

USER MANUAL UND LEITFADEN

App ins Holz

Dieses Manual dient dem einfachen Ersteinstieg in die Software „App ins Holz.“

Zusätzlich werden vor allem für Pädagog*innen relevante Informationen hervorgehoben, um die Verwendung in den Bildungseinrichtungen zu unterstützen.

KONTAKTDATEN PROHOLZ STEIERMARK

MAG. PETRA SEEBACHER

PROJEKTLEITUNG

E-Mail: seebacher@proholz-stmk.at

Telefon: 0316/58 78 50-112

Tel. Mobil: 0664/846 80 33

DR. BIRGIT PUDELSKI

ANSPRECHPARTNERIN

E-Mail: pudelski@proholz-stmk.at

Telefon: 0316/58 78 50-120

INHALT

KONTAKTDATEN PROHOLZ STEIERMARK	2
1 Download & Registrierung	4
Zugang	4
Registrierung	5
Login	5
Logout	5
2 Home Screen.....	6
Wochenziel.....	6
Punktestand	6
Platzierung (Rang).....	6
3 Lernen Oberfläche („Entdecken“).....	7
Lernkartendeck.....	8
Fragekarten / Quizkarten („Üben“).....	8
4 Üben.....	9
5 Duell Oberfläche	10
6 Art der Lernmöglichkeit.....	11
7 Gruppengröße	11
8 Lehrplanbezug.....	11
Lehrplanbezug Volksschule.....	12
Lehrplanbezug Sekundarstufe 1	12

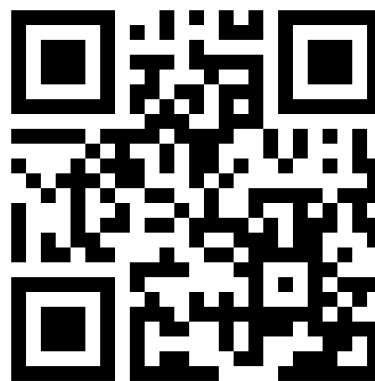
1 DOWNLOAD & REGISTRIERUNG

Die App kann über einen Store (iOS & Android) als Anwendung heruntergeladen oder online aufgerufen werden. Bei der Nutzung über das Web eignen sich am besten die Browser Chrome, Firefox, Safari oder Microsoft Edge. Von der Verwendung des Internet Explorers wird abgeraten, da es zu Performance- und Darstellungsproblemen kommen kann.

Zugang

Die App ins Holz kann unter folgendem Link bzw. QR-Code erreicht werden:

<https://proholz-stmk.at/app>



Wir empfehlen in Bildungseinrichtungen bei Erstverwendung den QR-Code auf eine Leinwand zu projizieren, um den Schüler*innen den Zugang möglichst einfach zu gestalten (Zum Scannen des QR-Codes einfach die Kamera öffnen).

Der Link sollte die Nutzer*innen automatisch zu den jeweiligen App-Stores bzw. zur Web-Version weiterleiten.

Sollte die Weiterleitung nicht funktionieren, gibt es hier die jeweiligen Links:

AppStore (iPhone, Apple, IOS):

<https://apps.apple.com/at/app/app-ins-holz/id1494707376>

Google Play Store (Android):

<https://play.google.com/store/apps/details?id=at.appinsholz.ovosplay>

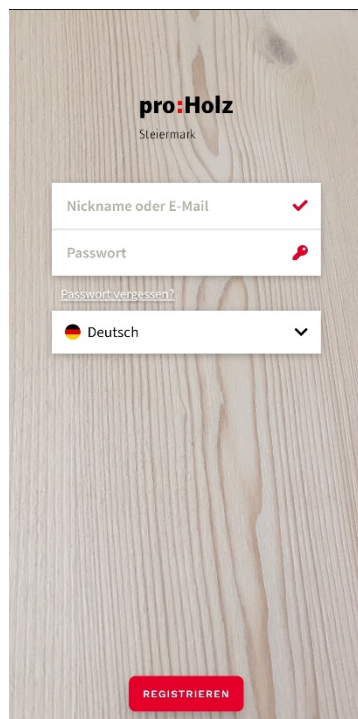
Web-Version (PC):

<https://proholz.app.ovosplay.com>

Natürlich kann man auch einfach im Store/Browser nach der genannten App suchen.

Bei Verwendung der Web-Version kann das **Speichern** der URL als Lesezeichen oder auf dem Homescreen des Geräts weitere Zugriffe erleichtern.

Registrierung



Beim ersten Start der App muss sich der/die Nutzer*in registrieren, was über den Button „Registrieren“ möglich ist.

Folgende Daten werden hierbei abgefragt:

◆ **Email-Adresse** (Optional)

Dient **nur** dem Zurücksetzen des Passworts

◆ **Nickname**

Der Nickname ist ein beliebig gewählter Name

Es dürfen keine Emojis im Nicknamen vorkommen

◆ **Passwort**

Besteht aus mindestens 4 Zeichen

Nach Eingabe der Daten wird der/die User*in dazu aufgefordert, ein Profilbild auszuwählen. Zur Auswahl stehen unzählige vorgefertigte Avatare, es gibt jedoch auch die Möglichkeit, ein eigenes Bild hochzuladen.

Login

Bereits registrierte Nutzer*innen können sich in die App einloggen. Dazu verwenden sie

◆ Nickname oder E-Mail-Adresse

◆ Passwort

Die Login-Daten bleiben für längere Zeit gespeichert. Das bedeutet, dass ein*e einmal eingeloggte*r Nutzer*in sich beim Appstart nicht erneut einloggen muss.

Logout

Ein*e eingeloggte*r Nutzer*in kann sich jederzeit über das Menü und den Button „Abmelden“ aus der App ausloggen. Er / Sie landet damit wieder auf dem Login Screen.

Vor allem wenn schuleigene Endgeräte verwendet werden, sollten sich die User*innen nach jeder Verwendung wieder abmelden, damit keine anderen Personen Zugriff auf das Konto haben.

2 HOME SCREEN

Nach erfolgreicher Registrierung bzw. erfolgreichem Login gelangt der / die Nutzer*in auf den Home Screen. Auf diesem werden mehrere Informationen und Buttons angezeigt. Er dient quasi als „Schaltzentrale“ der App, da von ihm aus alle wichtigen Features zugänglich sind.

Wochenziel

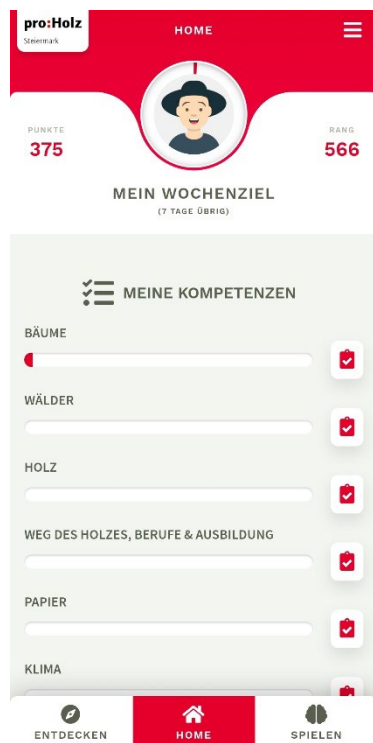
Das Wochenziel ist an den Punktestand der/des Spieler*in gekoppelt. Für verschiedene Aktivitäten werden die User*innen mit Punkten belohnt, wodurch sich die prozentuelle Anzeige des Wochenziels erhöht. Es ist für die Nutzung der App NICHT unbedingt notwendig, Wochenziele zu definieren!

Punktestand

Der Punktestand zeigt die Gesamtanzahl der bereits erreichten Punkte an.

Platzierung (Rang)

Der Rang vergleicht den **Gesamtpunktestand** aller User*innen und zeigt somit die Gesamtplatzierung der angemeldeten Benutzer*innen an. In einer davon getrennten Liste werden die wöchentlichen Punkte und Platzierungen der User*innen angezeigt.



Vom Home Screen aus sind folgende App Funktionen zu erreichen:

- ◆ „Entdecken“ Oberfläche mit allen Lernkarten-Decks und dem Trainingsbereich für das Quizduelle („üben“)
- ◆ „Spielen“ Oberfläche für Quiz-Duelle

Der Home Screen kann jederzeit durch Tap auf das proHolz-Logo in der oberen linken Ecke oder über das Menü erreicht werden.

3 LERNEN OBERFLÄCHE („ENTDECKEN“)

Durch einen Tap auf den Button „Entdecken“ gelangt man vom Home Screen in den Entdecken- und Übungsbereich. Hier können sich User*innen Wissen aneignen, indem sie Lernkarten zu verschiedenen Themen aufdecken und lernen bzw. Fragen dazu beantworten.

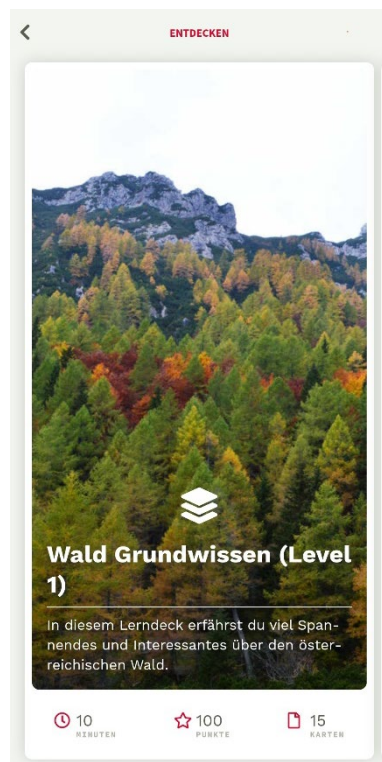
	Im Bereich „Entdecken“ werden alle Themen aufgelistet. Der Lernfortschritt eines einzelnen Themas wird angezeigt. Durch Tap auf ein Thema öffnet sich der Lernpfad bestehend aus den verschiedenen Kartendecks. Durch Tap auf den Übungsbutton startet der/die User*in eine Übungssession, bei der Wissen zu den einzelnen Themen abgefragt wird.
--	---

Achtung: Ein 100%iges Erfüllen des Lernfortschritts ist nur durch mehrmaliges Wiederholen der Übungen mit 24h Abstand dazwischen möglich.

Lernkartendeck

Durch Tap auf ein Thema öffnet sich der Lernpfad, welcher aus einer Abfolge von Lernkartendecks besteht. Jedes Lernkartendeck besteht aus Lernkarten („Entdecken“) und Quizkarten / Fragekarten („Üben“).

Neue Lernkartendecks werden gekennzeichnet und beim ersten Start heruntergeladen (Download nur im Online-Modus möglich).



Jedes Lernkartendeck hat eine Titelfarte mit folgenden Informationen

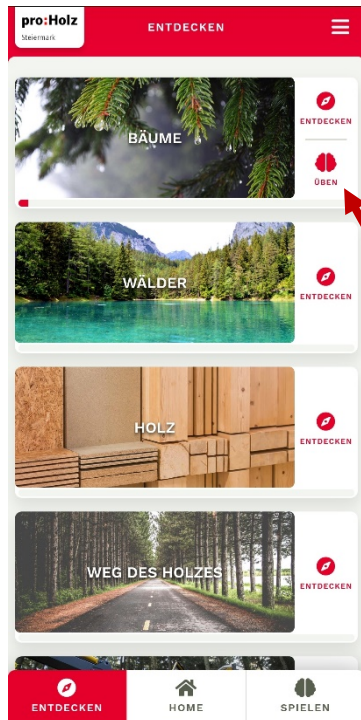
- ◆ Titel
- ◆ Subtitel bzw. Kurzbeschreibung
- ◆ geschätzte Lernzeit
- ◆ Punkte für das Abschließen des Lernkartendecks
- ◆ Anzahl der Lernkarten im Deck

Fragekarten / Quizkarten („Üben“)

Fragekarten fordern von den Nutzer*innen eine (oder mehrere) Interaktionen: Die Beantwortung einer Frage, das Ausfüllen eines Lückentexts, Zuordnen von Fotos ... Erst wenn diese Interaktion vollständig abgeschlossen ist, wird die nächste Fragekarte geöffnet.

4 ÜBEN

Durch Tap auf das Icon „Üben“ kann eine Übungssession mit den Quizkarten gestartet werden.

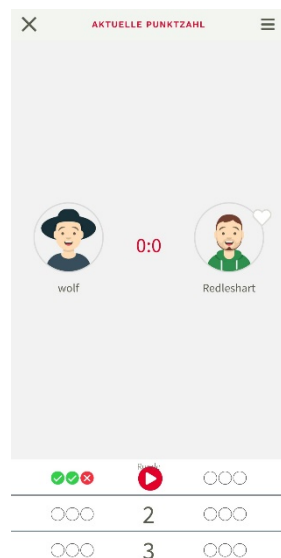
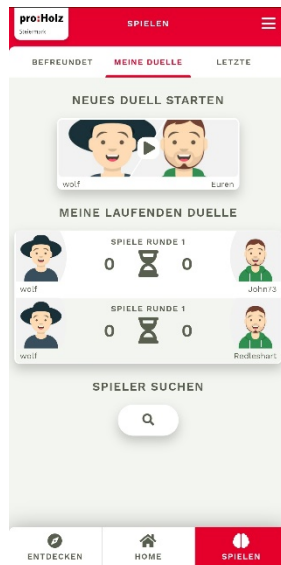


Eine Übungssession enthält ca. 6 – 10 Fragekarten und kann **durch Tap auf das Icon „Üben“** begonnen werden.

Die so gestartete Übungssession enthält ausschließlich Fragen aus der betreffenden Kompetenz bzw. dem betreffenden Thema oder Lernkartendeck

5 DUELL OBERFLÄCHE

Auf der Duell Oberfläche kann ein Quizduell gegen eine*n anderen Nutzer*in gestartet werden.



Ein Quizduell kann gegen eine*n **spezifische*n Nutzer*in** oder gegen eine*n **zufällig ausgewählte*n Nutzer*in** gestartet werden.

Jede*r Nutzer*in kann beliebig viele Duelle starten.

Beim Start spielt der/die startende Nutzer*in sofort die ersten Runde.

Danach wird das Spiel an den/die Gegner*in übergeben. Diese*r erhält eine Benachrichtigung.

Am Ende einer Spielrunde (bestehend aus 3 Fragen) wird die Rundenübersicht mit dem aktuellen Zwischenstand angezeigt. Gezählt werden dabei die richtigen Antworten je Spieler*in.

Die Rundenübersicht kann mit dem „Schließen“ Button geschlossen werden. Man gelangt dann zurück zum Home Screen.

6 ART DER LERNMÖGLICHKEIT

Um eine Wissensgenerierung zu gewährleisten, fungiert die App als Informationsgeber mit anschließender kompetitiver Wissensüberprüfung. Zu Beginn sollten dafür die Kategorien von den Nutzer*innen durchgelesen werden. Um Unklarheiten zu beseitigen ist es ratsam die einzelnen Karten mit den Lernenden gemeinsam durchzuarbeiten, um auf mögliche Fragen eingehen zu können.

Im Anschluss besteht die Sicherungsphase der Schüler*innen aus einer selbstständigen Überprüfung des Wissens. Hierbei kann sowohl einzeln geübt als auch gegeneinander im Wissensduell angetreten werden.

7 GRUPPENGROSSE

Die App ist so gestaltet, dass sie sowohl Einzel-, Partner- als auch Gruppenarbeit zulässt. Die Einzelarbeit bietet sich vor allem für selbstständige Wissensaneignung, also dem Wiederholen zu Hause als auch die Fokussierung auf kleinere Unsicherheiten an. Um hier bestmöglich vorbereitet zu sein, kann man mittels der Üben-Funktion das Gelernte selbstständig einsetzen. In Partner- und Gruppenarbeit werden gerade für den Unterricht mehr Möglichkeiten geboten. In Bereich der Wissensgenerierung können die Lernenden in Expert*innengruppen eingeteilt werden, bei welchen jede Gruppe einen eigenen Fachbereich zugeordnet bekommt. Die gemeinsame Wissensgenerierung erfolgt im Anschluss mittels Plakaten oder auch Kurzreferaten der einzelnen Gruppen. Dadurch fördert man neben der Präsentationskompetenz auch sprachliche Fähigkeiten der Lernenden. Die Wissenssicherung kann im Anschluss als Quizspiel für die gesamte Klasse aber auch als Partnerquizspiel (zwei gegen zwei, drei gegen drei usw.) abgehalten werden.

8 LEHRPLANBEZUG

Durch eine weitreichende Einbettung in den Fachbereich Holz wird ein interdisziplinärer Wissensgewinn ermöglicht, welcher den gesamten naturwissenschaftlichen Fachbereich miteinbezieht.

Lehrplanbezug Volksschule

In Volksschule ist dieses gesamtsystemische Denken in der 4 Klasse Volksschule im Fach Sachunterricht unter Natur, Wirtschaft, Technik, Raum, Gesundheit, Ökologie, Umwelt, im Fach technisches Werken sowie der Mathematik unter Größenbereiche, Rechenoperationen mit Sachsituation, orientieren im Raum zu finden.

Lehrplanbezug Sekundarstufe 1

Im Bereich der Sekundarstufe 1 werden im speziellen die Fächer Physik (Teilchenmodell, Wärme, Elektrizität etc.), Biologie und Umweltkunde (Ökosystem Wald & Folgen des menschlichen Wirkens etc.), Technisches Werken, Geografie und Wirtschaftskunde (Rohstoffgewinnung, Einfluss der Natur auf Wirtschaftssysteme, Klimawandel, Gründe für Standortwahl eines Unternehmens & Auswirkung auf Umwelt etc.) geschult.

Durch das Einbinden aller Bildungsbereiche in den Lernprozess der Schüler*innen werden zusätzlich Fähigkeiten ausgebildet, welche im gesamt-schulischen Bereich gefördert werden sollen. So können Bereiche wie Sprache und Kommunikation mit Kleingruppenreferaten oder durch ein Team-Quiz gefördert werden, Gesundheit und Bewegung zeigt sich mittels App auf zwei Arten. Einerseits erhalten die Lernenden Wissensinputs zu ausgewählten Fachbereichen, durch welche sie ein Bewusstsein für das Erholungspotentials der Region Wald finden. Andererseits leitet die App zum Erforschen von Waldgebieten an, in welchen sie persönliche Sinne wie Hören, Sehen, Fühlen nutzen, um den Raum wahrzunehmen.