Wiedmer Group KLG
Kollektivgesellschaft · Dietikon

MOXU
Lern-App für Kinder

ANLEITUNG FÜR LEHRPERSONEN

Moxu im Unterricht. Was Sie wissen müssen.

Was Moxu ist, wie Kinder damit üben und welche Inhalte es gibt. Dazu die Klassenfunktionen mit Klassencode, Hausaufgaben und Klassenfortschritt und was dabei mit den Daten geschieht.



5 bis 9 Jahre
Kindergarten bis 3. Klasse

14 Stufen
Zahlen und Buchstaben, dazu Puzzles und Bücher

Tier statt Name
Keine Namen von Kindern

Ohne Konto nutzbar
Lernrunden laufen auf dem Gerät

Inhaltsverzeichnis

01 **Moxu in Kürze** 3

02 **Einsatz im Unterricht** 4

03 **Inhalte und Stufen** 5

04 **So arbeiten die Kinder** 6

Eltern-Bereich, Tageslimit, Barrierefreiheit, Sprache 7

05 **Klassenfunktionen** 8

Hausaufgaben, Kontrolle, Klassenfortschritt, Challenge, Löschen 9

06 **Datenschutz im Schulalltag** 10

07 **Häufige Fragen** 11

08 **Kontakt und Support** 12

WISSENSWERT

Kapitel 01 bis 04 beschreiben, wie Kinder mit Moxu üben und was Erwachsene einstellen. Kapitel 05 führt Schritt für Schritt durch die Klassenfunktionen: Klasse anlegen, Kinder per Klassencode aufnehmen, Hausaufgaben erteilen und kontrollieren, Klassenfortschritt ansehen. Kapitel 06 zeigt, welche Daten dabei entstehen, wer sie sieht und wann sie gelöscht werden.

MERKE

Moxu unterstützt das Lernen spielerisch. Es ersetzt keine Abklärung durch Lehrperson, Kinderarzt oder Logopädie. Die Anzeige «sicher» oder «wird geübt» ist eine einfache Zählung der letzten Antworten, keine Beurteilung eines Kindes.

01 Moxu in Kürze

Moxu ist eine werbefreie Lern-App für Kinder von 5 bis 9 Jahren, vom Kindergarten bis zur 3. Klasse. Die Kinder üben Zahlen und Buchstaben in kurzen Runden, lösen Puzzles an einer Wandtafel und lesen erste kurze Bücher. Durch die App führt Moxu, eine kleine runde Figur, die mitlernt, sich mitfreut und nie drängt. Anbieterin ist die Wiedmer Group KLG in Dietikon.

FÜR WEN

Kinder von 5 bis 9 Jahren

2. Kindergarten bis 3. Klasse. Eingestellt und gekauft wird nur von Erwachsenen, im Eltern-Bereich hinter einer Rechenaufgabe für Erwachsene.

WAS

Zahlen, Buchstaben, Lesen

8 Stufen Zahlen (bis Rechnen bis 100), 6 Stufen Buchstaben (bis Wörter lesen), 9 Puzzle-Stufen, drei Bücher, Musik mit Xylophon und Trommel.

WO

Tablets zuerst

iPad und Android-Tablets, quer und hoch; auf dem Handy läuft Moxu auch. Die Lernrunden funktionieren ohne Internet.

Prinzipien

Werbefrei

Keine Werbung, auch nicht in der Gratis-Version.

Kein Tracking

Keine Analyse- oder Werbedienste von Dritten, keine Geräte- oder Werbekennungen.

Tier statt Name

Kinder heissen in der App nach einem Tier. Gespeichert werden Tier, Jahrgang und Klasse.

Lob statt Fehlerton

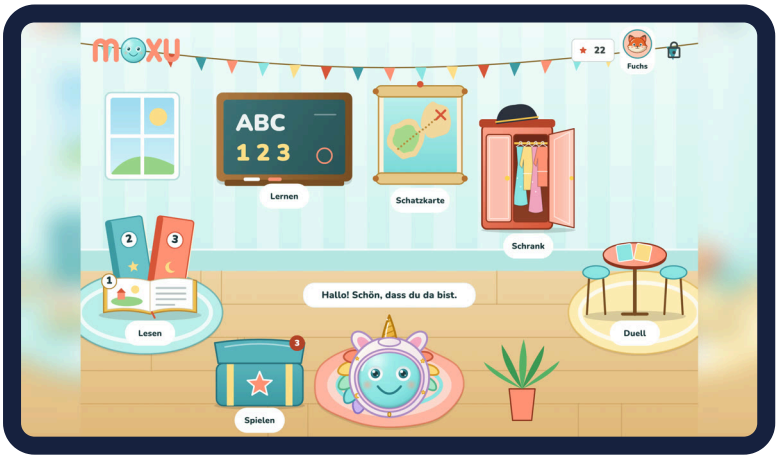
Bei einem Fehler nennt Moxu die richtige Lösung. Kein Fehlerton, kein Rot, kein Schimpfen.

Kein Druck

Kein Countdown, keine Rangliste, keine Zufallskisten, keine Serien, die man verliert.

Käufe nur bei Erwachsenen

Das Kind sieht nie einen Preis oder Kaufknopf, nur ein Schloss mit «Diese Stufe ist noch zu.».



Moxus Zimmer ist die Startseite: Tafel (Lernen), Schatzkarte, Schrank, Bücher, Spielkiste und Duell-Tisch. Das Kind tippt an, was es machen möchte.

WISSENSWERT

Moxu spricht in Sprechblasen und in ausgewählten Sätzen auf Schweizerdeutsch. Moxu atmet, blinzelt und läuft auf der Schatzkarte mit; wünscht das Gerät weniger Bewegung («Bewegung reduzieren»), bleibt Moxu ruhig.

MERKE

Belohnt wird das Abschliessen einer Runde, nie die Zeit und nie ein Kauf: ein Stern und eine Spielkarte pro Runde, egal wie viele Antworten richtig waren.

02 Einsatz im Unterricht

Moxu ist für das selbständige Üben in kurzen Einheiten gebaut. Eine Runde hat zehn Aufgaben; am Ende gibt es einen Stern und den Hinweis «Zeit für eine kleine Pause.». Die folgenden Formen nutzen die Funktionen der App.

EINSTIEG

Kennenlernen in der Gruppe

Zeigen Sie einer kleinen Gruppe Moxus Zimmer: Die Tafel führt zu den Puzzles und Aufgaben, die Schatzkarte zu den Stufen. Ein Kind tippt, die anderen schauen zu. So kennen alle den Ablauf, bevor sie allein üben.

WERKSTATT

Ein Tablet als Station

Ein Kind spielt eine Runde mit zehn Aufgaben oder einen Puzzle-Durchgang mit acht Puzzles, danach wechselt die Station. Die Lernrunden brauchen kein Internet.

FÖRDERN

Gezielt eine Stufe üben

Wählen Sie eine Station auf der Schatzkarte oder ein Puzzle an der Tafel, zum Beispiel «Anlaute hören» oder «Rechnen bis 20». Die Runde passt sich den Antworten an.

LESEN

Erste Bücher

Drei kurze Bücher mit einem Bild auf jeder Seite und drei Fragen am Ende. In der App sind sie mit 1., 2. und 3. Klasse beschriftet (Richtwert).

RUHE

Ton im Schulzimmer

Hintergrundmusik und Soundeffekte lassen sich im Eltern-Bereich je Gerät ausschalten. Moxu spricht ausgewählte Sätze; alle Texte stehen zusätzlich auf dem Bildschirm.

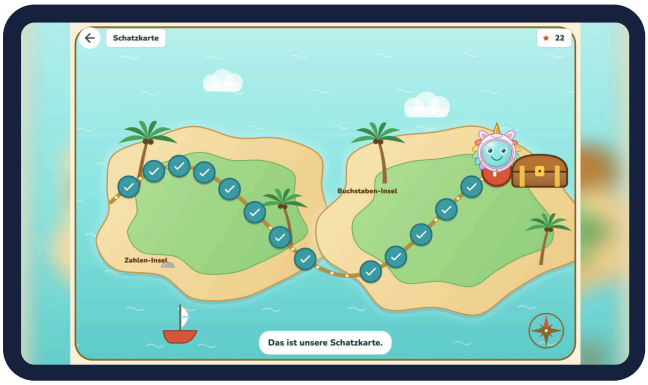
ZU HAUSE

Hausaufgaben mit Klassencode

Sie erteilen auf der Lehrerseite im Browser Hausaufgaben zu einer Stufe und sehen, was erledigt ist. Ablauf in Kapitel 05.

WICHTIG: NUTZUNG IN DER SCHULE

Die Nutzungsbedingungen des Familienabos erlauben die Nutzung in der Familie. Für den Einsatz in Schulen und Kursen gibt es **eigene Vereinbarungen** (Schullizenz auf Rechnung, ausserhalb der App; Konditionen auf Anfrage). Auf einem Gerät legt man Kinder als Tier an: in der Gratis-Version ein Kind, mit dem Familienabo bis drei. Was eine Schullizenz umfasst, wird mit der Schule vereinbart.



Schatzkarte: zwei Inseln, 14 Stationen. Ein Haken zeigt, was geschafft ist.



Puzzle: Teil an seinen Platz ziehen oder antippen. Ein falsches Teil gleitet sanft zurück.

03 Inhalte und Stufen

Die Aufgaben-Stufen liegen auf der Schatzkarte (Zahlen-Insel und Buchstaben-Insel) und an der Wandtafel unter «Aufgaben». Puzzles, Bücher, Musik und Spielkiste haben eigene Plätze im Zimmer. Die Spalte «Gratis» zeigt, was ohne Abo offen ist.

MODUL	STUFEN	GRATIS	HINWEIS
Zahlen bis 20	1 Zählen bis 10 · 2 Zahlen bis 20 · 3 Rechnen bis 10 · 4 Rechnen bis 20	Stufen 1 bis 3	Zählen mit sieben Darstellungen (Reihe, Würfel, Zehnerfeld, Gruppen u. a.)
Zahlen bis 100	5 Zahlen bis 100 · 6 Rechnen bis 100, einfach · 7 Rechnen bis 100, Zehnerübergang · 8 Rechnen bis 100, gemischt	Abo	Rechnung mit Ziffern; eher für ältere Kinder
Buchstaben	11 Anlaute hören · 12 Buchstaben hören · 13 Gross und klein	Stufen 11 bis 13	Laute und Buchstaben; Anlaut-Wörter mit Bild
Wörter	14 Wortanfang · 15 Buchstabe fehlt · 16 Wörter lesen	Abo	Erste Wörter lesen
Puzzles	Zahlen: Punkte und Ziffern, Ziffern und Zahlwörter, Zehner und Einer · Buchstaben: Grosse und kleine Buchstaben, Laute und Buchstaben, Buchstaben und Bilder · Wörter: Bild und Wort, Wort und Anfangsbuchstabe, Fehlender Buchstabe	erste Stufe jedes Puzzles	Acht Puzzles je Durchgang; ziehen oder antippen
Lesen	«Halt, Apfel!» · «Moxu und der grosse Hügel» · «Moxu spielt am Waldfest»	Buch 1	In der App mit 1., 2. und 3. Klasse beschriftet; nur Deutsch (Schweiz)
Musik	Frei spielen · Klänge finden · Tonleiter · Puls und Takt · Rhythmus-Echo · Noten lesen · Kleine Melodie	Frei spielen, 2 Übungen	Xylophon und Trommel; nur Deutsch (Schweiz)
Spielkiste	«Paare finden» (Bild und Wort) · ABC-Tafel mit Buchstaben-Sammlung	immer	Belohnung; Minispiele im Eltern-Bereich abschaltbar
Duell	Kind und Eltern lösen abwechselnd Aufgaben auf einem Gerät; Wahl «Wie schwer?»	1 Duell pro Tag	Mit Eltern-Konto auch online auf zwei Geräten

Gratis ausserdem: ein Kind pro Gerät. Alles andere mit dem Familienabo der Eltern (bis drei Kinder). Die Zuordnung zu Klassen ist ein Richtwert der Anbieterin.



Anlaute hören: Moxu spricht den Laut, das Kind tippt das passende Bild an.



Meine Bücher: Buch 1 ist offen; Buch 2 und 3 zeigen ein Schloss (Abo).

04 So arbeiten die Kinder

PROFIL

Tier statt Name

Jedes Kind wird als Tier angelegt, zum Beispiel «Igel» oder «Fuchs». Dazu kommen Jahrgang und Klasse. Kein Name, kein Geburtsdatum, kein Foto. Jedes Kind hat seinen eigenen Fortschritt.

PROFIL

Klasse statt Alter

Zur Wahl stehen 2. Kindergarten, 1., 2. und 3. Klasse, vorgeschlagen aus dem Jahrgang und im Eltern-Bereich änderbar. Am 1. August rückt das Kind von selbst eine Klasse weiter.

Startschwierigkeit nach Klasse

Die Klasse legt nur fest, wie leicht oder schwer eine Runde beginnt. Danach passt sich die Runde den Antworten an: **nach zwei Fehlern leichter, nach fünf richtigen schwerer**. Das Kind sieht davon nichts, kein «zu leicht», kein «zu schwer».

KLASSE	START	BEISPIEL «ZÄHLEN BIS 10»	BEISPIEL «ZAHLEN BIS 100»
2. Kindergarten und jünger	ein Schritt leichter	1 bis 4	bis 50
1. Klasse	normal	1 bis 6	bis 70
2. Klasse	ein Schritt schwerer	1 bis 8	bis 85
3. Klasse und höher	zwei Schritte schwerer	1 bis 10	bis 100

Rückmeldung: Lob statt Fehlerton

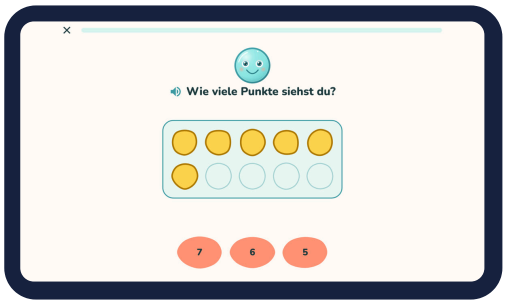
Nach jeder Antwort sagt Moxu einen kurzen Satz: «Richtig, das sind …» oder bei einem Fehler «Fast! Richtig ist …» bzw. «Das üben wir zusammen. Richtig ist …». Es gibt keinen Fehlerton und kein Rot. Ein falsches Puzzle-Teil gleitet ohne Ton zurück.

Abwechslung

Dieselbe Aufgabe kommt nie zweimal hintereinander, auch nicht über das Rundenende hinweg. Beim Zählen wechselt das Bild zwischen sieben Darstellungen, und die richtige Antwort steht gleichmässig an jeder Stelle.

Belohnung

Jede abgeschlossene Runde gibt einen Stern und eine Spielkarte für «Paare finden». Mit Sternen öffnen sich im Schrank 13 Kostüme für Moxu. Nichts ist zufällig, nichts ist zu kaufen.



Zählen bis 10: hier im Zehnerfeld. Drei Antworten, nah beieinander.



Rundenende: Stern, Spielkarte und «Zeit für eine kleine Pause».

04 Eltern-Bereich, Zugang und Sprache

Fortschritt: einfache Zählung

Pro Kind und Stufe zeigt der Eltern-Bereich «sicher», «wird geübt» oder «noch nicht gestartet». Gezählt werden die letzten 20 Antworten einer Stufe; «sicher» heisst mindestens 10 Antworten (bei Puzzles 8), davon mindestens 85 % richtig. Das ist keine Beurteilung des Kindes.

NUR FÜR ERWACHSENE

Eltern-Bereich

Einstellungen, Käufe und Links öffnen sich erst nach einer Rechenaufgabe für Erwachsene. Nach zu vielen falschen Versuchen ist eine Minute Pause. War der Eltern-Bereich mehr als 5 Minuten im Hintergrund, fragt die App erneut.

Dort: Kinder anlegen und löschen, Klasse ändern, Fortschritt ansehen und löschen, Tageslimit, Minispiele, Hintergrundmusik, Soundeffekte.

ZEIT

Tageslimit

Erwachsene legen fest, wie viele Minuten pro Tag Moxu offen sein darf. Die Zeit zählt nur, wenn Moxu offen ist, nicht im Eltern-Bereich, und gilt für dieses Gerät. Ist sie um, sagt Moxu «Das war genug für heute. Bis morgen!». Erwachsene können den Tag um 15 Minuten verlängern.

Barrierefreiheit

Grosse Tippflächen

Stationen und Knöpfe mit Tippflächen von mindestens 48 dp, die Kacheln der Wandtafel noch grösser. Layouts werden auch mit vergrösserter Schrift getestet.

Bewegung reduzieren

Ist die Einstellung des Geräts an, bleibt Moxu ruhig: keine Bewegung, keine Effekte, nur kurzes Überblenden.

Nie nur Farbe

Punkte haben einen dunkleren Rand und eine Farbe pro Bild; Farbe hat nie eine Bedeutung. Der Screenreader liest zum Beispiel «Punkte: 6».

Sprache und Aufnahmen

Geschrieben ist alles auf Hochdeutsch in Schweizer Schreibweise (immer ss), Moxu spricht ausgewählte Sätze auf Schweizerdeutsch, mit echten Aufnahmen, keine Computerstimme; alle Texte stehen zusätzlich auf dem Bildschirm. Bücher liest Moxu auf Hochdeutsch vor, damit Text und Ton Wort für Wort zusammenpassen; die Vorlese-Taste erscheint auf Seiten mit Aufnahme.



Musik: frei spielen auf Xylophon und Trommel, dazu sechs Übungen.

Musik

In der Musik-Ecke spielen die Kinder frei auf Xylophon und Trommel. Dazu kommen sechs Übungen: Klänge finden, Tonleiter, Puls und Takt, Rhythmus-Echo, Noten lesen und Kleine Melodie. Es gibt nie einen Fehlerton, jede Übung lässt sich wiederholen, und jeder abgeschlossene Durchgang gibt einen Stern.

WISSENSWERT

Französisch und Italienisch sind in Vorbereitung. Bücher und Musik gibt es nur auf Deutsch (Schweiz).

05 Klassenfunktionen



Mit einem **Klassencode** laden Sie Ihre Klasse ein, erteilen Hausaufgaben und sehen, was erledigt ist. Ihre Klasse sehen Sie nur als **Tier mit Nummer** (zum Beispiel «Igel 7»), nie mit Namen. Gearbeitet wird auf der Lehrerseite **/teacher** des Moxu-Servers im Browser; die Kinder arbeiten in der App unter «Meine Klasse».

Grundlage ist die **Vereinbarung zur Datenbearbeitung** zwischen Schule und Anbieterin: Die Schule ist für die Klassendaten verantwortlich, die Anbieterin bearbeitet sie in ihrem Auftrag. Sie erhalten die Vereinbarung mit einem Musterbrief an die Eltern; bei der Anmeldung bestätigen Sie sie mit einem Häkchen.

SCHRITT 1
Anmelden
E-Mail und Einmal-Code, ohne Passwort

SCHRITT 2
Klasse anlegen
Stufe und Zusatz wählen, Klassencode ABCD-2345

SCHRITT 3
Kinder treten bei
Code in der App, Eltern stimmen zu

SCHRITT 4
Hausaufgaben
Stufe, Anzahl, Fälligkeit; kontrollieren

1 Anmelden

- Lehrerseite **/teacher** öffnen, E-Mail-Adresse eingeben, «Code senden». Der Code aus der E-Mail gilt **10 Minuten**.
- Code eintippen, die Vereinbarung bestätigen (Häkchen), «Anmelden». Bei einem falschen Code bleibt die Code-Seite stehen; ist er abgelaufen, «Neuen Code anfordern». Nach **10 falschen Codes** ist die Adresse bis zu einer Stunde gesperrt.
- Die Sitzung läuft nach **8 Stunden** ab; «Abmelden» oben rechts beendet sie sofort. Die Seite braucht genau ein Sitzungs-Cookie (keine Werbung, kein Tracking).

2 Klasse anlegen

- **Stufe** (2. Kindergarten, 1., 2. oder 3. Klasse, gemischte Klasse) und **Zusatz** (A bis F oder ohne) aus einer Auswahl wählen, zum Beispiel «2. Klasse B». Einen frei geschriebenen Namen gibt es nicht. Dazu wählen, wie lange der Code gilt: 7, 14 (Vorschlag), 30 oder 90 Tage.
- Der **Klassencode** (Format ABCD-2345, ohne die verwechselbaren Zeichen I, O, 0, 1) geht per Elternbrief an die Familien, nicht in einen offenen Chat. «Neuen Code erzeugen» ersetzt ihn sofort; Kinder in der Klasse bleiben drin.
- Höchstens **20 Klassen** pro Lehrperson, **40 Kinder** pro Klasse, 3 Kinder aus demselben Eltern-Konto pro Klasse. Ohne Verlängerung («Um 12 Monate ab heute verlängern») wird die Klasse **12 Monate** nach dem Anlegen gelöscht.

3 Wie Kinder beitreten

- Das Kind gibt den Code in der App unter «Meine Klasse» ein. Dabei wird auf dem Server noch nichts über das Kind gespeichert.
- Die Eltern sehen im Eltern-Bereich, was die Lehrperson sieht, und stimmen **ausdrücklich** zu. Erst dann entsteht ein Eintrag.
- Das Kind erscheint bei Ihnen als **zufälliges Tier mit Nummer** (nicht das Tier aus der App) und kann nur in einer Klasse zugleich sein. Eltern können jederzeit austreten; Sie können Kinder auch entfernen.

HILFE

- **Kind erscheint nicht?** Meist fehlt die Zustimmung der Eltern. Sonst: Code abgelaufen, Klasse voll (40), schon 3 Kinder aus demselben Eltern-Konto, oder das Kind ist noch in einer anderen Klasse.
- **Nach «Anmelden» wieder die Anmeldeseite?** Der Browser lässt keine Cookies zu; bitte für die Moxu-Adresse erlauben.
- **Drucken:** Die Hausaufgaben-Tabelle lässt sich mit der Druckfunktion des Browsers drucken (Querformat).

05 Hausaufgaben und Klassenfortschritt

4 Hausaufgaben geben

- Auf der Klassenseite unter «Hausaufgaben» legen Sie **Stufe**, **Anzahl Aufgaben** (5, 10, 15 oder 20) und **Fällig bis** (bis 60 Tage voraus) fest. Einen Titel gibt es nicht: Kein Text von Lehrpersonen erreicht die Kinder.
- Jedes Kind bekommt andere Zufallsaufgaben derselben Stufe und sieht die Hausaufgabe mit einem Fortschrittsbalken. **Kein Druck:** nichts wird rot, nichts ist «überfällig». Bis 7 Tage nach der Frist darf das Kind weitermachen.
- Höchstens **20 offene** Hausaufgaben je Klasse. Hausaufgaben verschwinden 90 Tage nach der Frist, oder sofort mit «Löschen» (mit Rückfrage).

5 Kontrollieren

Pro Hausaufgabe eine Tabelle, **nach Nummer sortiert, nie nach Leistung**. Keine Rangliste, keine Prozentwerte, keine Farben für «gut» oder «schlecht». Darüber steht «x von y Kindern erledigt».

KIND (TIER + NUMMER)	STATUS	AUFGABEN GEMACHT	DAVON RICHTIG
Igel 3	erledigt	10	9
Fuchs 7	begonnen	4	3
Eule 12	offen	0	0

Beispiel mit erfundenen Werten. Kinder, deren Eltern einer erweiterten Zustimmung noch nicht zugestimmt haben, erscheinen mit «wartet auf neue Zustimmung».

6 Klassenfortschritt

Auf der Klassenseite steht pro Stufe, wie viele Kinder sie **noch nicht gestartet** haben, sie **üben** oder sie **sicher** können (mindestens 10 Antworten, davon mindestens 85 % richtig). Die Tabelle erscheint erst ab **5 Kindern** und zeigt nur Zahlen, keine Namen und keine Tiere. Bitte schliessen Sie daraus nicht auf einzelne Kinder; dazu verpflichtet die Vereinbarung.

7 Klassen-Challenge

Die Klasse spielt gegen sich selbst: alle dieselben 5 Aufgaben einer Stufe, 1 Tag oder 1 Woche lang, höchstens 10 Challenges gleichzeitig. Während sie läuft, sehen Sie nur, wie viele Kinder mitgespielt haben. Die Summe der richtigen Antworten erscheint erst nach dem Ende und nur, wenn mindestens **5 Kinder aus 5 Familien** mitgespielt haben. Einzelergebnisse sehen Sie nie.

8 Löschen

Klasse löschen (unten auf der Klassenseite) löscht Klasse, Zuordnungen, Challenge-Ergebnisse und Hausaufgaben sofort. **Zugang löschen** (unten auf der Übersicht) löscht Ihren Zugang und alle Ihre Klassen. Zugänge ohne Klassen werden 12 Monate nach dem Anlegen gelöscht.

ELTERNBRIEF: WAS DRINSTEHEN SOLLTE

Die Vereinbarung zur Datenbearbeitung enthält einen Musterbrief. Er sagt den Eltern in wenigen Sätzen:

- Die Klasse nutzt Moxu für kurze Rechen- und Buchstaben-Übungen; dafür gibt es einen Klassencode.
- In der Klasse erscheint das Kind nur als zufälliges Tier mit Nummer, nie mit Namen. Den Lernstand sieht die Lehrperson nur als Summe; bei Hausaufgaben pro Kind Status und Anzahl richtig, ohne Rangliste. Es gibt keinen Chat.
- Nichts wird übermittelt, bevor die Eltern im Eltern-Bereich zugestimmt haben; Austritt jederzeit. Die App ist werbefrei, die Daten liegen auf Servern in der Schweiz.
- Kontakt der Schule und Link zur Datenschutzerklärung.

06 Datenschutz im Schulalltag



Moxu ist so gebaut, dass möglichst wenige Daten entstehen. Ohne Eltern-Konto bleibt alles auf dem Gerät; die Anbieterin erhält nichts. Mit Konto und in einer Klasse liegen die Daten auf Servern in der Schweiz (Infomaniak).

LEHRPERSON SIEHT

Was Sie sehen

- Kinder nur als zufälliges Tier mit Nummer
- bei Hausaufgaben pro Kind: Status, Anzahl gemacht und richtig
- übrigen Lernstand nur als Summe der Klasse, ab 5 Kindern
- Challenge-Summe nach dem Ende, ab 5 Familien

LEHRPERSON SIEHT NIE

Was Sie nie sehen

- Namen, E-Mail-Adressen oder Fotos von Kindern
- das Tier, das das Kind in der App gewählt hat
- Ranglisten oder Prozentwerte
- Sterne, Kostüme, Bücher, Musik, Duelle der Familie

DATEN	WAS	WO	WIE LANGE
Ohne Konto	Tier, Jahrgang, Klasse, Lernfortschritt, Sterne, Einstellungen	nur auf dem Gerät	bis zum Löschen im Eltern-Bereich oder der App
Eltern-Konto (freiwillig)	E-Mail der Eltern, Tiername, Jahrgang, Klasse, Lernfortschritt, Duell-Ergebnisse	Server in der Schweiz	sofort bei Kontolöschung; Duelle nach 90 Tagen
Klasse	Zuordnung (Tier mit Nummer), Zustimmung, Challenge-Ergebnisse, Hausaufgaben-Stand	Server in der Schweiz	Klasse 12 Monate nach Anlegen oder Verlängern; Hausaufgaben 90 Tage nach Fälligkeit; Challenges 90 Tage nach Ende; Daten eines Kindes sofort bei Austritt oder Entfernen
Lehrperson	E-Mail, Bestätigung der Vereinbarung, Klassen (Stufe und Zusatz), Hausaufgaben (Stufe, Anzahl, Fälligkeit)	Server in der Schweiz	sofort mit «Zugang löschen»; ohne Klassen 12 Monate nach dem Anlegen
Sicherungskopien	Kopie der Server-Datenbank, verschlüsselt	Schweiz	höchstens 30 Tage

EINWILLIGUNG DER ELTERN

Bevor die Eltern im Eltern-Bereich zustimmen, wird nichts über das Kind in der Klasse gespeichert. Fassung und Zeitpunkt der Zustimmung werden festgehalten. Austritt jederzeit; dann werden die Klassendaten des Kindes sofort gelöscht.

IHRE PFLICHTEN

Keine Namen oder identifizierenden Angaben von Kindern weitergeben. Den Code nur an die Klasse geben, die Eltern informieren (Musterbrief in der Vereinbarung) und nicht aus Summen auf einzelne Kinder schliessen.

Verantwortlich für die Klassendaten ist die Schule; die Anbieterin bearbeitet sie in ihrem Auftrag (Vereinbarung zur Datenbearbeitung). Kein Chat, keine Werbung, kein Tracking, keine Weitergabe. Datenschutzerklärung: https://moxu.ch/datenschutz

07 Häufige Fragen



Was kostet Moxu?

Die Gratis-Version enthält die ersten Stufen jedes Moduls, ein Kind und ein Duell pro Tag, ohne Werbung. Das Familienabo kostet CHF 3.90 im Monat oder CHF 39.90 im Jahr; kaufen können nur Erwachsene im Eltern-Bereich. Für Schulen gibt es die Schullizenz auf Rechnung, Konditionen auf Anfrage.

Brauchen die Kinder ein Konto?

Nein. Kinder haben kein eigenes Konto. Ohne Eltern-Konto funktioniert Moxu vollständig auf dem Gerät. Für eine Klasse stimmen die Eltern im Eltern-Bereich der App zu.

Funktioniert Moxu ohne Internet?

Ja, die Lernrunden laufen ohne Internet. Internet braucht es nur für Käufe, für Anmeldung und Sicherung im Eltern-Konto, für Online-Duelle und für die Klassenfunktionen.

Auf welchen Geräten läuft Moxu?

Zuerst auf iPad und Android-Tablets, im Quer- und im Hochformat; auf dem Handy läuft Moxu auch. Apple-Geräte brauchen iOS bzw. iPadOS 17 oder neuer.

In welchen Sprachen?

Deutsch in Schweizer Schreibweise. Moxu spricht ausgewählte Sätze auf Schweizerdeutsch, die Bücher auf Hochdeutsch; alle Texte stehen zusätzlich auf dem Bildschirm. Französisch und Italienisch sind in Vorbereitung.

Sehen Kinder Preise oder Kaufknöpfe?

Nein. Gesperrte Stufen zeigen ein Schloss und «Diese Stufe ist noch zu.», ohne Preis und ohne Hinweis auf Eltern oder Kauf. Kaufen können nur Erwachsene im Eltern-Bereich, über App Store oder Google Play.

Können Kinder einander schreiben oder Fremden begegnen?

Nein. Es gibt keinen Chat und keine Inhalte von Kindern. Duelle gibt es nur zwischen Kind und Eltern derselben Familie.

Darf ich Moxu im Unterricht einsetzen?

Das Familienabo gilt für die Familie. Für Schulen und Kurse gibt es eigene Vereinbarungen (Schullizenz auf Rechnung, ausserhalb der App). Konditionen auf Anfrage an info@moxu.ch.

Was bedeutet «sicher» beim Fortschritt?

Mindestens 10 Antworten in der Stufe (bei Puzzles 8), davon mindestens 85 % richtig, gezählt über die letzten 20 Antworten. Eine einfache Zählung, keine Note und keine Beurteilung.

Ersetzt Moxu eine Förderung?

Nein. Moxu unterstützt das Lernen spielerisch. Bei Sorgen um ein Kind sind Lehrperson, Kinderarzt oder Logopädie die richtigen Stellen.

08 Kontakt und Support

Fragen, Hinweise, Interesse an einem Pilotversuch?

Schreiben Sie uns. Wir antworten persönlich. Bitte nennen Sie keine Namen von Kindern; das Tier aus der App genügt.

info@moxu.ch
Fragen, Support und Datenschutz

moxu.ch
Webseite mit Fragen und Antworten

Wiedmer Group KLG
Haldenstrasse 1, 8953 Dietikon

DATENSCHUTZ

Auskunft und Löschung

Anfragen an info@moxu.ch. Die Anbieterin antwortet innert 30 Tagen. Eltern löschen Fortschritt, ein Kind oder das ganze Konto selbst im Eltern-Bereich; mit Konto auch im Eltern-Portal im Web.

UNTERLAGEN

Für Ihre Schule

Die Vereinbarung zur Datenbearbeitung mit Musterbrief an die Eltern und die Verkaufsmappe für Schulleitungen: auf Anfrage bei der Anbieterin.

Anbieterin

Wiedmer Group KLG
Kollektivgesellschaft

CHE-443.695.636
UID

13.08.2026
Eintrag Handelsregister Kanton Zürich

So kann Ihre Schule beginnen

- [x] Moxu auf einem Tablet kennenlernen
  Gratis-Version, ohne Konto, ohne Werbung
- [x] Schullizenz und Vereinbarung bei info@moxu.ch anfragen
  Konditionen auf Anfrage; Sie erhalten die Vereinbarung zur Datenbearbeitung mit Musterbrief
- [x] Vereinbarung zur Datenbearbeitung abschliessen
  Die Schule ist für die Klassendaten und die Rechtsgrundlage nach kantonalem Recht verantwortlich
- [x] Eltern mit dem Musterbrief informieren, erst danach den Klassencode weitergeben
  Nichts wird übermittelt, bevor die Eltern in der App zugestimmt haben

Stand Oktober 2026

Bildschirmfotos aus der App. Rechtsverbindlich sind die Datenschutzerklärung, die Nutzungsbedingungen und die Vereinbarung mit der Schule.