

So kommt die TalentsLounge an Ihre Schule

Der **Marktplatz Lernapps** ist das Bestellportal des Bildungsministeriums für geprüfte Lern-Apps; **2026/27 ist sein erstes Schuljahr im Regelbetrieb**. Bezahl wird aus dem **Marktplatz-Budget der Schule – für Eltern entstehen keine Kosten**, und das Schulbudget bleibt unberührt.

KLASSENLENZ

11,80 €

je Schüler:in

SCHULLIZENZ

1.290 €

für die ganze Schule,
uneingeschränkt

Wer bestellt? In der Regel die **Schulleitung** oder eine Person, die die Schulleitung für Bestellungen am Marktplatz Lernapps berechtigt hat.

- 1 Die Schule bestellt** am Marktplatz Lernapps eine Klassen- oder Schullizenz.
- 2 Wir richten die Lizenz ein** – meist noch am selben Tag.
- 3 Klasse anlegen – fertig.** Die TalentsLounge ist sofort im Unterricht einsetzbar.

Bestellschluss: 25. Oktober 2026

Danach verfällt das frei verfügbare Marktplatz-Budget der Schule für dieses Schuljahr.

Zu jeder Klassenlizenz gehören zwei kostenlose Zugänge für Lehrkräfte, bei einer Schullizenz alle Lehrpersonen der Schule; dazu 10 % Gratisplätze je Buchung. **Kurse mit „Gratis für alle Schulen“ brauchen keine Bestellung.**

Gut zu wissen

-  **Datenschutzkonform.** Verarbeitung in der EU, keine Werbung, kein Tracking durch Dritte. Schüler:innen brauchen **keine eigene E-Mail-Adresse**.
-  **Nichts zu installieren.** Läuft im Browser auf Schul-PC, Notebook und Tablet.

Für Ihren Unterricht: Wenig vorbereiten. Neugier wecken.

Mit der TalentsLounge wird Ihre Klasse **aktiv**: Schüler:innen entdecken Neues, lösen Aufgaben und gestalten **eigene Projekte** – zum Beispiel ein Scratch-Spiel. Kurze **Videos, Lernspiele und Quizze** vermitteln **Zukunftskompetenzen**: von Digitaler Grundbildung und Coding über KI- und Medienbildung bis zu Berufsorientierung und Finanzbildung. Wer möchte, **veröffentlicht sein Projekt** und nimmt an einem **Wettbewerb** teil. Zum Kursabschluss erhalten die Schüler:innen eine **Urkunde**.

-  **Wenig Vorbereitung.** Klar aufgebaute Kurse führen durch die Inhalte. Sie begleiten das Lernen – **auch ohne spezielles Vorwissen**.
-  **Kostenlos ausprobieren.** Mit Ihrem kostenlosen Lehrkräfte-Konto und einer inkludierten Testklasse lernen Sie die TalentsLounge kennen.
-  **Geprüfte Qualität.** Die TalentsLounge trägt das **Gütesiegel Lern-Apps** des OeAD und ist über den **Marktplatz Lernapps** erhältlich.



Fragen? Ihre Ansprechpartnerin

Mag. Anna Gawin

 **Tel. 0699 10704859**

 **team@talentslounge.com**

 **talentslounge.com**



FÜR DIE SEKUNDARSTUFE I UND II

8 Kurse - sofort einsatzbereit im Unterricht



23.000

Schüler:innen



570

Lehrkräfte



240

Schulen

 **arbeiten österreichweit** mit der TalentsLounge

Mit wenig Vorbereitung startklar: Videos, Lernspiele und Quizze führen durch die Kurse. Lehrkräfte begleiten das Lernen – **ohne spezielles Vorwissen**. **Jetzt über den Marktplatz Lernapps bestellen – bis 25. Oktober 2026.**

 **Digitale Grundbildung & Coding**

 **KI-Grundlagen**

 **Medienbildung – gegen Desinformation und Manipulation**

 **Berufsorientierung & Finanzbildung**

 **Smart Skills wie Typewriter (10-Finger-Tastatschreiben)**

 **Gratis** im **Schuljahr 2026/2027** für alle angemeldeten Schulen: **Berufe entdecken, Finanzbildung und Smart Skills** mit Tastatur-Führerschein und Vokabeltrainer. Jetzt auf **talentslounge.com** registrieren.

<> Digitale Grundbildung & Coding



DIGITALE GRUNDBILDUNG

ABC der Digitalen Grundbildung

5.–8. Schulstufe · Sek I

Sieben kurze Filme und sieben Quizze decken die Themenbereiche des Lehrplans Digitale Grundbildung ab – vom Betriebssystem bis zum Urheberrecht.

- ✓ Betriebssysteme und Standardanwendungen benennen und sicher bedienen
- ✓ Wissen, was man besser nicht online stellt, und auf Cybermobbing richtig reagieren

📦 **Über den Marktplatz Lernapps** 7 Lektionen · 7 Filme · 7 Quizze



MINI-PROJEKT

PROGRAMMIEREN MIT SCRATCH

Coding & Game Design mit Scratch – Grundkurs

5.–8. Schulstufe · Sek I

Die Klasse baut Schritt für Schritt ein vollständiges eigenes Spiel – mit Steuerung, Gegnern, Sammelobjekten und Highscore.

<> **Scratch-Editor eingebaut** – sofort gespeichert, keine Anmeldung woanders.

- ✓ Ein eigenes Spiel von der ersten Figur bis zum Highscore fertigstellen

📦 **Über den Marktplatz Lernapps**

🔗 **Mini-Projekt: Scratch-Projekt** 11 Lektionen · 10 Filme · 9 Quizze



MINI-PROJEKT

PROGRAMMIEREN MIT SCRATCH

Coding & Game Design mit Scratch – Aufbaukurs

5.–8. Schulstufe · Sek I

Aufbauend auf dem Grundkurs entsteht ein Labyrinth-Spiel mit Sprung, Schuss, Timer, mehreren Levels und Multiplayer-Option.

<> **Scratch-Editor eingebaut** – sofort gespeichert, keine Anmeldung woanders.

- ✓ Ein Labyrinth mit Hindernissen bauen und Kollisionen sauber behandeln

📦 **Über den Marktplatz Lernapps**

🔗 **Mini-Projekt: Scratch-Projekt** 10 Lektionen · 8 Filme · 8 Quizze

💡 Künstliche Intelligenz & Medien



KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

KI-Grundlagen - Verstehen, Hinterfragen, Mitgestalten SEK I

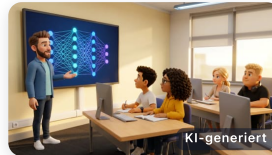
5.–8. Schulstufe · Sek I

Vier Lektionen, sechs Lernspiele: Die Klasse trainiert selbst eine KI, stellt Belohnungen ein und findet heraus, wo Künstliche Intelligenz sich irrt.

- ✓ Erkennen, wo im eigenen Alltag Künstliche Intelligenz mitentscheidet
- ✓ Maschinelles Lernen, Computer Vision und Generative KI auseinanderhalten

📦 **Über den Marktplatz Lernapps**

4 Lektionen · 6 Lernspiele · 4 Quizze



KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

KI-Grundlagen - Verstehen, Hinterfragen, Mitgestalten SEK II

9.–13. Schulstufe · Sek II

Dieselben vier Stationen wie in der Sekundarstufe I – aber mit Fachbegriffen, Belohnungsfunktionen, Datensatz-Audit und dem Blick auf den EU AI Act.

- ✓ KI-Systeme im Alltag identifizieren und den drei Bereichen ML, CV und GenKI zuordnen
- ✓ Ein Bild-Klassifikationsmodell selbst trainieren und die Modellgüte begründen

📦 **Über den Marktplatz Lernapps**

4 Lektionen · 5 Lernspiele · 4 Quizze



MINI-PROJEKT

KI & MEDIENBILDUNG

KI-Medienbildung: AI Literacy - Verstehen, Bewerten, Handeln

8.–13. Schulstufe · Sek I & Sek II

Acht Lektionen rund um Manipulation und Desinformation – vom Selbst-Experiment in einer Spielwelt über Psychologie, Technik und Recht bis zum Faktencheck im Newsroom Lab.

- ✓ Die sechs Muster einer Manipulations-Kampagne wiedererkennen: falsche Identität, gezielte Empörung, Spaltung, Verschwörungserzählung, Angriff auf die Person und die Bot- und Troll-Lawine

📦 **Über den Marktplatz Lernapps**

🔗 **Mini-Projekt: Kurzfilm oder Plakat**

8 Lektionen · 5 Filme & Präsentationsvideos · 2 Lernspiele · 6 Quizze

🎯 Berufsorientierung & Finanzen



BERUFSORIENTIERUNG

Berufe entdecken und Traumjob finden

5.–9. Schulstufe · Sek I & Sek II

Echte Lehrlinge zeigen ihren Arbeitsalltag. Die Klasse entdeckt vierzehn Berufe – und nebenbei, welche Eigenschaften zum eigenen Bild passen.

- ✓ Vierzehn Lehrberufe und ihren tatsächlichen Arbeitsalltag kennen
- ✓ Berufe nach Tätigkeit, Umfeld und Anforderungen unterscheiden

📦 **Gratis für alle Schulen** 14 Lektionen · 14 Quizze



MINI-PROJEKT

GRATIS

FINANZBILDUNG

Finanzbildung

5.–10. Schulstufe · Sek I & Sek II

Vier Lektionen zum Geld im Alltag: Ausgaben im Griff behalten (Cashflow), richtig sparen, das erste Konto verstehen und sicher mit der Bankkarte umgehen – mit kurzen Filmen, Quizzen und fünf Lernspielen. Gratis für alle Schulen.

- ✓ Einnahmen und Ausgaben erfassen und den eigenen Geldfluss im Blick behalten

📦 **Gratis für alle Schulen** 🔗 **Mini-Projekt: Kurzfilm**

4 Lektionen · 4 Filme · 5 Lernspiele · 4 Quizze



📦 **Alle Pakete und Preise**

Bestellt wird ein **Paket**, kein einzelner Kurs. Welche Kurse in welchem Paket stecken, steht auf

🌐 talentslounge.com/marktplatz