

# Handbuch zum Students' Navigator

Mobilities as pathways to 'hidden competences'



Kofinanziert durch das  
Programm Erasmus+  
der Europäischen Union



Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

# Inhalt

Inhalt .....	I
Didaktischer Hintergrund und Anwendung .....	1
Students' Navigator .....	1
Video-Based Self-Presentation .....	6
Richtlinien für Inklusive Mobilitäten .....	6
Handbuch für Lehrkräfte .....	9
Passwort ändern .....	9
Einen Schüler-Account erstellen .....	10
Ein Unternehmen erstellen .....	11
Ein Praktikum erstellen und nutzen .....	11
Telefonbuch .....	13
Eine Aufgabe erstellen .....	14
Aktualisierter Standort .....	16
Einen Wiki-Artikel hinzufügen .....	16
Handbuch für Schüler_innen .....	17
Eine Schaltfläche für den Startbildschirm einrichten .....	17
Eine Aufgabe bearbeiten .....	19
Ein Bild hochladen .....	21
Standort aktualisieren .....	21
Einen Wiki-Artikel hinzufügen .....	22
Weitere Funktionen .....	22
Projektdetails .....	II

## Didaktischer Hintergrund und Anwendung

“MyVETmo” ist ein vom Erasmus+ Programm gefördertes Projekt, welches im Januar begann und im Dezember 2018 ausläuft. Das Projekt zielt darauf ab, Schüler\_innen mit Lernschwierigkeiten oder Beeinträchtigungen ein inklusives Programm zur beruflichen Aus- und Weiterbildung (vocational education and training, kurz: VET) zu bieten. Diese Jugendlichen haben einen höheren Förderungsbedarf, um so ein Berufsbildungsprogramm abzuschließen, als andere Schüler\_innen. MyVETmo konzipiert Lernmobilitäten für Schüler\_innen und bietet zusätzliche Unterstützung, um somit den Übergang von Schule zu Beruf zu erleichtern und ‚verborgene Kompetenzen‘ zu fördern. In dem Projekt werden die nötigen Strukturen und Organisationsformen aufgestellt, wodurch die Anerkennung für europäische Lernmobilitäten für inklusive Bildung in der Berufsausbildung erhöht wird. Das Projekt baut auf drei intellektuellen Produkten auf. Diese sind der “Students’ Navigator” (SN), die “Video-Based Self-Presentation” (VBS) und die “Richtlinien für Inklusive Mobilitäten”, welche im Folgenden dargestellt und näher erklärt werden.

### Students’ Navigator

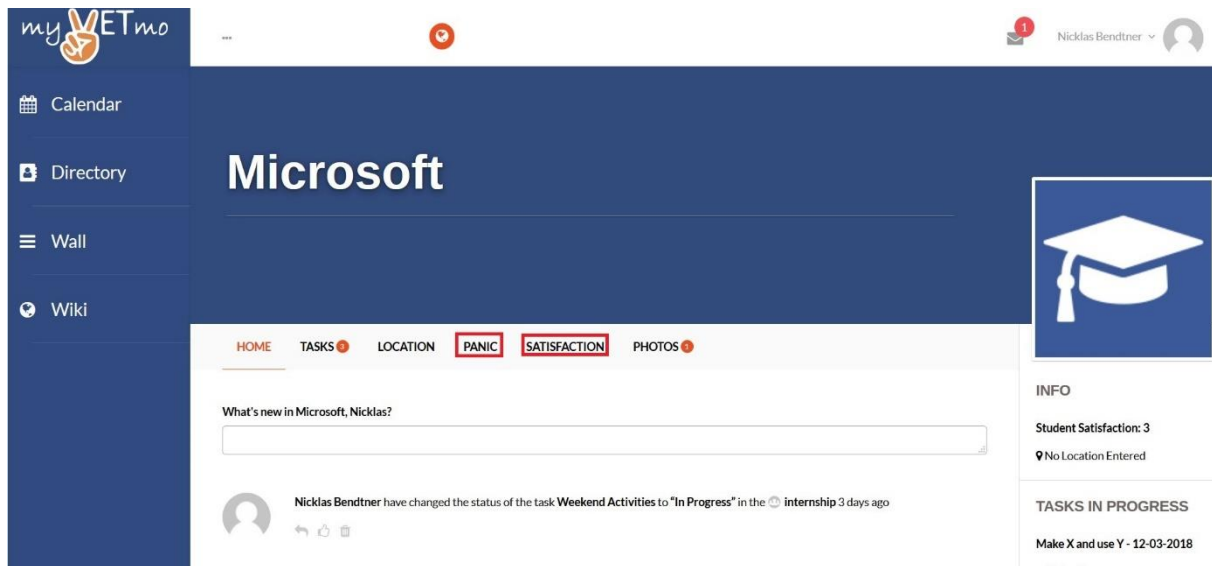
Das erste intellektuelle Produkt ist der “Students’ Navigator”. Es handelt sich um eine intuitive mobile Anwendung welche mit Computer, Tablet oder Smartphone bedient werden kann. Die Applikation begleitet die Schüler\_innen während ihres Auslandsaufenthaltes und hilft ihnen, ihre Erfahrungen zu reflektieren. Lehrer\_innen können innerhalb der App Schüler-Accounts und Praktika-Accounts für Unternehmen erstellen, zu denen die Schüler\_innen zugewiesen werden können. Eine Lehrkraft kann hierbei mehrere Schüler\_innen zeitgleich begleiten.

Mit dem angefügten Kalender können sich Lehrkräfte, Schüler\_innen und das entsprechende Unternehmen einen Überblick über die Aufgaben und Termine verschaffen. Aufgaben können im Aufgabenkatalog vordefiniert werden, welche die Lehrkraft dann als Vorlagen nutzen kann, wenn eine neue Aufgabe erstellt wird. Sobald eine Aufgabe einem Praktikum zugeordnet wurde, erhalten die entsprechenden Schüler\_innen eine Push-Nachricht per Mail, die sie über die neue Aufgabe informiert. Außerdem aktualisiert sich der Kalender sowohl für die Schüler\_innen als auch die Lehrkraft automatisch.

Die Aufgabe erscheint auf der Pinnwand der Schüler\_innen, und diese können die Aufgabe fertigstellen, indem sie die Aufgabenstellung erfüllen. Dies kann beispielsweise das Hochladen eines Bildes oder eines Videos aber auch das Schreiben eines Textes sein. Die entsprechende Lehrkraft wird informiert, sobald eine Aufgabe abgeschlossen wurde.

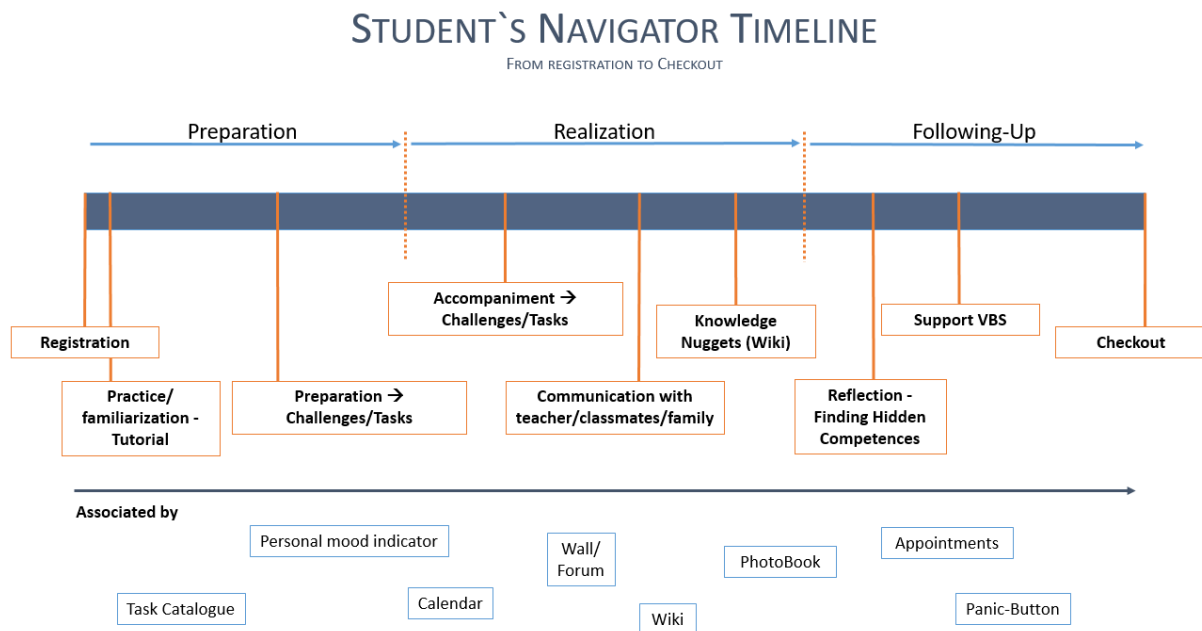
Die SN-Applikation beinhaltet noch weitere wichtige Werkzeuge, die die Schüler\_innen während ihres Auslandsaufenthaltes unterstützen. Das Telefonbuch, in dem die wichtigsten Kontakte gespeichert sind, ermöglicht Schüler\_innen, schnell die gewünschte Person zu kontaktieren. Auch die Lehrkräfte haben Zugriff auf das Telefonbuch. Um die Selbstständigkeit der Schüler\_innen zu fördern, gibt es ein Wiki, welches auch als Schul-Wiki genutzt werden kann, sodass nicht bei jedem auftretenden Problem eine Kontaktperson oder die Lehrkraft benachrichtigt werden muss.

Ein weiteres essentielles Tool ist der Zufriedenheitsindikator, der von den Schüler\_innen genutzt werden kann, um der Lehrkraft zu zeigen, wie es ihnen geht. Ebenso wie der Zufriedenheitsindikator befindet sich der Panik-Knopf oben auf der Pinnwand der Schüler\_innen. Diesen können Schüler\_innen in Extremfällen betätigen, woraufhin die Lehrkraft und die Notfallkontakte per Push-Nachricht automatisch darüber benachrichtigt werden, dass es der Schülerin oder dem Schüler nicht gut geht.



Zufriedenheitsindikator und Panik-Knopf dienen also beide als Kommunikationsmittel von Schüler\_innen zu Lehrer\_innen und Kontaktpersonen. Außerdem bietet die SN-Applikation den Schüler\_innen die Möglichkeit, Feedback zu erhalten und zu geben, zu zeigen, welches Wissen und welche Fähigkeiten sie sich angeeignet haben und wie sie sich der neuen Situation angepasst haben, indem sie auf ihre Pinnwand schreiben.

Der SN strukturiert den Prozess der inklusiven Mobilität in die drei Phasen “Vorbereitung”, “Realisierung” und „Nachbereitung“. In jeder Phase sind es unterschiedliche Aufgaben, die für die Schüler\_innen wichtig sind. Diese können dem vordefinierten Aufgabenkatalog entnommen werden. Die Abbildung zeigt, welche Schritte in jeder Phase unternommen werden müssen.

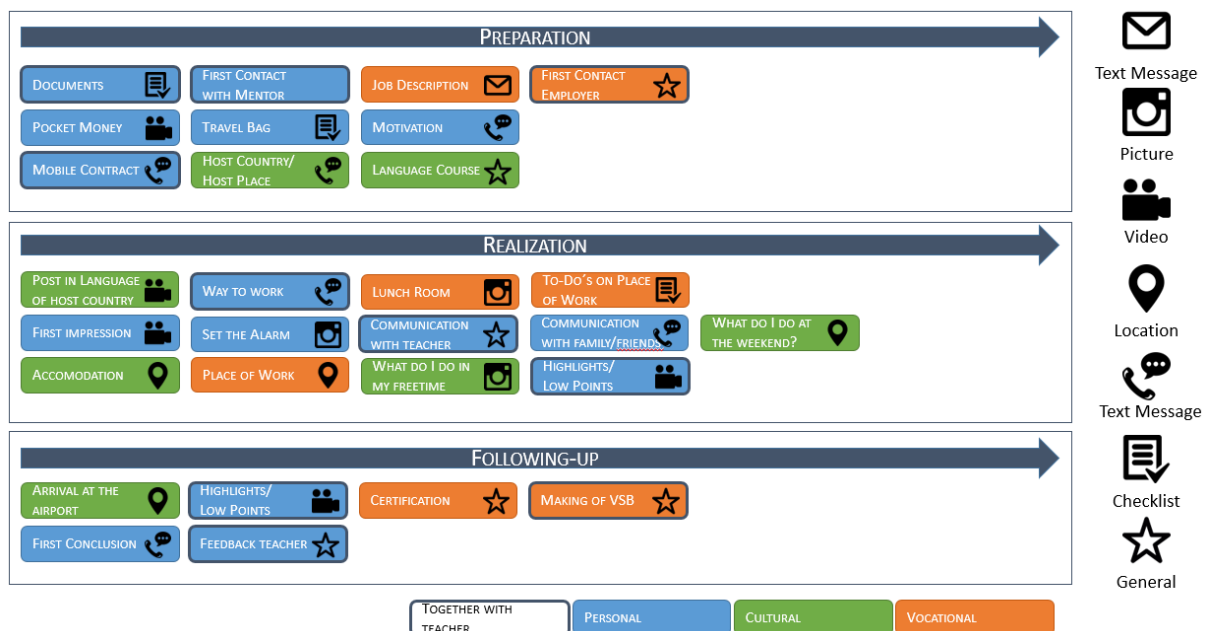


Es gibt weitere Faktoren, die beeinflussen, welche Aufgaben den einzelnen Schüler\_innen zugewiesen werden. Die Schüler\_innen werden nach den folgenden drei Kategorien gruppiert: “Motivation”, “(Berufliche) Orientierung” und „Steigerung von (beruflichen) Kompetenzen“. Die Gruppe der “Motivations“-Schüler\_innen benötigt, wie der Name schon sagt, einen Motivationsschub für das Schulleben und um ein Praktikum im Ausland anzugehen. Zweck und Vorteile eines solchen Programmes müssen diesen Schüler\_innen genau dargelegt werden. Außerdem benötigt diese Gruppe während des Auslandsaufenthaltes mehr Beachtung als die anderen Schüler\_innen. Die Schüler\_innen in der Gruppe “(Berufliche) Orientierung” benötigen diesen Motivationsschub nicht. Diese Schüler\_innen wissen noch nicht, was sie tun möchten und benötigen daher vor allem berufliche Begleitung. Die Schüler\_innen der Gruppe “Steigerung von (beruflichen) Kompetenzen” haben ein genaues berufliches Ziel vor Augen und sind sich ihrer Stärken und Schwächen bewusst. Im Vergleich zu den ersten beiden Kategorien von Schüler\_innen, benötigt diese Gruppe weniger Begleitung. Abhängig davon, welcher Gruppe und Phase eine Schülerin oder ein Schüler gerade zuzuordnen ist, sollte sie also unterschiedliche Aufgabentypen bearbeiten. Die Aufgaben selbst lassen sich in die Kategorien “Kulturell”, “Persönlich” und “Beruflich” einteilen. Jede der Kategorien wird in den verschiedenen Phasen unterschiedlich gewichtet. Die SN-Applikation

bietet diverse Möglichkeiten, Aufgaben zu erfüllen, wie zum Beispiel durch das Hochladen von Texten, Bildern, Videos, Sprachnachrichten oder Standorten. Durch die 3x3-Matrix sowie die verschiedenen Möglichkeiten, eine Aufgabe zu erfüllen, lassen sich die Aufgaben individuell auf die einzelnen Schüler\_innen zuschneiden.

		Stages								
		Preparation			Realization			Following-up		
Profiles	Motivation	Personal	Cultural	Vocational	Personal	Cultural	Vocational	Personal	Cultural	Vocational
	Orientation	Personal	Cultural	Vocational	Personal	Cultural	Vocational	Personal	Cultural	Vocational
	Skills	Personal	Cultural	Vocational	Personal	Cultural	Vocational	Personal	Cultural	Vocational

Die folgende Abbildung zeigt beispielhaft Aufgaben für die verschiedenen Phasen:



## Video-Based Self-Presentation

Die zweite intellektuelle Produktion ist die „Video-Based Self-Presentation“. Diese Anwendung zielt darauf ab, den Auslandsaufenthalt der Schüler\_innen mit dem Arbeitsmarkt zu verknüpfen. Alle Schüler\_innen müssen eine VBS erstellen. Da viele Aufgaben durch das Hochladen von Videos oder Texten erfüllt werden, können diese als Vorlagen dienen, die den Schüler\_innen einen ersten Eindruck davon geben, wie solch ein Video erstellt wird. Die VBS sollte Informationen über die aktuelle Situation der Schülerin bzw. des Schülers sowie ihre Erfahrungen und Interessen während des Auslandsaufenthaltes enthalten. Zukünftig könnten diese VBS für Job Bewerbungen genutzt werden. Dieses Tool ist eng verknüpft mit den Gewohnheiten der Jugend und wird daher für die Schüler\_innen leicht zugänglich sein.

## Richtlinien für Inklusive Mobilitäten

Das dritte intellektuelle Produkt stellen die „Richtlinien für Inklusive Mobilitäten“ dar. Die aktuellen Herausforderungen von Inklusion können unter unseren aktuellen gesellschaftlichen Bedingungen nicht gemeistert werden. Es handelt sich um einen kontinuierlichen Prozess, der Schüler\_innen mit Lernbeeinträchtigungen ermöglicht, Teil des Bildungssystems zu werden, indem ihre Diversität und unterschiedlichen Bedürfnisse geachtet werden. In diesem Kontext stellt inklusive Mobilität eine große Herausforderung dar. Die „Richtlinien für Inklusive Mobilitäten“, welche in Folge eines Gespräches zwischen verschiedenen Partnern entstanden, bieten diesem komplexen Prozess einen Rahmen. In dem Prozess wurden vordefinierte Inklusions-Richtlinien von Organisationen wie UNESCO und Index für Inklusion verwendet. Das Centre for Studies on Inclusive Education sowie praktische Erfahrungen zeigten dies als empfehlenswert. Die Richtlinien teilen sich auf in die Grundsätze zur Vereinbarung Inklusiver Mobilitäten und die zentralen Punkte zur Umsetzung Inklusiver Mobilitäten.

In der SN-App lassen sich einige Lösungen für die Grundsätze zur Vereinbarung inklusiver Mobilitäten finden, welche die spezifischen Herausforderungen und Probleme beschreiben. Ein Grundsatz ist, dass Mobilitäten für jeden zugänglich sein müssen. Also müssen Strukturen geschaffen werden, die es Schüler\_innen mit Beeinträchtigungen ermöglichen, daran teilzunehmen. Eine der Säulen, die dies unterstützen, stellt die SN-App dar, die eine persönliche Hilfestellung für jede Schülerin und jeden Schüler ermöglicht. Ein weiterer notwendiger Faktor Inklusiver Mobilitäten ist die Kooperation mit Unternehmen und Institutionen, um den Auslandsaufenthalt zu ermöglichen. Die SN-Applikation verbindet die verschiedenen Einheiten und kann somit das Netzwerk stärken. Schlussendlich besteht



das Ziel darin, Inklusive Mobilitäten als Prozess inklusiver Systeme zu etablieren und, dass diese von Schulen und Trainingsunternehmen anerkannt werden. Außerdem sollen Inklusive Mobilitäten individuelle Lernmethoden ermöglichen sowie Kompetenzen und Stärken der Jugendlichen entwickeln und dokumentieren. Mit dem SN können zugeschnittene Aufgaben erstellt werden, die für jede Schülerin und jeden Schüler, abhängig von ihren individuellen Bedürfnissen und Zielen, angepasst werden. Mit dieser App werden alle Aktivitäten und Lernprozesse dokumentiert.

Des Weiteren benötigen Schüler\_innen mit Lernbeeinträchtigungen ein individuelles Unterstützungssystem, das nicht nur auf Lehrer\_innen und Eltern beruht. Im SN können mehrere Kontaktpersonen, Eltern, Freunde oder Klassenkameraden, eingespeichert werden, auf die die Schüler\_innen sich verlassen und denjenigen kontaktieren können, den sie in der Situation erreichen möchten. Ein wichtiger Faktor, welcher den Auslandsaufenthalt erleichtert, ist die Abschaffung von Roaming Gebühren in der EU. Somit können die Schüler\_innen ihre Familien kostengünstig erreichen und die SN-App an jedem Ort verwenden. Ein Netzwerk aufzubauen ist ein fortlaufender Prozess und ein wachsendes Netzwerk bietet Schüler\_innen, Institutionen, Schulen und Unternehmen Vorteile. Es ist unabdingbar, dass Schulen und weitere Institutionen Tätigkeiten zur Erweiterung des Netzwerks ausführen. Die Kooperation zwischen diesen Einheiten bildet die Basis Inklusiver Mobilitäten und diese als integrierten Prozess inklusiver Systeme zu etablieren führt dazu, dass es in Schulen und Trainingsunternehmen anerkannt wird. Insgesamt muss immer beachtet werden, dass Inklusive Mobilitäten für alle Schüler\_innen zugänglich sein sollen.

Die Grundsätze der Umsetzung sind wichtig für die Vereinbarung Inklusiver Mobilitäten und werden oft in der SN-App festgehalten. Einer der Grundsätze verlangt, dass der Vorgang vor- und nachbereitet wird. Daher teilt die SN-App den Prozess Inklusiver Mobilitäten in die drei Phasen "Vorbereitung", "Durchführung" und "Nachbereitung" auf. Lernziele, die zu Beginn mit einer Aufgabe festgemacht wurden, können während des Auslandsaufenthaltes dokumentiert und verfolgt werden. Die spezielle und spielerische Methode des personalisierten Lernens, erlaubt es Lehrkräften, Schulen und Trainingsunternehmen, mit Hilfe der SN-App die Schüler\_innen während ihres Auslandsaufenthaltes zu begleiten.

Die drei intellektuellen Produkte, welche die Säulen des myVETmo Programms darstellen, ermöglichen strukturierte und begleitete Inklusive Mobilitäten. Der SN birgt individuelle Lernerfahrungen und die Schüler\_innen werden während der Inklusiven Mobilität ihre Stärken und Schwächen kennenlernen. Jede Schülerin und jeder Schüler, unabhängig von ihrem Hintergrund oder

der aktuellen Situation, erhält die Möglichkeit, an europäischen Austauschprogrammen teilzunehmen und Arbeitserfahrungen im Ausland zu sammeln, die das eigene Leben bereichern.

# Handbuch für Lehrkräfte

Der Link zur App lautet: <https://myvetmo-studentnavigator.schoolution.net/login/>. Auf der Startoberfläche können Sie den Nutzernamen und das Passwort eingeben, welche Ihnen per Email geschickt wurden oder sich mit folgenden Login-Daten anmelden:

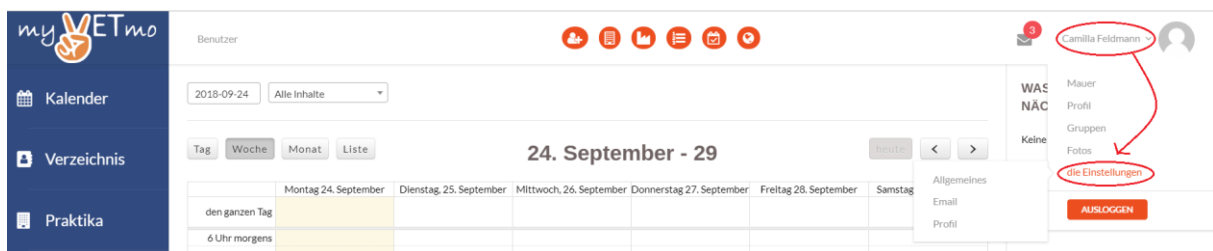
- Nutzernamen: teacher
- Passwort: teacher

Setzen Sie das Häkchen bei „I accept the terms of use“ und klicken Sie „Log In“.

Die Startseite für Lehrkräfte ist der Kalender. Anhand des Kalenders kann die Lehrkraft die Praktika organisieren und verwalten.

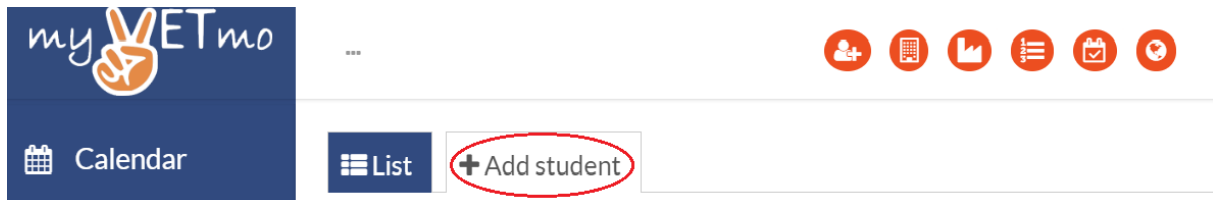
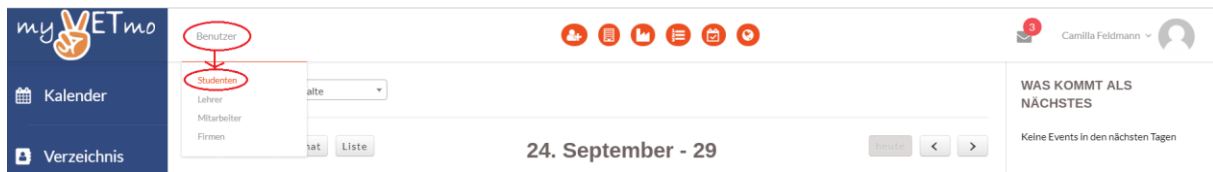
## Passwort ändern

Nach dem ersten Einloggen können Sie Ihr Passwort ändern. Klicken Sie dazu auf Ihren Namen (oben rechts) und anschließend auf „Einstellungen“.

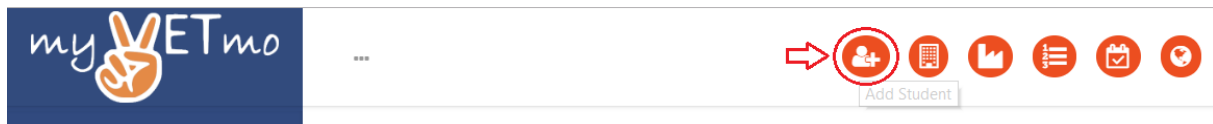


## Einen Schüler-Account erstellen

Um einen Schüler-Account zu erstellen, nutzen Sie das "Nutzer"-Dropdown-Menü...



...oder die orangene Shortcut-Fläche.

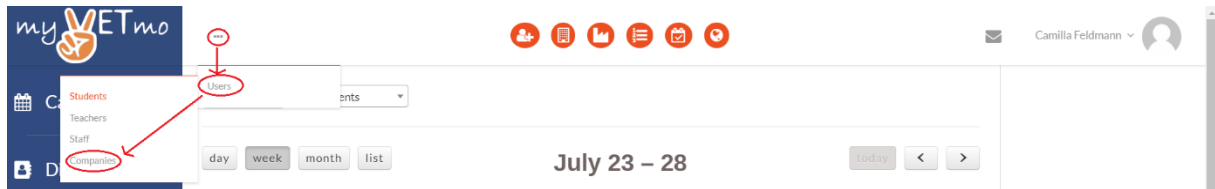


Anschließend können Sie alle nötigen Daten eintragen. Die mit Sternchen markierten Felder müssen ausgefüllt werden. Im Feld "Klasse" wählen Sie bitte "Internship myVETmo".

The screenshot shows the 'Add student' form in the myVETmo system. The form is titled 'Users' and has a 'List' button and a '+ Add student' button. The form is divided into two main sections: 'User Account' and 'Student Details'. The 'User Account' section includes fields for 'Email \*', 'Login \*', 'Role' (set to 'Student'), 'First name \*', 'Last name \*', 'Address', 'Phone number', 'Mobile number', and 'Birthday' (set to '01/01/1990'). The 'Student Details' section includes a 'Class \*' dropdown menu, which is set to 'Internships myVETmo' and circled in red, and an 'ID Number (Optional)' field. A 'Create Student' button is located at the bottom left of the form.

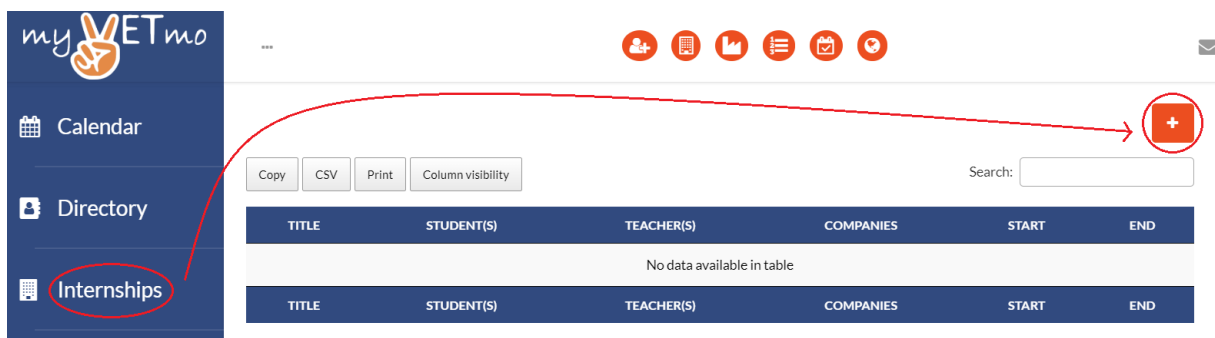
## Ein Unternehmen erstellen

Ein Unternehmen zu erstellen ist nicht notwendig, kann aber nützlich sein, wenn Sie eine verantwortliche Person des Praktikumsunternehmens zur Kommunikationsplattform (Pinnwand) einladen wollen. Nutzen Sie das "Nutzer"-Dropdown-Menü oder die orangene Shortcut-Fläche, um ein Unternehmen hinzuzufügen.



## Ein Praktikum erstellen und nutzen

Um ein Praktikum zu erstellen, nutzen Sie entweder das Plugin auf der linken Seite und die „+“-Fläche oder die orangene Shortcut-Fläche.



Auf der folgenden Oberfläche können Sie alle Daten eintragen. *Kursive Felder sind optional.* Bestätigen Sie anschließend, indem Sie auf „Praktikum hinzufügen“ klicken.


- **Titel** des Praktikums (z. B.: Name der Schülerin oder des Schülers – Unternehmen)
- **Inhalt** – Bei Bedarf können Sie hier eine kurze Beschreibung des Praktikums einfügen.
- **Farbe** – Es ist zwar nicht notwendig, aber Sie sollten für verschiedene Praktika verschiedene Farben wählen, um in Ihrem Kalender den Überblick zu bewahren.
- **Schüler\_in** – Wenn Sie in das Feld klicken, können Sie aus allen existierenden Schüler\_innen wählen. Sie können mehr als eine\_n Schüler\_in zu einem Praktikum hinzufügen.

- **Unternehmen** – Wenn Sie wollen, dass das Unternehmen die Interaktionen zwischen Ihnen und Schüler\_in sehen kann, können Sie dieses hinzufügen (nachdem Sie es erstellt haben).
- **Lehrkraft** – Wählen Sie die verantwortliche Lehrkraft.
- **Notfallkontakte** – Klicken Sie auf “Inhalt hinzufügen“, um Personen hinzuzufügen. Das können Familienmitglieder oder Ihre (Lehrkraft) Kontaktdaten sein. Diese Kontakte sind auch für den “Panik-Knopf” verfügbar.
- **Schule** – Wählen Sie bitte “myVETmo - Testschool”

The screenshot shows the 'Add Internship' form in the myVETmo system. The form is divided into several sections:

- Title:** A text input field.
- Content:** A rich text editor with a toolbar and 'Visual'/'Text' tabs.
- IP:** A text input field.
- Color:** A section with the instruction 'Choose a color for the internship and to show in the calendar' and a 'Select Color' button.
- Participants:** A section with three sub-sections: 'Student' (Search), 'Company' (Search), and 'Teacher' (Search).
- Period:** A section with 'Start' (21.07.2018) and 'End' (27.07.2018) date pickers.
- Emergency Contacts:** A section with three input fields: 'NAME', 'EMAIL', and 'PHONE', and an 'Add Contact' button.
- School:** A section with a dropdown menu showing 'myVETmo - Testschool' (circled in red) and an 'Add Internship' button.

Das Praktikum ist ein geschlossener Bereich, in dem nur eingeladene Personen (Lehrkraft, Schüler\_in, eventuell Unternehmen) agieren können. Um **in ein Praktikum zu gelangen**, klicken Sie auf die entsprechenden Einträge im Kalender oder nutzen Sie das Praktikums-Plugin.




Calendar

2018-07-26 All Contents

day week month list

July 23 – 28

	Monday 23 July	Tuesday 24 July	Wednesday 25 July	Thursday 26 July	Friday 27 July	Saturday 28 July
all-day					Internship	
6am					Job Description	
7am						
8am						



Calendar

Directory

Internships

Tasks


Copy CSV Print Column visibility

Search:

TITLE	STUDENT(S)	TEACHER(S)	COMPANIES	START	END
Internship	Carlotta Feldmann	Camilla Feldmann		2018-07-26	2018-08-31
TITLE	STUDENT(S)	TEACHER(S)	COMPANIES	START	END

## Telefonbuch

Im Telefonbuch können Sie alle registrierten Personen finden, die mit Ihrer Schule in Verbindung stehen. Sie können mit jeder Person per Nachricht in Kontakt treten.



Calendar

Directory

Internships

Tasks

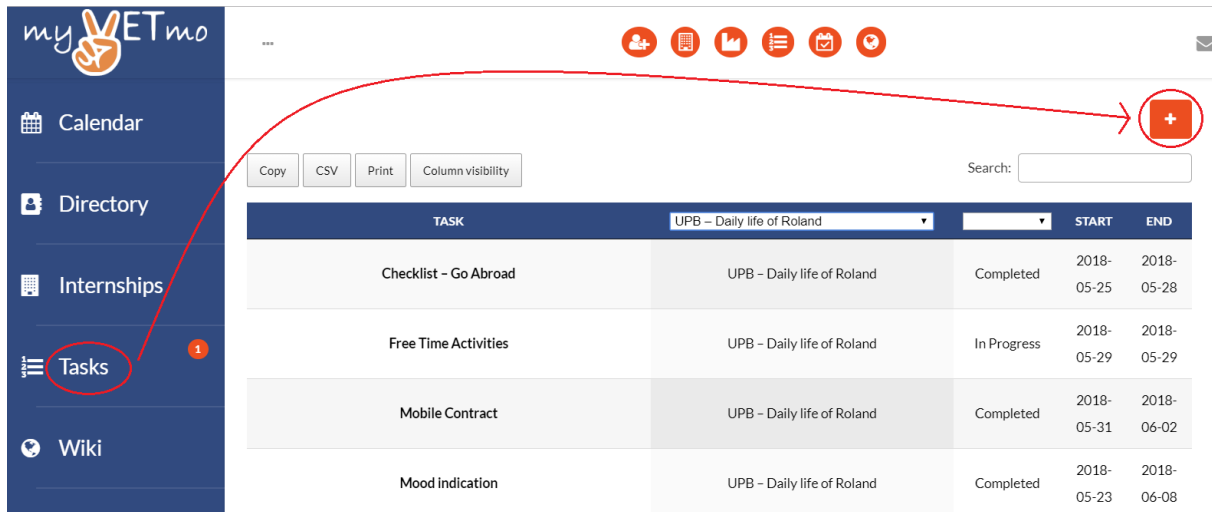
Copy CSV Print Column visibility

Search:

Photo	Name	myVEtmo - Testschool	Contact
STAFF			
	Peter Rüsing	myVEtmo - Testschool	Staff
STUDENT			
	Antonio Jesús	myVEtmo - Testschool	Internships myVEtmo Student
	Laura Laine	myVEtmo - Testschool	Internships myVEtmo Student

## Eine Aufgabe erstellen

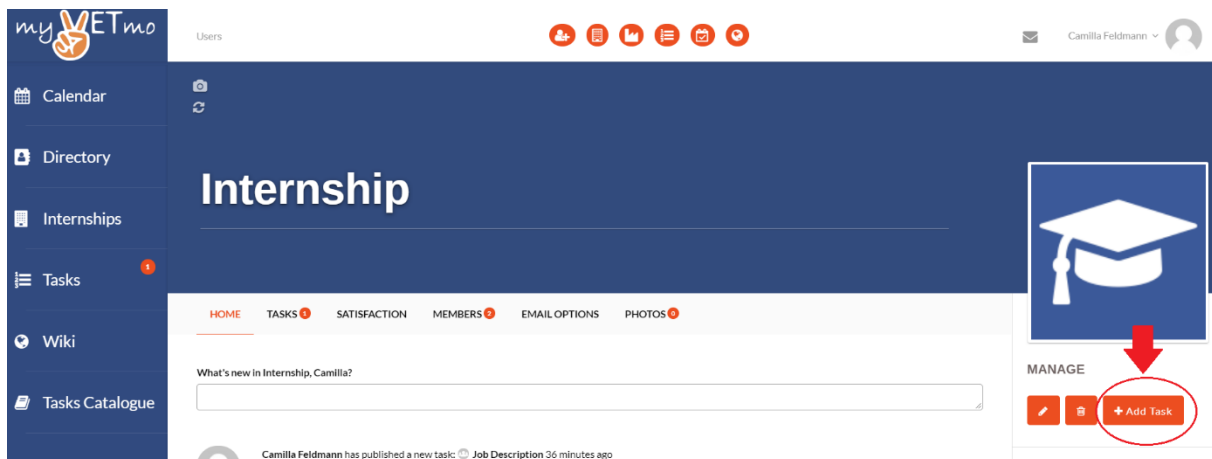
Um eine Aufgabe zu erstellen, können Sie das Plugin “Aufgaben” nutzen und anschließend auf die “+”-Fläche klicken oder über die orangene Shortcut-Fläche gehen. Im Verlauf des Praktikums können Sie jederzeit Aufgaben erstellen. Sie können Aufgaben im Voraus erstellen und wählen, wann die Aufgabe auf der Pinnwand der Schülerin oder des Schülers erscheinen soll. Hier haben Sie auch eine Übersicht über alle Aufgaben, die von Lehrer\_innen Ihrer Schule erstellt wurden. Sie können hier auch Ihre Aufgaben verwalten. Aufgaben können nur innerhalb von Praktika erstellt werden.



The screenshot shows the 'my3ETmo' interface. On the left is a dark blue sidebar with navigation options: Calendar, Directory, Internships, Tasks (highlighted with a red circle and a notification badge), and Wiki. The main content area displays a table of tasks for the 'UPB - Daily life of Roland' practice. At the top right of the table, there is a search bar and a '+' button (highlighted with a red circle). A red arrow points from the 'Tasks' menu item in the sidebar to this '+' button.

TASK	UPB - Daily life of Roland		START	END
Checklist - Go Abroad	UPB - Daily life of Roland	Completed	2018-05-25	2018-05-28
Free Time Activities	UPB - Daily life of Roland	In Progress	2018-05-29	2018-05-29
Mobile Contract	UPB - Daily life of Roland	Completed	2018-05-31	2018-06-02
Mood indication	UPB - Daily life of Roland	Completed	2018-05-23	2018-06-08

Sie können auch auf die Fläche auf der Startseite des Praktikums klicken, um eine **Aufgabe zu erstellen**.



The screenshot shows the 'my3ETmo' interface on the 'Internship' page. The sidebar on the left includes: Calendar, Directory, Internships, Tasks (with a notification badge), Wiki, and Tasks Catalogue. The main content area has a header 'Internship' and a navigation bar with links: HOME, TASKS (with a notification badge), SATISFACTION, MEMBERS (with a notification badge), EMAIL OPTIONS, and PHOTOS (with a notification badge). Below the navigation bar is a search bar with the text 'What's new in Internship, Camilla?'. At the bottom, a notification states 'Camilla Feldmann has published a new task: Job Description 36 minutes ago'. On the right side, there is a 'MANAGE' section with a graduation cap icon and three buttons: a pencil icon, a trash icon, and a '+ Add Task' button (highlighted with a red circle). A red arrow points from the graduation cap icon to the '+ Add Task' button.



Um Vorschläge für Aufgaben zu erhalten, können Sie den **Aufgabenkatalog nutzen**. Wir arbeiten an einer Lösung, um Katalog und Aufgabenstellung miteinander zu verbinden, im Moment müssen Sie kopieren und einfügen. Indem Sie auf die “+”-Fläche klicken, können Sie eine Aufgabe zum Katalog hinzufügen.

TITLE	Realization
Accommodation	Realization
Align learning objectives	Follow Up
Allowance	Preparation
Arrival at the Airport	Follow Up
Certification	Follow Up
Check of Finance	Realization
Colleagues	Realization
Contact Your Family/Friends	Realization

**Eine Aufgabe verwalten** – Wenn Sie auf ein Praktikum klicken, können Sie alle Aufgaben in diesem Praktikum sehen und ob diese erledigt wurden oder in Bearbeitung sind. Sie und die/ der beauftragte Schüler\_in können die Aufgabe kommentieren oder Fotos unter der ursprünglichen Nachricht hochladen.

**Internship**

HOME TASKS SATISFACTION MEMBERS EMAILOPTIONS PHOTOS

What's new in Internship, Camilla?

Carlotta Feldmann have changed the status of the task Job Description to "Completed" in the Internship 2 minutes ago

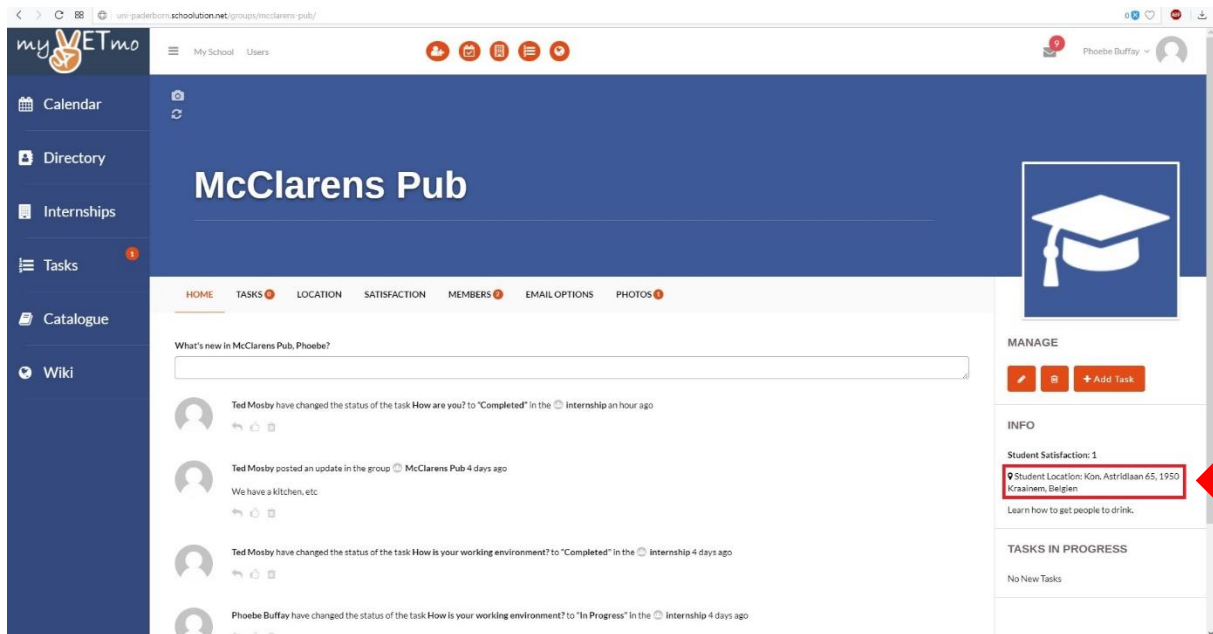
What do expect after reading the job description? Compare it to a similar job description in your home country. Write a text message and post it on the wall.

Camilla Feldmann replied 7 seconds ago

Great!

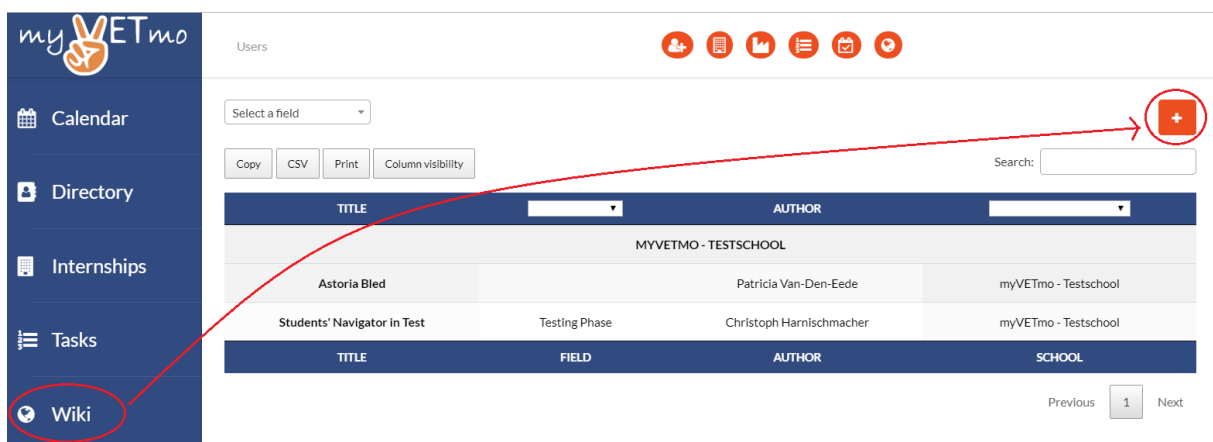
## Aktualisierter Standort

Auf der Praktikums-Oberfläche können Sie den Standort der Schülerin bzw. des Schülers einsehen (nachdem diese ihn festgesetzt hat). Dieses Tool ist nützlich für Aufgaben wie "Gehe zu deinem Lieblingsplatz und speichere den Standort".



## Einen Wiki-Artikel hinzufügen

Um einen Wiki-Artikel hinzuzufügen, nutzen Sie das Plugin und klicken Sie auf die „+“-Fläche. Das Wiki kann auf verschiedene Weisen gefüllt werden. Lehrkräfte können Einträge im Voraus schreiben (um die Schüler\_innen mit Wissen zu unterstützen) oder die Schüler\_innen schreiben die Artikel selbst (z. B. in Verbindung mit einer Aufgabe).



TITLE	AUTHOR	SCHOOL
MYVETMO - TESTSCHOOL		
Astoria Bled	Patricia Van-Den-Eede	myVETmo - Testschool
Students' Navigator in Test	Testing Phase	Christoph Harnischmacher
myVETmo - Testschool		

TITLE	FIELD	AUTHOR	SCHOOL

# Handbuch für Schüler\_innen

Der Link zur Anwendung ist: <https://myvetmo-studentnavigator.schoolution.net/login/>. Auf der Start-Oberfläche können Sie Ihren Nutzernamen und Ihr Passwort eingeben, welche Sie per E-Mail erhalten haben oder sich mit folgenden Login-Daten anmelden:

- Nutzername: student
- Passwort: student

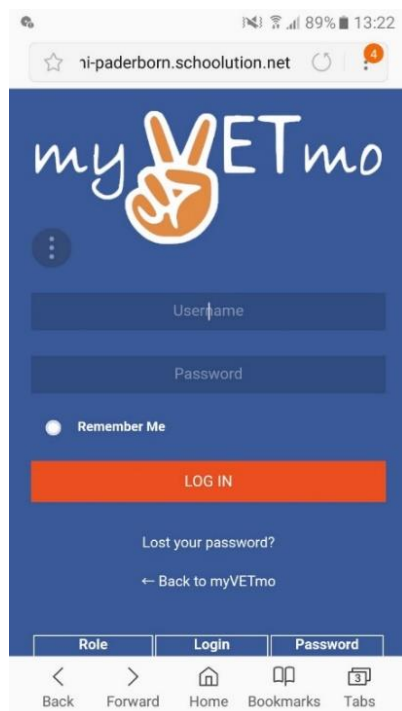
Setzen Sie das Häkchen bei „I accept the terms of use“ und klicken Sie „Log In“.

Damit Sie den vollen Funktionsumfang der myVETmo-App nutzen können, benötigen Sie Ihr Mail-Programm als App auf Ihrem Smartphone und müssen Push-Nachrichten erlauben – da wir leider keine Push-Nachrichten über die myVETmo-App senden können. Alle Nachrichten werden per E-Mail an Ihre Registrierungs-Adresse versendet. E-Mails erhalten und lesen ist also notwendig, um engen Kontakt zu halten.

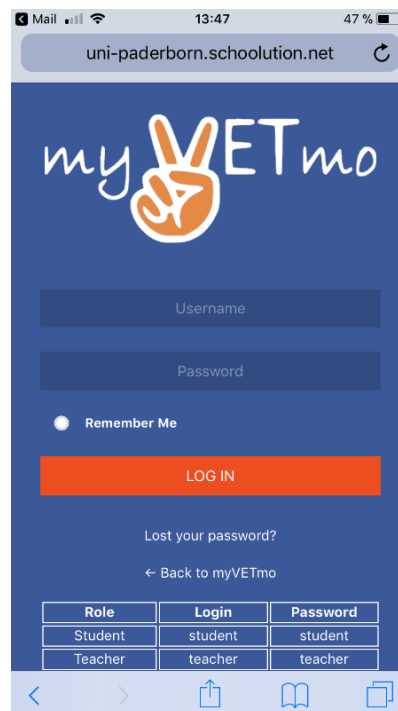
## Eine Schaltfläche für den Startbildschirm einrichten

Schüler\_innen können über ihr Smartphone auf die Homepage zugreifen. Sie können sich einloggen und eine Schaltfläche auf dem Startbildschirm erstellen, über die Sie direkt auf die Homepage gelangen.

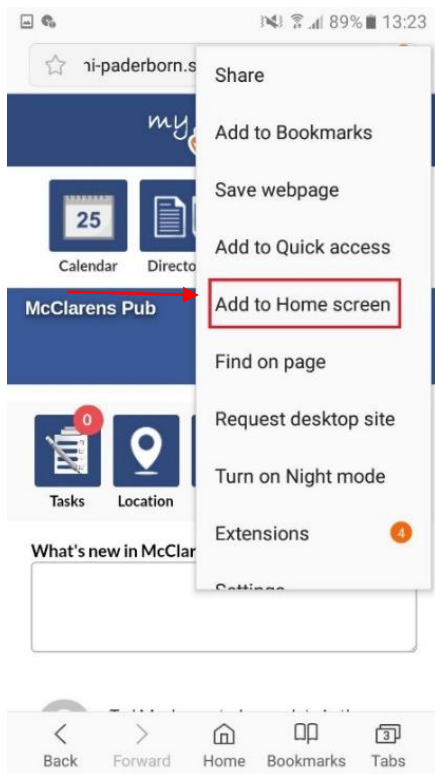
### Android



### iOS



## Android



## iOS

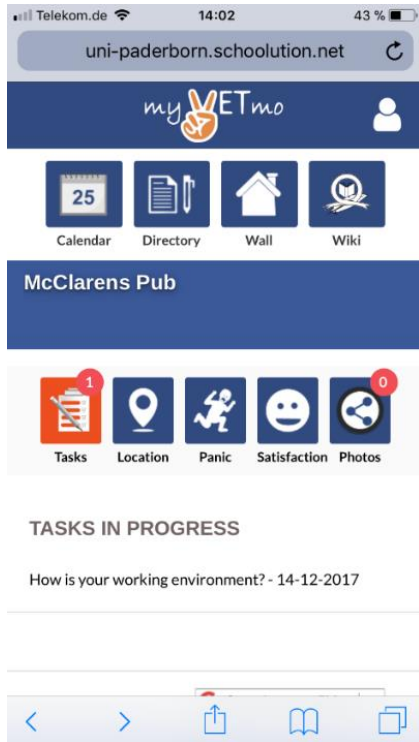


Ansonsten gibt es keine Unterschiede im Design für Android und iOS. Sobald Sie sich über die Start-Schaltfläche eingeloggt haben, gelangen Sie auf die Pinnwand. Mit Klick auf etwas in der App, wird sich Ihr Browser selbstständig öffnen.

## Eine Aufgabe bearbeiten

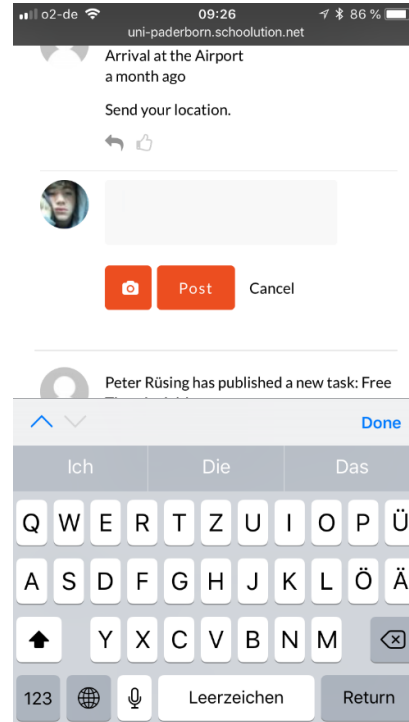
Wenn Sie auf eine Aufgabe klicken, sehen Sie die laufenden Aufgaben.

Wenn Sie eine Aufgabe bearbeiten, können Sie Nachrichten oder Fotos in Form von

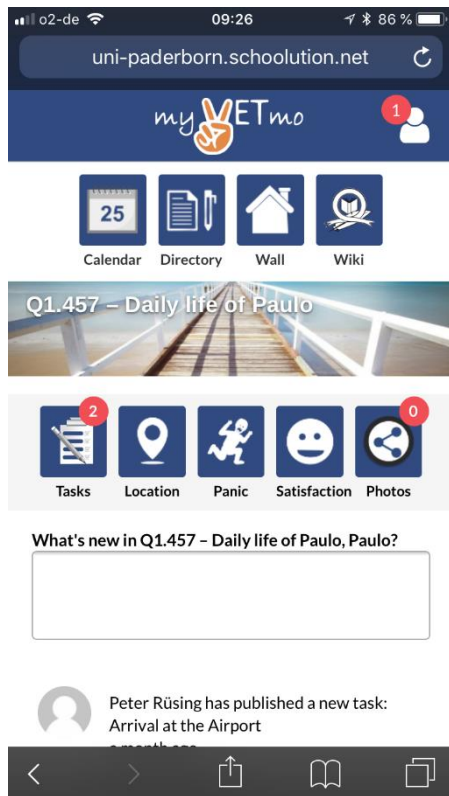


Wenn Sie eine Aufgabe abgeschlossen haben, klicken Sie auf diese und stellen auf „Abgeschlossen“.

Kommentaren unter die Aufgabenbeschreibung posten.



Nachdem Sie den Status aktualisiert haben, gelangen Sie mit Klick auf das “myVETmo“-Logo oben auf der Seite oder auf „Pinnwand“ zurück auf die Pinnwand.



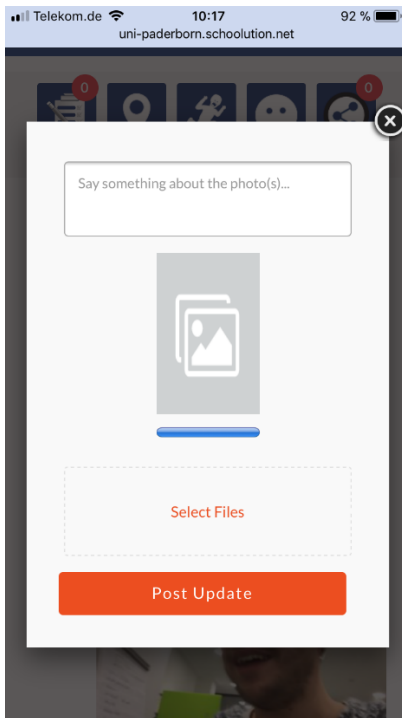
Auch hier können Sie die Aufgabe mit einem Text, Bild oder Videolink kommentieren. Text und Videolink können in das leere Feld geschrieben werden.



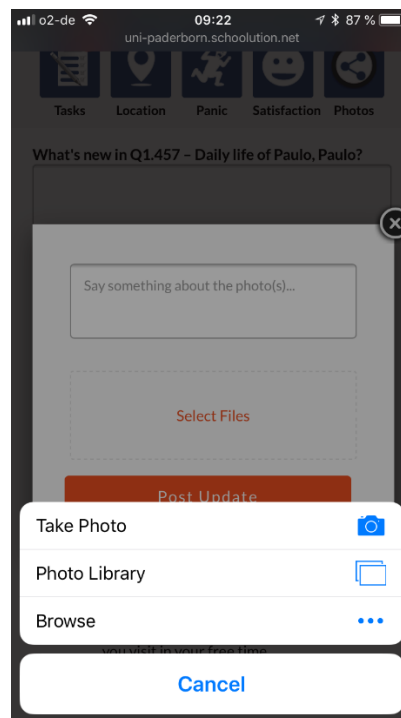
## Ein Bild hochladen

Wenn Sie ein Bild hochladen möchten, klicken Sie das Kamera-Icon unter dem leeren Feld (auf der Pinnwand oder in der Aufgabe). Es öffnet sich ein Fenster, in dem Sie wählen können, einen Text zu schreiben oder „Dateien wählen“. Wenn sie auf „Dateien auswählen“ klicken, können Sie wählen, ob Sie ein Foto aufnehmen oder vom Smartphone hochladen möchten.

### Android



### iOS



## Standort aktualisieren

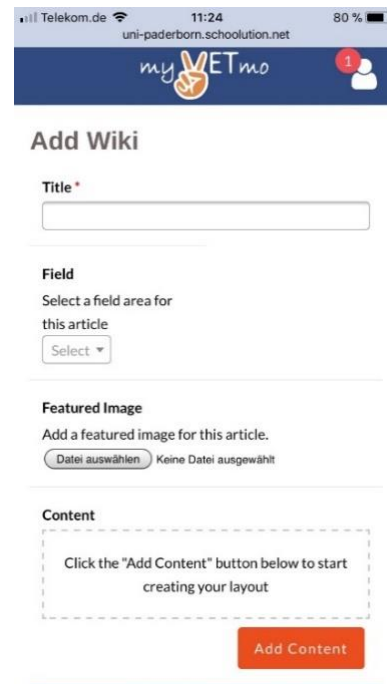
Bei manchen Aufgaben müssen Sie einen Standort angeben. Klicken Sie auf den Knopf „Standort“, dann öffnet sich eine Karte, auf der Sie Ihren Standort aktualisieren können. Hierzu suchen Sie auf der Karte den Ort, an dem Sie waren oder geben die entsprechende Adresse ein und klicken anschließend auf „Meinen Standort aktualisieren“.



TASKS IN PROGRESS

## Einen Wiki-Artikel hinzufügen

Um einen Wiki-Artikel hinzuzufügen, klicken Sie auf die "Wiki"-Schaltfläche und anschließend auf "+". Es öffnet sich eine Seite, auf der Sie einen Wiki-Artikel erstellen können. Der „Inhalt“ kann individuell gestaltet werden, Sie können wählen, einen „Abschnitt“, „Text“, eine „Datei“, ein „Bild“, „Zitat“ oder eine „Galerie“ hochzuladen. Dabei können Sie so viel Sie möchten in freier Reihenfolge hochladen. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf "Wiki hinzufügen", um den Artikel hochzuladen.



The screenshot shows a mobile interface for adding a wiki article. At the top, the status bar shows 'Telekom.de', 'uni-paderborn.schoolution.net', '11:24', and '80%'. Below the status bar is a dark blue header with the 'myVETmo' logo and a notification icon. The main content area is titled 'Add Wiki' and contains the following sections:

- Title \***: A text input field.
- Field**: A section with the text 'Select a field area for this article' and a 'Select' dropdown menu.
- Featured Image**: A section with the text 'Add a featured image for this article.' and a button labeled 'Datei auswählen' next to the text 'Keine Datei ausgewählt'.
- Content**: A dashed box containing the text 'Click the "Add Content" button below to start creating your layout' and an orange 'Add Content' button.

## Weitere Funktionen

Weitere Funktionen sind der **“Panik“-Knopf**, welcher Ihre\_n Lehrer\_in per E-Mail benachrichtigt, wenn Sie Schwierigkeiten haben, und der **“Zufriedenheits“-Knopf**, mit dem Sie Ihrem Lehrer oder Ihrer Lehrerin mitteilen können, wie es Ihnen geht.



## Projektdetails

**PROJEKTTITEL:** myVETmobility - mobilities as pathways to 'hidden competences'

**PROJEKTNUMMER:** 2016-1-DE02-KA202-003320

**PROJEKTDAUER:** 31.12.2016 - 30.12.2018

**KOORDINATOR:** Geschäftsstelle für EU-Projekte und berufliche Qualifikation der Bezirksregierung Düsseldorf (D)

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

### PARTNER

Universität Paderborn (D)

Raison Seudun Loulutuskuntayhtymä, Turku (FIN)

Tekirdag il Milli Egitim Mudurlugu (TR)

Rectorat Academie de Lille (F)

Stiftung Bildung & Handwerk, Paderborn (D)

Dirección General de Formación Profesional Inicial y

Educación Permanente. Junta de Andalucía, Seville (E)

Berufskolleg Rheydt-Mülfort für Wirtschaft und Verwaltung,  
Mönchengladbach (D)

### WEB

[www.myvetmo.eu](http://www.myvetmo.eu)

[www.uni-paderborn.de/cevet/forschung/aktuelle-projekte/myvetmo](http://www.uni-paderborn.de/cevet/forschung/aktuelle-projekte/myvetmo)

[www.ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/projects](http://www.ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/projects)



Dieses Werk ist unter einer Creative Commons Lizenz vom Typ myVETmo 4.0 International zugänglich. Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/> oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, Postfach 1866, Mountain View, California, 94042, USA.