eLABoration WOOD

Die App im Überblick

Ein Handbuch zum Schwerpunkt "Allgemeiner Bildungsbereich"

» **Die wichtigsten Funktionen kurz zusammengefasst**

FFG Forschung wirkt.

Waldfonds Republik Österreich
Eine Initiative des Bundesministeriums für Land- und Forstwirtschaft, Klima- und Umweltschutz, Regionen und Wasserwirtschaft

FH Salzburg

eLABoration WOOD wird aus Mitteln des Waldfonds, einer Initiative des Bundesministerium für Land- und Forstwirtschaft, Klima- und Umweltschutz, Regionen und Wasserwirtschaft gefördert und im Rahmen des Programms Think.Wood der Österreichischen Holzinitiative durchgeführt.

Das Wichtigste rund um die App „eLABoration Wood“ im Überblick

Schwerpunkt „Allgemeiner Bildungsbereich“

1. Die Registrierung (einmalig):

Starte die Webseite www.elaborationwood.at
Klicke auf „KOSTENLOS REGISTRIEREN“
Folge dem Registrierungsprozess

Kurzvideo zur App & zum Registrierungsprozess:
https://www.youtube.com/watch?v=4gmDqDiTnC8

Grundlegende Unterscheidungen bei der Registrierung:

- **Registrierung als „Lernende*r“**
  Sieht nur Material, das für Schüler*innen relevant ist wie z.B. Arbeitsblätter, Zugänge zu den Edu-Escaperooms, Lern- und Quizkarten, ausgewählte Videos etc. Im allgemeinen Bildungsbereich ist dafür nur die Eingabe eines Benutzer*innennamens / Nicknames und eines Passworts notwendig – es werden keine weiteren Daten abgefragt.

- **Registrierung als „Lehrende*r“**
  Hat den kompletten Zugriff auf das Material und den eigenen „Bereich für Lehrende“.

- **Registrierung für den „Allgemeinen Bildungsbereich“**
  Materialien für nicht-holzfachliche Bildungsstätten vom Kindergarten bis zur Maturaklasse

- **Registrierung für die „Berufliche Bildung“**
  Materialien speziell für holzfachliche Bildungsstätten (HTLs, Berufsschulen, Fachschulen, Lehrlings-/Meister*innen-Ausbildung, Universitäten / Fachhochschulen etc.)

2. So kommst du zur Plattform

Laptop/PC:

Einstieg über die Webseite www.elaborationwood.at über den Button

„Zur Lernplattform“

Mobiles Endgerät (Handy / Tablet):

Einmaliger Download der App notwendig!

Android: Download der App aus dem Google-Play-Store (Suchbegriff: elaboration wood)
https://play.google.com/store/apps/details?id=at.elaborationwood.ovosplay&pcampaignid=web_share

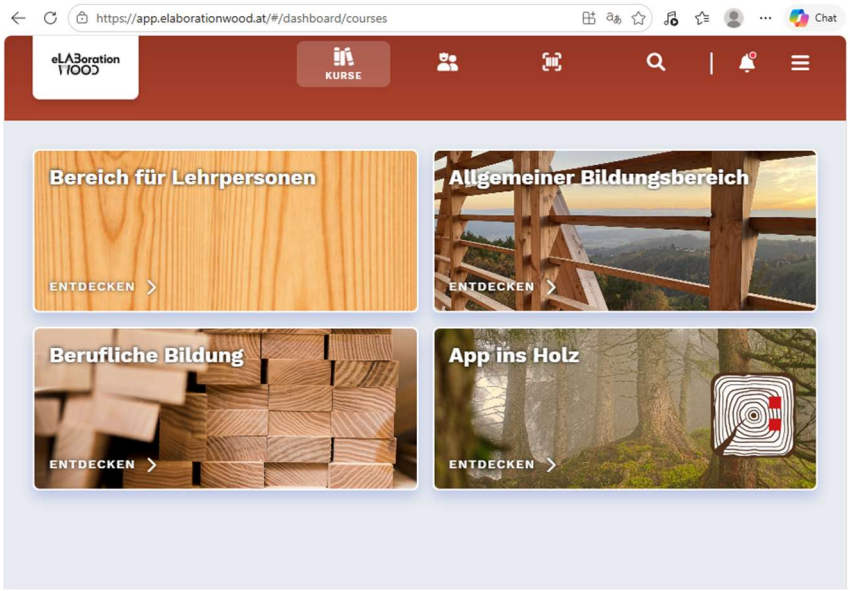
Apple: Download der App aus dem Apple-Playstore (Suchbegriff: elaboration wood)
https://apps.apple.com/at/app/elaboration-wood/id6753752817

Der Einstieg in die App erfolgt mit dem vorab z.B. über die Webseite elaborationwood.at generierten **Benutzernamen** und **Passwort**.

3. So ist die App aufgebaut

ACHTUNG:
Die genaue Ansicht hängt davon ab, ob du auf einem mobilen Endgerät oder am Laptop/PC arbeitest! Die grundlegenden Elemente / Symbole sehen aber auf jedem Gerät gleich aus.

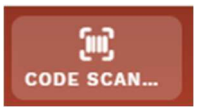
Der Startbildschirm:
Je nachdem, welche Benutzer*innen-Gruppe (Lehrender / Lernender) und Fachbereiche (= Kurse) du über den Registrierungsprozess freigeschaltet hast, siehst du unterschiedliche „Boxen“ (die „Berufliche Bildung“ ist vor allem für Berufsschulen, HTLs, Fachschulen, Unis oder Fachhochschulen mit holzfachlichem Schwerpunkt relevant). Der „Bereich für Lehrpersonen“ ist natürlich für Schüler*innen nicht sichtbar.



Die Symbole am Startbildschirm:

Die Lehr- und Lernmittel sind abgestimmt auf die Zielgruppe in **„Kurse“** zusammengefasst. Besonders relevant für Bildungsstätten mit nicht-holzfachlichem Schwerpunkt sind der „Allgemeine Bildungsbereich“, die „App ins Holz“ und der „Bereich für Lehrpersonen“.

Hier können **Quiz-Duelle** gegen andere App-Nutzer*innen gestartet werden. Die „Gegner*innen“ können entweder bewusst ausgewählt oder vom System zufällig bestimmt werden.



Es gibt drei Bereiche, für die das **Scannen eines QR-Codes** relevant ist:

- ⇨ Teilnahme an den Live-Sessions / **interaktiven Präsentationen** (siehe Seite 13)
- ⇨ Wenn Nutzer*innen bestimmten **Gruppen/Klassen** beitreten (siehe Seite 11)
- ⇨ Für den Start eines bestimmten **Lern- und Quizkartendecks**
  Hier ein Beispiel – der QR-Code führt direkt zum Lern- und Quizkartendeck „Zimmerer*in“

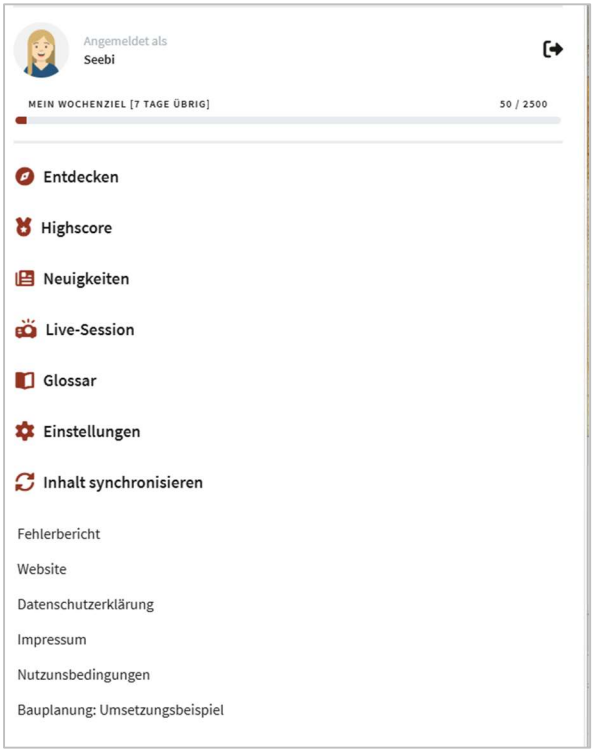
ACHTUNG: Die Codes müssen über die Code-scannen-Funktion der eLABoration-Wood-App gescannt werden – über die „normale“ Kamera-Funktion funktioniert der Scan NICHT!

Alternativ kann bei allen drei Funktionen auch ein **4-stelliger Code** eingegeben werden, welcher sich meist neben oder unter der QR-Code-Funktion befindet.

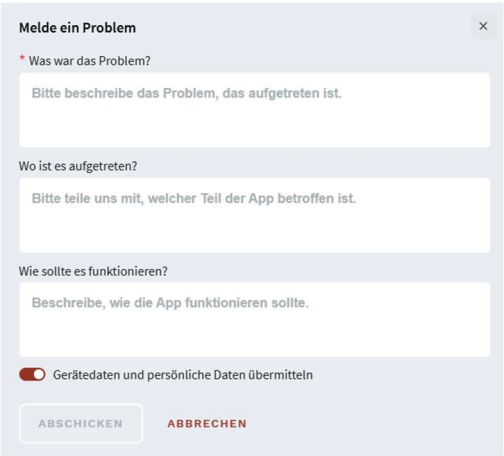
Über die **„Suche“** wird das App-interne KI-Tool **„Woody“** gestartet. Einfach eine Frage oder einen Suchbegriff eingeben und „Woody“ gibt die Antwort NUR basierend auf Informationen, die in der eLABoration-Wood-App gespeichert sind. Zusätzlich erhältst du Vorschläge für Decks, die Inhalte zu deiner Frage umfassen.

Hier siehst du unter anderem, welche Decks du zwar begonnen, aber noch nicht abgeschlossen hast. Auch andere **Erinnerungen** und **Neuigkeiten** werden hier veröffentlicht.

Über dieses Symbol startest du die **Menüleiste** mit weiteren Funktionen: Zum Beispiel, wer bei den „High-Scores“ führt, zu Begriffserklärungen im Glossar, Zugang zu deinen grundsätzlichen Benutzer*innen-Einstellungen (z.B. Avatare, Nickname, Passwortänderungen etc.) und du kannst per QR-Code-Scan an einer „Live-Session“ teilnehmen (nähere Informationen siehe Seite 13).



Über den „**Fehlerbericht**“ kannst du uns benachrichtigen, falls irgendetwas in der App nicht funktioniert:

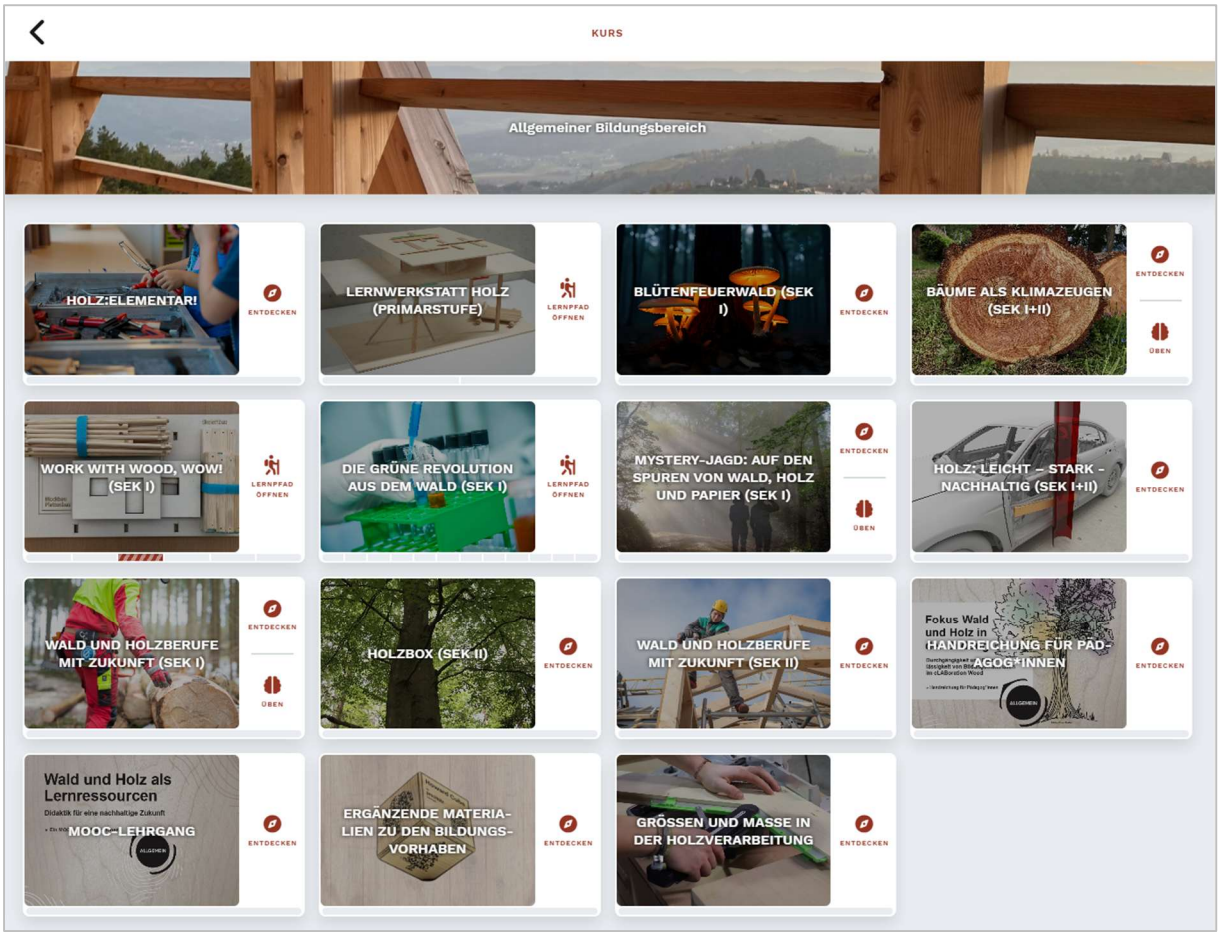


Fehlermeldungen zu **einzelnen, bestimmten Quizkarten** kannst du auch direkt bei den Karten über die rote Sprechblase mit dem Rufzeichen abschicken

4. Das findest du in den einzelnen Themen-Bereichen

„Allgemeiner Bildungsbereich“:

Folgende Lehr- und Lernmittelpakete (+ ergänzende Materialien) werden aktuell angeboten:



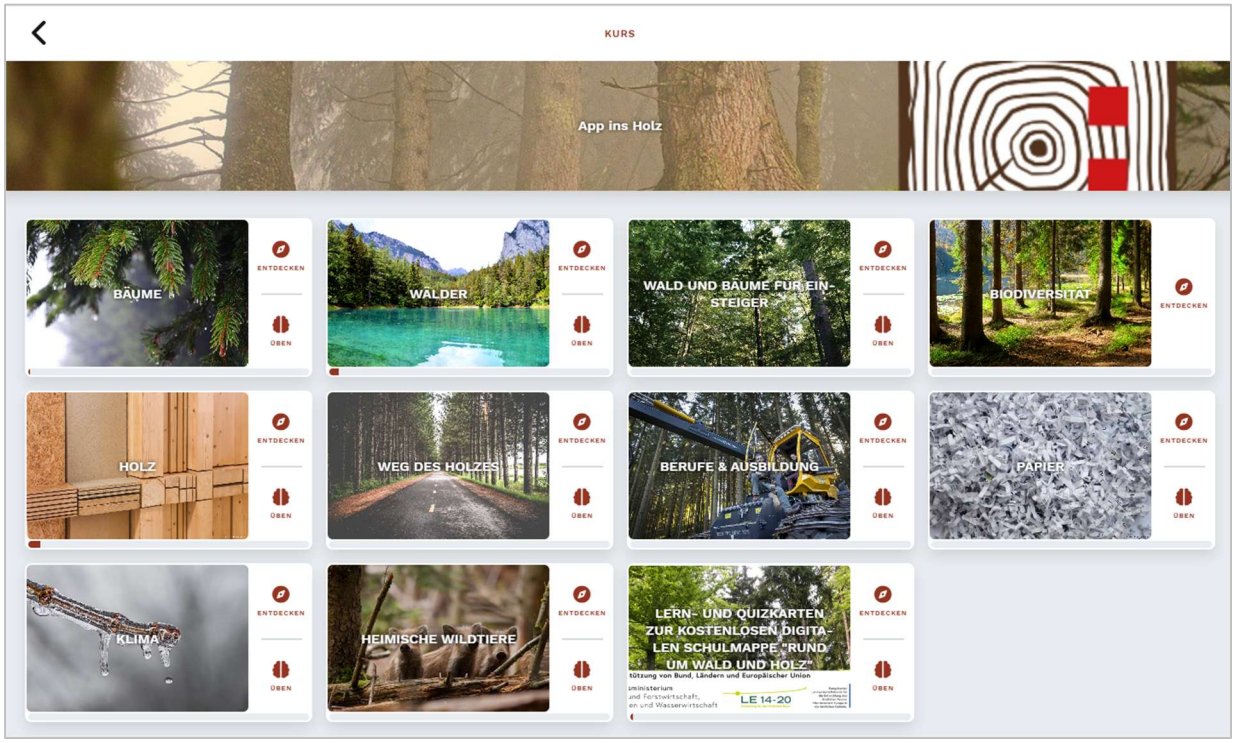
In das System integriert ist auch die übergreifende „**Handreichung für Pädagog*innen**“.

Je nach Inhalt sind die einzelnen Pakete unterschiedlich aufgebaut. Was in jedem Paket vorhanden ist, ist eine **grundlegende Unterlage für Lehrende / Pädagog*innen,** die als pdf-Datei heruntergeladen werden kann.

Ab der Sekundarstufe I werden bei fast allen Paketen zusätzlich zu den „klassischen“ Materialien **Lern- und Quizkarten** angeboten. Diese sind direkt für Schüler*innen zugänglich und fassen das Gelernte noch einmal in „kleinen Lernpaketen“ („Learning Nuggets“) zusammen.

Werden die Lern- und Quizkarten durchgespielt, erhalten die Nutzer*innen **Punkte**. Die Zahl der erreichten Punkte kann im Bereich **„High Scores“** eingesehen werden.

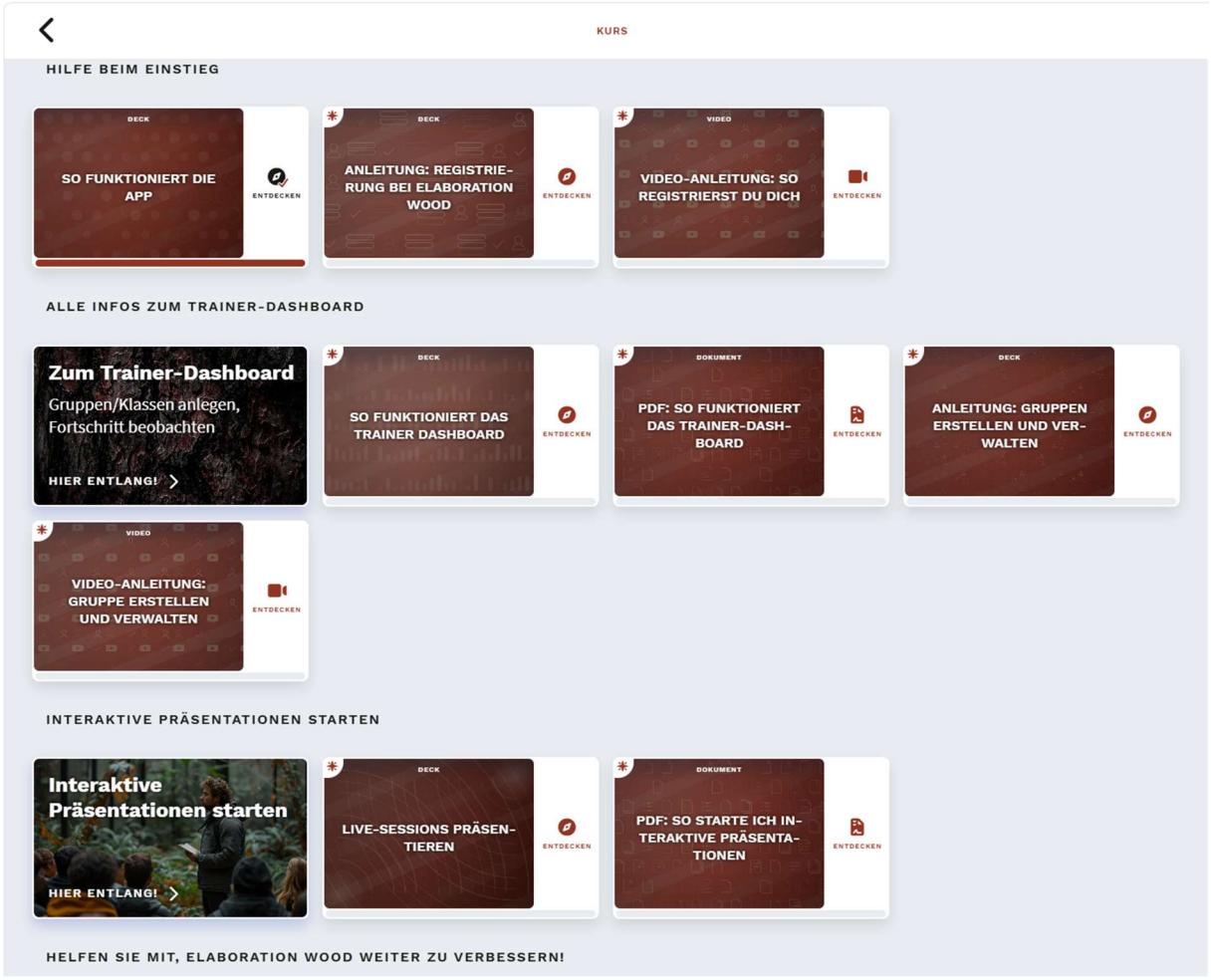
„App ins Holz“



Auch dieser Bereich ist direkt für Schüler*innen zugänglich. Er umfasst **tausende thematisch gegliederte Lern- und Quizkarten** rund um Wald, Holz und Papier.

TIPP:
In diesem Bereich ist auch die kostenlose **digitale Schulmappe „Rund um Wald und Holz“** des Waldverbandes Österreich, des LFI (Ländlichen Fortbildungsinstituts) und des BMLUK mit darauf abgestimmten Lern- und Quizkarten veröffentlicht. Diese umfasst zahlreiche Arbeitsblätter, Spiele und weitere Ideen für den Unterricht inklusive Hintergrundinformationen für Pädagog*innen.

„Für Lehrpersonen“:



Hier findest du verschiedene **Tutorials**, den Zugang zum **Trainer-Dashboard** für die **Klassenfunktion** und du kannst eine **interaktive Präsentation** (= Live-Session) starten.

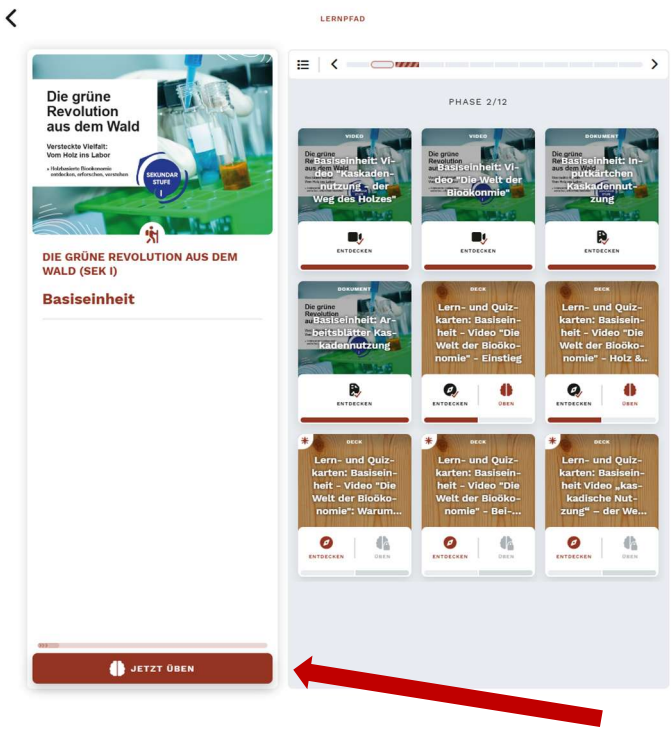
5. Wie funktionieren die Lern- und Quizkarten?

Die meisten Materialien (ab der Sekundarstufe I) und die „App ins Holz“ umfassen **Lern- und Quizkarten,** um das zuvor erarbeitete Wissen zu vertiefen. Die Lern- und Quizkarten im „Allgemeinen Bildungsbereich“ sind in den jeweiligen Bereichen mit einem **hellen Holz-Hintergrund** gekennzeichnet. Alle Fragen, die in Form von Quizkarten durchgearbeitet wurden, kommen in einen persönlichen Frage-Pool. Dieser ist die Grundlage für die Duelle und Übe-Sessions.

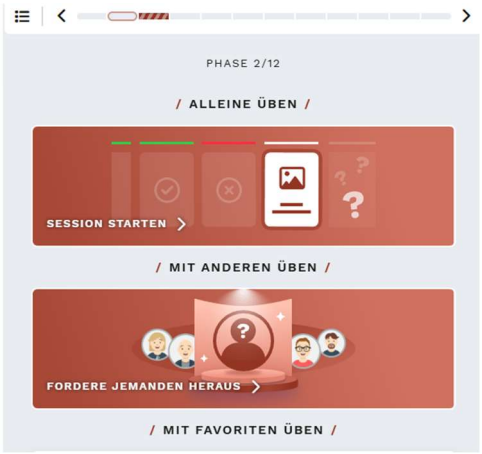
ACHTUNG: Bevor ein Quiz (= Üben) zu einem bestimmten Thema gespielt werden kann, müssen zuerst die Lernkarten (= Entdecken) durchgearbeitet werden.

Nach dem Durchspielen eines Lernkarten-Decks werden die Nutzer*innen automatisiert gefragt, ob sie dazu die Übe-Session starten möchten.

Eine weitere Möglichkeit, den **Übe-Modus** zu starten, gibt es über den „Jetzt üben“-Button (beim Einstieg in ein bestimmtes Thema). Dieser funktioniert aber nur, wenn bereits Lern- und Quizkarten zu diesem Thema durchgearbeitet wurden.



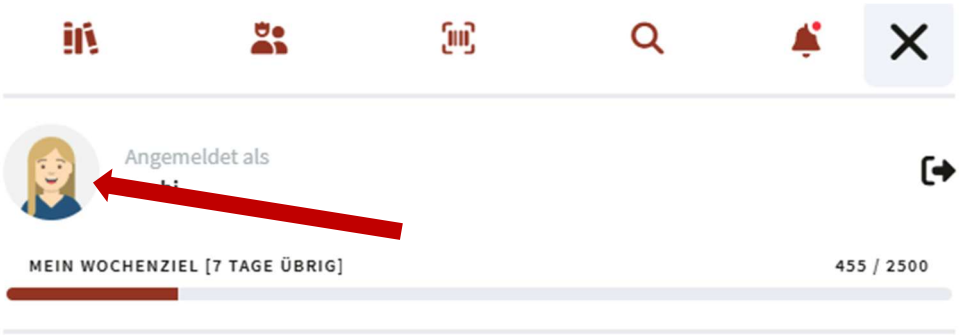
Hier kann zusätzlich ausgewählt werden, ob man **alleine** üben, oder andere zu einem **Duell** herausfordern möchte:



Quiz-Duelle gegen bekannte oder zufällig gewählte Gegner*innen können auch über den **„Spielen“-Icon** gestartet werden. Auch hier gilt, dass nur bereits durchgearbeitete Lern- und Quizkartendecks in den Fragenpool aufgenommen werden.

Start einer Übungssession zu einem bestimmten Kompetenzbereich:

Es gibt noch eine weitere Möglichkeit, den „Üben-Modus“ zu starten: Dafür wird über die Menüleiste der persönliche Bereich aufgerufen (auf den Avatar klicken)



Nun erscheinen die einzelnen Kompetenzbereiche mit dem jeweiligen Lernfortschritt.

Tippe auf das

neben einem Kompetenzbereich. Nun kannst du genau zu diesem Segment eine Übungssession mit allen Quizkarten starten, die du bereits durchgespielt hast UND die mit dem jeweiligen Kompetenzbereich hinterlegt sind.

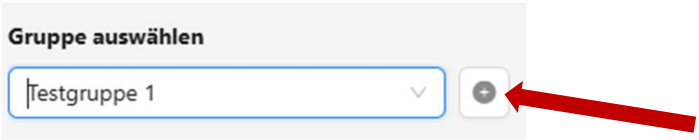
6. Das Klassen-Tool

Ein Video dazu findest du direkt in der App. Damit das Video abgespielt werden kann, muss vorab die elaboration-Wood-App heruntergeladen und der Registrierungsprozess abgeschlossen sein:

https://app.elaborationwood.at/#/deck/1368

Als Lehrperson / Pädagog*in kannst du die Aktivitäten deiner Klasse/Gruppe laufend verfolgen. **Dafür musst du wie folgt einmalig eine Gruppe / Klasse anlegen:**

- ⇨ Klicke auf der Startseite auf **„Bereich für Lehrpersonen“.**
- ⇨ Klicke dort auf **„Zum Trainer-Dashboard – Gruppen/Klassen anlegen, Fortschritt beobachten“.**
- ⇨ Klicke neben dem Feld für „Gruppe auswählen“ auf das **Plus-Zeichen.**



Gib nun einen **Namen** für deine Gruppe / Klasse ein.

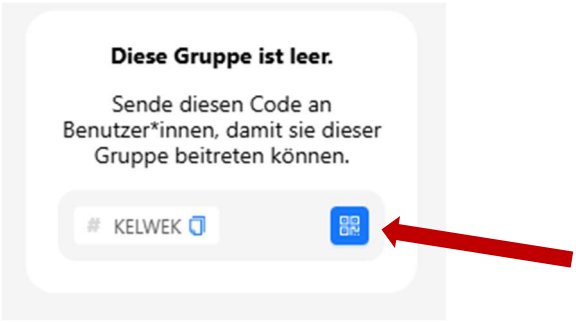
Wähle bei der **„Übergeordneten Gruppe“** das Wort „**Klassen**“ aus.

Wähle bei den **Content-Paketen** „AB-Inhalte“ aus, wenn es nur Schüler*innen betrifft oder zusätzlich „AB-Lehrkraft-Paket“ wenn du z.B. in der Pädagog*innen-Ausbildung an einer Pädagogischen Hochschule tätig bist.

- ⇨ **AB steht für „Allgemeiner Bildungsbereich“**
- ⇨ **HB steht für „Holzfachlicher Bildungsbereich“** (= beruflicher Bildungsbereich für HTLs, Fachschulen, Lehrlings-/Meister*innen-Ausbildung oder Studien mit holzfachlichem Schwerpunkt)

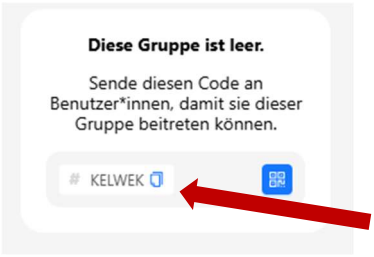
Nun erhältst du die Meldung:

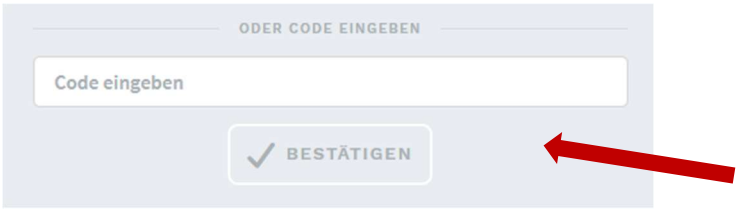
Tippe nun auf das **blaue Feld** in diesem Button:



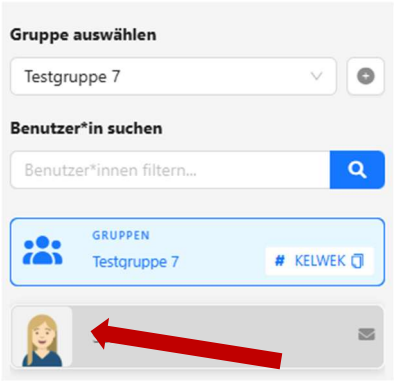
Du erhältst die Aufforderung, ein Bild für einen QR-Code zu erstellen.

Diesen Code kannst du an deine Gruppe/Klasse weitergeben, falls die Lernenden mit **mobilen Endgeräten** arbeiten. Der QR-Code wird über die **„Code scannen“ Funktion** direkt in der App gescannt **(ACHTUNG: Das Scannen über die „klassische“ Kamera funktioniert NICHT!)** Wenn die Gruppe/Klasse mit **Laptops/PCs** arbeitet, gibst du den Lernenden den sechsstelligen Buchstaben-Code weiter, der sich in der Nähe des blauen Symbols befindet. Dieser wird ebenfalls über die „**Code-scannen“-Funktion** direkt in der App eingetragen.





Die Zuordnung zur Gruppe erfolgt ein einziges Mal und ist so lange gültig, bis die Gruppe gelöscht wird.



Sobald jemand den QR-Code gescannt oder den Code eingegeben hat, erscheint die Person unter dem Gruppen-Namen.

Wenn du auf den Gruppennamen oder die einzelnen Personen tippst, erhältst du einen genauen Lernfortschrittsbericht. Dieser kann über den Button **„Ergebnisse exportieren“** als Excel-Dokument abgespeichert werden.

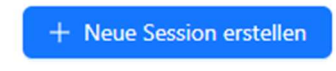
7. Interaktive Präsentationen (= „Live Session“)

Zu verschiedenen Materialpaketen findest du fertige „Live Sessions“ (= interaktive Präsentation). Diese bestehen meist aus einem **Präsentations-** und einem **Challenge-Teil.** Dabei spielen zwei Teams gegeneinander (ähnlich „Kahoot“). Zugang zu den Live-Sessions erhältst du über den **„Bereich für Lehrpersonen“** und dann **„Interaktive Präsentation starten“. Aktuell ist es noch nicht möglich, selbst als Lehrperson individuelle Sessions zu erstellen. Das fertige Session-Angebot wird aber laufend erweitert.**

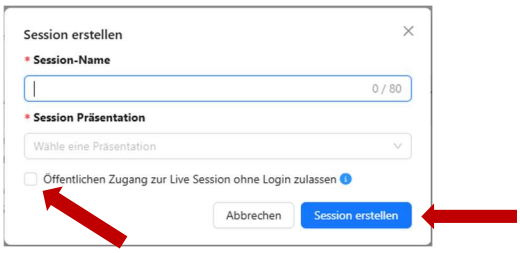
ACHTUNG: Um eine Session abzuspielen, ist zusätzlich zu deinem Endgerät ein Präsentations-Screen notwendig (z.B. Fernseher, Beamer etc.), der von den Teilnehmenden gesehen wird.

So startest du eine bestehende Live-Session (d.h. eine fertige Präsentation & Challenge):

Um eine **bestehende** Session zu starten, klicke auf **„Neue Session erstellen“**



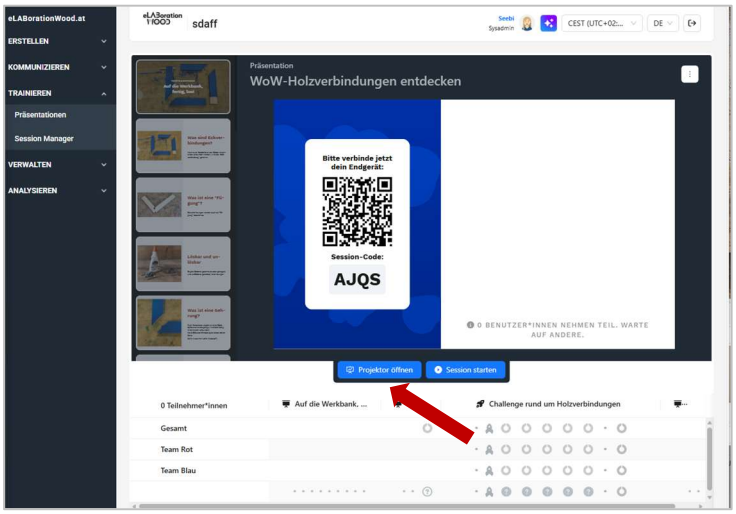
Gib deiner Session einen Namen und wähle aus, welche Präsentation du starten möchtest.



Wenn du das Feld mit dem **„Öffentlichen Zugang“** ankreuzt, kann jede*r, der/die den QR-Code scannt, an der Session teilnehmen, egal, ob er/sie bereits eine*n Benutzer*in in der eLABoration Wood-App angelegt hat.

Klicke nun auf **„Session erstellen“.**

Nun kommst du in den eigentlichen **„Session-Bereich“:**



Klicke auf **„Projektor öffnen“,** um ein **zweites Fenster** mit der **Bildschirmpräsentation** zu öffnen. Dieses kannst du auf den eigentlichen **Präsentationsbildschirm** schieben, der für die Teilnehmenden zu sehen ist. Das **Trainer-Dashboard** bleibt nur für dich als Leiter*in der Session auf **deinem Screen** sichtbar.

Klicke dann am **Präsentationsbildschirm** auf **„Präsentation anzeigen“;** nun erscheinen auf der Bildschirmpräsentation ein **QR-Code** und ein **vierteilige Session-Code.** Je nach Endgerät wird der QR-Code von den potenziellen Teilnehmenden gescannt (z.B. mit Handy / Tablet) oder der Code eingetippt.

ACHTUNG: Dieser QR-Code kann ausnahmsweise entweder über die „klassische“ Kamerafunktion oder die „Code-scannen“-Button (direkt in der App) eingescannt werden, um einen öffentlichen Zugang (ohne App) zu ermöglichen.

ABER: Die händische Eingabe des 4-stelligen Session-Codes (= 4 Buchstaben) ist nur für jene Personen möglich, die sich bereits für die eLABoration-Wood-App registriert haben, da für die Eingabe der „Code-scannen“-Bereich in der App geöffnet werden muss.

Nach dem Scannen bzw. der Code-Eingabe erhalten die Teilnehmenden auf ihren Endgeräten die Meldung, dass sie der **„Session erfolgreich beigetreten“** sind.

TIPP: Im **Trainer-Dashboard** siehst du genau, wie viele Teilnehmende bereits dabei sind und wer bei den Challenges welche Fragen richtig oder falsch beantwortet hat.

Klicke nun im **Trainer-Dashboard** auf **„Session starten“.** Während der Präsentation sehen die Teilnehmenden auf ihren Endgeräten den Hinweis, dass sie jetzt der Präsentation folgen sollen. Der Bildschirm an sich ist weiterhin **zweigeteilt**:

- ⇨ Das **Trainer-Dashboard** mit dem **Steuerungstool** und der Anzeige der **Challenge-Ergebnisse** (für den/die Leiter*in der Session)
- ⇨ Die eigentliche **Bildschirmpräsentation** (ist am Screen, den die Lernenden sehen)

Mit den **Pfeilen** unter den Präsentations-Slides kannst du weiter auf die **nächste Folie** oder **zurück** zu den vorhergehenden Folien wechseln.

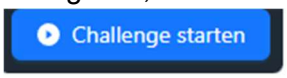
Wenn in der Präsentation **Fragen** vorkommen, aktivieren sich die Endgeräte der Teilnehmenden **automatisch**, um eine Antwort abzugeben. Danach können die Ergebnisse über den Button **„Ergebnisse anzeigen“** am Screen allen Teilnehmenden gezeigt werden.

Falls Teilnehmer*innen später einsteigen möchten, können sie sich jederzeit über den Code rechts unten am Screen einloggen.

Die Challenge:

Sobald du bei der „**Challenge**“ angekommen bist, aktivieren sich die Endgeräte der Teilnehmenden erneut automatisch.

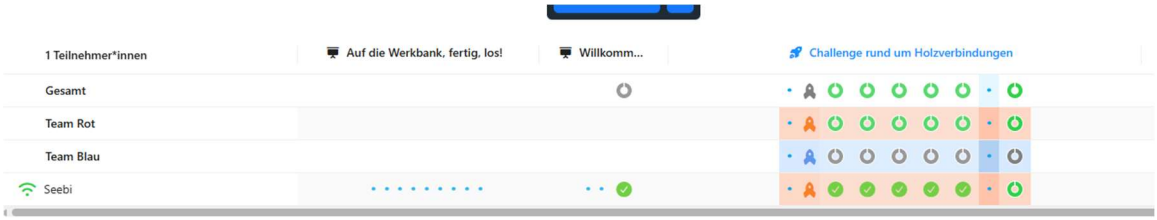
Nun gilt es, ein **Team** auszuwählen. Klicke auf „Challenge starten“ und schon geht es los!



.

Die Teilnehmer*innen erhalten die **Fragen** direkt auf ihren Endgeräten. Es gilt, die Fragen **möglichst rasch** und **richtig** zu beantworten, um möglichst viele **Punkte** zu erspielen. Beide Teams erhalten die **gleichen Fragen** aber in einer **anderen Reihenfolge.**

Am **Trainer*innen-Dashboard** hast du den Überblick, wer welche Fragen richtig oder falsch beantwortet hat.



Nach einigen Challenges gibt es noch einen **„Wissens-Checkpoint“,** also zwei bis vier Folien mit den wichtigsten Inhalten der Challenge (als Zusammenfassung und Festigung).

8. Weitere Funktionen

Wenn **Push-Nachrichten** am mobilen Endgerät für die eLABoration-Wood-App aktiviert sind, können tägliche Sessions mit 3 zufälligen Quizfragen weitere Punkte für die High-Score-Liste bringen.