

PRAXISPROJEKTE

MASTER E-LEARNING UND
WISSENSMANAGEMENT

2022/23

Fachhochschul-Masterstudiengang

E-Learning und Wissensmanagement



“Die systematische Weitergabe von Wissen. Offline und vor allem online. In Form von E-Learning und Wissensmanagement mit digitalen Medien. Das steht im Mittelpunkt des Studiums.”

Studiengangsleiterin Barbara Geyer

Das Studium vereint Inhalte aus den Bereichen E-Learning, Wissensmanagement und der Gestaltung von digitalen Medien. Sie lernen, Fachinhalte digital so aufzubereiten, dass Interessierte diese zur eigenen Fort- und Weiterbildung oder für die interne Kommunikation nutzen können. Das im Studium erworbene theoretische Wissen werden Sie auf vielfältige Weise in praktischen Übungen und Praxisprojekten anwenden. Damit erwerben Sie Kenntnisse, die Sie in einer Vielzahl von Branchen einsetzen können.

“Zur Wissensvermittlung gehören drei wesentliche Kompetenzen – inhaltliche, didaktische und technische.”

Departmentleiter Christian Büll



Die inhaltliche Kompetenz bringen die Studierenden für ihre jeweiligen Projekte mit. Die didaktischen und technischen Kompetenzen erwerben respektive vertiefen sie im Studiengang “E-Learning und Wissensmanagement”. Die Praxisprojekte schlussendlich kombinieren diese drei Kompetenzen in einem Anwendungsprojekt aus der Praxis und spiegeln die Kombination der für die Wissensvermittlung notwendigen Kompetenzen wider. Sie konzipieren web-basierte Projekte und setzen diese erfolgreich technisch um. In diesem Fall in den Bereichen E-Learning und Wissensmanagement.

Inhalt

1	Praxisprojekte	2
1.1	1x1 des Bildungsmanagements in der Nachhaltigen Tierhaltung Österreich	2
1.2	E-Learning Kurs: In 4 Lektionen zur korrekt zitierten Arbeit	4
1.3	Berndorf poolacademy - Die E-Learning Plattform für Berndorf Bäderbau	6
1.4	E-Learning Kurs für Studieneinsteiger*innen des Masterstudiums Disability, Diversity und Digitalisierung	9
1.5	E-Learning Feuerwehr	12
1.6	Konfliktanalyse. Konflikte erkennen, deuten und ihnen nachgehen!	14
1.7	LATIDO Help Center 2.0	17
1.8	E-Learning Wiener Neustadt	20
1.9	SuccessFactors Academy	23
1.10	„Train the Trainer“ E-Learning für den VROnSite Führungssimulator	26
1.11	Blended-Learning-Modul: Nachhaltiger Umgang mit Energie und Ressourcen	29
1.12	Lehrlingsapp wolkenpfad	32
2	Projektmitglieder - MEWM Jahrgang 2021	35
3	Projektbetreuer*innen	38
4	Verzeichnisse	39
5	Impressum	41

1x1 des Bildungsmanagements in der Nachhaltigen Tierhaltung Österreich



Projektauftraggeber*in: Nachhaltige Tierhaltung Österreich (NTÖ), Josef Fradler
Projektbetreuer*in: Barbara Geyer
Projektmitglieder: Daniela Klausner, Johanna Prodingler, Michael Prodingler

Ländliche Regionen sind laufend gefordert, sich unter Druck anzupassen. Zudem macht der globale Wettbewerb neue Formen der Kooperationen als Basis für Lernen bzw. Weiterbildung in der Landwirtschaft nötig. Es gilt, die Frage nach Veränderungen bzw. ein Herbeiführen von Veränderungen auf regionaler Ebene zu beantworten. Unterschiedliche Netzwerke können durchderartige Kooperationen entstehen und Weiterentwicklung für Betriebsführerinnen und Betriebsführer landwirtschaftlicher Betriebe möglich machen. Weiterbildung durch die NTÖ oder andere Anbieter ist somit essenziell.

Die Aufgabenbereiche im Bildungsbereich der NTÖ reichen vom Bildungsmanagement, über die Konzeptionierung bis hin zur Abrechnung von geförderten Bildungsprojekten. Der Aufbau des Transferkonzepts inkl. multimedialer Aufbereitung fußt auf der starken Fluktuation im Bildungspersonalwesen. Um unzählige Stunden für Einschulungen einzusparen, wird ein multimediales Transferkonzept mit Videos, Audios, Tutorials, etc. in der internen Bildungsplattform erstellt. Dieses steht sowohl für bestehende Mitarbeiter*innen, als auch für neue zur Verfügung.

Auftraggeber: Josef Fradler

Josef Fradler ist Obmann der NTÖ und damit für eine Amtsperiode zuständig für die Weiterentwicklung in diversen Bereichen und Sparten des Hauses der Tierzucht. Durch die Aufbereitung für Bil-

dungsmanager*innen in Form eines Kurses erhofft er sich effizientere Ressourcennutzung in Einarbeitungsphasen von neuen Mitarbeiter*innen.

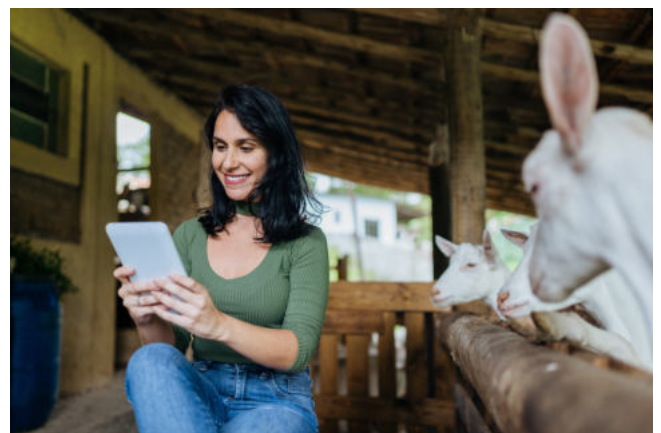


Abbildung 1: Bildung in der NTÖ



Abbildung 2: Cheat Sheet - Ein Ausschnitt

Projektverlauf

Der Projektverlauf kann in drei große Abschnitte gegliedert werden. Den Projektbeginn bildeten zahlreiche Projektbesprechungen, wo mit den ProjektmitarbeiterInnen und der Nachhaltigen Tierhaltung Österreich über die Inhalte, den Umfang und die Machbarkeit gesprochen wurde. Der zweite große Abschnitt war die Besprechung der Drehbücher zu den Kurzvideos bzw. das Storyboard für den Articulate-Kurs. Teil 3 des Projekts bilden rund 30 Cheat Sheets zu diversen Prozessen, die im Bereich der Bildung in der NTÖ ablaufen. Die Festlegung der Themen bzw. Prozesse war ein wichtiger letzter Schritt in Richtung Ziel.

Projektergebnis

Zu den Ergebnissen zählt der umfangreiche Articulate-Kurs. Dieser kann in Onboardingprozessen sowie in der laufenden täglichen Bildungsarbeit in der NTÖ eingesetzt werden. Im Kurs verarbeitet sind die drei Simpleshows zu den Themen NTÖ als Förderwerber, "Ö-Cert" sowie ISO 9001. Ein anderer großer Ergebnisteil sind die

Cheat Sheets. Diese bestehen durch die konkret ausgewählten Screenshots sowie die zusätzlichen Informationen, die immer wieder eingefügt wurden, um den Detailierungsgrad noch weiter zu erhöhen.

Fazit

Für die Nachhaltige Tierhaltung Österreich wurden speziell für den Bildungsbereich wichtige Tools geschaffen, die (künftigen) Mitarbeiter*innen den Einstieg ins Unternehmen bzw. die tägliche Arbeit erleichtern. Die Größe des Projektteams mit den diversen Professionen (Bildungsmanagement, Projektmanagement, Prozessmanagement) war optimal. Die Arbeiten konnten effizient und letztendlich zur Zufriedenheit des Auftraggebers durchgeführt werden.

Autoren*innen: Daniela Klausner, Johanna Prodinger, Michael Prodinger

E-Learning Kurs: In 4 Lektionen zur korrekt zitierten Arbeit



Projektauftraggeber*in: Fachhochschule Burgenland

Projektbetreuer*in: Prof.in(FH) Mag.a(FH) Barbara Geyer, PhD

Projektmitglieder: Jennifer Schwarz, BA; Maria Sudec, BEd; Michelle Adler, BEd

*Wissenschaftliche Arbeiten zu verfassen ist Teil eines jeden Studiums. Abhängig vom Vorwissen der Verfasser*innen wird die Aneignung oder das Auffrischen des dafür nötigen Wissens, vor allem des Zitierens, oft von einigen Hürden begleitet. Um den Studierenden der Fachhochschule Burgenland und des Austrian Institute of Management GmbH (AIM) hierfür eine Hilfestellung bereitzustellen, wurde ein E-Learning Kurs in Articulate Rise 360 mit Storyline-Elementen zum Thema "Korrekt Zitieren" entwickelt, genauer zur Zitation nach der 7. Version der American Psychological Association (APA7).*

Die Fachhochschule Burgenland und besonders die Stabstelle Instructional Design sind darauf bedacht, die Lehre für alle Beteiligten so effektiv wie möglich zu gestalten. Nachdem bereits ein E-Learning Kurs zur Findung einer Forschungsfrage gestaltet wurde, war der nächste Schritt, einen Kurs zum korrekten Zitieren bei wissenschaftlichen Arbeiten und der Anwendung von Literaturverwaltungsprogrammen zu gestalten. Dieser wurde einerseits für Personen entwickelt, die wenig bis gar keine Erfahrung mit wissenschaftlichem Arbeiten haben, andererseits können auch Personen mit Vorwissen ihr Wissen mit Hilfe des Kurses auffrischen.

Auftraggeber: Fachhochschule Burgenland

Die Fachhochschule Burgenland ist bestrebt sowohl Lehrende als auch Studierende bestmöglich in ihrem Tun zu unterstützen. Es bestand der

Wunsch die Reihe der E-Learning Kurse zum wissenschaftlichen Arbeiten weiter auszubauen, um diese den Lehrenden und Lernenden zur Verfügung zu stellen.

Grundlagen zu APA 7

Die American Psychological Association (APA) gibt als Zitierstandard den "APA-Style" vor.



Abbildung 3: Ein Storyline-Element

Projektverlauf

Der Beginn des Projektes zeichnete sich durch Gespräche mit den Auftraggeber*innen, zahlreichen Teammeetings und der Themenfindung aus, da mehrere Themenbereiche zur Auswahl standen. Durch die FH Burgenland und AIM gab es die Vorgabe das Corporate Design einzuhalten, die Inhalte des gesamten E-Learning Kurses barrierefrei zu gestalten und Szenario Elemente einzubauen. Nachdem das Thema "Korrekt Zitieren" festgelegt wurde, erfolgte die Erstellung des ersten Prototyps in Articulate Rise 360. Hierfür wurden Texte recherchiert und verfasst, Grafiken ausgewählt, Audioelemente produziert und einzelne Elemente in Articulate Storyline 360 erstellt. Gleichzeitig fand eine ausführliche Recherche zum Thema Barrierefreiheit statt, um den Kurs bestmöglich für alle Personen zugänglich zu machen. Mit Jahresbeginn wurde der 3. Prototyp fertiggestellt und von ausgewählten Personen getestet, um eventuelle Probleme noch zu beheben. Danach konnte das Projekt abgeschlossen werden.

- ☐ Sie haben gelernt zitierfähige Quellen zu identifizieren.
- ☐ Sie sind nun in der Lage, die unterschiedlichen Zitattypen zu erkennen und zu benennen.
- ☐ Weiters sind Sie nun in der Lage, sowohl Print- als auch digitale Quellen korrekt zu zitieren.
- ☐ Sie wissen nun, wo Sie sich Informationen zur Thematik besorgen können.
- ☐ Sie kennen nun Literaturverwaltungsprogramme und deren Vorteile.

Abbildung 4: Die Kursziele

Projektergebnis

Es entstand ein E-Learning Kurs in Articulate Rise 360, ausgestattet mit diversen interaktiven Ele-

menten und Audioaufnahmen. Als Abschluss steht den Studierenden ein interaktives Cheat Sheet für die wichtigsten Informationen zu Zitationen nach APA7 zum Download zur Verfügung. Der Kurs soll über die Stabstelle Instructional Design allen Lehrenden und Studierenden der FH Burgenland und des AIM zur Verfügung gestellt werden.



Abbildung 5: APA7 Cheat Sheet

Fazit

Das Spezialwissen zu Articulate konnte bereits zu Anfang seitens der FH Burgenland vermittelt werden, wodurch der Wechsel der Kontaktperson mit eben jenem Wissen keinen negativen Effekt auf den Projektverlauf hatte. Das erworbene Wissen wird auch in Zukunft noch einen großen Wert haben, sowohl für die Projektmitglieder als auch für alle Studierenden, die den Kurs nutzen werden.

Autoren*innen: Jennifer Schwarz, Maria Sudec, Michelle Adler

Berndorf poolacademy - Die E-Learning Plattform für Berndorf Bäderbau

poolacademy

Projektauftraggeber*in: Berndorf Bäderbau GmbH, Dipl.-Ing. (FH) Christian Brunner
Projektbetreuer*in: OR Mag. Robert Schrenk, Bakk. PhD
Projektmitglieder: Dipl.Päd. Lukas Schober, Ing. Rita Stampfl, MSc, Gerda Wegleitner, MA

Bereits 2021 wurde bei Berndorf Bäderbau die poolacademy ins Leben gerufen und Produktschulungen in Präsenz angeboten. Um die Mitarbeitenden und Partner in Hinblick auf die stärkere Internationalisierung besser zu erreichen, wurde mit der Geschäftsführung die Entscheidung getroffen, eine E-Learning-Plattform aufzubauen. Daher wurde im Rahmen dieses Praxisprojektes Moodle mit Unterstützung durch einen Implementierungspartner aufgesetzt und eingerichtet. Auf dieser Plattform wurden eine Startseite für externe Partnerfirmen gestaltet, Kursbereiche eingerichtet und ein Onboarding-Kurs geschaffen.

Berndorf Bäderbau baut hochwertigste Schwimmbecken aus Edelstahl, mit allem, was dazu gehört: darunter, darüber, davor, danach und drumherum. Strategisch wird die Internationalisierung vorangetrieben. Laufend werden neue Mitarbeitende eingestellt und müssen eingeschult werden. Diese durchlaufen ein strukturiertes Onboarding, welches in den ersten Tagen unabhängig der späteren Position mit dem Kennenlernen der Organisation startet. Das persönliche Onboarding blockiert die bestehenden Mitarbeitenden bei ihren operativen Aufgaben und ist sehr zeitintensiv.

Projektziele

Es war daher ein großes Anliegen des Projektauftraggebers und der internen Personalabteilung eine ressourcenunabhängige Lösung mittels E-Learning für die ersten Hintergrundinformationen

wie beispielsweise die Firmengeschichte, die Werte des Unternehmens, erste Produktinformationen und die Firmenstruktur zu finden. Aus diesem Grund war das Projektziel – neben der Gestaltung einer Startseite und der Einrichtung von Kursbereichen – die Konzipierung und Anlage eines ein-tägigen Onboarding-Kurses.



Abbildung 6: Projektteam mit Auftraggeber

Projektverlauf

Bereits bei der Projektplanung stand fest, dass das Projektteam beim Einrichten der Lernplattform von einer Implementierungsfirma unterstützt werden wird. Das Lernmanagementsystem Moodle wurde in Version 4.1 kurz vor Projektbeginn installiert und stand zeitgerecht für das Projektteam zur Verfügung. Daraus ergaben sich für die Projektteammitglieder zwei große Aufgabenbereiche. Einerseits musste die eben installierte Lernplattform gestaltet und mit den notwendigsten Inhalten bestückt werden, und andererseits wurde festgelegt, welcher Kurs im Rahmen des Projektes konzipiert und erstellt werden soll.

Einrichten der Lernplattform

Gemeinsam mit dem Implementierungspartner wurden das Design der Lernplattform und die notwendigen Plugins ausgewählt und installiert. Danach erfolgte die Festlegung der Landingpage zur Anmeldung, wobei interne Mitarbeitende direkt mittels Single Sign-On einsteigen können und nur externe Partner müssen sich per User und Passwort anmelden.

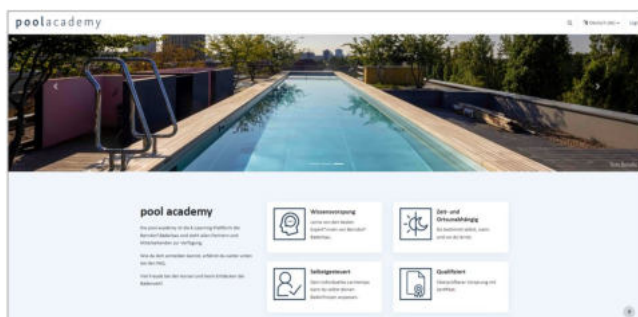


Abbildung 7: mehrsprachige Startseite

Die Startseite wurde in drei Sprachen – Deutsch, Englisch und Französisch – gestaltet und enthält neben den Links zu den sozialen Medien und der Homepage auch einen FAQ-Bereich. Nach Fertigstellung der grafischen und inhaltlichen Ele-

mente der Startseite musste auch eine Erweiterung der bestehenden Datenschutzinformation umgesetzt werden. Neben der Startseite wurde auch ein einheitliches Dashboard für alle Mitarbeitenden festgelegt. Abschließend wurden insgesamt sechs Kursbereiche eingerichtet und ein generisches Abschlusszertifikat für alle Kurse geschaffen.



Abbildung 8: Abschlusszertifikat

Konzipierung und Anlage Onboarding-Kurs

Bei der didaktischen Kursgestaltung wurden mehrheitlich Indikatoren in der Handlungsdimension *Wiedergeben & Verstehen* verortet, um für die Kursteilnehmenden einen sanften Einstieg ins E-Learning sicherzustellen. Neben der Konzipierung des eintägigen Onboarding-Kurses (~8 Stunden) wurden die erforderlichen Inhalte und Unterlagen in den Fachabteilungen der Berndorf Bäderbau GmbH eingeholt. Nachdem die Aufteilung der Inhalte in acht Module erfolgt ist, wurden insgesamt 22 H5P-Aktivitäten und zehn weitere Aktivitäten wie Feedback, Forum und Aufgaben angelegt. Zusätzlich wurde ein Video mit dem Projektauftraggeber, Dipl.-Ing. (FH) Christian Brunner, zum Thema Unternehmenswerte gedreht und drei Screencasts zur Bedienung von Softwareprodukten aufgenommen und im Kurs integriert.



Abbildung 9: Ansicht Kursmodule in Moodle

Projektergebnis

Als Projektergebnisse stehen dem Auftraggeber eine vollständig eingerichtete Lernplattform mit einer mehrsprachigen Startseite, insgesamt sechs Kursbereichen und ein didaktisch aufbereiteter Onboarding-Kurs inklusive Abschlusszertifikat zur Verfügung. Um die Übergabe der Plattform an die zukünftigen Verantwortlichen bei der Berndorf Bäderbau GmbH zu vereinfachen, wurde zusätzlich ein Handbuch mit Beschreibungen der zur Kursanlage erforderlichen Tätigkeiten verfasst.

Herausforderungen

Während des gesamten Projektablaufs gab es immer wieder Hürden zu überwinden. Gleich zu Beginn des Projektes war ein hoher Abstimmungsaufwand mit dem Implementierungspartner zu bewältigen, da keines der Projektmitglieder bisher Erfahrungen mit Moodle 4 aufzuweisen hatte und es einige Veränderungen im Vergleich zu Moodle 3 gibt. Bei diesen Terminen wurde beispielsweise auch die Anlage der Startseite in drei Sprachen abgewickelt. Nach der Implementierung der Plattform war das Thema der Benutzeranbindung zu klären. Dabei wurde festgestellt, dass auf kein be-

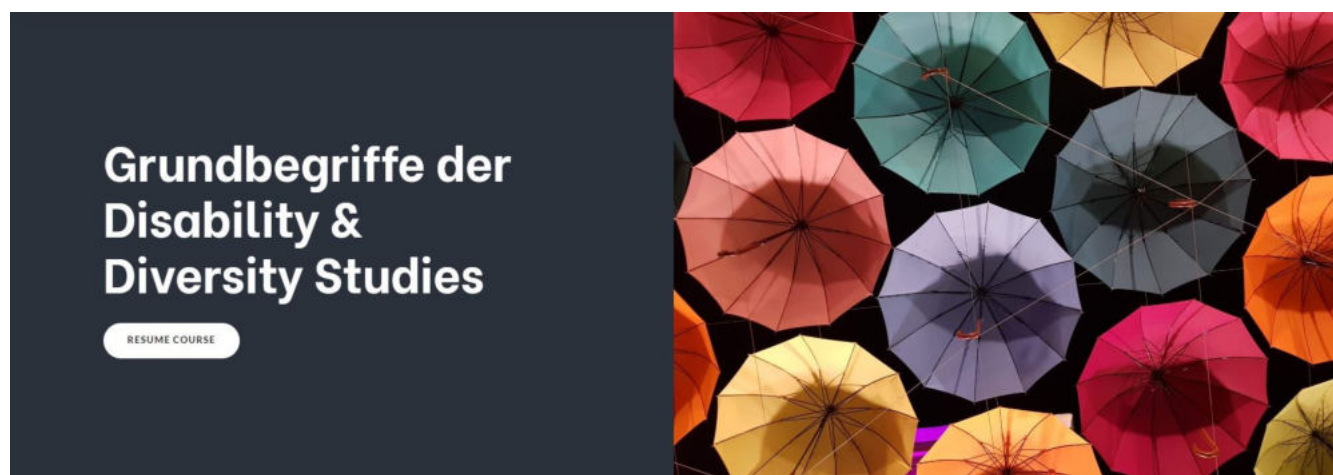
stehendes Rollenkonzept zurückgegriffen werden konnte, sondern dieses im Rahmen des Projektes neu erstellt werden musste. Die Themen konnten alle geklärt werden, auch wenn diese teilweise zu Verzögerungen im Projektplan geführt haben.

Fazit

Zum Erreichen der Projektziele waren technische, wissenschaftliche und didaktische Kompetenzen gefordert. Um diese Herausforderung zu meistern, waren ein gut strukturiertes Projektmanagement und ein ständiger Austausch der Projektmitglieder erforderlich. Da ein Projektmitglied als Produkt- und Wissensmanager bei Berndorf Bäderbau beschäftigt ist, war eine direkte Verbindung zum Projektauftraggeber und ein ständiger Informationsfluss sichergestellt. Der Projektauftraggeber Dipl.-Ing. (FH) Christian Brunner hat das Projekt von Beginn an positiv unterstützt und war Ideen und Anregungen gegenüber sehr aufgeschlossen. So konnten gemeinsam bei Projektabschluss alle gesetzten Ziele erreicht werden.

Autor*innen: Lukas Schober, Rita Stampfl, Gerda Wegleitner

E-Learning Kurs für Studieneinsteiger*innen des Masterstudiums Disability, Diversity und Digitalisierung



Projektauftraggeber*in: FH Kärnten, FH-Prof.ⁱⁿ Mag.^a Dr.ⁱⁿ habil. Susanne Dungs

Projektbetreuer*in: OR Mag. Robert Schrenk, Bakk. PhD

Projektmitglieder: Verena Komposch, Cosima Mattersdorfer

*Das Praxisprojekt E-Learning Kurs für Studieneinsteiger*innen des Masterstudiums Disability, Diversity und Digitalisierung wurde in Kooperation mit der Fachhochschule Kärnten, Studiengang Disability, Diversity und Digitalisierung durchgeführt. Der erst kürzlich gestartete Studiengang unterstützt mit diesem Angebot Studierende vor allem in der Einstiegsphase. Der Kurs kann zeit- und ortsunabhängig von den Studierenden freiwillig genutzt werden.*

Das Masterstudium Disability, Diversity und Digitalisierung verbindet Sozial- und Technikwissenschaften. Die Überschneidung der interdisziplinären Bereiche soll den Grundgedanken der Inklusion und einer selbstbestimmten Lebensführung von Menschen mit Behinderungen / Beeinträchtigung voranbringen.

Das Studium sieht fachspezifische Module vor, um die Studierenden mit den Wissensbeständen aus der je anderen Kultur vertraut zu machen. Durch den E-Learning Kurs soll den Studierenden der Einstieg in die Sozialwissenschaften, sowie in die Disability und Diversity Studies erleichtert werden.

Dafür wird Grundlagenwissen zu den erwähnten Fachbereichen bereitgestellt. Der Inhalt wird in Form von Learning Nuggets aufbereitet. Die einzelnen Fachbegriffe werden wie in einem Glossar zur Verfügung gestellt und können selbstgesteuert nach individuellem Bedarf, während der gesamten Studienzeit abgerufen werden.

Auftraggeberin: FH-Prof.ⁱⁿ Mag.^a Dr.ⁱⁿ habil. Susanne Dungs

Susanne Dungs ist Studiengangsleiterin des Masterstudiengangs Disability, Diversity und Digitalisierung und des Bachelorstudiengangs Disability und Diversity Studies an der Fachhochschule Kärnten.

le Kärnten. Im gemeinsamen Austausch mit dem Team des Studiengangs Disability, Diversity und Digitalisierung wurde aufgrund der vielfältigen Vorbildungen der Studierenden festgestellt, dass ein E-Learning Kurs die Studieneinsteiger*innen unterstützen kann.

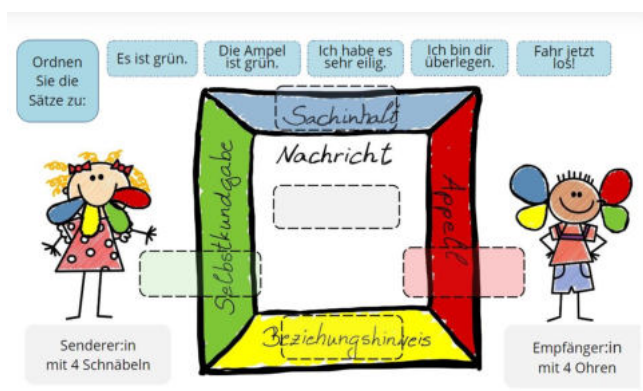


Abbildung 10: Interaktion Drag and Drop

Projektverlauf

Zu Beginn wurde das Projekt mit Susanne Dungs in die Wege geleitet und mit der Studienbereichsleitung der Fachhochschule Kärnten besprochen. Im Anschluss daran konnte auch direkt der Projektauftrag unterschrieben werden. In weiterer Folge fand der Kick-Off-Termin mit dem gesamten Team des Studiengangs Disability, Diversity und Digitalisierung statt. Dabei wurde das Projekt vorgestellt und die Rahmenbedingungen erläutert, um zu klären, welcher Content den Kurs füllen soll. Für die inhaltliche Erarbeitung wurden in einem weiteren Termin die Verantwortlichkeiten für die einzelnen Fachbegriffe besprochen. Ein Ordner zur gemeinsamen Ablage wurde bereitgestellt.

Der laufende Austausch mit dem Team des Studiengangs Disability, Diversity und Digitalisierung ermöglichte konstruktives Feedback und half dabei die Etappenziele des Projekts zu erreichen. Ein enger Austausch während der gesamten Projektphase

erfolgte unter anderem mit dem Didaktikzentrum und der IKT-Abteilung der Fachhochschule Kärnten. Diese stellte eine Lizenz für das Autorentool Articulate zur Verfügung. Der fertige Kurs wird in das bereits genutzte Learning Management System Moodle importiert und den Studierenden zur Verfügung gestellt.

Projektergebnis

Der Kurs bietet der Zielgruppe zwei unterschiedliche Module: Modul 1 – Grundlagen der Disability Studies und Modul 2 – Grundlagen der Diversity Studies. Die einzelnen Abschnitte beinhalten unterschiedlich aufbereitete Fachbegriffe zu den jeweiligen Themenbereichen.

Um die Motivation zur Absolvierung zu erhöhen werden interaktive Elemente zur Erfassung der Inhalte angeboten. Der vermittelte Inhalt kann von den Studierenden in Form von freiwilligen interaktiven Überprüfungen während oder nach Beendigung der Lektion durchgeführt werden.

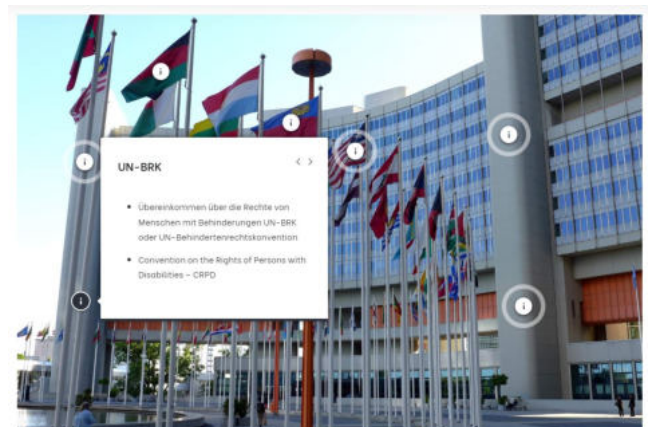


Abbildung 11: Interaktion Labeled graphic

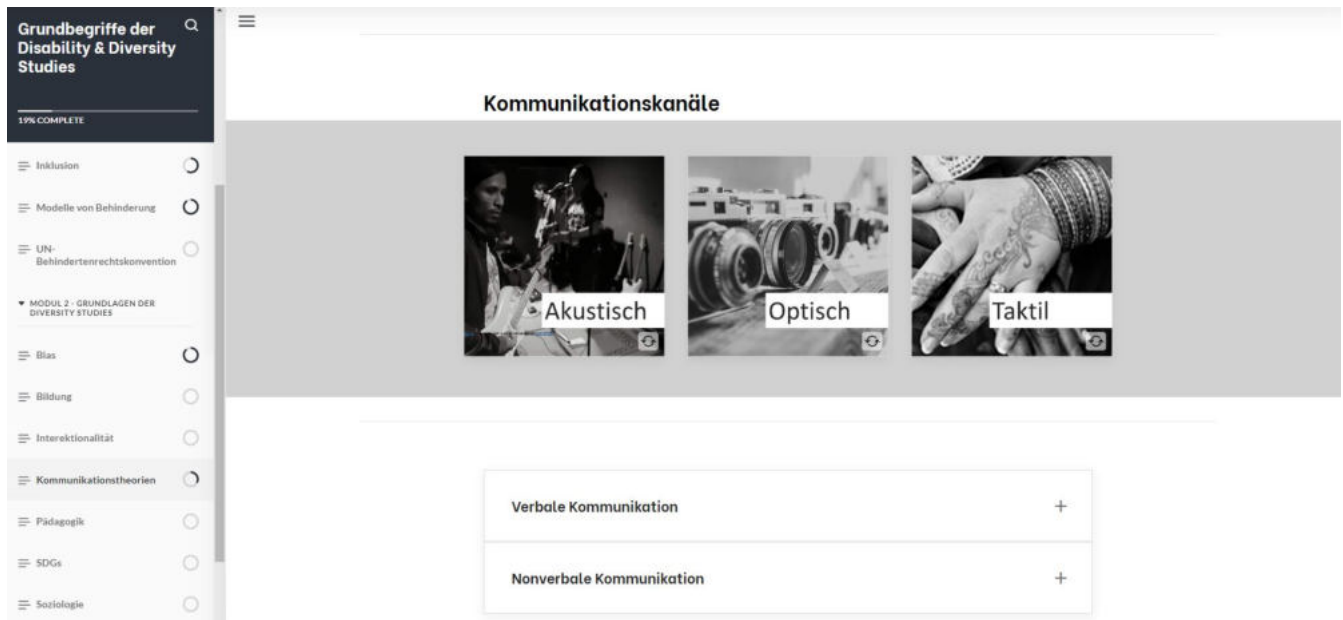


Abbildung 12: *Einblick in den Kurs*

Fazit

Die Einarbeitung in das Autorentool war einerseits sehr zeitintensiv, andererseits konnten wir dadurch unsere Kompetenzen erweitern und wertvolle Erfahrungen in der Erstellung eines E-Learning Kurses sammeln. Durch die konstruktive Zusammenarbeit mit der Fachhochschule Kärnten und der Projektbetreuung der Fachhochschule Burgenland konnten alle Hürden gemeistert und die Ziele des Projektauftrages erfüllt werden. Die erstellten E-Learning Kursmodule werden vom Projektteam an die Fachhochschule Kärnten übergeben und können den Studierenden des Studiengangs Disability, Diversity und Digitalisierung zur Verfügung gestellt werden.

Autor*innen:

Verena Komposch, Cosima Mattersdorfer

E-Learning Feuerwehr



Projektauftraggeber: Burgenländische Landesfeuerwehrschule, Mag. Philipp Werderitsch
Projektbetreuer: OR Mag. Robert Schrenk, Bakk. PhD
Projektmitglieder: Stefan Schirmer, BEd; Ingemar Stangl, BSc

Bis 2008 war im Zuge der Grundausbildung bei der burgenländischen Feuerwehr das Thema Schadstoff im Lehrplan nicht enthalten. Durch die österreichweite Reformierung der Ausbildung wurde der Kurs Branddienst/Schadstoff in die neue Truppmannausbildung aufgenommen. Allen Feuerwehrleuten (bis dato noch etwa 4000), die die alte Grundausbildung absolviert hatten, fehlte nun der Teilbereich Schadstoff, um weiterführende Kurse besuchen zu können. Um diese Ausbildungslücke möglichst rasch und effizient schließen zu können, wurde in der Burgenländischen Landesfeuerwehrschule (LFS) die Entscheidung getroffen, einen E-Learning Kurs auf der Plattform Moodle anzubieten, welcher im Zuge dieses Praxisprojektes realisiert wurde.

Die Burgenländische Landesfeuerwehrschule plant, koordiniert und führt etwa 70 verschiedene Arten von Lehrveranstaltungen durch. Jährlich werden ca. 200 Lehrveranstaltungen angeboten und von rund 5.500 TeilnehmerInnen besucht. Seit 2020 werden neben Präsenzlehrgängen, die ausschließlich an der Landesfeuerwehrschule stattfinden, auch E-Learning-Kurse angeboten, bei denen die Teilnehmer von zu Hause aus lernen und auch online Lernkontrollen absolvieren.

Auftraggeber: ABI Mag. Philipp Werderitsch

Abschnittsbrandinspektor Werderitsch führt als Schulleiter die Landesfeuerwehrschule und ist für die Ausbildungsorganisation verantwortlich.

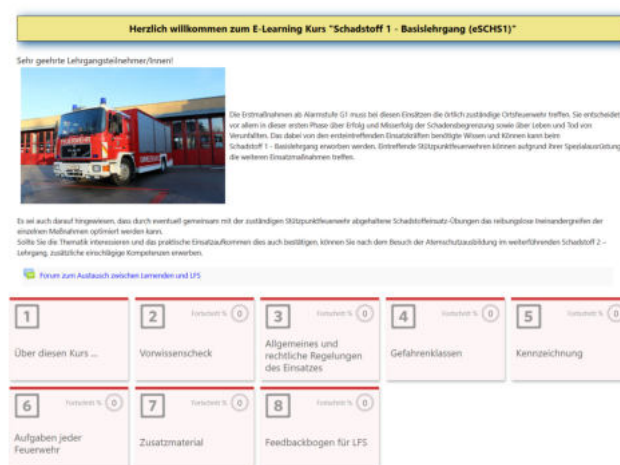


Abbildung 13: Startseite E-Learning Kurs



Abbildung 14: Projektteam mit Projektauftraggeber ABI Mag. Philipp Werderitsch

Projektverlauf

Für das Projekt war eine Laufzeit von 4½ Monaten vorgesehen, die mit einem Kick-Off Meeting mit dem Projektauftraggeber und einem weiteren Mitarbeiter startete, in der die Rahmenbedingungen und Vorstellungen seitens der LFS Burgenland erläutert wurden. Obwohl beide Projektmitglieder bei der Freiwilligen Feuerwehr engagiert sind, war es äußerst aufschlussreich, dem praktischen Unterricht des bisherigen Schadstoffkurses beiwohnen zu können. Dabei wurden viele Ideen gesammelt, die in weiterer Folge in den E-Learning Kurs eingeflossen sind. Die Inhalte des Kurses wurden teils aus den Lehrunterlagen der LFS, teils aus Videos des Bundesfeuerwehrverbandes übernommen. Dadurch wurde sichergestellt, dass die zu vermittelnden Inhalte allen Vorgaben entsprochen haben. Die didaktische Umsetzung gelang vor allem mit den vielfältigen Möglichkeiten von Moodle, wie auch mit der Implementierung von verschiedenen H5P Elementen. Dies zielte insbesondere auf die Aufrechterhaltung der Motivation der Lernenden, wie auch auf die Mannigfaltigkeit der Lehrmethoden ab.

Projektergebnis

Es wurde ein abwechslungsreicher E-Learning Kurs erstellt, mit dem die Lernenden die Lerninhalte unabhängig von Raum und Zeit in eigener Geschwindigkeit absolvieren können. Durch die abschließenden Wissensüberprüfungen wurde die Möglichkeit geschaffen, den Kurs als Voraussetzung für weiterführende Kurse anrechnen zu können.

Fazit

Durch die großartige Unterstützung seitens der LFS Burgenland konnten die gesetzten Ziele zur vollsten Zufriedenheit des Auftraggebers erreicht werden. Auch für die Projektmitglieder war es eine hervorragende Möglichkeit erstmals einen realen E-Learning Kurs unter eigener Verantwortung zu erstellen und somit wertvolle Erfahrungen für die Zukunft zu sammeln.

Autoren: Stefan Schirmer, Ingemar Stangl

Konfliktdiagnose. Konflikte erkennen, deuten und ihnen nachgehen!



Projektauftraggeber*in: Zentrum für Soziale Kompetenz an der Universität Graz,
Univ.-Prof. Mag. Dr. Sascha Ferz
Projektbetreuer*in: Prof. (FH) Mag. (FH) Barbara Geyer, PhD
Projektmitglieder: Viktoria Bauer, Daniela Gribitsch, Andrea Hafner, Helena Nekola

Wir wurden vom DISCOM-Projektpartner, dem Zentrum für Soziale Kompetenz der Universität Graz, beauftragt, die Kategorie „Konfliktmanagement“ in Form eines deutschsprachigen Onlineformates zu entwickeln. Der so entstandene Kurs auf der iMoox-Plattform der TU Graz ist grundsätzlich frei verfügbar, stellt jedoch in erster Linie eine Ergänzung zur Lehrveranstaltung „Konfliktmanagement“ des Zentrums für Soziale Kompetenz dar.

Im Rahmen des Erasmus+ Projektes Development of Interdisciplinary Skills for Cooperation and Conflict Management (DISCOM) wurde, unter der Federführung der Turība University in Riga (Lettland), die englischsprachige “SoftSkills Training App“ entwickelt. Diese App bietet, unterteilt in fünf Kategorien, Aufgaben zum Selbststudium. Der Teil Konfliktmanagement wurde von unserem Auftraggeber in das Projekt eingebracht.

Auftraggeber: Univ.-Prof. Mag. Dr. Sascha Ferz

Prof. Ferz leitet das Zentrum für Soziale Kompetenz an der Universität Graz, eine fakultätsübergreifende Einrichtung, die allen Studierenden der Universität und der Technischen Universität Graz ein umfassendes Lehrangebot zu sozialen Kompetenzen bietet. Durch kooperative, interaktive und interdisziplinäre Lernformen stärkt das Zentrum

die Kompetenzen der Studierenden in den Bereichen “Kommunikation und Selbstwahrnehmung”, “Eigensteuerung”, “Kooperation” sowie “gesellschaftliche Verantwortung”.



Abbildung 15: Projektteam

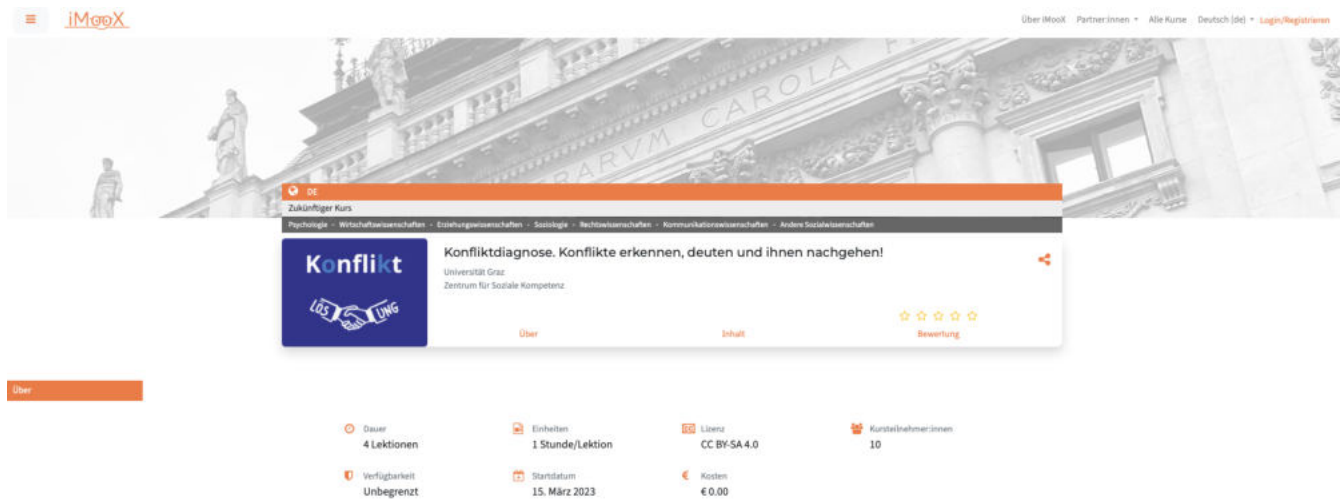


Abbildung 16: Startseite MOOC

Projektverlauf

Die vom Zentrum für das DISCOM-Projekt entwickelte Kategorie “Konfliktmanagement” sollte in adaptierter Form als deutschsprachige App angeboten werden. Für die Programmierung der App war die TU Graz als Projektpartnerin vorgesehen. Im ersten gemeinsamen Projektmeeting wurde jedoch von der App abgesehen. Grund dafür war, dass die TU Graz die iMooX-Plattform als responsives OER-Format anbietet, das auch auf mobilen Endgeräten genutzt werden kann. Ein weiterer Vorteil des iMooX-Kurses liegt in der schnellen Adaptierbarkeit und Erweiterbarkeit bzw. dass Teile des Kurses auch in die Moodle-Plattform der Universität Graz integriert werden könnten. In einem ersten Schritt wurden anhand des englischsprachigen App-Scripts die Inhalte analysiert, Kompetenzen und Lernziele definiert und die so entstandene Struktur unter Zuhilfenahme der vom Zentrum verwendeten Literatur der Autoren Friedrich Glasl und Gerhard Schwarz in vier Lektionen eingebettet. In einem weiteren Schritt wurden Lehrinhalte anhand von OERs wie PDFs, Audios, Reflexionen und Videos in Form von Storytelling

erstellt, wobei für die Produktion der Tonaufnahmen das Medienlabor der FH Burgenland genutzt wurde. Für jede Lektion wurde ein Quiz mit fünf Fragen konzipiert, sowie die zugehörigen Badges entworfen.

Projektergebnis

Der MOOC startet am 15.3.2023, erstreckt sich über vier Wochen und ist grundsätzlich im Selbststudium zu absolvieren. Der erste Kurs wird jedoch ab Startdatum als betreuter Kurs angeboten. Nach Absolvierung dieses Kurses können die TeilnehmerInnen,

- verschiedene Konfliktarten unterscheiden,
- Konflikte einer Eskalationsstufe von Glasl zuordnen,
- geeignete Instrumente zur Konfliktlösung verwenden,
- sowie das Konzept der Gewaltfreien Kommunikation anwenden.

Fazit

Eine Herausforderung war der einerseits offene TeilnehmerInnenkreis über die iMoox-Plattform, andererseits jedoch die Grundidee, vertiefende Inhalte für Studierende des Zentrums zu konzipieren. Dem wurde insofern Rechnung getragen, als in der ersten Lektion ein Basic-Sheet zur Verfügung gestellt wird bzw. die Lektionen auch einzeln abgeschlossen werden können. Eine weitere Herausforderung war die Entwicklung der Materialien, vor allem der Videos. Es hat sich gezeigt, dass es einer vertiefenden Auseinandersetzung mit dem Thema OER bedarf. Wir möchten uns für das in uns gesetzte Vertrauen, sowie die hervorragende Betreuung durch den Auftraggeber und die TU Graz als Betreiberin der iMoox-Plattform bedanken. Herzlichen Dank auch an die Mitarbeiter des Medienlabors der FH Burgenland für ihre Unterstützung bei den Audioaufnahmen.

Autorinnen: Viktoria Bauer, Daniela Gribitsch, Andrea Hafner, Helena Nekola

LATIDO Help Center 2.0



Projektauftraggeber: Stefan Speiser, Latido Health Tech GmbH
Projektbetreuer: Dr. Julian Fischer
Projektmitglieder: Mag. Elisabeth Franc, Fabian Futscher, BEd

*LATIDO bietet österreichischen Wahlärzten und -ärztinnen Unterstützung im Arbeitsalltag durch eine webbasierte Praxissoftware. In der Medizin ist die Zeit immer knapp und manchmal finden sich die User*innen in der sehr umfangreichen Software nicht sofort zurecht. Exzellenter Support ist der USP von LATIDO, das Support-Team ist jedoch nicht rund um die Uhr erreichbar. Deshalb soll künftig zusätzlich ein jederzeit verfügbares Online Help Center geboten werden. Im Rahmen des Projekts wurde hierfür ein passendes Tool eruiert, implementiert und ausgewählte Inhalte kreiert sowie eingebettet.*

LATIDO ist eine All-in-One Software-Lösung für die Ordinations- und Patientenverwaltung von Wahlärzten und -ärztinnen. Aufgrund der vielen Features und Nutzungsmöglichkeiten müssen Neukunden und -kundinnen umfassend eingeschult und betreut werden. Eine wichtige Stütze ist hierbei der kostenlose Support von LATIDO. Da jedoch die Anzahl an Benutzer*innen mittlerweile stark gestiegen ist, soll dieser durch die Einrichtung eines klar strukturierten Online Help Centers unterstützt werden.

Auftraggeber: Stefan Speiser

Stefan Speiser ist Gründer und CEO der Latido Health Tech GmbH. Vor ca. 8 Jahren erkannte er, dass am österreichischen Markt noch eine All-in-One Weblösung fehlt, um Wahlärzte und -ärztinnen zu unterstützen. Daraufhin entwickelte er mit seinem Team eine stark individualisier-

bare Praxissoftware. Die kontinuierliche Weiterentwicklung der Software sowie exzellenter Kundensupport haben für ihn oberste Priorität. Mittlerweile konnten mehr als 1.300 Wahlärzte und -ärztinnen für die Software begeistert werden.



Abbildung 17: Projektteam

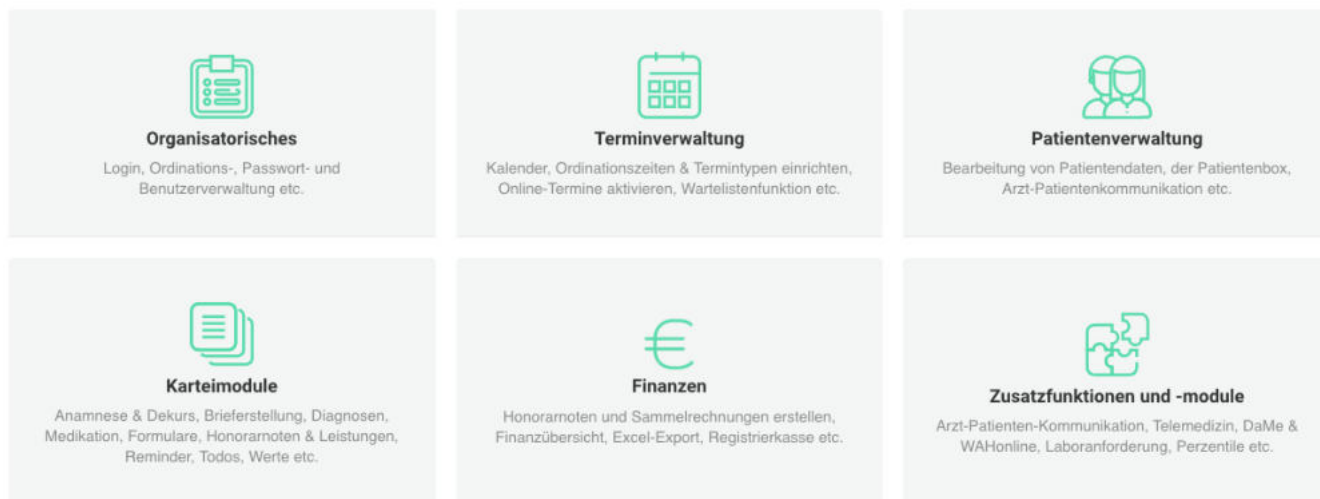


Abbildung 18: Einblick in die Help Center Kategorien

Projektverlauf

Die Studierende Elisabeth Franc ist Teil des Customer Success Teams bei LATIDO. Nachdem sie den Bedarf für ein neues Online Help Center bei LATIDO mit ihrem Chef Stefan Speiser geklärt hatte, holte sie ihren Studienkollegen Fabian Futscher, Sonderschulpädagoge an einer Wiener Mittelschule, mit ins Boot, um das Help Center im Rahmen des FH-Praxisprojekts gemeinsam umzusetzen. Das Projekt startete mit einigen Koordinierungsbesprechungen innerhalb des Projektteams und zwischen Projektteam und Auftraggeber. Nachdem Eckpunkte wie die technischen Anforderungen an das Online Help Center, die Art der Inhalte und der ungefähre Umfang geklärt waren, wurde der Projektauftrag unterfertigt. Anschließend wurden, in enger Absprache mit dem Auftraggeber, ein Lastenheft und eine Nutzwertanalyse erstellt, um das geeignetste Online-Tool auswählen und anschaffen zu können. Die Wahl fiel auf das kostenpflichtige Wordpress Theme „KnowAll“ der Firma „HeroThemes“, welches explizit zur Erstellung von Online Help Centern oder Wissensdatenbanken entwickelt wurde. Nach der

Installation wurde das Theme an die firmenspezifischen Bedürfnisse (Design, Struktur etc.) angepasst. Es folgte die Erarbeitung einer geeigneten Help Center Struktur (Startseite, Kategorien und Unterkategorien) sowie die Ausarbeitung eines inhaltlichen Grob- und Feinkonzepts. Um das Support-Team möglichst rasch zu entlasten, priorisierte das Projektteam bei der Auswahl der Inhalte die häufigsten Kundenanfragen zur Software sowie jene Themen, für die der Support am meisten Zeit aufwendet. Nach der Auswahl und dem Kauf eines geeigneten Mikrofons begann das Projektteam mit der Erstellung des Contents (Screencasts mit Ton sowie Textanleitungen mit Screenshots). Die Screencasts wurden mit dem „QuickTime Player“ aufgenommen und mit „DaVinci Resolve“ bearbeitet. Eine Kollegin des LATIDO Support-Teams gab regelmäßig Feedback zu den erstellten Inhalten und auch der Projektauftraggeber wurde laufend über Fortschritte informiert. Nach der Einarbeitung des Feedbacks konnten die Inhalte erfolgreich in das Help Center integriert werden. Das Design des Online Help Centers wurde gegen Ende des Projekts nochmals in Absprache mit dem

LATIDO Team adaptiert. Am Projektende wurden die erstellten Daten sowie alle Informationen zum Help Center zur weiteren Wartung und Gestaltung an das LATIDO Team übergeben.

Projektergebnis

Das Ergebnis des Projekts ist ein übersichtliches Online Help Center, welches an das Corporate Design von LATIDO angepasst wurde. Es ist intuitiv zu bedienen und führt per AJAX-Live-Suche schnell zur gesuchten Hilfestellung. Im Rahmen des Projekts wurden für die Kunden und Kundinnen von LATIDO knapp 70 Help Center Artikel und 17 Screencasts, welche auf die Plattform "Vimeo" hochgeladen, teilweise in Kapitel unterteilt und anschließend in das Help Center eingebettet wurden, erstellt. Das Online Help Center ist unter dem Link help.latido.at aufrufbar.

sche Wissen zur Konzeption des Help Center Aufbaus, der qualitativen Aufbereitung der Help Center Artikel und Produktion der Screencasts sowie Know-how über Usability Kriterien speziell für Digital Immigrants, welche einen großen Teil des LATIDO Kundenstamms ausmachen. Durch die Vielzahl an Aufgaben, welche koordiniert werden mussten, konnten die Projektteam-Mitglieder ihre Projektmanagement-Skills stark ausbauen. Da die Zusammenarbeit sowohl innerhalb des Teams als auch mit dem Projektauftraggeber und dem Projektbetreuer sehr gut verlaufen ist, konnten alle Projektziele erreicht werden.

Autor*innen: Elisabeth Franc, Fabian Futscher

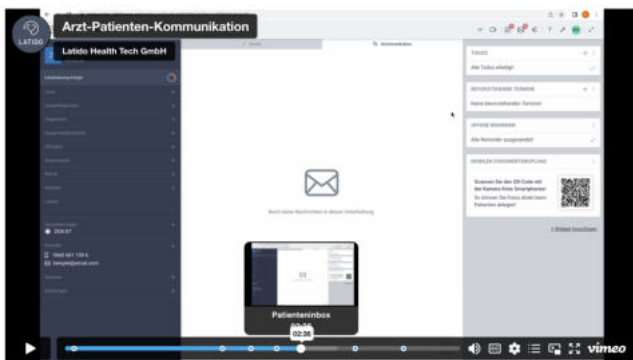


Abbildung 19: Screencast mit Kapitel-Unterteilung

Fazit

Um die Projektziele zu erreichen, waren viele ineinandergreifende Komponenten wichtig; einerseits das fachliche Wissen zu den Funktionen der LATIDO Software, dem Umgang mit WordPress, Vimeo und dem Videoschnittprogramm DaVinci Resolve, andererseits aber auch das didakti-

E-Learning Wiener Neustadt



Projektauftraggeber*in: Magistrat der Stadt Wiener Neustadt, Franz Horvath, MAS MBA
Projektbetreuer*in: OR Mag. Robert Schrenk, Bakk. PhD
Projektmitglieder: Stephanie Dopler, MEd und Magdalena Biegelbauer, BA

*In einer Organisation ist es wichtig, dass bestimmtes Wissen, Fähigkeiten und Fertigkeiten im Umgang mit digitalen Anwendungen vorhanden sind. Um dieses Wissen den neu ankommenden oder auch langjährigen Mitarbeiter*innen zugänglich zu machen, bedarf es einer Strategie, die diese Prozesse der Wissensvermittlung unterstützt. Die Plattform E-Learning Wiener Neustadt ist ein neu integrierter Pfeiler im Zuge dieser Strategie.*

Die Abteilung Organisationsentwicklung und IT des Magistrats der Stadt Wiener Neustadt beschäftigt sich mit der Entwicklung und Implementierung von Strategien zum Thema Wissensmanagement. Die Wichtigkeit dieses Bereiches rückt immer mehr in den Vordergrund, weshalb die Überlegungen zu der Fragestellung “Wie können wir Wissen speichern, verteilen und neu generieren?” am Beginn der Überlegungen zu diesem Projekt standen. Vor allem die Schaffung einer einheitlichen Wissensbasis für neue sowie langjährige Mitarbeiter*innen in Bezug auf spezifische Programme des Magistrates ist eines der Hauptanliegen der Abteilung.

Ausgangssituation und Ziel des Projektes

Das Projekt E-Learning Wiener Neustadt verfolgte das Ziel, eine E-Learning Plattform für das Magistrat der Stadt Wiener Neustadt zu entwickeln. Bis dato gab es noch keine einheitliche Strategie

im Bereich E-Learning, weshalb es notwendig war, im Vorfeld genaue Ziele und Grenzen zu setzen. Zusammen mit einem Expertenteam aus Mitarbeitern der Abteilung Organisationsentwicklung und IT wurde ein Konzept erstellt und ein Rahmen für dieses Projekt abgesteckt, das zum Endergebnis einen E-Learning Piloten auf der eigenen LMS-Plattform führte.



Abbildung 20: Screenshot von Articulate

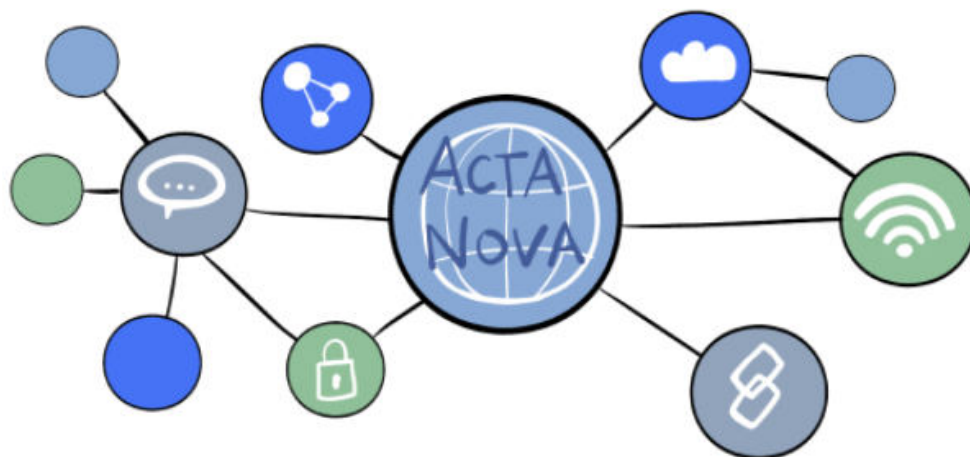


Abbildung 21: *Acta Nova Basiskurs*

Projektverlauf

Der Startschuss für dieses Projekt fiel im Sommer 2022. Gemeinsam mit dem Expertenteam der Abteilung Organisationsentwicklung und IT wurden die Bedürfnisse Ziele in Bezug auf magistrats-interne E-Learning Angebote analysiert und darauf aufbauend ein Konzept entwickelt. Dieses umfasste die Einrichtung einer auf WordPress basierten LMS-Plattform, sowie einen Kurspiloten. Dabei wurden vom Auftraggeber spezifische Anforderungen in Bezug auf das LMS (u.a. Kosteneffizienz, Usability, Sicherheitsvorgaben) gestellt, die zu erfüllen waren. Anhand einer Nutzwertanalyse konnte ein passendes System gefunden werden.

Das Thema des E-Learning Piloten sollte einen möglichst hohen Nutzen für die Mitarbeiter*innen des Magistrates haben. Aus diesem Grund wurde die Entscheidung getroffen, eine Basisschulung für das Dokumentenmanagement-System Acta Nova, das sich derzeit in einigen Abteilungen zusätzlich noch in einer Implementierungsphase befindet, zu

konzipieren und umzusetzen. Im Zuge der digitalen Transformation, die auch vor dem öffentlichen Sektor nicht Halt macht, soll dieses System zukünftig von allen neu hinzukommenden Mitarbeiter*innen genutzt werden können. Um einen möglichst guten Transfer des Wissens in die Praxis zu ermöglichen, wurde ein asynchrones Kursdesign entwickelt, welches den Einstieg in den Kurs jederzeit möglich macht und aus verschiedenen Formaten (Videos, Handbücher, Simulation) besteht.

Projektergebnis

Mit Projektabschluss konnten eine an das Corporate Design angepasste und individualisierte LMS-Plattform sowie ein fertiger E-Learning Kurspilot (Basisschulung Acta Nova) übergeben werden.

Die Basisschulung Acta Nova gliedert sich in folgende Module:

Modul 1 Grundlagen: In diesem Modul werden die Vorteile sowie der Aufbau und die Struktur von Acta Nova mit Hilfe von animierten Videos

gezeigt. Die Teilnehmer*innen erfahren warum es sich lohnt, sich mit dem Programm auseinanderzusetzen.

Modul 2 Basisfunktionen: Das zweite Modul zeigt das Programm. In Form von Screencasts werden die wichtigsten Funktionen durchbesprochen. Zusätzlich dazu werden Handbücher zum Download bereitgestellt, die die Teilnehmer*innen als Nachschlagwerke nutzen können.

Modul 3 Wissensüberprüfung: Im Modul 3 kommen die Teilnehmer*innen selbst ins Tun. Anhand eines Praxisbeispiels absolvieren sie kurze Aufgaben, die sie in einer Art Simulation des Programmes lösen. Zusätzlich gibt es ein Abschlussquiz. Im Anschluss erhalten sie ein Zertifikat.

Durch den Mix von verschiedenen Elementen wie animierte Videos (inkl. H5P-Inhalte), Screencasts, Handbüchern und der Simulation wurde versucht, den Selbstlernkurs abwechslungsreich zu gestalten. Außerdem steht den Teilnehmer*innen jederzeit die Möglichkeit offen, mit dem Fachexperten in Verbindung zu treten, der als erster Ansprechpartner schon vorab Kontakt aufnimmt, und Fragen zu stellen.

Zusätzlich dazu wurde im Zuge der Übergabe des Projektes der Wissensmanager in der Abteilung in das LMS-System eingeschult sowie Angebote für erwerbbar Kurse (z.B. Office) eingeholt, die auch in die Plattform eingebunden werden sollen.

Herausforderungen/Besonderheiten

Als besondere Herausforderung hat sich ergeben, dass das System, das wir implementieren, besondere Sicherheitsstandards ermöglichen musste. So wurde zusätzlich ein Plugin installiert, das diese Standards für eine webbasierte Plattform erfüllt.

Bei der Gestaltung des E-Learning Piloten "Basis-schulung Acta Nova" war es für das Projektteam

außerdem herausfordernd, sich in das Programm Acta Nova einzuarbeiten. Da dieses vom Aufbau und der Struktur her nicht mit einem Standardprogramm vergleichbar ist, war eine enge Zusammenarbeit mit dem Fachexperten, der das Team in das Programm einschulte, notwendig.

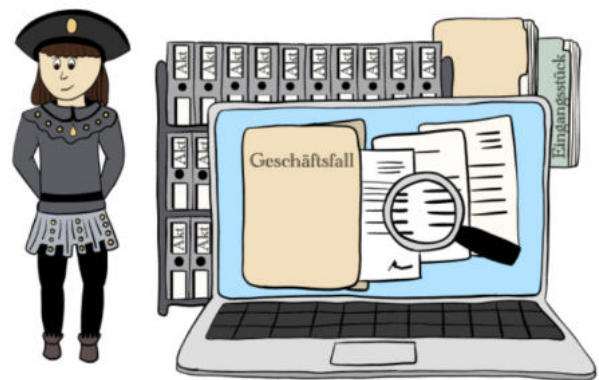


Abbildung 22: Screenshot von einem Video

Fazit

Das Magistrat der Stadt Wiener Neustadt setzt mit viel Elan die Strategie zur Digitalen Transformation in der Verwaltung um. Dabei wird von allen Beteiligten vor allem auf ein gelingendes Change Management und die Einbindung der Mitarbeiter*innen in die Prozesse geachtet. Wir sind mit den Ergebnissen aus diesem Projekt sehr zufrieden und freuen uns, dass wir einen Beitrag leisten durften. Ein herzlicher Dank gilt dem Expertenteam mit Claus Kraupa, Franz Horvath, Dieter Lackner-Gansberger, Korab Thaci und Patrick Pöcho, die uns bei der Umsetzung dieses Projektes unterstützt und dieses erst ermöglicht haben.

Autoren*innen:

Stephanie Dopler, Magdalena Biegelbauer

SuccessFactors Academy



Projektauftraggeber*in: International tätiges Unternehmen, Ing. Enikő Hajdúová

Projektbetreuer*in: Dr. Julian Fischer

Projektmitglieder: Mgr. Barbora Motyková, Olena Krump, Denise Reinprecht, BA

International tätiges Unternehmen, mit Hauptsitz in der Schweiz beschäftigt rund 2000 Mitarbeitende in 60 Ländern. Als führendes HR IT-System wird das SuccessFactors (SF) benutzt. Angesichts der Tatsache, dass das derzeitige Schulungsmaterial zu SF veraltet, nicht ansprechend und nicht interaktiv ist, wurde die Entscheidung getroffen, interaktive E-Learnings zu implementieren. Im Rahmen des Projekts wurden die E-Learnings für drei Zielgruppen Mitarbeitende, Vorgesetzte und Personalabteilung mit Hilfe des Autorentools Articulate Storyline 360 erstellt.

Das Unternehmen setzt SF als das führende HR IT-System ein. Da die gesamte Organisation das System täglich nutzt, benötigt das Unternehmen eine angemessene Schulung über die akkurate Verwendung des Systems. Ziel des Projekts ist die Erstellung von interaktiven E-Learnings für drei Interessengruppen: Mitarbeitende, Vorgesetzte und Personalabteilung. Die E-Learnings werden in erster Linie in der Einführungsphase der neuen Mitarbeitenden eingesetzt. Zusätzlich stellen die E-Learnings Hilfsmittel für Fragen rund um das SF dar. Dadurch sinkt der Aufwand für Beseitigen von Problemen für das globale HR Team.

Auftraggeberin: Frau Ing. Enikő Hajdúová

Frau Hajdúová ist als Managerin für das globale HR IT-System, SuccessFactors zuständig. Sie ersuchte uns, interaktive Onboarding-E-Learnings über das HR IT-System für HR, Mitarbeitende und

Vorgesetzte zu entwickeln. Am Ende sollen somit vor allem die neu eingestellten Mitarbeitende auf interaktive Art und Weise befähigt werden, selbstständig in dem SF zu arbeiten.

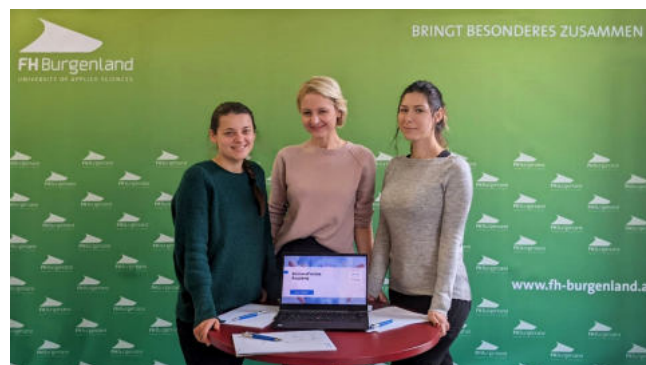


Abbildung 23: Projektteam

Learning Objectives

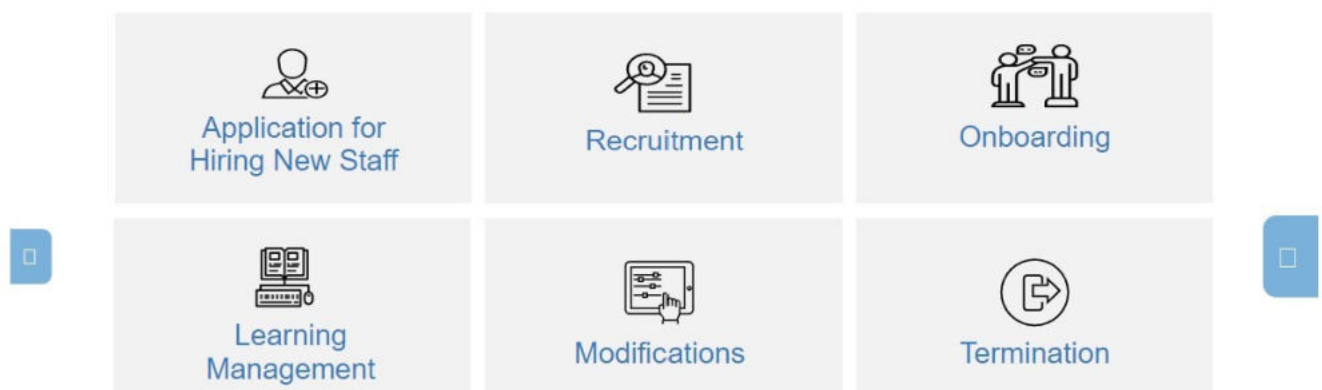


Abbildung 24: Vorgesetztenmodul

Projektverlauf

Der Projektverlauf kann in drei große Abschnitte gegliedert werden. Den Projektbeginn bildete eine Abstimmung der Rahmenbedingungen des Projekts. Die Studierenden mussten zu Beginn mit der Auftraggeberin eine NDA unterschreiben. Erst danach erhielten sie eine Lizenz für die Software Articulate Storyline 360. Bei der Erstellung der E-Learnings wurde strikt darauf geachtet die Corporate-Design-Richtlinien einzuhalten, um die Corporate Identity sicherzustellen. Anschließend wurde während des Kick-Off-Meetings die Ziele des Projektes, die Ausgangssituation und die zukünftige Vorgehensweise erklärt.

Der zweite und auch größte Teil des Projekts war, neben den damit verbundenen projektorganisatorischen Aufgaben, die Erstellung und laufende Arbeit an den E-Learnings. Das Rohmaterial wurde dem Projektteam in dieser Phase jede zweite Woche zur Verfügung gestellt. Es wurden zu Beginn wöchentliche Treffen vereinbart, um den Fortschritt zu verfolgen und Feedback seitens der Auftraggeberin einzuholen. Die Projektmitglieder

hatten die E-Learnings unter Berücksichtigung des vorgegebenen Zwecks, der Vorlage und des Beispiel-E-Learnings zu erstellen. Dadurch wurde ein einheitliches Look-and-Feel gewährleistet. Nach den Vorgaben durften auch nur ausschließlich firmeninterne Bilder oder Screenshots des SF verwendet werden. Im Laufe des Projekts wurden wir mit fortschreitender Zeit mit mehreren arbeitstechnischen und organisatorischen Herausforderungen konfrontiert, welche jedoch größtenteils mit Flexibilität und neuen Strategien gemeistert werden konnten.

Projektergebnis

Konkret entstanden die Lerninhalte für drei Module: E-Learning für Vorgesetzte, HR und Mitarbeitende. Der Schwerpunkt lag auf der Erstellung praxisorientierter interaktiver Inhalte, die unmittelbar in der täglichen Arbeit eingesetzt werden können. Die Lerninhalte wurden im Kontext der Aufgaben im Mitarbeiterlebenszyklus konzipiert, was das Anwenden neuen Wissens erleichtert. Klare Navigation, kurze interaktive Lernein-

heiten, der Bezug der Lernziele der Module zu den Aufgaben am Arbeitsplatz, Verfolgung des Lernfortschritts und die persönliche Ansprache sollen die MA motivieren, selbstgesteuert, orts- und zeitunabhängig die E-Learnings zu absolvieren und neue Kenntnisse anzuwenden. Die Lernenden können das Lernpfad, abhängig von ihren konkreten Zielen selbst bestimmen und jederzeit auf die nötigen Lerneinheiten zurückgreifen.

Fazit

Es war ein sehr forderndes, jedoch sehr lehrreiches und interessantes Projekt. Bei der Umsetzung haben wir aus erster Hand die Schwierigkeiten der Praxis erlebt, sich mit ihnen auseinandergesetzt und unsere „lessons learned“ in das weitere Berufsleben ableiten können. Wir haben unter anderem von der Praxis mit dem Autorentool Articulate Storyline 360 profitiert, das sehr viele Möglichkeiten für die Gestaltung interaktiver E-Learnings bietet, aber auch eine lange Einarbeitungszeit erfordert, um das volle Potenzial des Tools nutzen zu können. Außerdem haben wir einige Erfahrungen im Bereich der Zusammenarbeit, der Projektplanung und dem Projektmanagement im Zuge des gesamten Projektverlaufs sammeln dürfen. Die ganzen vier Monate boten eine ausgesprochen umfangreiche Lernerfahrung, die wir nicht mehr missen möchten.

Autorinnen: Barbora Motyková, Olena Krump, Denise Reinprecht

„Train the Trainer“ E-Learning für den VROnSite Führungssimulator



Projektauftraggeber*in: M²D MasterMind Development GmbH
Projektbetreuer*in: Dr. Julian Fischer
Projektmitglieder: Andreas Peer, Christoph Gastner, Claudia Egger

*Als Teil der Umgestaltung der Trainer beziehungsweise Operatorausbildung für das Tool „VROnSite Führungssimulator“ zu einem Blended-Learning Kurs wurde im Rahmen dieses Praxisprojekts ein betreuter dreiwöchiger online Selbstlernkurs auf der Lernplattform Moodle erstellt und mit einer Pilotgruppe getestet. Am Ende des gegenständlichen Projektes steht ein eLearning Kurs zur Verfügung, welcher die Teilnehmer*innen optimal auf das abschließende Präsenztraining und die Tätigkeit als Operator (Trainer) von Weiterbildungen mit dem VROnSite Führungssimulator vorbereitet.*

Der VROnSite Führungssimulator unterstützt Führungskräfte von Einsatzorganisationen (z.B. Rettung und Feuerwehr) im Rahmen der Aus-, Fort- und Weiterbildung. Der Führungssimulator besteht aus den folgenden drei Modulen:

Szenario-Editor: Mit dem Editor können am Desktop unterschiedliche Szenarien erstellt und bearbeitet werden.

Operator-Tool: Mit dem Operator-Tool kann der Operator (Trainer) während des Trainings direkt mit der Szene und mit den Trainees interagieren.

Nachbesprechungs-Tool: Das gesamte Training wird als Video inklusive aller relevanten Informationen wie z.B. zurückgelegte Wege oder die Sichtbereiche der Trainees zur Verfügung gestellt.

Der Operator (Trainer) muss alle drei Module bedienen können und zusätzlich die Trainees während des Trainings supporten. Am Ende des Kurses besitzen zukünftige Operatoren optimalerweise

die Kompetenz, Szenarien zu erstellen, sowie Trainings durchzuführen und diese im Anschluss mit dem Nachbesprechungs-Tool zu machen. Weiters lernen die Absolvent*innen des Kurses relevante Inhalte, welche für die Funktion des Operators im Umgang mit den Trainees höchst relevant sind (Stichwort: motion sickness). Gerade dieser Aspekt wird in der Operatorenschulung schwerpunktmäßig behandelt.

Auftraggeber: M²D MasterMind Development GmbH

Die M²D MasterMind Development GmbH entwickelt und bietet hochprofessionelle Produkte und Dienstleistungen im Rahmen der Aus-, Fort- und Weiterbildung von Einsatzorganisationen an. Zusätzlich dazu wird laufend an europaweiten Forschungsprojekten der Forschungsprogramme KI-RAS, H2020 oder HEU mitgearbeitet.

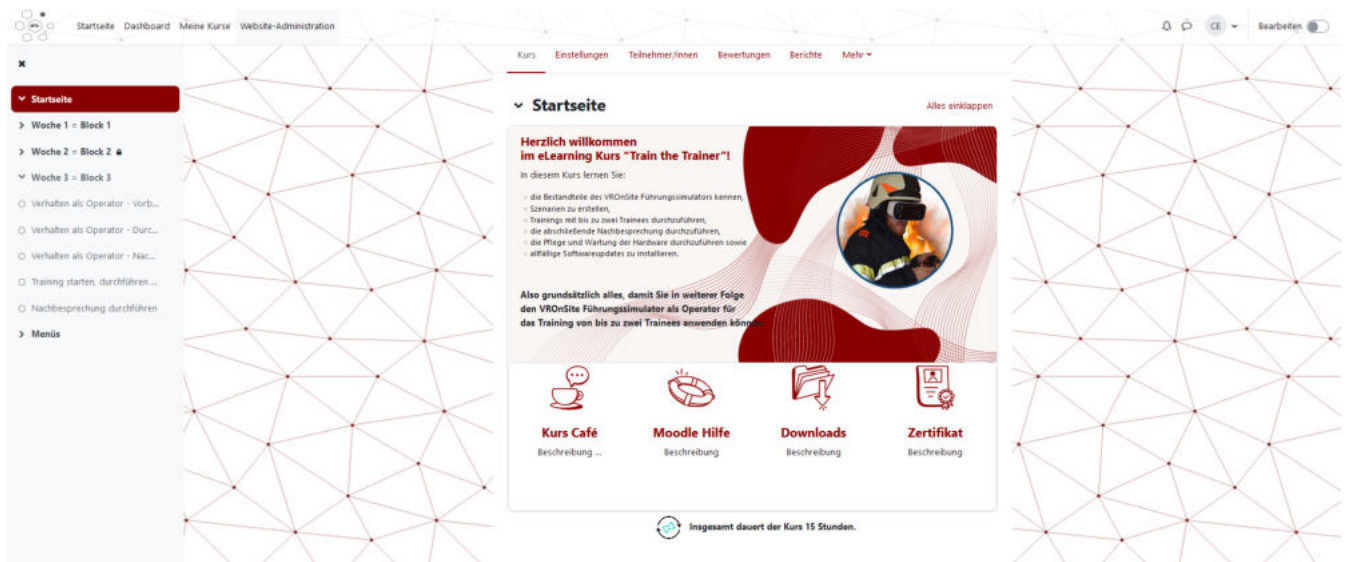


Abbildung 25: Train the Trainer für VROnSite Kursstartseite

Projektverlauf

Im Sommer 2022 startete das Projekt mit einem Kick-off Meeting gefolgt von einem Kick-off Workshop, indem alle Rahmenbedingungen wie Zielgruppen, konkrete Inhalte, Tools, Zeitplan, Ziele und Vorgehensweise etc. abgeklärt und erarbeitet wurden. Anhand der Ergebnisse aus dem Workshop wurde ein Grobkonzept entwickelt. Neben der Erstellung des Konzeptes stand auch die Auswahl der passenden Lernplattform und Autorentools zur Verfügung. Nach der Auswahl der Tools und der Abnahme des Grobkonzepts wurde parallel am Feinkonzept und an den Storyboards gearbeitet. Anschließend wurden didaktisch aufbereitete Inhalte visuell und audiovisuell umgesetzt. Dies beinhaltete die Erstellung und Nachbearbeitung von Lernvideos, die mit dem Tool H5P als interaktive Videos mit integrierter Wissensüberprüfung umgesetzt wurden. In weiterer Folge wurde ein Server für die Lernplattform Moodle aufbereitet und mit der Kursimplementierung begonnen. Zuletzt wurde der Moodle-Kurs nochmal grafisch

überarbeitet und eine Evaluation, sowie ein automatisierter Zertifikatdownload als Erfolgsbestätigung für die erfolgreiche Kursteilnahme eingerichtet. Mit 02.01.23 begann der dreiwöchige Pilotgruppentest, bestehend aus 11 Teilnehmer*innen und 3 zukünftigen Kursleiter*innen der Johanniter Ausbildungs- und Forschungs GmbH sowie den Vertriebspartnern YconX GmbH und PROEinsatz. Die Inhalte wurden planmäßig wöchentlich freigeschaltet und die Teilnehmer*innen wurden von uns durch den Kurs geleitet. Zusätzlich zu wöchentlichen Feedbackschleifen wurde am Ende des Kurses, ergänzend zur im Kurs integrierten Kursevaluation, auch ein etwas umfangreicherer Fragebogen ausgeschickt. Abschließend wurde das Feedback aus dem Pilotgruppentest eingearbeitet und der Abschlussbericht inklusiver einer Auflistung möglicher Weiterentwicklungsvorschläge für den Kurs angefertigt.

Projektergebnis

Im Rahmen dieses Projekts ist ein kompakter, effektiver und attraktiver online Selbstlernkurs entstanden, der Teilnehmende optimal auf die Tätigkeit als Operator des VROnSite Führungssimulators vorbereitet. Die Inhalte des Kurses wurden so aufbereitet, dass definierte Lernabschnitte in sich abgeschlossen sind und mit einer in die bereitgestellten Lernvideos integrierten Lernerfolgskontrolle überprüft und dokumentiert werden. Die Inhalte des Kurses können von den Teilnehmenden beliebig oft abgerufen werden und stellen die Grundlage für den nachfolgenden abschließenden Präsenz-Workshop dar. So konnte die Präsenzzeit durch den eLearning Kurs um zumindest 70% reduziert werden, was dieses Dienstleistungsangebot noch flexibler macht. Der neue „Train the Trainer“ oder „Train the Operator“ Kurs wird bereits seit Mitte Jänner 2023 operativ in einem Feuerwehrlandkreis in Deutschland, bei einem Vertriebspartner und bei den beiden H2020 Projekten METICOS (<https://meticos-project.eu/>) und PALAEMON (<https://palaemonproject.eu/>) für die Operatoren Ausbildung eingesetzt.



Abbildung 26: *Train the Trainer eLearning für VROnSite Projektteam*

Fazit

Trotz eines knappen Zeitplans war es uns möglich einen attraktiven Kurs zu implementieren, der den Auftraggeber ausgesprochen zufriedenstellt. Es war eine spannende Erfahrung, die uns es ermöglicht hat, unsere persönlichen Stärken einzubringen, voneinander zu lernen, Kontakte zu knüpfen und die Inhalte des Studiums anhand eines realen Projektes fächerübergreifend anzuwenden.

Wir bedanken uns für die hervorragende Zusammenarbeit bei der Firma M²D sowie bei der Johanner Ausbildungs- und Forschungs GmbH und den Vertriebspartnern YconX GmbH und PROEinsatz.

Autor*innen: Claudia Egger, Christoph Gastner, Andreas Peer

Blended-Learning-Modul: Nachhaltiger Umgang mit Energie und Ressourcen



Projektauftraggeberin: Stiftung für Wirtschaftsbildung - Mag. Philipp Ringswirth
Projektbetreuerin: Prof.ⁱⁿ(FH) Mag.^a(FH) Barbara Geyer, PhD
Projektmitglieder: Desiree Tchoryk, BA; Simon Huber, BA

Im Praxisprojekt wurde ein Blended-Learning-Modul für die 2. Klasse der Sekundarstufe I für das Fach „Geografie und wirtschaftliche Bildung“ entwickelt, welches im Rahmen des Schul-pilot Wirtschaftsbildung der Stiftung für Wirtschaftsbildung im Schuljahr 2023/2024 an teilnehmenden Schulen in ganz Österreich zum Einsatz kommen soll. Das Modul deckt den Unterrichtsstoff eines ganzen Semesters ab und soll mit den Präsenzphasen im Klassenzimmer verschränkt werden. Die Lernstrecke wurde auf der Lernplattform chabaDoo umgesetzt.

Auftraggeberin

Auftraggeberin des Projekts ist die Stiftung für Wirtschaftsbildung. Im Rahmen des Projekts „Wirtschaft erleben“ unterstützt die Stiftung für Wirtschaftsbildung die alltägliche Wirtschaftsbildung in der schulischen Allgemeinbildung in Österreich. Sie will mit ihren Aktivitäten alle jungen Menschen dazu befähigen, im Laufe ihres Lebens und in ihren unterschiedlichen Rollen in der Wirtschaftswelt mündig, kritisch, selbstständig, verantwortungsbewusst und kompetent an der nachhaltigen Entwicklung und Gestaltung der Wirtschaft und der Gesellschaft mitzuwirken.

Projektverlauf

Das Projekt startete mit einem Kick-Off-Meeting mit dem Projektteam, einem Vertreter der Stiftung sowie einem externen Fachexperten, der die inhalt-

liche Ausarbeitung begleitete, in den Räumlichkeiten der Stiftung.



Abbildung 27: Projektteam & Philipp Ringswirth
von der Stiftung für Wirtschaftsbildung

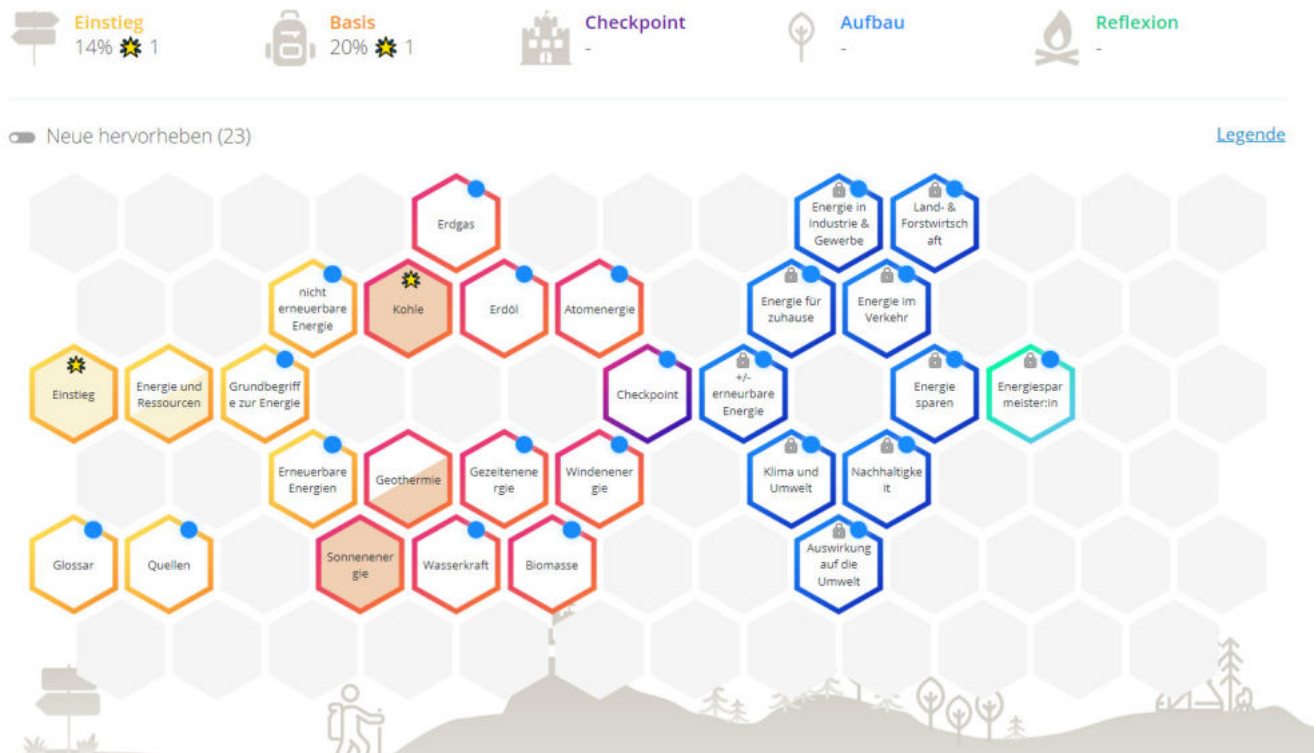


Abbildung 28: Lernstrecke in chabaDoo

Im Zuge des Kick-Offs wurden die Rahmenbedingungen und Ziele abgesteckt, die Erwartungen aller Beteiligten geklärt und Deadlines für die einzelnen Meilensteine des Projekts festgelegt. Um das Projekt nach Wünschen der Auftraggeberin und den Vorschriften der Fachhochschule entsprechend umsetzen zu können, fanden regelmäßige Feedbackschleifen statt. Am Beginn des Projekts stand eine Literaturrecherche zu den auszuarbeitenden Themen und die Projektmitglieder testeten die Lernplattform chabaDoo. Anschließend wurde ein Grobkonzept erstellt, welches seitens der Stiftung und der Projektbetreuerin abgenommen wurde. Die inhaltliche Ausarbeitung des Feinkonzepts wurde durch regelmäßige Feedbacktreffen mit dem externen Fachexperten begleitet. Die Lernstrecke in chabaDoo wurde im Rahmen der begleitenden Lehrveranstaltung präsentiert.

Projektergebnis

Für den Schulpiloten der Stiftung für Wirtschaftsbildung wurde ein Blended-Learning-Modul zum Kompetenzbereich „Nachhaltiger Umgang mit Energie und Ressourcen“ im Stiftungsdesign über die Lernplattform chabaDoo umgesetzt. Die österreichische Plattform ermöglicht eigenverantwortliches und individualisiertes Lernen. Der Kurs umfasst eine Lernstrecke bestehend aus 26 Lernwaben und wird durch zwei Waben mit einem Glossar und den verwendeten Quellen ergänzt. Um eine möglichst zielgruppengerechte Aufbereitung zu gewährleisten, enthält die Langstrecke viele alltagsnahe Beispiele. Weiters wurden ein Stadt- und ein Landkind als Avatare eingesetzt, um Identifikationsfiguren für die Schüler*innen zu schaffen. Nach dem Einstieg in die Lernstrecke erarbeiten

sich die Schüler*innen selbstständig eine Basis, die mit einer Wissensüberprüfung abgeschlossen wird. Anschließend vertiefen die Schüler*innen die Inhalte in der Aufbauphase und reflektieren das Gelernte. Um die Lernstrecke auch im fächerübergreifenden Unterricht einsetzen zu können, sind die Inhalte teilweise vernetzt mit anderen Schulfächern wie Englisch, Deutsch und Mathematik und es wird ein Ausblick auf Schulfächer wie Chemie und Physik gegeben. Im Sinne eines Blended-Learning-Ansatzes wechseln die Lehrerinnen von der Rolle der Wissensvermittler:in zum Coach. Die Wabenstruktur der Lernplattform ermöglicht die Aufbereitung der Inhalt in sehr kleine Lernmodule. Dies bietet den Lehrer:innen die Möglichkeit, die zu erarbeitenden Inhalte an den Unterrichtskontext und die Bedürfnisse der Schüler:innen anzupassen. Zudem haben die Schüler:innen die Möglichkeit, sich entsprechend ihrer persönlichen Interessen in bestimmte Themenbereichen zu vertiefen. Begleitend zur Lernstrecke wurde für die Lehrer*innen ein Handbuch mit Hintergrundinformationen und didaktischen Hinweisen für die Präsenzphasen erstellt.

Fazit

Da beide Projektmitglieder nicht als Lehrende tätig sind, war die inhaltliche Aufbereitung in einer altersgerechten Sprache eine besonders große Herausforderung, welche aber bewusst in Kauf genommen wurde. Die begleitenden Feedbackschleifen waren vor allem dahingehend sehr hilfreich und brachten viel konstruktives Feedback, welches laufend in das Projekt eingearbeitet werden konnte. Eine weitere Herausforderung bestand in der konkreten Umsetzung auf der Lernplattform chabaDoo: Da diese noch relativ jung ist und sich noch in der Entwicklungsphase befindet, sind viele Plug-ins noch nicht vollständig ausgereift. Zwar gibt es viele kleine Aktivitäten, die zur Vertiefung der theoretischen Basis eingesetzt wer-

den können, jedoch gibt es vor allem hinsichtlich der optischen Gestaltung einige Einschränkungen. Dies betrifft neben der Layoutierung von Text vor allem auch die Einbettung und Formatierung von Bildern: Diese lassen sich im System selbst nicht formatieren, was für die Umsetzung vieler Ideen leider etwas hinderlich war. Positiv anzumerken ist jedoch, dass chabaDoo sehr an der Weiterentwicklung der Lernplattform interessiert ist und sich dafür auch Zeit für ein abschließendes Feedbackgespräch genommen hat.

Autoren:innen: Desiree Tchoryk, Simon Huber

Lehrlingsapp wolkenpfad



Projektauftraggeber*in: Verein zur Entwicklung der digitalen Zukunftsbildung, Dr. Stefan Bauer
Projektbetreuer*in: Dr. Julian Fischer
Projektmitglieder: Julia Dorninger, BA / Marina Winkler, BA

Der Verein zur Entwicklung der digitalen Zukunftsbildung wurde 2021 gegründet und bietet Lehrlingen über eine mobile App eine nutzerfreundliche Lernumgebung, um sich Wissen über außerschulische Themen anzueignen. Derzeit existieren 5 Module, welche in Form von Kurzvideos und Micro Learning Einheiten vermittelt werden. Im Frühjahr wurde das erste Pilotprojekt mit 50 Lehrlingen in Kooperation mit einem oberösterreichischen Unternehmen durchgeführt. Anhand des Feedbacks aus dem Pilotprojekt, soll die App nun weiterentwickelt und mithilfe von Gamification das Lernerlebnis für die Jugendlichen verbessert werden.

Auftraggeber des Projekts ist der Verein zur Entwicklung der digitalen Zukunftsbildung. Dieser setzt sich zum Ziel, Lehrlinge über eine mobile App Dinge zu lehren, die in der Schule zu kurz kommen. Dabei werden Themen wie Finanzbildung, Ernährung, Umgang mit Emotionen und Gefühlen, bishin zu Arbeitskommunikation vermittelt. Die erste Pilotphase fand im Frühjahr 2022 statt. Im Rahmen des Praxisprojekts soll für die App ein Gamification Konzept erarbeitet und anhand eines Klick-Prototypen grafisch umgesetzt werden. Das ausgearbeitete Konzept soll bei der nächsten Iteration gemeinsam mit den Programmierern realisiert werden, um dadurch das Lernerlebnis der Lehrlinge positiv zu beeinflussen.



Abbildung 29: Kick-Off Event

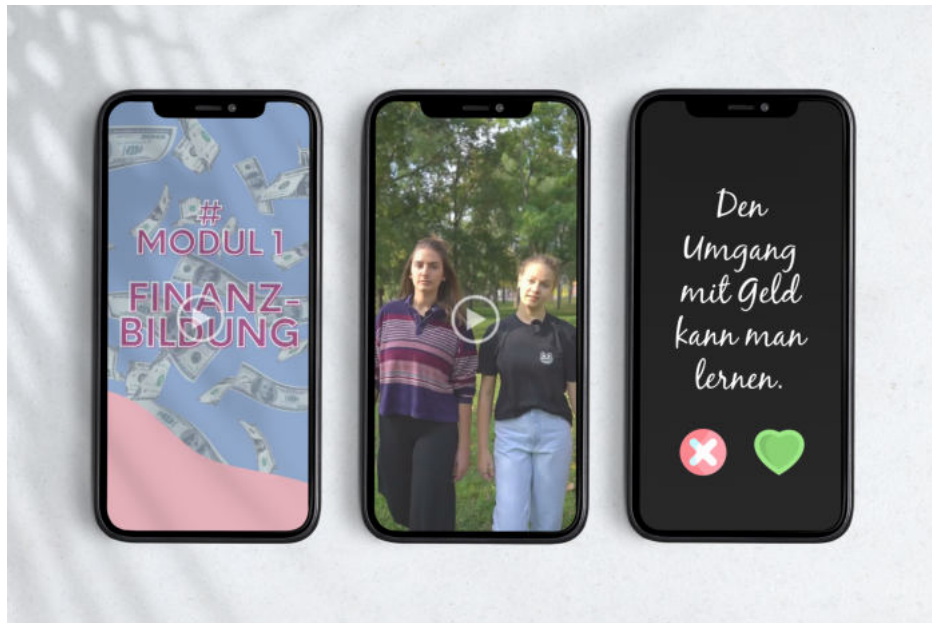


Abbildung 30: Gamificationbeispiel

Projektverlauf

Das Projekt startete im August 2022 mit einem Kick-Off Event unter dem Titel “Lessons Learned” an der Wirtschaftsuniversität Wien. In einem workshopartigen Setting wurden die Ziele und die grobe Vorgehensweise für die nächste Projektphase mit allen Projektbeteiligten besprochen, aber auch die Möglichkeit eines näheren Kennenlernens geboten. Insgesamt sind 15 Personen an dem Projekt beteiligt, welche sich aus einer heterogenen Gruppe zusammensetzen. Anwesend waren neben den Gründer*innen des Vereins und den Schauspielern*innen, welche die Lehrlinge in den Videos verkörpern, auch noch der Videoproduzent, die für die wissenschaftlichen Inhalte der Module zuständigen Expert*innen, die App-Programmierer von Kula, sowie Julia Dorninger seitens der FH Burgenland. Im Rahmen des Kick-Offs wurde insbesondere die erste Pilotphase reflektiert und gemeinsam Verbesserungen für die zweite Version der App erarbeitet. Durch Gruppenarbeiten konnten

sich die Projektbeteiligten untereinander kennenlernen, aber auch den gegenseitigen Blickwinkel auf das Projekt näher erläutern. Beispielsweise setzen hinsichtlich der Ausgestaltung der App die für die Inhalte zuständigen Expert*innen andere Schwerpunkte als die für die technische Umsetzung der App zuständigen Programmierer. Insgesamt war es ein sehr arbeitsintensiver Nachmittag, bei dem sich alle Beteiligten gut einbrachten. Der erste Meilenstein in der Projektarbeit war geschafft und nun konnte die inhaltliche Arbeit starten. Im weiteren Verlauf fokussierte sich die Projektarbeit auf die Inhalte der App und insbesondere das Feedback der Jugendlichen wurde analysiert und ausgewertet. Begleitend dazu wurden das Projekthandbuch und das Grobkonzept erstellt. Es fanden regelmäßige Teammeetings mit Dr. Bauer statt, die alle online abgehalten wurden. Der Projektbetreuer - Dr. Julian Fischer - wurde in regelmäßigen Abständen über den aktuellen Fortschritt des Projekts informiert und weitere Abstimmun-

gen fanden im Rahmen der Lehrveranstaltung statt. Nach der Auswertungsphase entstanden im Rahmen des Feinkonzepts erste Ideen und grafische Annäherungen an die Gamifizierung der App. Insbesondere wurde nochmals die Zielgruppe analysiert und Personas kreiert. Ebenso flossen die Erkenntnisse aus dem Stand der Forschung mit ein, bei dem das Forschungsinteresse "attraktive Gamifizierungselemente für die Generation Z" im Mittelpunkt stand. Aufbauend auf dem Konzept wurde das Modul 1 Finanzbildung analysiert und ein weiteres Konzept für die ganze App erstellt. Anhand des Konzepts wurden Mock-Ups angefertigt, welche den Anforderungen des UX-Designs entsprechend grafisch umgesetzt wurden.

Projektergebnis

Auf Basis der Rückmeldungen von 50 Lehrlingen aus dem Pilotprojekt wurde sowohl ein Gamification Konzept für die App insgesamt als auch für das Modul Finanzbildung im Speziellen erarbeitet. Ausgehend von diesem Konzept wurden Mock-Ups konzipiert und ein Klick-Dummy grafisch gestaltet. Der Kurs enthält unterschiedliche Arten der Wissensüberprüfungen, weiters wurden vielfältige Gamificationelemente wie beispielsweise ein vorgegebener Lernpfad, Badges und Ranglisten, als auch die Möglichkeit zum Punktesammeln eingebaut. Die Punkte können in weiterer Folge unternehmensintern gegen Urlaubstage, Tankgutscheine oder ein Mittagessen in der Mensa eingetauscht werden.

Fazit

Durch das Engagement und die Expertise der Studierenden, sowie die enge Zusammenarbeit mit Dr. Stefan Bauer, konnten die gesetzten Ziele zur vollsten Zufriedenheit des Auftraggebers umgesetzt werden. Die Ergebnisse aus dem Praxisprojekt sollen im nächsten Jahr in Zusammenarbeit mit den App-Programmierern umgesetzt werden,

um den Lehrlingen ein besseres Lernerlebnis zu ermöglichen und sie zu motivieren, die Module gänzlich zu absolvieren, damit viele Jugendliche von dem Lernprogramm profitieren können.

Autorinnen: Julia Dorninger, Marina Winkler

Projektmitglieder - MEWM Jahrgang 2021

1x1 des Bildungsmanagements in der Nachhaltigen Tierhaltung Österreich



Ing. Michael PRODINGER MED
Projekt- und Bildungsmanager /
Hochschule für Agrar- und
Umweltpädagogik



Ing. Johanna PRODINGER MED
Geschäftsführerin / Nachhaltige
Tierhaltung Österreich



Daniela KLAUSNER BSc
Studiengangsassistentin / Ferdinand
Porsche Fern FH

E-Learning Kurs: In 4 Lektionen zur korrekt zitierten Arbeit



Jennifer SCHWARZ, BA
Mitarbeiterin Personalentwicklung-
Seminarbetreuung / Kuratorium
Wiener Pensionisten-Wohnhäuser



Maria SUDEC, BEd
Pädagogische Fachkraft / Volkshilfe
Niederösterreich



Michelle ADLER, BEd
Lehrerin / Bildungsdirektion
Steiermark

Berndorf poolacademy - Die E-Learning Plattform für Berndorf Bäderbau



Dipl.Päd. Lukas SCHOBER
Produkt- u. Wissensmanager /
Berndorf Bäderbau



Ing. Rita STAMPFL, MSc
Hochschullehrerin / Fachhochschule
Burgenland



Gerda WEGLEITNER, MA
Supervisor Therme / St. Martins
Therme Lodge

E-Learning Kurs für Studieneinsteiger*innen des Masterstudiums Disability, Diversity und Digitalisierung



DIⁱⁿ Verena Komposch, BA
Junior Researcher / FH Kärnten /
Carinthia University of Applied
Sciences



Cosima Mattersdorfer, BA
Junior Researcher / FH Kärnten /
Carinthia University of Applied
Sciences

E-Learning Feuerwehr



Stefan SCHIRMER, BEd
Lehrer / Bildungsdirektion
Burgenland



Ingemar STANGL, BSc
Systemadministrator /
Bundesministerium für
Landesverteidigung

Konflikt diagnose. Konflikte erkennen, deuten und ihnen nachgehen!



Viktoria BAUER, BEd
Lehrerin / Bildungsdirektion
Burgenland



Mag. Daniela GRIBITSCH
Budgetreferentin / Universität Graz



Andrea HAFNER, BEd
Lehrerin / Bildungsdirektion
Steiermark



Mag. Helena NEKOLA
Mitarbeiterin Studieninformation
Vizerektorat für Lehre /
Wirtschaftsuniversität Wien

LATIDO Help Center 2.0

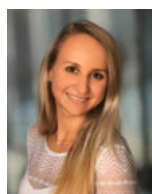


Mag. Elisabeth FRANC
Customer Success Managerin /
Latido Health Tech GmbH



Fabian FUTSCHER, BEd
Sonderschulkursleiter /
Bildungsdirektion Wien

E-Learning Wiener Neustadt



Stephanie Dopler, MEd
Lehrerin / Bildungsdirektion
Niederösterreich



Magdalena Biegelbauer
Customer Education and Loyalty
Manager / smaXtec animal care
GmbH

SuccessFactors Academy



Mgr. Barbora MOTYKOVÁ
Digital Learning Specialist / Kistler
Instrumente AG



Olena KRUMP



Denise REINPRECHT, BA
Öffentlicher Dienst / Land
Burgenland - Amt der
Burgenländischen Landesregierung

„Train the Trainer“ E-Learning für den VROnSite Führungssimulator



Ingⁱⁿ Claudia EGGER, BA
Junior eLearning-Consultant /
common sense - eLearning &
training consultants GmbH



Christoph GASTNER, BEd
Lehrer / Bildungsdirektion
Niederösterreich



Mag. (FH) Andreas PEER, MBA
Geschäftsführender Gesellschafter /
M²D MasterMind Development
GmbH

Blended-Learning-Modul: Nachhaltiger Umgang mit Energie und Ressourcen



Desiree TCHORYK, BA
Senior Talent Development
Specialist / emarsys eMarketing
System GmbH



Simon HUBER, BA
Junior eLearning-Consultant /
common sense - eLearning &
training consultants GmbH

Lehrlingsapp wolkenpfad



Marina WINKLER, BA
Lehrerin, Gründerin der Lernapp
wolkenpfad / Bildungsdirektion
Wien



Julia DORNINGER, BA
E-Learning Expertin / Pädagogin,
Grafikdesignerin

Projektbetreuer*innen



Dr. Julian Fischer

Chief Product Owner bei Rewe International und langjähriger externer Lektor an der FH Burgenland



Prof.ⁱⁿ(FH) Mag.^a(FH) Barbara Geyer, PhD

Studiengangsleiterin des Masterstudienganges E-Learning und Wissensmanagement und Leiterin der Stabstelle Instructional Design an der FH Burgenland



OR Mag. Robert Schrenk, Bakk. PhD

Mitarbeiter des Bundesministeriums für Bildung, Wissenschaft und Forschung im Bereich "Infrastruktur, Portale, IT-Services und Bildungstechnologien für Schulen, IT-Recht", externer Lektor an der FH Burgenland und Präsident der Digitalen Bildungsgesellschaft.

Verzeichnisse

Abbildungsverzeichnis

1	Bildung in der NTÖ	2
2	Cheat Sheet - Ein Ausschnitt	3
3	Ein Storyline-Element	4
4	Die Kursziele	5
5	APA7 Cheat Sheet	5
6	Projektteam mit Auftraggeber	6
7	mehrsprachige Startseite	7
8	Abschlusszertifikat	7
9	Ansicht Kursmodule in Moodle	8
10	Interaktion Drag and Drop	10
11	Interaktion Labeled graphic	10
12	Einblick in den Kurs	11
13	Startseite E-Learning Kurs	12
14	Projektteam mit Projektauftraggeber ABI Mag. Philipp Werderitsch	13
15	Projektteam	14
16	Startseite MOOC	15
17	Projektteam	17
18	Einblick in die Help Center Kategorien	18
19	Screencast mit Kapitel-Unterteilung	19
20	Screenshot von Articulate	20
21	Acta Nova Basiskurs	21
22	Screenshot von einem Video	22
23	Projektteam	23
24	Vorgesetztenmodul	24
25	Train the Trainer für VROnSite Kursstartseite	27
26	Train the Trainer eLearning für VROnSite Projektteam	28
27	Projektteam & Philipp Ringswirth von der Stiftung für Wirtschaftsbildung	29
28	Lernstrecke in chabaDoo	30
29	Kick-Off Event	32
30	Gamificationbeispiel	33

Abkürzungsverzeichnis

AIM	Austrian Institute of Management GmbH.
APA7	Zitierstandard nach American Psychological Association, 7. Version.
FAQ	steht für Frequently Asked Questions - in Deutsch "häufig gestellte Fragen". Es handelt sich um eine Zusammenstellung von Informationen zu besonders häufig gestellten Fragen, häufig auftretenden Problemen.
HR	Human Resources.
HR IT-System	Human Resources Information System.
ISO	International Organization for Standardization.
LFS	Landesfeuerweherschule.
LMS	Learning Management System.
MA	Mitarbeitende.
MOOC	Massive Open Online Course.
MOODLE	Lernplattform für Unternehmen, Verbände, Verwaltungen, Bildungsträger, Hochschulen und Schulen.
NDA	Non-Disclosure Agreement / Geheimhaltungsvereinbarung.
NTÖ	Nachhaltige Tierhaltung Österreich.
OER	Open Educational Resources.
SF	SuccessFactors.
SINGLE SIGN-ON	bedeutet, dass ein Benutzer nach einer einmaligen Authentifizierung an einem Arbeitsplatz auf alle Rechner und Dienste, für die er lokal berechtigt ist, vom selben Arbeitsplatz aus zugreifen kann, ohne sich an den einzelnen Diensten jedes Mal zusätzlich anmelden zu müssen.

Impressum

Fachhochschule Burgenland GmbH
Studienzentrum Eisenstadt | Campus 1 | 7000 Eisenstadt
Studienzentrum Pinkafeld | Steinamangerstraße 21 | 7423 Pinkafeld

Tel.: +43 5 7705

E-Mail: office@fh-burgenland.at | www.fh-burgenland.at



Stand 02.2018. Die Inhalte der Broschüre wurden mit größter Sorgfalt erstellt. Für die Richtigkeit, Vollständigkeit und Aktualität der Inhalte können wir jedoch keine Gewähr übernehmen. Alle Angaben vorbehaltlich Änderungen und Druckfehler.



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz. Diese Lizenz erlaubt es, den Inhalt zu vervielfältigen, zu verbreiten und öffentlich aufzuführen unter folgenden Bedingungen: Der Name des Autors/Rechtsinhabers muss genannt werden. Dieser Inhalt darf nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden. Bearbeiteter oder in anderer Weise umgestalteter Inhalt darf als neu entstandener Inhalt nur unter Verwendung identischer Lizenzbedingungen weitergegeben werden. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

This work is licensed under Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>