

Programme der qteach-Familie

Was sie können, wofür sie gedacht sind und was sie besonders macht – je eine Seite.

Warum q? Das q steht für *question*. Jedes Programm beginnt mit einer Frage – an die Klasse, an das Thema oder an den eigenen Unterricht.

Allen gemeinsam: Schülerinnen und Schüler brauchen kein Konto, sie kommen mit einem Code oder QR-Code hinein. Gespeichert wird so wenig wie möglich, und nur so lange wie nötig.

Üben und Wettbewerb

Seite 2

qcollect & qsolve
Die Klasse schreibt ihr Quiz selbst.

Seite 3

qBingo
Bingo, bei dem jedes Feld eine Frage ist.

Seite 4

qtresor
Richtige Lösungen knacken den Tresor.

Seite 5

qCircle
Rechenrätsel im Kreis: erst den Anfang finden, dann rechnen.

Seite 6

qMem
Lesen, behalten, beantworten – Konzentration und Gedächtnistraining

Seite 7

LGS-Trainer
Gleichungssysteme üben – sofort und ohne Anmeldung.

Seite 8

qquiz
Live-Quiz in der ganzen Schule – gleichzeitig quizen an Weihnachten, vor Ferien ...

Sammeln und rückmelden

Seite 9

qBoard
Aus gemeinsamen Beiträgen wird eine Begriffslandkarte.

Seite 10

qecho
Nicht der Lauteste – Feedback mit Gewichtung durch die ganze Gruppe.

Seite 11

Feedback universal
Kurze Umfrage, anonym, ohne Zugang.

Lernpfade

Seite 12

Mathe 9
Eine Lernlandkarte, auf der jede und jeder das eigene Niveau wählt.

Seite 13

Chemie 10
Organische Chemie – vom Molekül zum Namen und zurück.

Im Schulalltag

Seite 14

Konferenztimer
Zeugniskonferenzen ohne Warten im Flur.

Seite 15

Notenrechner
Ein Notenschlüssel in einer Minute.

qcollect & qsolve

Die Klasse schreibt ihr Quiz selbst.

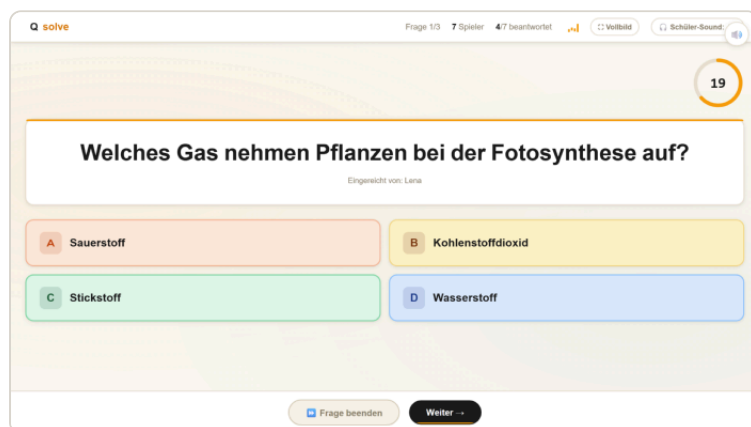
FACH	PHASE	ZEIT	GERÄTE	ANMELDUNG
jedes	Erarbeitung, Intensivierung, Textarbeit, Wiederholung, vor der Klassenarbeit	etwa 20 Min. schreiben, 15 Min. spielen	Beamer + PC/Mobilgerät	nur du – die Klasse mit Code

Worum geht's?

Über qcollect.de schreibt jede und jeder Fragen zum Thema, mit zwei bis vier Antworten, und markiert die richtige. Du siehst sie sofort, verbesserst Tippfehler und gibst die guten frei. Über qsolve.de spielt die Klasse sie danach als Live-Quiz am Beamer.

Wozu?

Eine geprüfte Fragensammlung zum Thema – auch als Excel-Datei zum Aufheben – und ein gespieltes Quiz mit Zwischenstand, Rangliste und Siegerehrung.



qsolve am Beamer: gespielt werden die Fragen der Klasse.



qcollect am Handy: Frage schreiben.

Didaktisch besonders

- **Fragen schreiben ist die Übung:** Eine gute Frage mit glaubwürdigen falschen Antworten verlangt mehr Verständnis, als eine anzukreuzen.
- **Fragen selbst erstellen:** Fördert durch Rollenwechsel das Verständnis für Fragen in der kommenden Arbeit.
- **Freigabe als Besprechung:** Welche Frage ist unklar? Welche falsche Antwort verrät eine typische Fehlvorstellung?
- **Gespielt werden die eigenen Fragen** – das Spiel ist der Lohn für die Arbeit davor.

Das Programm kann

- **Zwei Codes:** einer zum Sammeln, ein neuer zum Spielen – so landet niemand in der falschen Runde.
- **Freigeben, bearbeiten, exportieren** – die Liste füllt sich live.
- **Live-Quiz** mit Zeitlimit, Zwischenstand und Siegerehrung.
- **Ohne Konto für die Klasse:** Code und Spitzname genügen.

Ausprobieren: qteach.de → anmelden → Kachel qcollect

Erste Stunde: 1234-Anleitung, mit Bildern in der Quick-Anleitung

qwhat?? · Stand 05.10.2026

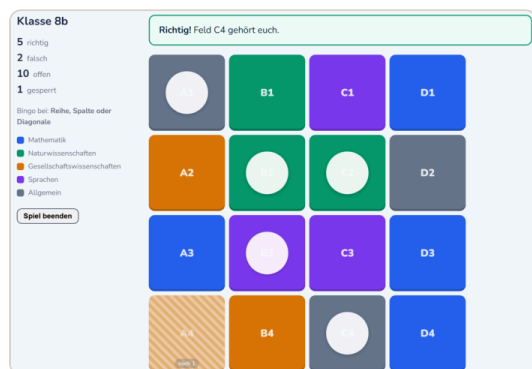
FACH	PHASE	ZEIT	GERÄTE	ANMELDUNG
fächerübergreifend, Kl. 5–13	Wiederholung, Vertretung, Stundenende	15–30 Minuten	Beamer + PC/Mobilgerät	keine nötig; mit Konto eigene Runden

Worum geht's?

Ein Spielfeld aus Fragen, jede Farbe ein Fachbereich: Mathematik, Naturwissenschaften, Gesellschaftswissenschaften, Sprachen, Allgemeines. Wer ein Feld will, wählt es und beantwortet die Frage darauf. Richtig – das Feld gehört einem. Wer zuerst eine Reihe hat, ruft Bingo.

Wozu?

Wiederholen mit Wettlauf – als ganze Klasse am Beamer, allein am Gerät oder zu zweit mit zwei gekoppelten Geräten. Danach zeigt die Auswertung, welche Felder vielen schwerfielen.



Das Brett: belegte Felder mit Kreis, ein gesperrtes gestreift.



Feld gewählt – jetzt muss die Frage beantwortet werden.

Didaktisch besonders

- **Klassenmodus** fördert die Diskussion über Inhalte in der ganzen Klasse.
- **Partnermodus** intensiviert den Austausch – über Vorlieben und auch über Fachinhalte.
- **Keine Punkte, eine Entscheidung:** Nehme ich das Feld für meine Reihe oder das Fach, das ich kann? Die Feldwahl ist Selbsteinschätzung.
- **Gleiches Brett für alle:** Alle Teams haben dieselben Fragen an denselben Stellen – fair im Spiel und gut für die Nachbesprechung.

Das Programm kann

- **Gemeinsamer Fragenpool:** Kolleginnen und Kollegen tragen bei, freigegeben wird nach Prüfung.
- **Einstellbar:** Brettgröße, Klassenstufe, Anteile der Fachbereiche, Bingo-Regel und Spielende.
- **Ohne Anmeldung spielbar** mit freigegebenen Fragen, ausgewählt nach Altersstufe.
- **Formeln sauber gesetzt** – auch in Mathe-Fragen.

Ausprobieren: qbingo.de – auch ohne Anmeldung

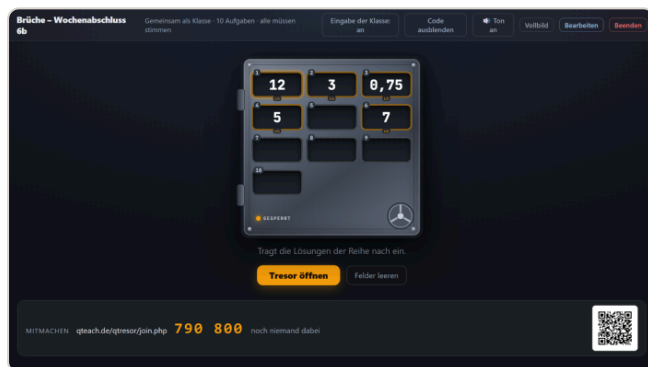
Mit Klasse: qteach.de → anmelden → Kachel qBingo

qwhat?? · Stand 05.10.2026

FACH	PHASE	ZEIT	GERÄTE	ANMELDUNG
jedes – mit Zahlen oder Multiple Choice	Übung, Wiederholung, Stundenende	20–45 Minuten	Beamer; wahlweise Geräte der Klasse	nur du – die Klasse per Code

Worum geht's?

Du trägst nur die Lösungen deiner Aufgaben ein, 3 bis 30 – das Arbeitsblatt bleibt, wie es ist. Dazu eine Belohnung als Text oder Bild. Die Klasse löst die Aufgaben, tippt die Lösungen ein, und erst wenn genug stimmen, springt der Tresor am Beamer auf.



Am Beamer: der Tresor, daneben Code und QR-Code zum Mitmachen.

Wozu?

Eine Übungsphase mit Spannungsbogen und eingebauter Kontrolle. Danach zeigt die Auswertung, welche Aufgaben am schwersten waren und welche falschen Ergebnisse am häufigsten eingetippt wurden.

Nur die Lösungen eintragen – der kurze Weg

Nur die richtigen Antworten, in der Reihenfolge der Aufgaben. Das genügt, wenn die Aufgaben selbst auf dem Arbeitsblatt stehen. Aufgabentexte, Bilder und Multiple Choice kommen weiter unten dazu.

Antwortfelder 14 Übernehmen

1 12	2 3	3 0,75	4 5	5 18	6 7
7 2,5	8 24	9 9	10 40	11 –	12 –
13 –	14 –	+			

14 Antwortfelder + 5 Felder weniger

Lösungen speichern Ein leeres Feld ändert nichts. Zum Löschen das X in der Liste.

Vorbereiten: nur die Lösungen eintragen.

Didaktisch besonders

- **Die Klasse organisiert sich selbst:** Im Klassenmodus wird diskutiert und verteilt – wer eine Aufgabe sicher kann, übernimmt sie.
- **Jedes Wissen zählt:** Differenzierung entsteht von selbst, und auch Einzelwissen bringt die Klasse weiter. Das stärkt einzelne Schülerinnen und Schüler.
- **Rückmeldung nach Wahl:** Je nach Schwierigkeit markiert der Tresor falsche Felder – oder die Klasse muss selbst klären, welche Lösungen schon sicher stimmen. Dann wird tiefer diskutiert.

Das Programm kann

- **Gemeinsam oder jede und jeder für sich** – am Lehrer-PC oder an den Geräten der Klasse.
- **Multiple Choice aus allen Themen**, dazu Zahlen und Dezimalzahlen; wo gerundet wird, ist eine Abweichung erlaubt.
- **Großzügig oder streng:** Wie viele Felder falsch sein dürfen, stellst du ein.
- **Aufgaben aus einem Pool übernehmen** – statt sie einzeln einzutippen.

Ausprobieren: qteach.de → anmelden → Kachel qtresor

Erster Tresor: 1234-Anleitung; mit qgen zusammen: in zehn Minuten zur Stunde

qwhat?? · Stand 05.10.2026

FACH	PHASE	ZEIT	GERÄTE	ANMELDUNG
Mathematik ab Kl. 5, Knobeln für alle	Einstieg, Übung, Vertretung	5–15 Minuten	PC/Mobilgerät, Beamer	keine nötig

Worum geht's?

Auf einem Ring liegen 6 bis 16 Kreise, A, B, C ... Jeder trägt eine Aufgabe, und die meisten verweisen auf andere Kreise: „Das Doppelte von D, vermindert um 13“. Nur ein bis drei Startfelder lassen sich direkt ausrechnen. Von dort rechnet man sich Kreis für Kreis durch den Ring. Die Uhr läuft, ein Fehler kostet 10 Sekunden.



Kreis A braucht den Wert von D.

Wozu?

Kopfrechnen und Termsprache üben – verpackt als Rätsel, das man lösen will. Allein am Gerät, als Rätsel des Tages oder als Klassenrunde: Alle bekommen dasselbe Rätsel, die Uhr startet für alle gleichzeitig, und die Rangliste läuft am Beamer mit.

Klassenrunde

Stufe 1 - 8 Kreise - 2 Startfelder - Rätsel Nr. 14

Beenden

Mitmachen auf qcircle.qteach.de mit dem Code

318 610

oder QR-Code scannen. Ein Konto braucht niemand.

QR-Code

Läuft - 3 von 8 fertig

Nach Zeit		Nach Zügen				
Platz	Name	gelöst	Zeit	Züge	Fehler	
1.	Aylin	8 / 8	2:36	8	0	entfernen
2.	Jonas	8 / 8	2:56	8	1	entfernen
3.	Lena	8 / 8	2:59	8	0	entfernen
	Mia	6 / 8	4:27	6	1	entfernen
	Ben	5 / 8	4:17	5	0	entfernen

Klassenrunde: Beitritt mit Code, Rangliste live.

Didaktisch besonders

- **Termsprache lesen:** Die Aufgaben stehen in Worten. Aus „F ist ein Drittel von B“ die Rechnung zu machen, gehört zur Aufgabe.
- **Erst planen, dann rechnen:** Wo kann ich anfangen, welcher Kreis wird dadurch lösbar? Das ist das eigentliche Rätsel.
- **Zwei Wertungen:** nach Zeit oder nach Zügen. Bei Zügen zählt, wie zielstrebig jemand vorgeht – auch wer langsamer rechnet, kann vorn liegen.
- **Sofortige Rückmeldung:** Nur richtige Werte landen im Ring, und auf ihnen baut man weiter auf.

Das Programm kann

- **Sechs Stufen:** vier für Klasse 5 bis 10, dazu zwei Knobelstufen, in denen Kreise sich gegenseitig bedingen. Zahl der Kreise und Startfelder wählbar.
- **Jedes Rätsel geprüft:** Rätsel werden erzeugt und vom Programm selbst gelöst – eindeutig, mit ganzen Zahlen.
- **Rätsel des Tages** mit Rangliste – unter der Woche jeden Tag etwas schwerer.
- **Ohne Konto und E-Mail:** Die Klasse tritt mit Code bei; Namen der Runde werden nach 30 Tagen gelöscht.

Ausprobieren: qcircle.qteach.de – ohne Anmeldung

Mit Klasse: qteach.de → anmelden → Kachel qCircle → Klassenrunde

qwhat?? · Stand 07.10.2026

FACH	PHASE	ZEIT	GERÄTE	ANMELDUNG
jedes Fach, ab Kl. 5	Einstieg, Übung, Vertretung	5–15 Minuten	PC/Mobilgerät, Beamer, auch Papier	Klasse mit Code, ohne Konto

Worum geht's?

Ein Sachtext erscheint als Bild – höchstens so lange, wie du die Lesezeit eingestellt hast. Dann verschwindet er, und es kommen Fragen dazu: Auswahl, Zahl, Kurzantwort, Reihenfolge, Lückensatz oder eine offene Antwort mit Musterlösung. In der Auflösung kommt derselbe Text wieder, daneben die eigenen Antworten mit richtig und falsch.

Wozu?

Das gezielte Trainieren von Gedächtnis und Konzentration mithilfe von Texten im Intervall-Prinzip ist eine der effektivsten Methoden, um die mentale Ausdauer zu steigern. Das Tool qMem automatisiert genau die Kernmechanismen des wissenschaftlich fundierten Intervalltrainings (Fokusphase + erzwungener Abruf + direktes Feedback).



Derselbe Text, viermal anders gesetzt.



Nach dem Lesen: Fragen zum Inhalt.

Didaktisch besonders

- **Eine künstliche Fokusphase:** Das Gehirn wird gezwungen, in der vorgegebenen Zeit mit maximaler Aufmerksamkeit zu lesen, da ein „Nochmal-Nachschauen“ unmöglich ist.
- **Der aktive Abruf (Active Recall):** Die abschließenden Fragen nach Einzelheiten und Kernaussagen unterbrechen den passiven Informationskonsum. Das Gehirn muss die Information aktiv aus dem Gedächtnis abrufen.
- **Die Transferleistung (Schlüsse ziehen):** Fragen nach Schlüssen, „die so nicht im Text stehen“, fordern die höchste Stufe der Konzentration. Das Wissen muss im Kopf logisch weiterverarbeitet werden.
- **Das direkte Review (die Auflösung):** Durch das direkte Nebeneinanderstellen des Originaltextes und der eigenen Antworten wird der Lerneffekt sofort im Gedächtnis verankert.

Das Programm kann

- **Eigene Texte:** selbst schreiben oder mit einer KI vorbereiten und als Tabelle einspielen, Texte und Fragen in einem Schritt.
- **Klassenrunde:** am eigenen Gerät oder gemeinsam am Beamer, auf Wunsch mit den Fragen vorab und mit Rangliste am Ende.
- **Papierfassung:** Jede Kopie bekommt ihr eigenes Bild, ein Lösungsblatt liegt bei. Die Klasse kann auch selbst Fragen zu einem Text schreiben.
- **Nachteilsausgleich:** In der Klassenrunde bekommen einzelne mehr Lesezeit, $\times 1,5$ oder $\times 2$.

Mit Klasse: qteach.de → anmelden → Kachel qMem → Klassenrunde

Ausprobieren: qmem.qteach.de – ohne Anmeldung

LGS-Trainer

Gleichungssysteme üben – sofort und ohne Anmeldung.

FACH	PHASE	ZEIT	GERÄTE	ANMELDUNG
Mathematik, Klasse 8	Übung, Wiederholung	ab 15 Minuten	PC/Mobilgerät, dazu das Heft	keine, auch kein Code

Worum geht's?

Lineare Gleichungssysteme mit zwei Variablen, als Rechen- oder Textaufgabe, in drei Stufen. Gerechnet wird im Heft. Am Gerät trägt man x und y ein und erfährt sofort, ob es stimmt – sonst steht die richtige Lösung da.

Wozu?

Übung im eigenen Tempo mit sofortiger Rückmeldung. Am Ende zeigt jede Person ihren Stand: Versuche, Quote und Punkte, getrennt nach Rechen- und Textaufgaben.

Drei Stufen, für Rechen- und für Textaufgaben.

Falsch? Dann steht die Lösung da – zum Vergleich mit dem Heft.

Didaktisch besonders

- **Rechnen im Heft, prüfen am Gerät:** Der Rechenweg bleibt auf Papier und lässt sich besprechen.
- **Der Tipp schlägt ein Verfahren vor,** das zur Aufgabe passt – vorgeschrieben wird keines.
- **Hilfe beim Aufstellen:** Bei Textaufgaben lässt sich das Gleichungssystem einblenden – wer dort hängt, übt trotzdem das Lösen.
- **Schwer zählt mehr:** 1, 2 oder 3 Punkte je Stufe – ein Anreiz, sich an die schwierigeren Aufgaben zu wagen.

Das Programm kann

- **Sofort loslegen:** keine Klasse, kein Konto, kein Code – die Adresse an die Tafel genügt.
- **Immer neue Aufgaben** mit ganzzahligen Lösungen.
- **Nichts wird gespeichert:** Der Fortschritt gilt nur im geöffneten Browser.

Ausprobieren: qmathe.de/LGS – ohne Anmeldung

Erste Stunde: 1234-Anleitung, mit Bildern in der Quick-Anleitung

qwhat?? · Stand 02.10.2026

FACH	EINSATZ	ZEIT	GERÄTE	ANMELDUNG
jedes	alle Klassen quizzan gleichzeitig, ein Schulsieger wird gesucht, die Aufgaben wurden vorbereitet	20–30 Minuten	Beamer + PC/Mobilgerät	nur du – aus der Klasse evtl. ein Handy (je nach Aufgaben)

Worum geht's?

Du baust ein Quiz aus Fragen und Folien, mit Bild und Ton, Punkten und Zeit je Frage für die ganze Schule. Frage, Auflösung und Zwischenwertung werden zentral gesteuert; alle Beamer der Schule / alle Teilnehmer bekommen zeitgleich dieselbe Frage / Aufgabe. Neben Multiple Choice gibt es Freitext, Umfrage, Schätzfrage, Reihenfolge, Wortwolke, Bildauswahl und Foto-Einreichung. Besonders gut sind schulspezifische Fragen und Aufgaben, die live im Schulhaus zu erledigen sind.

Wozu?

Ein Quiz, das die ganze Schule gleichzeitig in Aktivität versetzt. Kreativität ist beim Lösen genauso gefordert wie beim Erstellen der Aufgaben. Duplizieren macht aus einem fremden Quiz die eigene Vorlage.



Zentral gesteuert: 16 Klassen, eine Wortwolke.



In der Klasse: eine wilde Schätzfrage.

Didaktisch besonders

- **Vorwissen ohne Wertung:** Umfrage und Wortwolke zeigen kreative Beiträge ohne richtig und falsch.
- **Schätzen statt raten:** Bei wilden Schätzfragen zählt, wie nah man herankommt. Wie viele Minuten Unterricht gab es im letzten Schuljahr? Wie viele SchülerInnen haben im April Geburtstag?
- **Ergebnisse an die Wand:** Mit der Foto-Einreichung kommen lustige Ergebnisse vieler Klassen über die Beamer ins ganze Schulhaus.
- **Wettbewerb über Klassenstufen hinweg:** Wer entdeckt etwas im Wimmelbild? Wo im Schulhaus entstand dieses Foto? Welcher Lehrer trägt diese Schuhe? ...

Das Programm kann

- **Bildschirm und Fragen** an allen teilnehmenden Geräten synchron steuern!
- **Elf Fragetypen:** Multiple Choice, Freitext, Umfrage und Folie gibt es frei, manche muss man als Schule freischalten.
- **Mediengalerie** für Bilder und Töne, auch für die ganze Schule.
- **Namen im Griff:** Bei allzu „lustigen“ Teilnehmernamen bittest du vor dem Start um einen anderen Namen oder nimmst jemanden heraus.

Ausprobieren: qteach.de → anmelden → Kachel qquiz

Mitspielen: qquiz.de/join.php – Code eingeben, Namen wählen

qwhat?? · Stand 05.10.2026

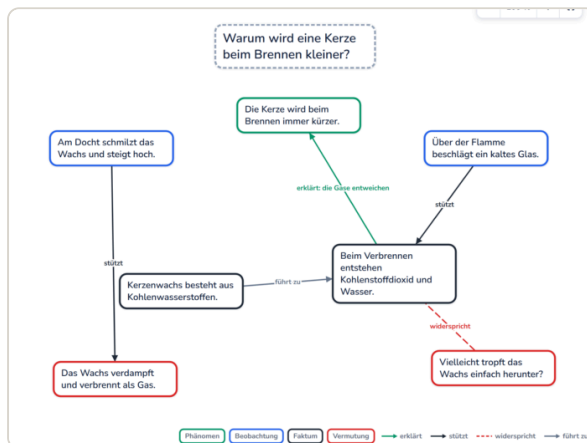
FACH	PHASE	ZEIT	GERÄTE	ANMELDUNG
jedes, mit offener Leitfrage	Einstieg bis Sicherung	ab 15 Min., mit Gruppen 90 Min.	Beamer; PC/Mobilgerät nach Wunsch	nur du – die Klasse ohne Konto

Worum geht's?

Zu einer Leitfrage – etwa „Warum wird eine Kerze beim Brennen kleiner?“ – sammelt die Klasse Ideen: auf Zuruf, die du am Board einträgst, oder direkt vom Handy oder Tablet. Jede Idee bekommt eine Aussageart, in der Chemie zum Beispiel **Phänomen**, **Beobachtung**, **Faktum** oder **Vermutung**. Am Board ordnest du die Karten und verbindest sie.

Wozu?

Am Ende hängt eine Begriffslandkarte, die die ganze Klasse gebaut hat: Was wissen wir, was haben wir gesehen, was vermuten wir nur – und wie hängt das zusammen? Als A3-Druck an die Wand, als Bild aufs Arbeitsblatt oder als Datei für die nächste Stunde.



Am Beamer: Farbe = Aussageart, Linie = Zusammenhang.

Am Handy (optional): schreiben, einordnen.

Didaktisch besonders

- **Erst einordnen, dann aufs Board.** Wer eine Idee einbringt, entscheidet: Weiß ich das, habe ich es gesehen oder vermute ich es? Die Unterscheidung wird zur Gewohnheit statt zum Extra-Auftrag.
- **Linien mit Bedeutung.** Ein Pfeil heißt „erklärt“, „stützt“ oder „führt zu“ – wer ihn zieht, muss sagen können, warum. Widersprüche bleiben als rote Linie sichtbar stehen.
- **Mit Handys schreiben alle gleichzeitig** – ohne Melden, ohne Namen, auch die Stillen.
- **Erst gemeinsam, dann in Gruppen:** Jede Gruppe bekommt eine Kopie des Klassenboards und baut daraus ihre eigene Map.

Das Programm kann

- **Nichts erscheint ungeprüft.** Jede Idee wartet auf deine Freigabe; auf Wunsch gibst du am zweiten Gerät frei, und der Beamer zeigt nur die Anzahl.
- **Passend zu jedem Fach:** Die Bezeichnungen der Aussagearten lassen sich leicht anpassen.
- **Gruppen ohne Anmeldung:** je Gruppe ein Code oder QR-Code auf einem Zettel; „Abgeben“ sperrt die Kopie, du zeigst die Ergebnisse nacheinander am Beamer.
- **Datensparsam:** keine Namen, Fotos ohne Metadaten, das Board wird nach 30 Tagen gelöscht – sichern kannst du es als Datei.

WOFÜR	PHASE	ZEIT	GERÄTE	ANMELDUNG
Unterricht, Projekt, Klassenrat	Reflexion, Rückmeldung	20–30 Minuten	Beamer + PC/Mobilgerät	nur du – die Klasse mit Code

Worum geht's?

Bis zu drei Themen. In Runde 1 schreibt jede und jeder zu jedem Thema ein Pro und ein Contra; du gibst frei. In Runde 2 stimmt die Klasse Thema für Thema den Aussagen der anderen zu oder widerspricht – und rät, von wem sie stammen (bei offener Durchführung). Runde 3 löst auf.

Wozu?

Je Thema eine Auswertung mit Zustimmung und Treffern beim Raten, dazu eine Rangliste der Aussagen, denen viele zustimmen – am Bildschirm und als PDF.

Die Auswertung: Zustimmung, Urheber, Treffer beim Raten.

Runde 2 am Handy: zustimmen und raten.

Didaktisch besonders

- **Pro und Contra:** Wer beides schreiben soll, wägt ab, statt pauschal zu urteilen.
- **Gewichtung statt Lautstärke:** Was zählt, entscheidet die Zustimmung der ganzen Gruppe – nicht, wer am lautesten spricht. So wird sichtbar, was die Klasse trägt und was eine Einzelstimme ist.
- **Raten macht ein Gespräch daraus:** Wer schreibt, steht zu seiner Aussage. Wo das nicht passt, schaltest du das Raten ab, und Namen sind ohnehin freiwillig.
- **„Upvote/Downvote“-Prinzip** – Demokratiebildung konkret.

Das Programm kann

- **Nichts wird sichtbar, bevor du es freigibst** – auch die Auflösung nicht.
- **Ein Thema nach dem anderen:** In Runde 2 kommt keine Flut an Aussagen auf einmal.
- **Wiedereinstieg mit PIN,** wenn ein Handy die Verbindung verliert.
- **Vorschläge für Themen** zum Anklicken, Ergebnis als PDF.

Ausprobieren: qteach.de → anmelden → Kachel qecho

Erste Runde: 1234-Anleitung, mit Bildern in der Quick-Anleitung

qwhat?? · Stand 05.10.2026

Feedback universal

Kurze Umfrage, anonym, ohne Zugang – mit U-Feedback auch für den Unterricht.

WOFÜR	PHASE	ZEIT	GERÄTE	ANMELDUNG
Elternabend, Projekttag, Fortbildung, Unterricht	Abschluss	Vorbereitung 5 Minuten	PC/Mobilgerät, oder Link per Mail	nur du – Teilnehmende anonym

Worum geht's?

Ein Fragebogen mit fünf Fragen: zwei Einschätzungen, eine Matrix mit fünf Aspekten und zwei offene Fragen. Die Texte schreibst du auf deinen Anlass um, die Skalen bleiben fest. Die Umfrage ist eine einstellbare Zeit offen.

Wozu?

Ausgezählte Bewertungen und alle offenen Antworten auf einen Blick – zum Aufheben, Weitergeben oder Besprechen.

Projekttag Klasse 8b

Erstellt am 05.10.2026 05:55 · ID: K7M2QX · aktiv

Gesamte Teilnehmer: 18

...

3. Verschiedene Aspekte

Aspekt	1 (Sehr schlecht)	2 (Schlecht)	3 (Neutral)	4 (Gut)	5 (Sehr gut)	Gesamt
Inhalte	0	0	6	4	8	18
Betreuung	0	0	0	7	11	18
Organisation	0	6	2	3	7	18
Zeitplan	0	6	5	7	0	18
Räume	0	0	6	4	8	18

Die Auswertung: 18 Rückmeldungen, nach Aspekten ausgezählt.

Projekttag Klasse 8b

1. Der Projekttag entsprach meinen Erwartungen:

Antwortart: Einfachauswahl auf einer 5-stufigen Zustimmungsskala (Stimme voll zu ... Stimme gar nicht zu). Pflichtangabe.

☐ Stimme voll zu
☐ Stimme eher zu
☐ Neutral
☐ Stimme eher nicht zu
☐ Stimme gar nicht zu

2. Die Inhalte waren hilfreich:

Antwortart: Einfachauswahl auf einer 4-stufigen Nutzenskala (Sehr hilfreich ... Nicht hilfreich). Pflichtangabe.

☐ Sehr hilfreich
☐ Hilfreich
☐ Weniger hilfreich
☐ Nicht hilfreich

Am Handy: antworten ohne Konto.

Im Schulalltag

- **Feedback als Routine:** Mit Vorlagen ist die Umfrage zum nächsten Anlass in einer Minute bereit.
- **U-Feedback für den Unterricht:** derselbe Ablauf mit Fragen zur eigenen Stunde und 20 Minuten Laufzeit.
- **Anonym:** Niemand braucht einen Zugang, niemand gibt seinen Namen an.

Das Programm kann

- **QR-Code** für Beamer oder Aushang, im Browser erzeugt – der Link verlässt den Server nicht.
- **Vorschau** der ganzen Umfrage, bevor sie startet.
- **Auswertung als PDF** über den Druckdialog.
- **Vorlagen, Kopien** und eigene Schriftarten.

Ausprobieren: qteach.de → anmelden → Kachel Feedback universal

Erste Umfrage: 1234-Anleitung, alles Weitere in der Kurzanleitung

qwhat?? · Stand 05.10.2026

Mathe 9

Eine Lernlandkarte, auf der jede und jeder das eigene Niveau wählt.

FACH	PHASE	ZEIT	GERÄTE	ANMELDUNG
Mathematik Kl. 9, Bildungsplan BW	Erarbeitung, Übung, Differenzierung	über mehrere Wochen	PC/Mobilgerät, dazu das Heft	du; die Klasse mit Kürzel und PIN

Worum geht's?

Zwei Kapitel – Potenzen und das rechtwinklige Dreieck – als Lernlandkarte mit Modulen und Stationen, jede in drei Niveaus. Aufgaben am Gerät prüfen sich sofort und haben Tipps; dazu kommen Heftaufgaben mit festen Nummern.

Wozu?

Selbstständiges Üben im eigenen Tempo – und für dich im Lehrer-Dashboard der Überblick, wer wo steht.

The screenshot shows a grid of four module cards. Each card has a title, a description, a progress bar, and station counts. The modules are: Startcheck (ca. 1 Std., 0 von 6 Stationen), Potenzen (ca. 20 Std., 0 von 17 Stationen), Satz des Pythagoras (ca. 9 Std., 0 von 8 Stationen), and Längen in Figuren (ca. 3 Std., 0 von 8 Stationen).

Die Lernlandkarte: Module mit Stationen und Heftaufgaben.

The screenshot shows a task interface for a right-angled triangle. It includes a diagram with vertices A, B, and C, and sides a, b, and c. The text asks to calculate the cathetus a. The answer is shown as 9.4 m.

Eine Aufgabe mit sofortiger Rückmeldung.

Didaktisch besonders

- **Niveau selbst wählen:** Nichts ist gesperrt; „zu leicht“ und „zu schwer“ führen weiter. Du kannst empfehlen, aber nicht sperren.
- **Nicht nur rechnen:** Beweisschritte ordnen, Gegenbeispiele finden, Vermutungen formulieren – Argumentieren gehört dazu.
- **Heftaufgaben für alle gleich:** So lässt sich im Plenum besprechen und im Heft kontrollieren.

Das Programm kann

- **Gewürfelte Aufgaben:** immer neue Zahlen; die Lösung steht nie im Browser.
- **Fair beim Runden:** Gerundete Zwischenergebnisse gelten nicht als falsch.
- **Pseudonyme:** Klarnamen stehen nur auf deiner gedruckten Liste.
- **Vorher ansehen:** mit Testzugang und Demoklasse.

Ausprobieren: mathe9.qmathe.de – Testzugang auf der Anmeldeseite

Erste Klasse: 1234-Anleitung, mit Bildern in der Quick-Anleitung

qwhat?? · Stand 05.10.2026

Chemie 10

Organische Chemie als Lernpfad – vom Molekül zum Namen und zurück.

FACH	PHASE	ZEIT	GERÄTE	ANMELDUNG
Chemie Kl. 10, Bildungsplan BW	Erarbeitung, Übung, Differenzierung	über mehrere Wochen	PC/Mobilgerät, dazu das Heft	du; die Klasse mit Kürzel und PIN

Worum geht's?

Kohlenwasserstoffe, Alkohole, Alkansäuren und Ester als Lernlandkarte mit Stationen in drei Niveaus. Moleküle erscheinen als Strukturformel; Namen nach IUPAC werden in beide Richtungen geübt. Dazu Heftaufgaben mit festen Nummern.

Wozu?

Selbstständiges Üben im eigenen Tempo – und für dich im Lehrer-Dashboard der Überblick, wer wo steht und wo es in der Klasse hakt.

Dein Niveau: 1 · Basis 2 · Standard 3 · Vertiefung 1 von 3 in Folge

Mehrere Seitenketten
Wie heißt dieses Alkan?

$$\begin{array}{ccccccc}
 \text{H}_3\text{C} & - & \text{CH}_2 & - & \text{CH} & - & \text{CH}_2 & - & \text{CH} & - & \text{CH}_3 \\
 & & & & | & & & & | & & \\
 & & & & \text{CH}_2 & & & & \text{CH}_3 & & \\
 & & & & | & & & & & & \\
 & & & & \text{CH}_3 & & & & & &
 \end{array}$$

Name: 3-Ethyl-5-methylhexan

Das Molekül stimmt, aber die Nummerierung beginnt am falschen Ende. Nummeriere so, dass die Gruppen möglichst kleine Nummern bekommen.

Falscher Name? Der Lernpfad sagt, was nicht stimmt.

Deine Lernlandkarte
Du kannst frei wählen, wo du arbeitest, und an jeder Station selbst entscheiden, wie schwer die Aufgaben sein sollen. Nichts ist gesperrt.

- Kohlenwasserstoffe** ca. 18 Std.
Alkane und Alkene: Formeln, Namen, Eigenschaften und Reaktionen
0 von 14 Stationen geschafft · 0 von 11 Heftaufgaben
- Alkohole und ihre Oxidationsprodukte** ca. 18 Std.
Ethanol, Alkanole, Oxidationszahlen, Alkanale und Alkanone
0 von 10 Stationen geschafft · 0 von 7 Heftaufgaben
- Alkansäuren** ca. 12 Std.
Essigsäure, Carboxygruppe, Säurereaktionen und Titration
0 von 8 Stationen geschafft · 0 von 6 Heftaufgaben
- Ester** ca. 6 Std.
Veresterung, Fruchtaromen, Fette, Polyester – und der Abschluss
0 von 7 Stationen geschafft · 0 von 5 Heftaufgaben

Die Lernlandkarte mit vier Modulen.

Didaktisch besonders

- **Rückmeldung, die erklärt:** „Kette zu kurz“, „Nummerierung beginnt am falschen Ende“, „das ist ein Isomer“ – statt nur „falsch“.
- **Ein Molekül, alle Darstellungen:** Name, Summenformel, Masse und Strukturformel gehören sichtbar zusammen.
- **Niveau selbst wählen, Heftaufgaben für alle gleich:** Jede und jeder übt auf dem eigenen Niveau; die Heftaufgaben lassen sich trotzdem gemeinsam besprechen.

Das Programm kann

- **Gewürfelte Moleküle:** immer neue Aufgaben; die Lösung steht nie im Browser.
- **„Wo hakt es?“** zeigt dir, welche Stationen der Klasse schwerfallen.
- **Pseudonyme:** Klarnamen stehen nur auf deiner gedruckten Liste.
- **Vorher ansehen:** mit Testzugang und Demoklasse.

Ausprobieren: ch10.qteach.de – Testzugang auf der Anmeldeseite

Erste Klasse: 1234-Anleitung, mit Bildern in der Quick-Anleitung

what?? · Stand 05.10.2026

5a Konferenztimer

Zeugniskonferenzen ohne Warten im Flur.

WOFÜR	WER	VORBEREITUNG	GERÄTE	ANMELDUNG
Zeugnis- und Klassenkonferenzen	Konferenzleitung und Kollegium	etwa 2 Minuten	PC der Leitung, Tablet im Flur, Handys	keine – für niemanden

Worum geht's?

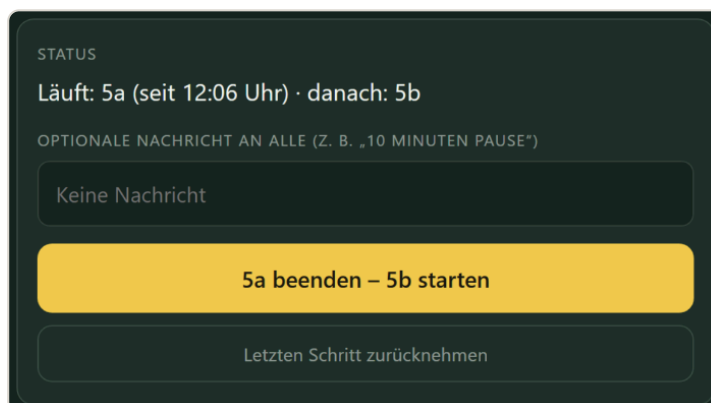
Die Konferenzleitung tippt die Klassen in der Reihenfolge des Plans an und legt eine Sitzung an. Alle anderen öffnen die Anzeige per QR-Code oder Nummer: groß, welche Konferenz gerade läuft und welche als Nächstes kommt. Ein Knopf schaltet weiter.

Wozu?

Niemand steht vor der Tür und fragt, ob die 7b schon dran war. Wer erst später gebraucht wird, arbeitet in Ruhe weiter – das Handy meldet sich, sobald sich etwas ändert.



Die Anzeige im Flur und auf jedem Handy.



Die Leitung: ein Knopf, auf Wunsch eine kurze Nachricht an alle.

Im Schulalltag

- **Wartezeit wird Arbeitszeit.** Wer gerade nicht dran ist, muss nicht in der Nähe warten.
- **Eine Nachricht an alle**, etwa „10 Minuten Pause“ – ohne Rundmail, ohne Zettel an der Tür.
- **Einmal einstellen, dann weitergeben:** Der Link mit den Zügen der eigenen Schule lässt sich als Lesezeichen ablegen und ans Kollegium schicken.

Das Programm kann

- **Reihenfolge per Antippen:** Klassen 5 bis 11 mit den Zügen a bis e, dazu K1 und K2.
- **Ton und Benachrichtigung** auf dem Handy bei jedem Wechsel.
- **Vertippt?** Der letzte Schritt lässt sich zurücknehmen. Steuern kann nur, wer den Link der Leitung hat.
- **Nichts aufzuräumen:** Sitzungen werden nach 30 Tagen von selbst gelöscht.

Ausprobieren: konferenztimer.qteach.de – ohne Anmeldung

Erste Konferenz: 1234-Anleitung, mit Bildern in der Quick-Anleitung

qwhat?? · Stand 02.10.2026

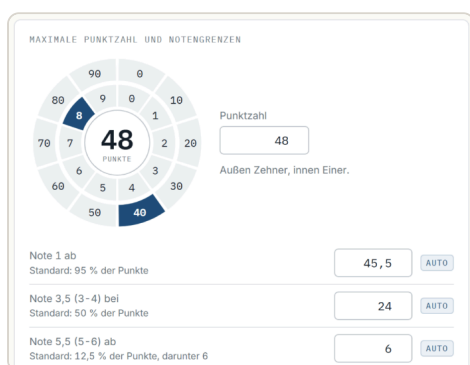
Notenrechner

Ein Notenschlüssel in einer Minute.

WOFÜR Klassenarbeiten und Tests	WER jede Lehrkraft, ganze Fachschaften	ZEIT eine Minute	GERÄTE PC oder Tablet, Drucker	ANMELDUNG keine; nichts wird gespeichert
---	--	----------------------------	--	--

Worum geht's?

Die höchste Punktzahl am Zifferblatt wählen – außen Zehner, innen Einer –, und daneben steht sofort der Notenschlüssel. Die Grenzen folgen festen Anteilen der Punktzahl, die du einzeln an die Regeln deiner Schule anpassen kannst.



Punktzahl am Zifferblatt, die Grenzen rechnen mit.

Wozu?

Ein nachvollziehbarer Schlüssel auf einer Seite, mit Klasse, Fach und Bemerkung – zum Aushändigen, fürs Heft oder für die Frage beim Elterngespräch. Ohne Tabellenkalkulation und ohne Rechenfehler.

NOTE	AB PUNKTE	NOTE	AB PUNKTE
1	45,5	4	19,5
1-2	41,5	4-5	15
2	37	5	10,5
2-3	33	5-6	6
3	28,5	6	0
3-4	24		

Der fertige Schlüssel – so kommt er aufs Blatt.

Im Schulalltag

- **Gleich gerechnet in der Fachschaft:** Alle Einstellungen stehen in der Adresse – einen Link zu schicken genügt.
- **Passend zur Regel der Schule:** halbe Noten oder Viertelnoten, Schritte in ganzen oder halben Punkten, Rundung wählbar.
- **Zur Probe:** erreichte Punkte eintragen, die Note steht daneben.
- **Ergänzung für die Kursstufe:** Der Notenrechner Kursstufe erstellt Notenpunkte-Schlüssel nach den Umrechnungstabellen der Abiturprüfung BW – anteilig für jede Höchstpunktzahl.

Das Programm kann

- **Grenzen in halben Punkten;** eine von Hand geänderte Grenze bleibt, „auto“ koppelt sie wieder an.
- **Druck auf einer Seite** mit Kopfzeile und Bemerkung.
- **Einstellungen als Datei** sichern und wieder laden.
- **Datensparsam:** Auf dem Server wird nichts gespeichert.

Ausprobieren: punkte-noten.qteach.de, für die Kursstufe kurs-noten.qteach.de – ohne Anmeldung

Erster Schlüssel: 1234-Anleitung, mit Bildern in der Quick-Anleitung

qwhat?? · Stand 02.10.2026