

MatheArena

Für Mathematiklehrkräfte der Sekundarstufe 1, die MatheArena Junior zum ersten Mal in ihrem Unterricht einsetzen möchten.

Dieser Leitfaden begleitet Sie von der Registrierung bis zur ersten ausgewerteten Übung: Sie erfahren, wie MatheArena Junior, MatheArena Classic und das MatheArena Teacher Dashboard zusammenspielen, wie Sie und Ihre Schüler:innen sich anmelden, was beim ersten Öffnen der App passiert – und welche Lizenz- und Fördermöglichkeiten es für Ihre Schule gibt.

Stand: September 2026 · MatheArena FlexCo, Engersdorf 30, 4921 Hohenzell/Österreich · info@mathearena.com

Inhalt

- 1. Überblick: Unsere Produkte auf einen Blick
- 2. Registrierung MatheArena Junior
- 3. Onboarding MatheArena Junior
- 4. Onboarding MatheArena Teacher Dashboard
- 5. Einsatzmöglichkeiten von MatheArena Junior im Unterricht
- 6. Weitere Infos
 - MatheArena Classic für die Oberstufe
 - Lizenzierungsmöglichkeiten
 - Gütesiegel Lern-Apps & Marktplatz Lernapps

1. Überblick: Unsere Produkte auf einen Blick

MatheArena besteht aus drei Bausteinen, die ineinandergreifen: zwei Lern-Apps für Schüler:innen – Junior für die Unterstufe, Classic für die Oberstufe – sowie das Teacher Dashboard, mit dem Sie als Lehrkraft Übungen erstellen, Klassen verwalten und Lernfortschritte auswerten.

Produkt	Zielgruppe	Verfügbarkeit	Kurzbeschreibung
MatheArena Junior	5.–8. Schulstufe	App Store, Google Play, Webanwendung	Adaptive Mathe-Lern-App mit den Bereichen Schule, Lernen und Arena. Basisversion kostenfrei, voller App-Umfang über Premium-Lizenz.
MatheArena Classic	ab der 9. Schulstufe	App Store, Google Play, Webanwendung	Gleiches didaktisches Konzept wie Junior, ausgerichtet auf die Oberstufe (Matura-/Studienvorbereitung).
MatheArena Teacher Dashboard	Lehrkräfte	Webanwendung	Übungen selbst erstellen oder aus einem kuratierten Aufgabenpool wählen, Klassen verwalten, Lernfortschritt auswerten.

Alle drei Produkte sind eng miteinander verzahnt: Was Sie im Teacher Dashboard an Übungen freigeben, erscheint automatisch im Bereich „Schule“ in der Junior- bzw. Classic-App Ihrer Klasse.

2. Registrierung MatheArena Junior

MatheArena Junior steht im Apple App Store, im Google Play Store sowie als Webanwendung im Browser kostenlos zur Verfügung.

Der Anmeldebildschirm

Beim ersten Start sehen Schüler:innen den Begrüßungsbildschirm mit folgenden Optionen:

- **Login über Google, Apple oder Microsoft** – Anmeldung mit einem bestehenden Konto.
- **Eduplaces-Login** – Anmeldung über die Eduplaces-Anmeldung als weitere Single-Sign-on-Option.
- **Konto erstellen** – eigenständige Registrierung per E-Mail-Login.
- **„Weiter ohne Anmeldung“** – lässt sich auch unverbindlich ganz ohne Registrierung ausprobieren.

Beitritt zu Ihrer Klasse

Unabhängig vom gewählten Anmeldeweg treten Schüler:innen Ihrer Klasse über den Beitrittslink bzw. QR-Code bei, den Sie im Teacher Dashboard erzeugen (siehe Abschnitt 5). Erst durch diesen Klassenbeitritt können Sie einer Schüler:in Übungen zuweisen und deren Ergebnisse im Dashboard einsehen.

Für den Unterrichtseinsatz: Damit Übungen aus dem Teacher Dashboard einer Schüler:in zugeordnet werden, braucht es sowohl eine Anmeldung (Google/Apple/Microsoft/Eduplaces oder E-Mail-Konto) als auch den Beitritt zur Klasse über Link oder QR-Code. Wer nur „Weiter ohne Anmeldung“ nutzt, kann selbstständig üben, aber keiner Klasse zugeordnet werden.

3. Onboarding MatheArena Junior

Nach der Anmeldung (bzw. auch bei „Weiter ohne Anmeldung“) landen Schüler:innen direkt auf der Startseite. Die App ist intuitiv aufgebaut, trotzdem lohnt es sich, den Schüler:innen die drei zentralen Bereiche der App einmal kurz selbst vorzustellen:



Schule



Lernen



Arena

Schule

Die direkte Verbindung zum Teacher Dashboard. Hier sehen Schüler:innen auf einen Blick, welche Übungen Sie ihnen aktiv zugewiesen haben – inklusive Status und bereits erzielter Ergebnisse.

Alle ▾ +

Offen
2

Erledigt
2

Übungen

Offen (2)

Erledigt (2)

Erledigt

13. April 2026 23:59



Wissenscheck Prozentrechnung 13.04.

Erledigt

23. Februar 2026 23:59



Geometrische Objekte HÜ 16.2.

Gut zu wissen: Sie als Lehrkraft sehen ausschließlich jene Aufgaben, die Sie aktiv über das Teacher Dashboard zugewiesen haben. In den Bereichen Lernen und Arena können Schüler:innen unbeobachtet üben und auch Fehler machen – das nimmt Druck aus dem eigenständigen Üben.

Lernen

Der pädagogische Kern der App: adaptive Übungen, wählbar nach Themen oder passend zum jeweiligen Schulbuch bzw. Lehrplan.

Über das Themenrad wählen Schüler:innen gezielt einen mathematischen Themenbereich (Zahlen & Maße, Figuren & Körper, Variablen & Funktionen, Daten & Zufall) – der Fortschritt je Thema ist direkt sichtbar.

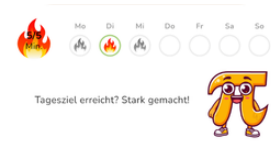
Alternativ wählen sie ihr Schulbuch aus einer Liste gängiger Lehrwerke, um passgenau zum im Unterricht verwendeten Buch zu üben.



Innerhalb der Aufgaben unterstützen mehrere Funktionen den Lernprozess:

- **Notizfunktion** – Rechenwege schriftlich festhalten.
- **KI-Chat** – gibt Hinweise, ohne die Lösung zu verraten.
- **Zweiter Versuch** – gleicht Flüchtigkeitsfehler aus.
- **Erklärung nach der Aufgabe** – zum Nachvollziehen des Rechenweges
- **Individuelle Lernserien („Streaks“)** –

Schüler:innen legen selbst fest, an welchen Tagen und wie lange sie üben; kein künstlicher täglicher Nutzungsdruck.



Arena

Minigames und Duell-Modus für spielerisches, soziales Lernen. Die Arena soll Neugier statt Leistungsdruck wecken, ohne den fachlichen Lernfortschritt aus dem Blick zu verlieren.

- **Minigames** – kurze, spielerische Challenges zu einzelnen mathematischen Konzepten, nach Schulstufe sortiert und meist zeitlich begrenzt.
- **Duelle** – Schüler:innen können weltweit gegen andere App-Nutzer:innen antreten und Punkte sammeln.



Leaderboard

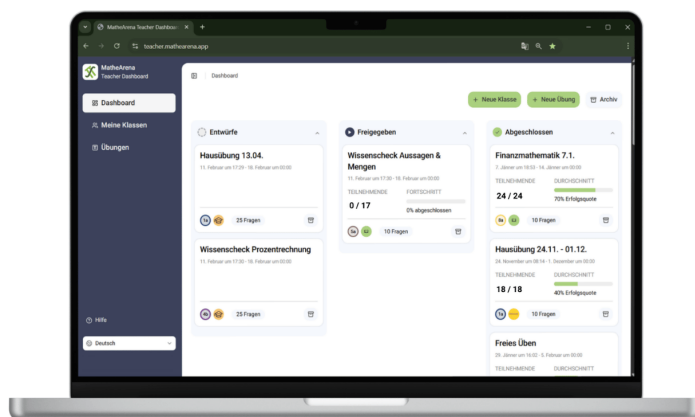
1	Alto Lovelace	1250
1	Περσέας Τζάκοων	1816
3	Srinivas Ramu	1225
17	Mira Kasza	1058
18	Sebastian	1051
19	Archimedes	1050
20	MatheProfi 711	1047
21	👥 K.K. 👥	1044
22	MatheProfi 677	1042
23	Timea Gaugi	1042

4. Onboarding MatheArena Teacher Dashboard

Das Teacher Dashboard ist als Web-Anwendung für Lehrkräfte konzipiert, die ihren Unterricht mit digitalen Übungen ergänzen möchten – erstellt auf Basis eines Aufgabenpools erfahrener Mathematik-Professor:innen, mit klassenübergreifender Übersicht über Übungen und Lernfortschritte sowie automatischer Auswertung zur Identifikation von Wissenslücken. So einfach geht's:

1. **Registrieren** – im Teacher Dashboard anmelden (bestehende App-Zugangsdaten sind nutzbar).
2. **Klasse anlegen** – Sie erstellen eine Klasse; Beitrittslink und QR-Code werden automatisch generiert und lassen sich unkompliziert mit Ihren Schüler:innen teilen.
3. **App installieren** – Ihre Schüler:innen laden die passende MatheArena Lern-App herunter (Junior für Sek 1, Classic für Sek 2), melden sich an (siehe Abschnitt 2) und treten Ihrer Klasse über den Link bzw. QR-Code bei.
4. **Übungen erstellen** – Im Dashboard stellen Sie aus dem Aufgabenpool eine Übung zusammen und wählen den didaktischen Modus: entweder Lernunterstützung mit Sofort-Feedback, Erklärungen und mehreren Versuchen, oder einen Wissenscheck zur reinen Überprüfung. Ab dem von Ihnen gewählten Freigabedatum wird die Übung automatisch in der App Ihrer Schüler:innen angezeigt.
5. **Übungsübersicht** –

Das Dashboard zeigt alle Übungen übersichtlich nach Status (Entwürfe, Freigegeben, Abgeschlossen) inklusive Abschluss- und Erfolgsquoten.

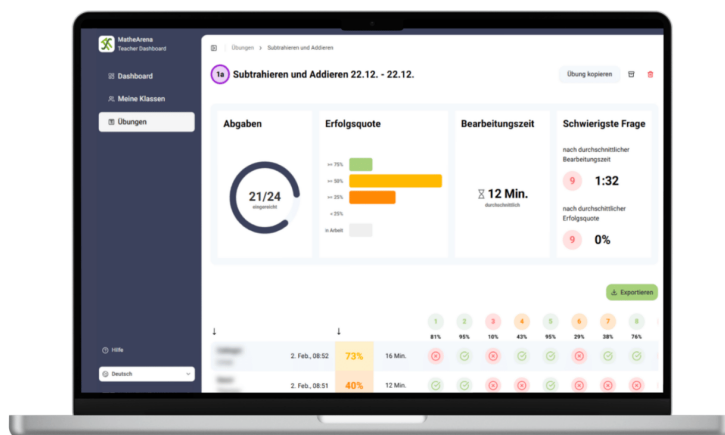


6. Übungsauswertung

Sobald Schüler:innen eine Übung bearbeitet haben, werden die Ergebnisse zusätzlich als Matrix sichtbar (wer welche Aufgabe richtig oder falsch gelöst hat), ergänzt um:

- **Aggregierte Ergebnisse** pro Schüler:in und pro Aufgabe
- **Bearbeitungszeit** – erkennt Über-/Unterforderung oder oberflächliches „Durchklicken“
- **Problemaufgaben** – zeigt, wo Schwierigkeiten liegen

Alle Daten lassen sich zusätzlich als CSV exportieren.

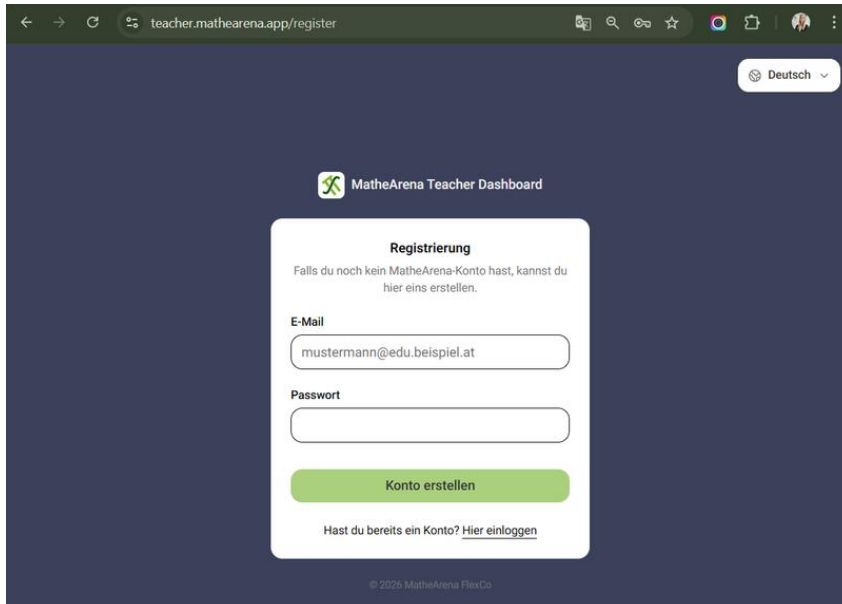


Feedback und Anregungen zum Teacher Dashboard nimmt das Team gerne unter feedback@mathearena.com entgegen – es wird laufend weiterentwickelt.

Schritt für Schritt: Das Teacher Dashboard im Detail

1. Registrieren

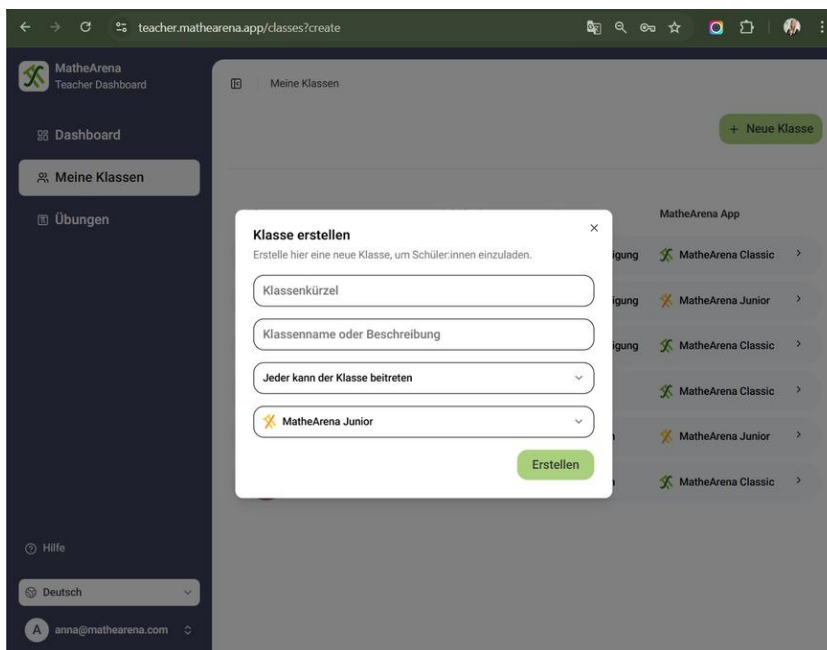
Unter teacher.mathearena.app legen Sie mit E-Mail-Adresse und Passwort ein Konto an – oder loggen sich mit Ihren bestehenden MatheArena-Zugangsdaten ein, falls Sie die App bereits nutzen.



The screenshot shows the registration page of the MatheArena Teacher Dashboard. The URL in the browser is teacher.mathearena.app/register. The page has a dark blue background. At the top right, there is a language selector set to "Deutsch". The main heading is "MatheArena Teacher Dashboard" with a logo. Below this is a white box titled "Registrierung" with the text "Falls du noch kein MatheArena-Konto hast, kannst du hier eins erstellen." The registration form includes an "E-Mail" field with the placeholder "mustermann@edu.beispiel.at", a "Passwort" field, and a green "Konto erstellen" button. At the bottom of the form, there is a link "Hast du bereits ein Konto? Hier einloggen". The footer of the page says "© 2025 MatheArena FlexCo".

2. Neue Klasse anlegen

Unter „Meine Klassen“ erstellen Sie über „Neue Klasse“ eine Klasse: Klassenkürzel, eine Beschreibung sowie eine Farbe zur besseren Übersicht vergeben und festlegen, ob die Klasse MatheArena Junior oder MatheArena Classic zugeordnet ist.



The screenshot shows the "Neue Klasse" (New Class) creation form in the MatheArena Teacher Dashboard. The URL is teacher.mathearena.app/classes/create. The page has a dark blue sidebar with navigation links: "Dashboard", "Meine Klassen", and "Übungen". The main content area is titled "Meine Klassen" and features a green "+ Neue Klasse" button. A modal window titled "Klasse erstellen" is open, with the text "Erstelle hier eine neue Klasse, um Schüler:innen einzuladen." The form includes fields for "Klassenkürzel", "Klassenname oder Beschreibung", a dropdown for "Jeder kann der Klasse beitreten", and a dropdown for "MatheArena Junior" or "MatheArena Classic". A green "Erstellen" button is at the bottom right of the modal. The background shows a list of existing classes with icons for "MatheArena Classic" and "MatheArena Junior". The footer of the page includes a "Hilfe" link, a language selector set to "Deutsch", and a user profile for "anna@mathearena.com".

3. Beitrittsmöglichkeit festlegen und teilen

Für jede Klasse legen Sie fest, wie Schüler:innen beitreten können: „Jeder kann der Klasse beitreten“, „Ich möchte den Beitritt erst bestätigen“ oder „Niemand kann der Klasse beitreten“. Den automatisch generierten QR-Code und Beitrittscode teilen Sie unkompliziert per Kopie oder Link mit Ihrer Klasse.

The screenshot shows the MatheArena Teacher Dashboard for class 1a. The left sidebar contains links for Dashboard, Meine Klassen, and Übungen. The main area shows the class settings: Klasse: 1a, Beschreibung: 1a, Farbe: blue. A dropdown menu is open, showing three options: "Ich möchte den Beitritt erst bestätigen" (selected), "Jeder kann der Klasse beitreten", and "Niemand kann der Klasse beitreten". Below the menu is a QR code and a Beitrittscode: E9R8JD. There are buttons for "QR-Code kopieren" and "Beitrittslink teilen". At the bottom, there is a table with columns for Vorname, Nachname, and Status, and a message: "Dieser Klasse sind noch keine Schüler:innen beigetreten."

Du bist noch keiner Klasse beigetreten. Scanne einen Beitrittscode oder gib einen Klassencode manuell ein.

4. Schüler:innen treten der Klasse im Bereich „Schule“ bei

Ihre Schüler:innen laden die passende MatheArena Lern-App herunter (Junior für Sek 1, Classic für Sek 2), melden sich an und scannen in der App den QR-Code oder geben den Beitrittscode manuell ein.

The screenshot shows the MatheArena app login screen. At the top is a green circular button with a QR code icon. Below it are three input fields: "Beitrittscode", "Vorname", and "Nachname". At the bottom is a yellow button labeled "OK".

5. Beitritt bei Bedarf genehmigen

Haben Sie „Ich möchte den Beitritt erst bestätigen“ gewählt, erscheinen beitretende Schüler:innen zunächst mit Status „Wartend“. Über „Schüler bearbeiten“ nehmen Sie den Beitritt an.

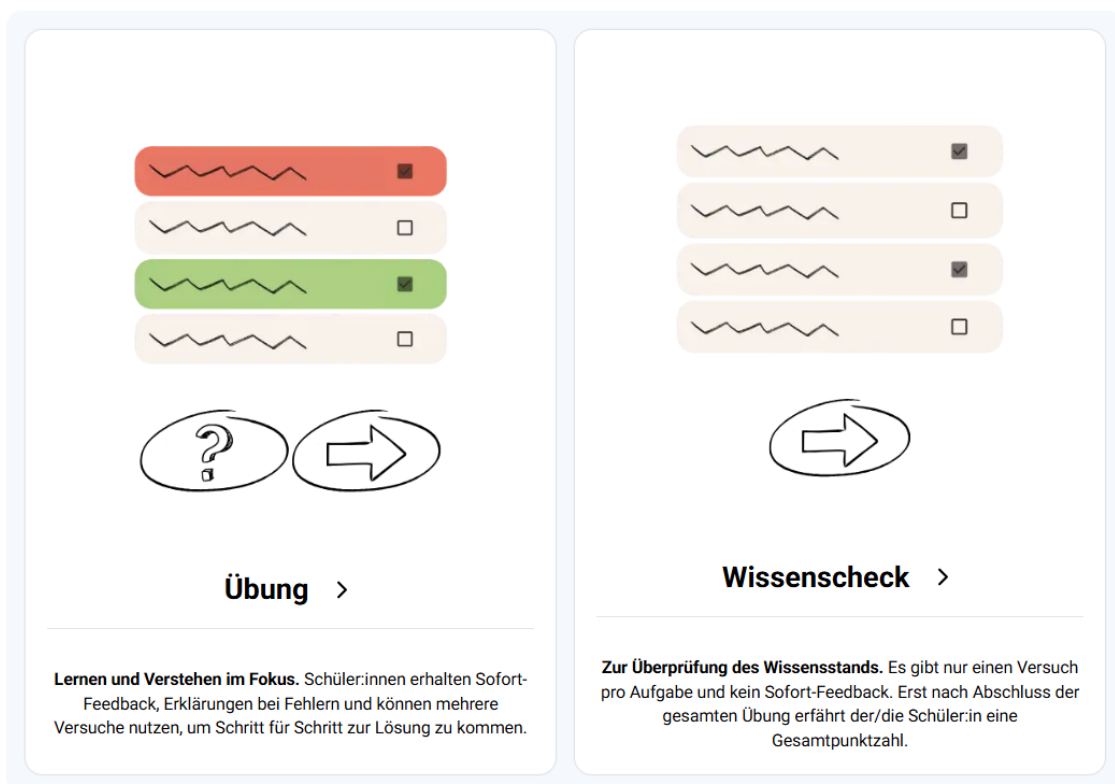
The screenshot shows the MatheArena app main screen. At the top is a green circular button with a QR code icon. Below it are three icons: "Schule" (graduation cap), "Lernen" (lightbulb), and "Arena" (game controller).

The screenshot shows the MatheArena Teacher Dashboard for class 4b. The left sidebar contains links for Dashboard, Meine Klassen, and Übungen. The main area shows the class settings: Klasse: 4b, Beschreibung: HBLW | 4b, Farbe: purple. A dropdown menu is open, showing three options: "Ich möchte den Beitritt erst bestätigen" (selected), "Jeder kann der Klasse beitreten", and "Niemand kann der Klasse beitreten". Below the menu is a QR code and a Beitrittscode: W7V3SM. There are buttons for "QR-Code kopieren" and "Beitrittslink teilen". At the bottom, there is a table with columns for Vorname, Nachname, and Status. The table contains two rows: Anna Berger (Angenommen) and Max Mustermann (Wartend). There are buttons for "Annehmen", "Annahme zurückziehen", "Name ändern", "Schüler bearbeiten", and "Löschen".

Übungen erstellen im Detail: Junior und Teacher Dashboard im Zusammenspiel

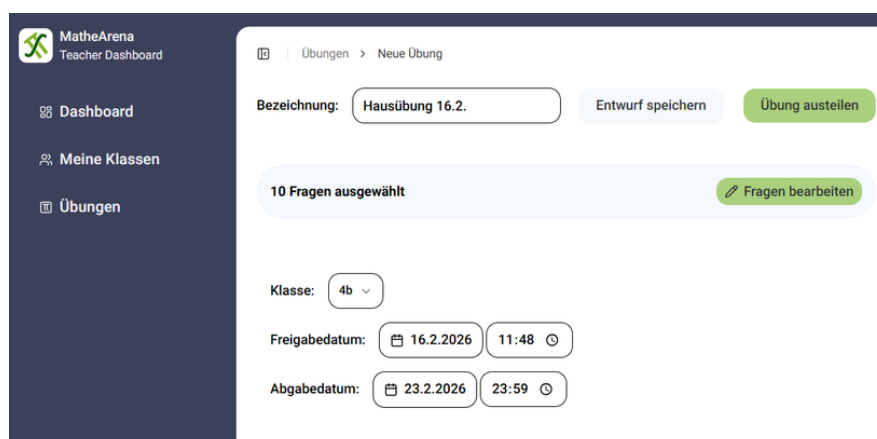
Was Sie im Teacher Dashboard aus dem Aufgabenpool zu einer Übung zusammenstellen und freigeben, erscheint automatisch im Bereich „Schule“ der MatheArena Junior App – und zwar exakt bei jenen Schüler:innen, die der jeweiligen Klasse beigetreten sind. Ab dem von Ihnen gewählten Freigabedatum sehen sie die Übung dort direkt, bearbeiten sie in der App, und die Ergebnisse laufen automatisch zurück ins Dashboard, wo Sie sie auswerten (siehe „Fortschritt auswerten“ weiter unten).

Beim Erstellen einer Übung wählen Sie im Dashboard zwischen zwei Modi:



Für den gewählten Modus stellen Sie anschließend aus dem Aufgabenpool passend zu Schulstufe und Kapitel die Fragen zusammen – gezielt einzeln ausgewählt oder per Zufallsauswahl.

Abschließend vergeben Sie eine Bezeichnung, ordnen die Übung einer Klasse zu und legen Freigabe- sowie Abgabedatum fest. Sie können die Übung als Entwurf speichern oder direkt austeilen.



5. Einsatzmöglichkeiten im Unterricht

MatheArena Junior bietet vielseitige Integrationsmöglichkeiten in den Mathematikunterricht und kann sowohl zur Einführung neuer Themen als auch zur Festigung und Vertiefung genutzt werden. Die hier vorgestellten Einsatzmöglichkeiten von MatheArena Junior basieren auf den Erkenntnissen des 2023 in *phpublico* veröffentlichten Fachartikels „[Einsatz von MatheArena Junior in der Sekundarstufe 1: Fallbeispiel 1. Klasse](#)“ von Thomas Benesch, Verena Plank und Eva-Maria Infanger.

Ein Beispiel für den praktischen Einsatz ist die Integration in das **Stationenlernen**. Nachdem die Schüler:innen an verschiedenen Stationen grundlegende Kenntnisse erworben haben, bearbeiten sie in MatheArena Junior interaktive Übungen, die automatisch an ihr Lernniveau angepasst werden. Dadurch wird sichergestellt, dass jede:r Lernende in seinem eigenen Tempo arbeiten kann, ohne über- oder unterfordert zu sein.

Auch in der **Schularbeitsvorbereitung** erweist sich die Mathe-Lern-App als wertvolle Unterstützung. Schüler:innen können individuell Aufgaben bearbeiten und erhalten direktes, formatives Feedback. Dadurch erkennen sie sofort, welche Inhalte sie bereits gut beherrschen und wo noch Übungsbedarf besteht. Dies fördert nicht nur das eigenständige Lernen, sondern entlastet auch Lehrkräfte, die gezielt auf Fragen eingehen können.

Ein weiteres bewährtes Einsatzszenario ist die **Einführung und Festigung mathematischer Konzepte**. Beispielsweise können Schüler:innen mit der App verschiedene Winkelarten kennenlernen und dieses Wissen durch interaktive Aufgaben festigen. Die Verbindung von direkter Anwendung und spielerischer Gestaltung sorgt für eine tiefere Verankerung der Inhalte im Langzeitgedächtnis.

Interessant ist zudem die Beobachtung, dass sich **Partnerarbeit** bei der Nutzung der App als motivierend erwiesen hat. In Situationen, in denen ein:e Schüler:in kein Smartphone zur Verfügung hatte, kam es zur spontanen Zusammenarbeit mit Mitschüler:innen. Dabei entstand ein kollaboratives Lernen, das den Austausch über mathematische Problemstellungen förderte und das Verständnis vertiefte.

6. Weitere Infos

MatheArena Classic für die Oberstufe

MatheArena Classic richtet sich an Schüler:innen ab der 9. Schulstufe und folgt demselben didaktischen Grundprinzip wie Junior: Die App passt Aufgaben automatisch dem individuellen Können an, kombiniert mit Minigames, Duell-Modus und Erklärungen. Zielsetzung ist die Vorbereitung auf Matura bzw. Abitur oder das Studium. Classic ist ebenso über den Apple App Store, den Google Play Store und als Webanwendung verfügbar, mit denselben Free- und Premium-Stufen wie Junior.

Für Sie als Sek-1-Lehrkraft relevant: Wechseln Schüler:innen in die Oberstufe, können sie nahtlos von Junior auf Classic umsteigen. An Schulen mit Unter- und Oberstufe lassen sich Klassen für beide App-Varianten über das gleiche Konto im Teacher Dashboard verwalten.

Lizenzierungsmöglichkeiten

MatheArena Junior und Classic stehen in vier Lizenzstufen zur Verfügung. Alle Preise inkl. 20 % USt.:

Lizenz	Umfang	Preis	Leistungen
Free	ohne Lizenz	€ 0 / Jahr	300 Basis-Aufgaben, Duell-Funktion.
Einzellizenz	1 Lizenz	€ 24,99 / Jahr	In-App-Kauf über Einstellungen → Premium-Mitgliedschaft.
Mehrfachlizenz	ab 3 Lizenzen	€ 15,99 / Lizenz/Jahr	Bestellung über das Lizenz-Anfrageformular auf mathearena.com .
Klassenlizenz	ab 10 Lizenzen	€ 8,99 / Lizenz/Jahr	Bestellung über das Lizenz-Anfrageformular auf mathearena.com .

Veritas-Partnerschaft

Seit dem Schuljahr 2023/2024 begleitet MatheArena Junior offiziell die Mathematikreihen des VERITAS-Verlags für Mittelschule und AHS-Unterstufe nach dem neuen Lehrplan. Wird ein VERITAS-Schulbuch mit E-Book PLUS im Unterricht eingesetzt, kann die Premium-Version der App dadurch kostenlos freigeschaltet werden. Details dazu finden sich auf der Website mathearena.com.

Marktplatz Lernapps (Bundesministerium für Bildung)

Der Marktplatz Lernapps ist eine Initiative des Bundesministeriums für Bildung, begleitet vom OeAD (Österreichs Agentur für Bildung und Internationalisierung). Er bietet Schulen einen zentralen, staatlich getragenen Katalog qualitätsgeprüfter Lernapps – Schulen wählen schulautonom passende Angebote aus und bestellen Klassen- oder Schullizenzen. Sowohl Junior als auch Classic sind dort gelistet.

Gütesiegel Lern-Apps

Das Gütesiegel Lernapps ist ein Qualitätszertifikat für Lern-Anwendungen, das der OeAD im Auftrag des Bundesministeriums für Bildung vergibt. Es basiert auf einem standardisierten Evaluierungsverfahren, in das Lehrende ab der Sekundarstufe eingebunden sind, und ist eng mit dem Marktplatz Lernapps verknüpft: Nur zertifizierte Apps werden im dortigen Katalog gelistet. MatheArena Junior und Classic tragen dieses Gütesiegel.