüsselanhängern geliefert.	24 26 27
SuS	Abkürzung für S chülerinnen und S chüler	3 11-23 28 34-38 45 46
Synonym	Die Kinder loggen sich nicht mit ihrem echten Namen ein, sondern erhalten von der Lehrperson ein Synonym. So wird sichergestellt, dass keine persönlichen Daten ins Internet gelangen	12 13 15 49

Starke Tools für smarte Schulen



LEHRMITTEL
VERLAG
ST.GALLEN

APPOLINO® 2.0

Die App für clevere Köpfe

Deutsch, Mathe

Primarstufe 1.–3.



www.appolino.ch



Andreas Hollenstein, Lernmedienberater
beratung@lehrmittelverlag.ch / +41 58 228 76 75

