

PRAXISPROJEKTE
**MASTER E-LEARNING UND
WISSENSMANAGEMENT**

2025/26





hochschule burgenland

University of Applied Sciences

MA E-Learning und
Wissensmanagement
Praxisprojekte 2025/26

Hochschul-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	Tower Essentials – Selbstgesteuertes Training für angehende Fluglots:innen	2
1.2	Hilfe bei Lernschwierigkeiten – Handlungsstrategien für Lernbetreuer*innen	4
1.3	gAmlcode	6
1.4	HAW-Chatbot: Helia	8
1.5	Leben	10
1.6	MOOC - Lehren und Lernen mit digitalen Medien	12
1.7	NEIN zu Extremismus! Radikalisierung- und Extremismusprävention	14
1.8	SIMA	16
1.9	Sprachförderung kompakt	18
1.10	Projektmanagement-Modul 3 – Tools & Reporting	20
2	Projektmitglieder - MEWM Jahrgang 2024	22
3	Projektbetreuende	25
4	Verzeichnisse	26
5	Impressum	28

Tower Essentials – Selbstgesteuertes Training für angehende Fluglots:innen



Projektauftraggeber*in: Austro Control GmbH, Markus Winkler, MEd
Projektbetreuer*in: Prof.ⁱⁿ(FH) Mag.^a(FH) Barbara Geyer, PhD
Projektmitglieder: Barbara Kopf, BSc MSc, Tamara Rohner, BEd,
Karoline Rohrer, BEd, Valentina Stöckerl, MEd

Tower-Trainees bei Austro Control benötigen nach der Theoriephase eine Möglichkeit, ihre Skills eigenständig zu festigen. Der Kurs „Tower Essentials“ bietet selbstgesteuertes Training in drei Modulen: Phraseology, DIFLIS-Software und räumliche Orientierung. Ein Badge-System dokumentiert den Lernfortschritt und bereitet die Trainees gezielt auf das Simulator-Training vor.

Bei Austro Control durchlaufen Tower-Trainees eine intensive Ausbildung, bevor sie im Simulator ihre ersten Flugzeuge dirigieren dürfen. Die Herausforderung: Nach der umfangreichen Theoriephase brauchen die angehenden Lots:innen eine Möglichkeit, ihre Skills zu festigen – und zwar eigenständig, ohne ständige Betreuung durch Auszubildende. Genau hier setzt das Projekt “Tower Essentials” an. Der Kurs unterstützt den Übergang von der Theorie in die Praxis und gibt den Trainees zusätzliche Sicherheit für das Simulator-Training.

Auftraggeberin: Austro Control GmbH

In Zusammenarbeit mit Fachexpert:innen von Austro Control entstand ein Online-Kurs zur Vorbereitung auf das Simulator-Training. Die Anforderungen waren klar definiert: Der Kurs sollte selbstgesteuert funktionieren und durch gezielte Gamification-Elemente motivieren ohne dabei

den professionellen Charakter der Ausbildung zu untergraben.

Projektverlauf

Die Theoriephase haben die Trainees vor dem Kursstart bereits hinter sich. Der Kurs dient somit dem eigenverantwortlichen Festigen ihrer Fähigkeiten mit klarem Feedback zum Lernfortschritt. In enger Abstimmung mit den Fachexpert:innen entstand ein Konzept, das auf “Learning by Doing” setzt: keine langen Erklärungen, sondern direktes Üben mit sofortiger Rückmeldung.

Die Umsetzung erfolgte in Articulate Storyline. Als Ausgangsmaterial wurden erstellt: Radarbilder, DIFLIS-Strips und Audiofiles für Phraseology, eine nachgebaute DIFLIS-Oberfläche für DIFLIS, sowie Tower-Visualisierungen für das Airport-Modul.



Abbildung 1: Nach Absolvierung jedes Moduls wird ein Badge verliehen.

Projektergebnis

Das Ergebnis ist ein Kurs mit drei Modulen: Das Phraseology-Modul umfasst über 200 Szenarien zu Traffic Information und Clearance Phraseology. Die DIFLIS-Challenge bietet zwei realistische Szenarien, anhand derer das Strip-Handling geübt werden kann. Im Airport-Modul wird anhand von Hotspots die räumliche Orientierung am Flughafen Wien trainiert.

Ein Badge-System („Phraseology Master“, „DIFLIS Expert“, „Airport Navigator“) dokumentiert den Fortschritt in jedem Modul. Gamification wurde damit gezielt und sparsam eingesetzt: als Motivationselement, das zur professionellen Kultur der Luftfahrt passt. So entsteht ein roter Faden, der die Lernenden durch alle Module führt.

Fazit

Das Projekt zeigt: Wirksame Gamification erfordert keine Vielzahl an Spielelementen. Ein einzelnes, gut durchdachtes Element, wie in diesem Fall das Badge-System reicht aus, um Orientierung und Motivation zu schaffen. Und genau diese Orientierung macht selbstgesteuertes Lernen möglich: Die Trainees erkennen ihre Stärken und Entwicklungsfelder und können gezielt dort nachschärfen, wo es nötig ist. Tower Essentials zeigt, wie digitale Trainingsformate die klassische Ausbildung sinnvoll ergänzen können.

Autor:innen: Barbara Kopf, BSc MSc, Tamara Rohner, BEd, Karoline Rohrer, BEd, Valentina Stöckerl, MEd

RUNWAY TRAFFIC					
IZOOM	NERDU				
	502	7230			
LJ35	GAC	LIRF		16	LCL
BEL96V	MED2B	5			
BEELINE		4326			
A319	C32	EBBR	5	16	TCL
RJA110	MABOD				
JORDANIAN	502	7240			
A310+	F57	LEMD		16	TDN
AUA31	STE4B	5			
AUSTRIAN		1156			
B772+	D28	VNKT	5	16	RDR

Abbildung 2: Ausschnitt des DIFLIS-Moduls

Hilfe bei Lernschwierigkeiten – Handlungsstrategien für Lernbetreuer*innen

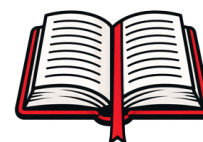


Projektauftraggeber*in: Caritas Burgenland, Mag.^a Alexandra Kern
Projektbetreuer*in: Mag. (FH) Dr. Julian Fischer, MA
Projektmitglieder: Mag.^a Michaela Egger-Steiner, Mag.^a Verena Leitner,
Joana Mann, B.Ed, Theresa Novak, BA

*Lernbetreuer*innen in den Caritas Lerncafés stehen täglich vor der Herausforderung, Kinder mit unterschiedlichen Lernbedürfnissen bestmöglich zu begleiten. Um sie gezielt zu unterstützen, entwickelte das Projektteam einen kontextspezifischen E-Learning-Kurs. Dieser ist auf die Anforderungen des Lernalltags zugeschnitten und vermittelt Handlungssicherheit im Umgang mit neurodivergenten Kindern, um Lernsituationen einfühlsam, inklusiv und wirkungsvoll zu gestalten.*

Bislang fehlte für die Caritas Lernbetreuer*innen ein Qualifizierungsangebot zum Thema Neurodiversität. Ziel des Praxisprojekts war die didaktische und technische Entwicklung eines 16-stündigen Blended-Learning-Kurses. Die Teilnehmenden lernen, Ursachen von Lernschwierigkeiten zu verstehen, Merkmale von ADHS, Autismus, Legasthenie, Dyskalkulie und Prüfungsangst zu erkennen und daraus konkrete Handlungsstrategien abzuleiten. Diese Strategien unterstützen sowohl den Lernalltag als auch die Kommunikation mit Eltern und Erziehungsberechtigten.

grund finanzieller Hürden, sprachlicher Barrieren oder des Bildungsniveaus im Elternhaus benachteiligt sind. Neben der fachlichen Förderung stehen die Freude am Lernen, soziale Kompetenzen sowie die gesellschaftliche Integration im Mittelpunkt.



Auftraggeberin: Caritas Burgenland

Die Caritas Lerncafés sind ein kostenloses Lern- und Nachhilfeangebot für Kinder und Jugendliche im Alter von 6 bis 15 Jahren im Burgenland. Sie richten sich an Schüler*innen, die auf-

Abbildung 3: Piktogramme zur Orientierung

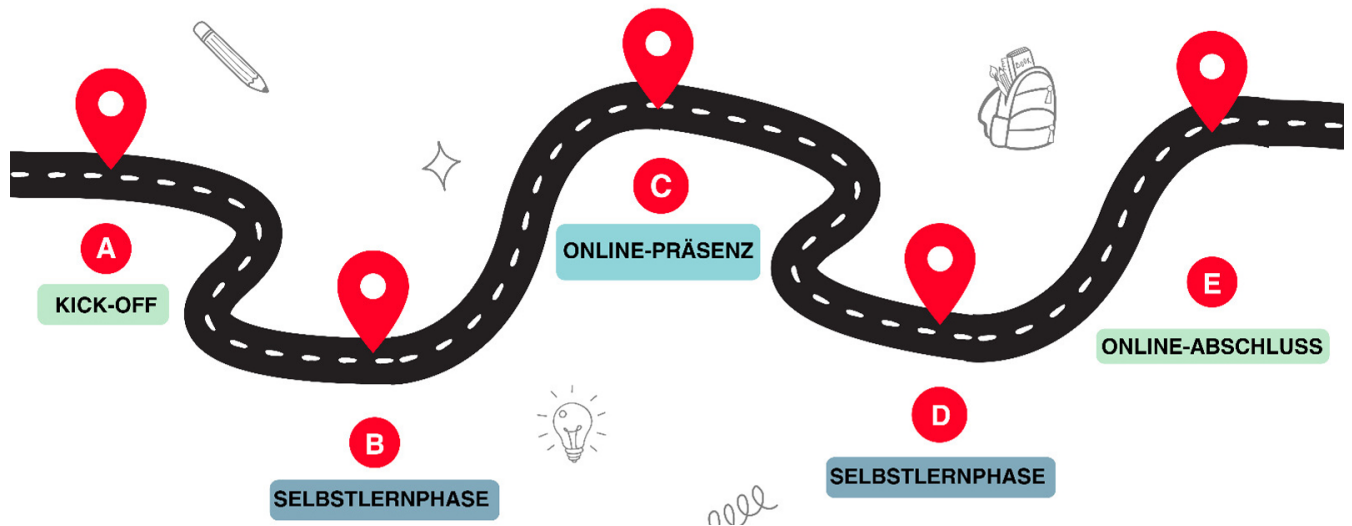


Abbildung 4: Interaktive Lernlandkarte aus dem E-Learning-Kurs

Projektverlauf

Nach der Projektinitialisierung und Auftragserteilung im Oktober 2025 folgte die Konzeptionsphase. Diese umfasste eine Zielgruppenanalyse, die Erstellung eines Storyboards sowie die didaktische Aufbereitung der Inhalte und wurde bis Ende November abgeschlossen. In der Durchführungsphase erfolgte die Content-Erstellung mit vielfältigen Lernmaterialien und Darstellungsformen. Nach einer Test- und Evaluationsphase im Januar 2026 wurden die Kurselemente finalisiert und die Projektergebnisse präsentiert.

Projektergebnis

Der Kurs bietet ein maßgeschneidertes Blended-Learning-Format, das fünf aufeinander aufbauende Module beinhaltet. Gemeinsame Online-Präsenztermine über MS-Teams wechseln sich mit individuellen Selbstlernphasen auf der Lernplattform Moodle ab. Zur Steigerung der Lernmotivation und Orientierung kommen interaktive Lernlandkarten, kollaborative Boards sowie digitale Badges zum Einsatz. Dieses di-

daktische Design fördert den kollegialen Austausch, stärkt den Praxisbezug und unterstützt einen nachhaltigen Transfer der Inhalte in den Lernalltag der Caritas Lerncafés.

Fazit

Die zentrale Herausforderung des Projekts bestand in der verständlichen Aufbereitung des komplexen Theoriewissens zu Neurodivergenz und dessen Übersetzung in praxisnahes Handlungswissen. Durch die wertschätzende Zusammenarbeit im Projektteam sowie die Abstimmung mit den Lernbetreuer*innen konnte eine bedarfsorientierte Lösung entwickelt werden. Der Kurs leistet einen wesentlichen Beitrag zur Professionalisierung der Lerncafés und stärkt eine inklusive, ressourcenorientierte Lernbetreuung. Damit trägt das Projekt nachhaltig zur Förderung von Chancengerechtigkeit für neurodivergente Kinder bei.

Autoren*innen: Michaela Egger-Steiner, Verena Leitner, Joana Mann, Theresa Novak

gAmlcode



Projektauftraggeber*in: Hochschule Burgenland, Dipl.-Ing. Patrizia Sailer, BSc MSc MBA
Projektbetreuer*in: Prof.ⁱⁿ(FH) Mag.^a(FH) Barbara Geyer, PhD
Projektmitglieder: Roman Hotz (BSc), Gunda Griessmann (BA)

gAmlcode ist eine spezialisierte Lernplattform, die Studierende durch ein adaptives, levelbasiertes Design individuell in die Grundlagen sowie die fortgeschrittenen Techniken der Webentwicklung einführt. Durch die Verknüpfung von Blended-Learning-Strukturen mit praxisnahen, interaktiven Challenges bietet die Plattform eine differenzierte Lernumgebung um so einen nachhaltigen Kompetenzaufbau zu ermöglichen.

Im Masterstudiengang „E-Learning und Wissensmanagement“ an der Hochschule Burgenland absolvieren Studierende im ersten Semester die Lehrveranstaltung „Webentwicklung“. Da die Studierenden jedoch über keine heterogenen Vorkenntnisse verfügen (von Anfänger:innen bis Expert:innen), sind klassische lineare Lernpfade herausfordernd. Das Projekt entwickelt daher ein didaktisches Konzept mit adaptiven Lernpfaden für die Plattform **gAmlcode** und zielt somit darauf ab, mit einem Blended Learning Ansatz die gamifizierte Lernplattformen so zu gestalten, das kompetenzorientiertes Lernen wirksam gefördert werden kann.

Auftraggeberin: Dipl.-Ing. Patrizia Sailer, BSc MSc MBA

Patrizia Sailer verantwortet die Lehrveranstaltung ‚Webentwicklung‘ im Masterstudiengang ‚E-Learning und Wissensmanagement‘. In die-

sem Rahmen wird die konzipierte und programmierte Lernplattform **gAmlcode** kontinuierlich weiterentwickelt. Der Fokus liegt bei einem didaktischen Konzept mit adaptiven Lernpfaden. Die Plattform soll durch interaktive, mediale Übungen stetig an die modernen Anforderungen eines zeitgemäßen Blended-Learning-Szenarios angepasst werden.



Abbildung 5: gAmlcode Avatar Emmi


[Startseite](#)
[Meine Kurse](#)
[Rangliste](#)
[FAQs](#)

[Benutzerverwaltung](#)
[Inhalte verwalten](#)
[Profil](#)

Hey Gunda Griessmann!

Mut wird immer belohnt – mach den nächsten Schritt.

Jeder Schritt zählt.

Challenges

HTML Grundlagen Teil 1
 Alle Challenges abgeschlossen
 🎉 Gratulation, gut gemacht! 🎉

[Zum Kurs](#)

HTML Grundlagen Teil 2
 Beende Challenge 1
 Challenge 1: 5 / 8 Aufgaben erledigt

[Zum Kurs](#)

CSS Grundlagen
 Beende Challenge 1
 Challenge 1: 0 / 13 Aufgaben erledigt

[Zum Kurs](#)
CSS Advanced
 Beende Challenge 1
 Challenge 1: 0 / 15 Aufgaben erledigt

Kursübersicht

Name des Kurses	Challenges gelöst	Aufgaben gelöst	Status	Gesammelte Punkte
HTML Grundlagen Teil 1	4 / 4	40 / 40	✅ Abgeschlossen	959,5 Punkte
HTML Grundlagen Teil 2	0 / 5	5 / 49	🚧 Offen	0 Punkte

Level 4:
Training – nur mit Training geht's weiter.



Abbildung 6: gAmlcode Startbildschirm

Projektverlauf

Der Projektverlauf gliedert sich in drei Phasen. In der ersten Projektphase fanden zunächst intensive Literaturrecherchen und Betreuungsgespräche statt, die zur Präzisierung der Forschungsfrage und der theoretischen Grundlagen beitrugen. Auf diese intensive Phase folgte dann im zweiten Abschnitt eine Analyse des Forschungsstands zu Blended Learning, Gamification und adaptiven Pfaden, aus der konkrete Gestaltungsempfehlungen abgeleitet wurden. In der letzten Phase wurden im finalen Schritt diese Erkenntnisse in ein didaktisches Konzept für **gAmlcode** überführt, um die adaptiven Lernpfade bildungsförderlich einzubinden. So kann sichergestellt werden, dass ein spielerischer Einstieg in die Welt der Webentwicklung mit HTML bzw. CSS erzielt werden kann. Der Kurs bietet bereits ein levelbasiertes Lernszenario, das nun durch ein didaktisches Konzept für Lernende mit keinen Kenntnissen, Grundkenntnissen oder erweiterten Kenntnissen ergänzt wird.

Projektergebnis

Entstanden ist ein theoretisch fundiertes, didaktisches Konzept mit adaptiven Lernpfaden, einer kompetenzorientierten Beurteilung sowie einer Blended-Learning-Struktur. Es berücksichtigt heterogene Vorkenntnisse, steigert die Motivation und gewährleistet einheitliche Abschlussskompetenzen im Bereich der Webentwicklung.

Fazit

Die Integration aktueller Forschungsergebnisse in praxisnahe Empfehlungen war wissenschaftlich bereichernd. Die interdisziplinäre Auseinandersetzung mit Adaptivität und Gamification bot wertvolle Einblicke, durch deren Umsetzung die Lernplattform **gAmlcode** kompetenzorientierter wird.

Autoren*innen: Gunda Griessmann (BA), Roman Hotz (BSc)

HAW-Chatbot: Helia



Projektauftraggeber*in: Hochschule für Angewandte Wissenschaften Burgenland GmbH,
Mag.^a Martina Landl
Projektbetreuer*in: Prof.ⁱⁿ(FH) Mag.^a(FH) Barbara Geyer, PhD
Projektmitglieder: Muhamed Kamal Alyouzbashi, Gabriele Dopler, Raphael Ebner

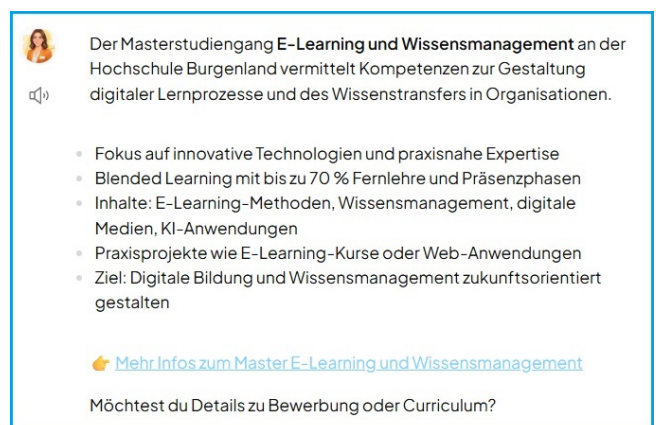
Helia ist ein Chatbot für die Homepage der Hochschule Burgenland, der Studieninteressierten einen jederzeit verfügbaren Zugang zu Informationen rund um ordentliche Studiengänge bietet. Durch Helia entsteht ein digitales Serviceangebot, das persönliche Beratung sinnvoll ergänzt. Eine klare Eskalationslogik stellt sicher, dass bei nicht eindeutig beantwortbaren Anfragen gezielt auf zuständige Kontaktstellen, wie etwa die Studienberatung, verwiesen wird. Die Suche nach Informationen wird für Interessierte durch den Chatbot erleichtert.

Digitale Informationsangebote entwickeln sich rasant weiter. Studieninteressierte erwarten heute schnelle, ortsunabhängige und konsistente Antworten. Klassische Webseiten stoßen dabei zunehmend an ihre Grenzen. KI-gestützte Chatbots bieten eine zeitgemäße Ergänzung bestehender Servicekanäle und ermöglichen einen niederschweligen Zugang zu Informationen, ohne eine persönliche Beratung zu ersetzen.

Auftraggeberin: Frau Mag.^a Martina Landl

Frau Landl möchte als Leiterin für das Marketing der Hochschule Burgenland die Möglichkeiten von Chatbots auf der Webseite nutzen. Mit dem Praxisprojekt wurden nähere Informationen und Erkenntnisse zum Einsatz von Chatbots gewonnen, wobei die Zusammenarbeit mit der IT der Hochschule Burgenland ein wesent-

liches Erfolgskriterium darstellt. Die Erfahrung aus dem Projekt erlaubt es, die Implementierung von Chatbots auf der Webseite der Hochschule Burgenland voranzutreiben.



Der Masterstudiengang E-Learning und Wissensmanagement an der Hochschule Burgenland vermittelt Kompetenzen zur Gestaltung digitaler Lernprozesse und des Wissenstransfers in Organisationen.

- Fokus auf innovative Technologien und praxisnahe Expertise
- Blended Learning mit bis zu 70 % Fernlehre und Präsenzphasen
- Inhalte: E-Learning-Methoden, Wissensmanagement, digitale Medien, KI-Anwendungen
- Praxisprojekte wie E-Learning-Kurse oder Web-Anwendungen
- Ziel: Digitale Bildung und Wissensmanagement zukunftsorientiert gestalten

[Mehr Infos zum Master E-Learning und Wissensmanagement](#)

Möchtest du Details zu Bewerbung oder Curriculum?

Abbildung 7: Auszug einer Antwort von Helia



Abbildung 8: v.l.n.r.: M. Alyouzbashi, B. Geyer, M. Landl, G. Dopler, R. Ebner

Projektverlauf

Der Projektverlauf gliederte sich in mehrere aufeinander aufbauende Phasen. Zu Beginn wurden funktionale, technische und organisatorische Anforderungen an den Chatbot erfasst, um anschließend unterschiedliche Systeme dahingehend zu bewerten. Für die Auswahl spielte die Integration in die IT-Infrastruktur der Hochschule eine wichtige Rolle. In der Umsetzungsphase wurde der Chatbot **Helia** mit relevanten Wissensinhalten gefüttert. Eine Testphase überprüfte die fachliche Korrektheit, Verständlichkeit und Dialogführung anhand eines Fragenkatalogs, bevor die Ergebnisse gemeinsam mit den nächsten Schritten für eine spätere Integration zusammengeführt wurden.

Projektergebnis

Als Ergebnis liegt mit **Helia** ein funktionsfähiger Chatbot für die Website der Hochschule Burgenland vor, der fachlich korrekte Antworten liefert

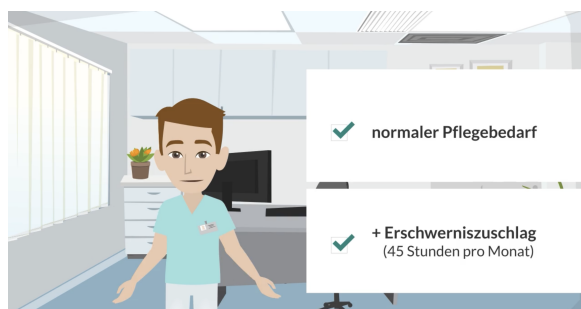
und bei nicht eindeutig beantwortbaren Anfragen gezielt auf zuständige Stellen, wie die Studienberatung, verweist. In der Übergabe sind die noch erforderlichen technischen und organisatorischen Schritte für die produktive Integration des Chatbots dokumentiert.

Fazit

Das Projekt zeigt, dass der Einsatz eines KI-gestützten Chatbots eine sorgfältige inhaltliche Vorbereitung und klare organisatorische Einbettung erfordert. Neben der technischen Umsetzung erwies sich insbesondere die Aufbereitung der Wissensbasis als Erfolgsfaktor. Zugleich wurde deutlich, dass Chatbots eine laufende Pflege benötigen, um auf veränderte Inhalte, Rahmenbedingungen und Nutzerbedürfnisse reagieren zu können. Helia bietet dafür eine gute Grundlage.

Autoren*innen: Muhamed Kamal Alyouzbashi, Gabriele Dopler, Raphael Ebner

Leben



Projektauftraggeber*in: Häuser zum Leben, Manuela Böswart, BSc
 Projektbetreuer*in: Ing.ⁱⁿ Rita Stampfl, BSc MSc MA
 Projektmitglieder: Carina Janka (MA), Yvonne Fuchs (BEd)

Ein interaktives eLearning vermittelt Pflegekräften in den „Häusern zum Leben“ Sicherheit im Umgang mit dem österreichischen Pflegegeldsystem. Die bisher vorwiegend präsente Vermittlung rechtlich komplexer Inhalte wird durch ein flexibles digitales Angebot auf der Lernplattform EGON ergänzt. Zwei Module mit Erklärvideos, Infografiken und interaktiven Fallbeispielen unterstützen die Mitarbeitenden direkt am Arbeitsplatz und sensibilisieren für eine korrekte Dokumentation zur fachgerechten Einstufung der BewohnerInnen.

Im Rahmen der Pflege und Betreuung ist eine korrekte Einstufung der BewohnerInnen entscheidend für eine angemessene Versorgung und korrekte Finanzierung der Leistungen. Da viele Pflegekräfte ihre Ausbildung im Ausland absolviert haben, fehlen oft spezifische Kenntnisse zum nationalen System. Eine Möglichkeit zur zeitunabhängigen Weiterbildung mittels Microlearning wurde deshalb initiiert und durch das Projektteam ausgearbeitet. Unterstützt werden die Lerninhalte durch einfache Sprache (B2-Niveau), barrierefreie Gestaltung und praxisnahe Simulationen des Antragsprozesses.

Auftraggeberin: Frau Manuela Böswart, BSc

Frau Böswart ist für das eLearning-Team der Häuser zum Leben zuständig. Ihr Ziel war es, ein fundiertes Lernangebot zu schaffen, das die rechtlichen Grundlagen des Bundespflege-

gesetzes (BPGG) verständlich aufbereitet und die MitarbeiterInnen befähigt, Pflegegeldanträge selbstständig und fehlerfrei vorzubereiten.

Lerntipps

So holen Sie das Beste aus dem Kurs heraus:

- Nehmen Sie sich genug Zeit und bearbeiten Sie ein Modul nach dem anderen.
- Schauen Sie die Videos mit Ton und nutzen Sie die Pause-Taste, wenn Sie mitschreiben wollen.
- Machen Sie die Quizfragen und Übungen – sie helfen beim Erinnern und Anwenden.
- Notieren Sie sich Fragen aus Ihrem Arbeitsalltag. Diese können Sie später im Team oder mit Fachexpert*innen besprechen.



Abbildung 9: Lernhilfe EGON

Pflegegeldantrag – Welche digitalen Antragsunterlagen werden benötigt?

Klicken Sie auf die Felder, um mehr zu erfahren!



Diese Unterlagen helfen der Pensionsversicherung, den Pflegebedarf realistisch einzuschätzen. Je vollständiger die Antragsunterlagen sind, desto besser kann der Pflegebedarf beurteilt werden!



Abbildung 10: Screenshots des Kurses

Projektverlauf

Der Projektverlauf gliederte sich in drei wesentlichen Phasen. Den Beginn bildeten intensive Abstimmungen mit dem eLearning-Team und dem Fachbereich Pflege, um die Lernziele und die technische Machbarkeit auf der Plattform EGON zu klären. Dieser Abschnitt mündete in einem detaillierten Rahmenvertrag. Die Phase der „Konzeption und Forschung“ bildete den zweiten Teil, in dem der aktuelle Forschungsstand zu Microlearning erhoben und darauf basierend ein Grob- und Feinkonzept erstellt wurde. Besonders wichtig war die Aufbereitung komplexer Zeitwerte und Sonderregelungen (wie dem Erschwerniszuschlag bei Demenz) in leicht verständliche Lerneinheiten. Abgeschlossen wurde diese Phase durch die detaillierte Ausarbeitung der Storyboards, die die Grundlage für die finale Produktion in Articulate Storyline bildeten.

Projektergebnis

Konkret entstanden zwei umfassende eLearning-Module als SCORM-Pakete für die

Plattform EGON. Diese beinhalten animierte Erklärvideos mit der Leitfigur „Tim“, interaktive Übungen zu Pflegegeldstufenzuordnung sowie ein abschließendes Quiz zur Qualitätssicherung. Zudem wurde ein starker Praxisbezug durch die Integration der hausinternen Softwarelösungen geschaffen, um den MitarbeiterInnen konkrete Handlungsanleitungen für den Arbeitsalltag zu geben.

Fazit

Wissenschaftlich war es ein inspirierendes Projekt, das die theoretischen Prinzipien des Microlearnings erfolgreich mit der pflegerischen Praxis verknüpfte. Die Kooperation zwischen Hochschule und Wirtschaftspartner erforderte ein hohes Maß an Abstimmung, bot aber eine wertvolle Lernerfahrung in der professionellen Content-Erstellung. Die technische Umsetzung mit Articulate Storyline und die didaktische Reduktion komplexer Gesetzestexte bereicherten die Projektmitglieder fachlich sehr.

Autoren*innen: Carina Janka, Yvonne Fuchs

MOOC - Lehren und Lernen mit digitalen Medien



Projektauftraggeber*in: PH Niederösterreich, Mag. (FH) Walter Fikisz BEd MA PhD
Projektbetreuer*in: Ing.ⁱⁿ Rita Stampfl, BSc MSc MA
Projektmitglieder: Doris Wukowitsch, Christian Weninger, Emily Strasser, Ursula Schaller

Der Hochschullehrgang Lehren und Lernen mit digitalen Medien der Pädagogischen Hochschule Niederösterreich vermittelt Lehrenden digitale Grundkompetenzen, war jedoch bisher an fixe Zeiten und Präsenzphasen gebunden. Daher wurde ein MOOC konzipiert, der Lehrenden aller Schularten einen niederschweligen Einstieg in digitales Lehren und Lernen ermöglicht. Der Kurs ist modular aufgebaut, selbstgesteuert nutzbar und wird durch interaktive Lernaktivitäten und Reflexionsaufgaben ergänzt.

Im Rahmen der Weiterbildung an der Pädagogischen Hochschule Niederösterreich bestand der Auftrag, ein flexibles Online-Format zu entwickeln, das unterschiedliche Vorkenntnisse und schulische Rahmenbedingungen berücksichtigt. Das Projektteam konzipierte und realisierte dazu einen vollständig umgesetzten MOOC auf der Lernplattform Moodle. Die Inhalte wurden eigenständig entwickelt und in klar strukturierte Module überführt, die einen praxisnahen Einsatz im Bildungsalltag ermöglichen.

Auftraggeber: Pädagogische Hochschule Niederösterreich

Die Pädagogische Hochschule Niederösterreich ist für die Aus- und Weiterbildung von Lehrpersonen zuständig. Ziel war es, den bestehenden Hochschullehrgang Lehren und Lernen mit digitalen Medien weiterzuentwickeln und an aktuelle

Anforderungen digitaler Weiterbildung anzupassen. Der Lehrgang sollte durch ein flexibles, onlinebasiertes Kursformat ergänzt und langfristig nutzbar gemacht werden.



Abbildung 11: Selbstgesteuertes Lernen mit Podcast-Inhalten



Lesson 1 of 3

Typische Barrieren im digitalen Unterricht identifizieren

ES Emily Strasser

Barrieren im digitalen Unterricht: Ein erster Überblick

Im digitalen Unterricht begegnen Lehrkräfte einer Vielzahl von Herausforderungen, die das Lernen für unterschiedliche Schüler:innen erschweren können. Das frühzeitige Erkennen solcher Barrieren ist entscheidend, um allen Lernenden gerechte Bildungschancen zu bieten. In dieser Lektion erfahren Sie, wie Sie typische Hindernisse identifizieren und so den Weg für einen inklusiveren Unterricht ebnen können.

Abbildung 12: Articulate-Modul in Moodle

Projektverlauf

Der Projektverlauf kann in drei große Abschnitte gegliedert werden. Den Projektbeginn bildeten mehrere Abstimmungsgespräche mit der Pädagogischen Hochschule Niederösterreich, in denen Zielsetzung, Umfang und Rahmenbedingungen des MOOCs festgelegt wurden. Im zweiten Abschnitt erfolgte die didaktische Konzeption des MOOCs. Die Inhalte wurden vom Projektteam eigenständig entwickelt und in acht Module gegliedert. Den dritten Abschnitt bildete die Umsetzung des MOOCs auf der Lernplattform Moodle. Mit Abschluss dieser Phase stand ein fertig umgesetzter MOOC zur Verfügung, der von der Pädagogischen Hochschule Niederösterreich genutzt werden kann.

Projektergebnis

Es entstand ein vollständig umgesetzter MOOC mit acht Modulen, wobei interaktive Articulate-Module direkt in den Kurs eingebettet wurden. Die Module umfassen strukturierte Lerneinheiten mit Videos, interaktiven Lernaktivitäten und Reflexionsaufgaben. Zusätzlich wur-

de ein durchgängiges Lerntagebuch entwickelt, das die Teilnehmenden über alle Module hinweg begleitet. Ergänzend wurden Multiple-Choice-Tests zur Lernstandskontrolle sowie ein klar strukturierter Kursaufbau umgesetzt.

Fazit

Das Projekt bot eine intensive Auseinandersetzung mit der Entwicklung eines digitalen Weiterbildungsangebots. Die Zusammenarbeit im Projektteam sowie die fachliche Betreuung ermöglichten eine strukturierte Umsetzung des MOOCs. Der Arbeitsaufwand war hoch, bot jedoch wertvolle Einblicke in didaktische Konzeption, eigenständige Inhaltserstellung und die praktische Umsetzung auf Moodle. Insgesamt stellte das Projekt eine bereichernde Lernerfahrung im Bereich E-Learning und Wissensmanagement dar.

Autoren*innen: Doris Wukowitsch, Christian Weninger, Emily Strasser, Ursula Schaller

NEIN zu Extremismus! Radikalisierung- und Extremismusprävention



Projektauftraggeber*in: Direktion Staatsschutz und Nachrichtendienst (DSN) des BMI
Projektbetreuer*in: Mag. (FH) Dr. Julian Fischer, MA
Projektmitglieder: René Foidl, Christoph Griebler, Johanna Weishaeupl, Alfred Wöger

Radikalisierung und Extremismus sind eine anhaltende gesellschaftliche und sicherheitspolitische Herausforderung. Die Präventionsarbeit der Direktion Staatsschutz und Nachrichtendienst des Bundesministeriums für Inneres erfolgt derzeit vorwiegend im Präsenzformat und stößt daher zunehmend an ihre Grenzen. Ein interaktiver und barrierefreier E-Learning Kurs zur Radikalisierungs- und Extremismusprävention für Bedienstete des Bundesministeriums für Inneres soll Abhilfe schaffen.

Ziel des Projekts war die Entwicklung eines digitalen Lernangebots, das allen Bediensteten des Bundesministeriums für Inneres ein einheitliches Grundverständnis von Extremismusprävention vermittelt, Handlungssicherheit stärkt und Wissen über digitale Radikalisierungsmechanismen praxisnah aufbereitet. Der Kurs ermöglicht es Lernenden, sich zeit- und ortsunabhängig mit zentralen Begriffen, Prozessen und Phänomenen auseinanderzusetzen, und dient zugleich als vorbereitendes Element für weiterführende Ausbildungsformate.

Der E-Learning Kurs ist modular aufgebaut und so konzipiert, dass er flexibel auf neue gesellschaftliche Entwicklungen reagieren kann. Darüber hinaus war es wichtig, den Kurs so zu konzipieren, dass er auf weitere Ressorts ausgeweitet werden kann, zum Beispiel auf den Bildungsbereich.

Projektverlauf

Der Projektverlauf gliederte sich in mehrere aufeinander abgestimmte Phasen. Als erster Schritt erfolgte eine umfassende Bedarfsanalyse in enger Abstimmung mit Expertinnen und Experten der DSN und durch das E-Learning Center der Sicherheitsakademie (SIK) des BMI.

Diese Bedarfsanalyse war essenziell, um die Bedürfnisse der Zielgruppe besser kennenzulernen. So wurde beispielsweise deutlich, dass ein Übermaß an Gamification Elementen oder Methodenfeuerwerke bewusst vermieden werden sollten. Stattdessen wurde auf eine klare, konsistente und didaktisch fundierte Lernform gesetzt. Eine maximale Länge von sieben bis zwölf Minuten pro Modul wurde als sinnvoll erachtet, um die Lernmotivation aufrechtzuerhalten.

In der Konzeptionsphase wurden ein Grobkon-

zept und ein Feinkonzept entwickelt. Der Fokus lag dabei auf einer klaren Modulstruktur, präzise formulierten Lernzielen und einer didaktisch konsistenten Umsetzung im Autorentool Articulate Rise.

Die Entwicklung des Kurses erfolgte iterativ und wurde durch regelmäßige Feedbackschleifen mit dem Projektauftraggeber begleitet. Besonderes Augenmerk lag auf einer klaren, minimalistischen Kursstruktur, einer einheitlichen visuellen Erscheinungsform sowie der konsistenten Verwendung von Grafiken und Gestaltungselementen.



Abbildung 13: *Das Projektteam*

Projektergebnisse

Als Ergebnis des Praxisprojekts wurde ein modular aufgebauter E-Learning-Kurs mit zwölf inhaltlich klar abgegrenzten Modulen entwickelt. Dem Kurs ist ein Modul 0 als didaktisches Onboarding vorgelagert, das den Kursaufbau erläutert und auf das selbstgesteuerte Lernen vorbereitet. Die Gestaltung dieses Moduls basiert auf dem im Rahmen des Praxisprojekts erarbeiteten Stand der Forschung zu unbegleiteten E-Learning Formaten.



Lerngeschichte Lena & Noah

Im Kurs begleitest du Lena, die seit mehreren Jahren ein Jugendtraining im CrossFit betreut. Die Jugendlichen trainieren regelmäßig mit ihr, viele bereits seit langer Zeit. Lena kennt ihre Stärken, Eigenheiten und auch ihre jeweiligen Stimmungen sehr gut.

Abbildung 14: *Charaktere im E-Learning*

Eine durchgehende Lerngeschichte, in der die Figuren Noah und Lena die Teilnehmenden durch den Kurs begleiten, dient als strukturierendes Element. Sie bettet die einzelnen Themen in einen nachvollziehbaren Zusammenhang ein. Auf diese Weise entsteht ein konsistenter roter Faden, der Orientierung bietet und den Transfer der Inhalte in die Praxis unterstützt. Wissensquizze und freiwillige Reflexionsaufgaben fördern die aktive und kritische Auseinandersetzung mit den Lerninhalten.

Fazit

Das Praxisprojekt zeigt, wie E-Learning im sicherheitsbehördlichen Kontext sinnvoll eingesetzt werden kann. Durch die Verbindung von fachlicher Expertise, didaktischer Konzeption und technischer Umsetzung ist ein nachhaltiges Lernangebot entstanden, das die bestehende Präventionsarbeit sinnvoll ergänzt. Damit leistet das Projekt einen Beitrag zur Professionalisierung und Modernisierung der Extremismusprävention und verdeutlicht den Mehrwert digitaler Lernformate im öffentlichen Dienst.

Autoren*innen: René Foidl, Christoph Griebler, Johanna Weishaeupl, Alfred Wöger

SIMA



**Sicheres Meldeamt
-eLearning**

Projektauftraggeber*in: Bundesministerium für Inneres, Mag. Michael Fuchs
 Projektbetreuer*in: Mag. (FH) Dr. Julian Fischer, MA
 Projektmitglieder: Daniel Buchberger, Alexandra Velikogne

Seit dem Wegfall der Schengen-Binnengrenzkontrollen im Jahr 1997 stellt die Meldung an einer Adresse in Österreich den ersten Berührungspunkt eines Fremden mit einer österreichischen Behörde dar. Mit der erstmaligen Erfassung im Zentralen Melderegister (ZMR) beginnt eine Person offiziell für die österreichische Verwaltung zu existieren. Um Missbrauch effektiv vorzubeugen, ist der Einsatz technischer Hilfsmittel zur Echtheitsprüfung und automatisierten Datenverarbeitung ein entscheidender Sicherheitsfaktor. Angesichts von über 2.000 Gemeinden stellt dieses zweiteilige E-Learning eine effiziente, kostenneutrale Alternative zu Präsenzs Schulungen dar. Es sichert die präzise Anwendung technischer Echtheitsprüfungen und befähigt das Personal, die Infrastruktur eigenständig zu konfigurieren sowie Reisedokumente sicher zu verifizieren.

Das Projekt wurde im Auftrag des Bundesministeriums für Inneres (BMI) entwickelt, um den Schulungsbedarf im Meldewesen effizient zu decken. Die bisherigen Präsenzs Schulungen in den Meldebehörden waren mit erheblichem Zeit- und Kostenaufwand verbunden und daher weder ressourceneffizient noch nachhaltig umsetzbar. SIMA bietet eine skalierbare digitale Lösung, die Fachwissen ortsunabhängig und standardisiert vermittelt und gleichzeitig als dauerhaftes Nachschlagewerk dient. Das System richtet sich an zwei zentrale Zielgruppen: Im ersten Modul erhalten externe IT-Dienstleister:innen detaillierte Anleitungen zur Installation und Konfiguration der Ausweislesegeräte. Das zweite Modul unterstützt Mitarbeitende der Meldebehörden bei der

Softwarebedienung und der Interpretation von Ausleseergebnissen bei der Identitätsprüfung.



Abbildung 15: Motivierende Elemente



Abbildung 16: Einsatzbereites Dokumentenlesegerät mit Reisepässen

Projektverlauf

Die Projektabwicklung erfolgte in vier Phasen zwischen Oktober 2025 und Jänner 2026. Nach der Abklärung technischer Voraussetzungen der eingesetzten Produkte wurde ein didaktisches Konzept entwickelt, das auf Microlearning setzt: Komplexe Inhalte wurden in kurze Lerneinheiten und Videos unterteilt, um die kognitive Belastung gering zu halten und eine optimale Wissensvermittlung zu gewährleisten.

In der Umsetzungsphase entstanden interaktive Szenarien und Screencasts mit Articulate Storyline. Ein wesentlicher Bestandteil war eine umfassende Qualitätssicherung Ende Jänner 2026, bei der sowohl die Zugänglichkeit als auch die Lauffähigkeit des entwickelten E-Learnings geprüft wurden. Der funktionsfähige Prototyp wurde anschließend für die Integration in den SIAK-Campus des BMI bereitgestellt.

Projektergebnis

Das Ergebnis umfasst zwei E-Learning-Module mit interaktiven Elementen und praxisnahen Dokumenteninterpretationen. Modul 1 vermittelt die

Hard- und Software-Konfiguration, während Modul 2 die Dokumentenprüfung adressiert. Im Zuge des Projekts wurde außerdem das Technology Acceptance Model als Grundlage herangezogen, um empirisch Design Prinzipien für E-Learnings im Behördenkontext abzuleiten. Ein FAQ-Bereich mit über 20 Fragestellungen ergänzt das Angebot und bietet schnelle Unterstützung direkt am Arbeitsplatz.

Fazit

Die Realisierung von SIMA erforderte einen Gesamtaufwand von 354 Arbeitsstunden. Die größte Herausforderung bestand in der didaktischen Reduktion der komplexen Materie auf verständliche Lerneinheiten. Das Projekt zeigt, dass E-Learning im behördlichen Umfeld die Ausbildung standardisieren und Fachwissen langfristig sichern kann. Durch die iterative Entwicklung entstand ein Produkt, das einen Beitrag zur digitalen Transformation der öffentlichen Verwaltung leistet.

Autor:innen: Ing. Daniel Buchberger BA MSc,
Ing. Alexandra Velikogne BA

Sprachförderung kompakt

Teach For Austria
All-in für Bildungsfairness

TFA

Projektauftraggeber*in: Teach for Austria, Cecilia Cadman, MA
Projektbetreuer*in: Ing.ⁱⁿ Rita Stampfl, BSc MSc MA
Projektmitglieder: Carina Kaindl, BEd MA, Dipl.-Päd. Alexander-Christian Kupfer,
Svetlana Molodets, BA, Stanislav Kapustin, BA, Michael Polomini-
Gadolla, BSc

*Teach For Austria Fellows arbeiten als quereinsteigende Pädagog*innen und Lehrer*innen in Kindergärten und Schulen, die von sprachlicher Heterogenität geprägt sind. Viele ihrer Lernenden wachsen mehrsprachig auf und entwickeln ihre Deutschkenntnisse vor allem im Bildungskontext. Um sprachliche Vielfalt lernwirksam zu nutzen, braucht es gezielt sprachsensibel gestaltete Lernsettings. Der Online-Selbstlernkurs „Sprachförderung kompakt“ unterstützt Fellows dabei, Sprache in allen Fächern bewusst mitzudenken, sprachliche Teilhabe zu sichern und Lernen nachhaltig zu fördern.*

Der modular aufgebaute Onlinekurs soll Fellows praxistaugliche und relevante Inhalte, Methoden und Tools bereitstellen. Der Kurs startet mit einem gemeinsamen Einstieg, danach folgt die Spezialisierung nach jeweiliger Schulart. Den Kursabschluss bildet ein Transferplan für die Umsetzung in der Schulpraxis. Damit sollen die Fellows dabei unterstützt werden, die komplexen sprachdidaktischen Inhalte in die Anwendung zu bringen. Das freiwillige Bonusmodul stellt den Fellows zusätzlich Tipps und Tricks für digitale Sprachfördertools für eine zeitgemäße Planung und Umsetzung von Lernsettings bereit.

Wissenschaftliche Grundlage

Die didaktische Gestaltung des Kurses orientiert sich an der Cognitive Theory of Multimedia Learning. Zentrale Gestaltungsprinzipien

sind das Multimediaprinzip, das Kohärenzprinzip, das Personalisierungsprinzip und das Segmentierungsprinzip. Inhalte werden auf das Wesentliche reduziert, in abgegrenzte Lerneinheiten gegliedert und durch multimediale Inhalte ergänzt. Storytelling, dialogische Sprache und interaktive Elemente unterstützen Motivation und den Transfer abstrakter Konzepte in pädagogische Handlungssituationen.

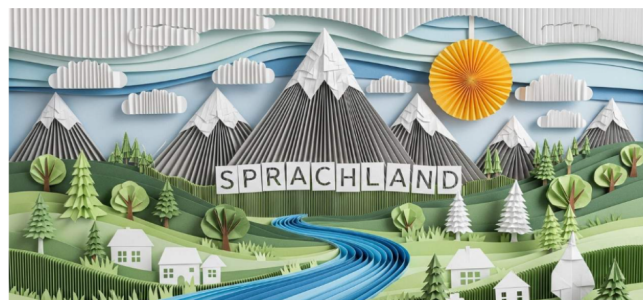


Abbildung 17: Metapher des Kurses



ÜBUNG 1: Sprachregister zuordnen



Zuordnungsübung: Sprachregister

Wilhelm von Humboldt bezeichnete Sprache als den „Schlüssel zur Welt“.

Eine zentrale sprachliche Herausforderung im Handeln mit Lernenden ist der Registerwechsel von Alltagssprache hin zur Bildungs- und Fachsprache.

Abbildung 18: Screenshot des Kurses

Projektverlauf

Nach Freigabe durch die Studiengangsleitung fand Anfang September das Projekt-Kick-off mit der Auftraggeberin und dem Projektteam statt. Dort wurden Erwartungen zum Online-Kurs, seinen Inhalten und zur Gestaltung geklärt sowie eine Grobplanung entworfen. Danach verteilte das Team Zuständigkeiten nach Kompetenzen, vereinbarte Termine für Projektschritte und dokumentierte diese im Projekthandbuch. Zur Klärung offener Fragen und zur Koordination der Arbeitsprozesse gab es regelmäßige Teams-Meetings mit der Auftraggeberin, in denen erstellte Videos, Bilder und Kursinhalte präsentiert und abgestimmt wurden. Für dringende Fragen wurde eine WhatsApp-Gruppe für raschen Austausch eingerichtet. Dank der einwandfreien Zusammenarbeit und der fortlaufenden Unterstützung durch TFA-Expert*innen verlief die Arbeit reibungslos und planmäßig.

Projektergebnis

Drei Onlinekurse zum Thema „Sprachförderung“ für asynchrones Lernen für Fellows wurden auf

der Plattform Articulate Rise für TFA gestaltet. Sie sind in praxisnahe Module gegliedert (zum Beispiel Wortschatzarbeit, Satzbau, Scaffolding). Jede Einheit enthält Erklärungen wichtiger Begriffe, Methoden, Praxisbeispiele, Checklisten und weiterführende Ressourcen. Die Kurse wurden von der Auftraggeberin hoch geschätzt.

Fazit

Die Arbeit am Projekt bereicherte das Projektteam mit Erfahrungen in der inhaltlichen und visuellen Entwicklung eines Onlinekurses, im praktischen Einsatz von Projektmanagement-Tools, in der Projektplanung sowie in der Erstellung der relevanten Projektdokumentation. Der Projektumfang entsprach dem vorgegebenen Arbeitsumfang von ca. 250 Stunden pro Person.

Autoren*innen: Carina Kaindl, BEd MA, Dipl.-Päd. Alexander-Christian Kupfer, Svetlana Molodets, BA, Stanislav Kapustin, BA, Michael Polomini-Gadolla, BSc

Projektmanagement-Modul 3 – Tools & Reporting



Projektauftraggeber*in: Hochschule Burgenland, Ing.ⁱⁿ Rita Stampfl, BSc MSc MA
Projektbetreuer*in: Prof.ⁱⁿ(FH) Mag.^a(FH) Barbara Geyer, PhD
Projektmitglieder: Elisa Pilgram, BSc und Johannes Huber, BA

Der Blended-Learning-Kurs bereitet Studierende der Hochschule Burgenland gezielt auf den praxisorientierten Einsatz digitaler Projektmanagement-Tools sowie auf die Erstellung und Interpretation professioneller Reportingformate vor. Der Kurs umfasst 2 ECTS (entspricht 50 Arbeitsstunden) und kombiniert strukturierte Selbstlernphasen, kollaborative Gruppenarbeiten sowie interaktive Präsenzeinheiten. Der Blended-Learning-Ansatz ermöglicht eine flexible und anwendungsnahe Wissensvermittlung: In den Präsenzphasen wird das erarbeitete Wissen durch interaktive Methoden wie Planspiele und praxisnahe Übungen vertieft, während die Selbstlernphasen der eigenständigen sowie kooperativen Erarbeitung theoretischer Grundlagen und methodischer Inhalte dienen.

Im Rahmen einer Lehrveranstaltungsreihe zum Thema Projektmanagement wurden bereits mehrere Module als Blended-Learning-Kurse auf Moodle umgesetzt. Aufbauend auf diesen bestehenden Lehrveranstaltungen wird Modul 3 „Tools & Reporting“ realisiert. Die Lehrveranstaltung ist inhaltlich und didaktisch auf die vorangegangenen Module abgestimmt und berücksichtigt das vorhandene Vorwissen der Studierenden. Ziel ist es, theoretische Grundlagen zu digitalen Projektmanagement-Tools und Reportingformaten mit praxisorientierten Anwendungen zu verknüpfen, sodass Studierende entsprechende Kompetenzen zur Auswahl, Anwendung und Interpretation von Tools und Reports im Projektkontext erwerben.



Abbildung 19: Der PM-Hund begleitet die Studierenden

Planspiel

Sie erwartet ein **interaktives Planspiel**, in dem ein komplettes Projekt bearbeitet wird – von der Annahme des Auftrags bis zur Präsentation der Ergebnisse. Während des Arbeitsprozesses treten typische Projektereignisse auf, die flexibel und sachgerecht bewältigt werden müssen.

Das konkrete Thema bleibt bis zum Start verborgen, damit die Teilnehmenden die Situation ähnlich erleben wie in realen Projekten und sich voll auf Methoden, Entscheidungen und Zusammenarbeit konzentrieren können.



Abbildung 20: Ein Planspiel führt von der Theorie in die Praxis

Projektverlauf

Zu Beginn des Projekts erfolgte eine vertiefte Auseinandersetzung mit Tools und Reporting im Projektmanagement, da keine inhaltlichen Vorgaben seitens der Auftraggeberin vorlagen. Ziel war die Entwicklung wissenschaftlich fundierter und zugleich praxisnaher Inhalte. Darauf aufbauend wurde ein abwechslungsreicher Blended-Learning-Kurs didaktisch ausgearbeitet. Im Selbststudium wurden die theoretischen Inhalte sowohl schriftlich als auch als Podcast aufbereitet und durch interaktive Elemente sowie Quizze ergänzt. In der anschließenden Gruppenarbeit analysieren die Studierenden ausgewählte Projektmanagement-Tools und bereiten ihre Ergebnisse strukturiert auf. Eine interaktive Lernlandkarte visualisiert den Lernprozess und macht den Lernfortschritt transparent. Den Abschluss bildet ein praxisnahes Planspiel, in dem das erworbene Wissen angewendet wird.

Projektergebnis

Das Ergebnis ist ein modular aufgebauter Kurs, der verschiedene Lernphasen systematisch verbindet. Die Lehrveranstaltung kombiniert Selbststudium, kooperative Gruppenarbeit und Präsenzeinheiten, ergänzt durch klar strukturierte Inhalte und unterstützende Lehrmaterialien. Zusätzlich wurden eigene Präsentationen sowie ein praxisorientiertes Planspiel entwickelt. So entstand ein didaktisch schlüssiges Kursdesign,

das den gezielten Erwerb projektmanagementbezogener Kompetenzen fördert und die Studierenden praxisnah auf berufliche Anforderungen vorbereitet.

Fazit

Im Zuge der Konzeptionierung und Erstellung des Blended-Learning-Kurses ergaben sich einige Aha-Momente die für die Projektmitglieder wertvolle Learnings erzielten. Der Umgang mit Stakeholdern, das Recherchieren und Erstellen von Inhalten aber insbesondere die Wichtigkeit eines detailreichen und gut ausgearbeiteten Feinkonzepts für die Umsetzung eines E-Learning-Kurses sind hierbei besonders erwähnenswert. Den Studierenden, die den entworfenen Kurs bearbeiten dürfen, wünschen wir viel Freude und vor allem viel Wissensaneignung zu Projektmanagement-Tools und Möglichkeiten des Reportings.

Autoren*innen: Elisa Pilgram, BSc, Johannes Huber, BA

Projektmitglieder - MEWM Jahrgang 2024

Austro Control E-Learning Tower Essentials



Barbara KOPF, BSc MSc
Training Operations Lead in der
Pharmabranche



Tamara ROHNER, BEd
Volksschullehrerin mit
pädagogischem Schwerpunkt
Elementarpädagogik



Karoline ROHRER, BEd
Lehrerin / Bildungsdirektion für
Wien



Valentina STÖCKERL, MEd
E-Learning Managerin / BFI Wien

Hilfe bei Lernschwierigkeiten – Handlungsstrategien für Lernbetreuer*innen



**Mag.^a Michaela
EGGER-STEINER**
Soziologin, Lernbetreuerin /
Caritas Burgenland



Mag.^a Verena LEITNER
Bildungsmanagerin in der
Erwachsenenbildung / Soziologin



Joana MANN, B.Ed
E-Learning-Designerin und
Pädagogin



Theresa NOVAK, BA
IT-Kommunikations- und
Marketingexpertin / Zentraler
Informatikdienst Universität Wien

gAmlcode



Gunda GRIESSMANN
Teamlead Marketing / 3D Druck
Unternehmen



Roman HOTZ
Projektmanager / Finanzamt
Österreich

HAW-Chatbot



**Muhamed Kamal
ALYOUZBASHI**
Pädagoge



Gabriele DOPLER
Personalentwicklerin

Projektteams



Raphael EBNER
Pädagoge

Leben



Carina JANKA, MA
Informationsmanagement und
Services / Bundeskanzleramt



Yvonne FUCHS, BEd
Referentin / öffentliche Verwaltung

Projekttitel



Doris WUKOWITSCH
Schulleitung / Volksschule
Großhöflein



Christian WENINGER
Lehrer / Mittelschule und
Sonderschule Wien



Emily STRASSER
Lehrerin / Mittelschule
Niederösterreich



Ursula SCHALLER
Lehrerin / BHAK Eisenstadt

NEIN zu Extremismus! Radikalisierung- und Extremismusprävention



René FOIDL, BA MA
Projektmanager, Linguist und
Referent für KI und digitale
Bildung im Bildungsbereich



Christoph GRIEBLER, BSc
Kriminalbeamter Fachbereich
Extremismusprävention



Johanna WEISHAEUPL, MSc
Referentin Medizinische Direktion /
AUVA



Mag. Alfred WÖGER
Senior Projektleiter / ICMPD

SIMA-Sicheres Meldeamt

Projektteams



**Ing. Daniel BUCHBERGER BA
MSc**

IT-Forensiker / Bundesministerium
für Inneres



Ing. Alexandra VELIKOGNE BA

Kriminaltechnikerin /
Bundesministerium für Inneres

Sprachförderung kompakt



Carina KAINDL, BEd MA
Lehrerin / Bildungsdirektion für
Niederösterreich



**Dipl.-Päd. Alexander-Christian
KUPFER**

Lehrer / Bildungsdirektion für
Niederösterreich



Svetlana MOLODETS, BA
Innendienstmitarbeiterin / Industrie



Stanislav KAPUSTIN, BA
Mitarbeiter
Organisationsmanagement /
Öffentlicher Wohnungsservice



**Michael POLOMINI-GADOLLA,
BSc**

Safety Engineer / Ingenieur- und
Beratungsunternehmen

Projektmanagemnt-Modul 3 - Tools & Reporting



Elisa PILGRAM, BSc
Radiologietechnologin / LKH
Universitätsklinikum Graz



Johannes Huber, BA
Leitung externe Ausbildung /
Österreichisches Rotes Kreuz,
Landesverband Burgenland

Projektbetreuende



Mag. (FH) Dr. Julian Fischer, MA

Bereichsleitung eCommerce bei BIPA Parfumerien GmbH und langjähriger externer Lektor an der Hochschule 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 Hochschule Burgenland



Ing.ⁱⁿ Rita Stampfl, BSc MSc MA

Studiengangsleiterin des Bachelorstudiengangs Wirtschaftsinformatik an der Hochschule Burgenland und Lehrende in den Studiengängen Business Process Engineering & Management, Cloud Computing Engineering und E-Learning und Wissensmanagement

Verzeichnisse

Abbildungsverzeichnis

1	Nach Absolvierung jedes Moduls wird ein Badge verliehen.	3
2	Ausschnitt des DIFLIS-Moduls	3
3	Piktogramme zur Orientierung	4
4	Interaktive Lernlandkarte aus dem E-Learning-Kurs	5
5	gAmlcode Avatar Emmi	6
6	gAmlcode Startbildschirm	7
7	Auszug einer Antwort von Helia	8
8	v.l.n.r.: M. Alyouzbashi, B. Geyer, M. Landl, G. Dopler, R. Ebner	9
9	Lernhilfe EGON	10
10	Screenshots des Kurses	11
11	Selbstgesteuertes Lernen mit Podcast-Inhalten	12
12	Articulate-Modul in Moodle	13
13	Das Projektteam	15
14	Charaktere im E-Learning	15
15	Motivierende Elemente	16
16	Einsatzbereites Dokumentenlesegerät mit Reisepässen	17
17	Metapher des Kurses	18
18	Screenshot des Kurses	19
19	Der PM-Hund begleitet die Studierenden	20
20	Ein Planspiel führt von der Theorie in die Praxis	21



Abkürzungsverzeichnis

BMI	Bundesministerium für Inneres.
DIFLIS	Digital Flight Strip System.
DSN	Direktion Staatsschutz und Nachrichtendienst.
FAQ	Frequently Asked Questions.
HAW	Hochschule für Angewandte Wissenschaften.
KI	Künstliche Intelligenz.
SIAM	Sicherheitsakademie.
SIMA	Sicheres Meldeamt.
TFA	Teach For Austria.
V.L.N.R.	von links nach rechts.
ZMR	Zentrales Melderegister.

Impressum

Hochschule für Angewandte Wissenschaften Burgenland GmbH

Studienzentrum Eisenstadt | Campus 1 | 7000 Eisenstadt

Studienzentrum Pinkafeld | Steinamangerstraße 21 | 7423 Pinkafeld

Tel.: +43 5 7705

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



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/>