

PRAXISPROJEKTE

WINTERSEMESTER 2017/18

MASTER
ANGEWANDTES
WISSENSMANAGEMENT




FH Burgenland
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

BRINGT BESONDERES ZUSAMMEN

Fachhochschul-Masterstudiengang

Angewandtes Wissensmanagement



„Die systematische Weitergabe von Wissen. Online und offline. Mit und ohne webbasierte Tools. In Form von Wissenstransfer, Online-Kommunikation und E-Learning. Das steht im Mittelpunkt des Studiums.“

Studiengangsleiterin Barbara Geyer-Hayden

In diesem Studium sind Sie richtig, wenn Sie sich für die Themen Wissen, Web und Kommunikation interessieren und Ihre Kompetenzen um neue Themen erweitern wollen. Durch die Kombination von Wissensmanagement, Online Kommunikation und E-Learning wird das Studium zu einem einzigartigen Gesamtpaket.

Praxisprojekte

Im dritten Semester des Masterstudienganges Angewandtes Wissensmanagement setzen die Studierenden Praxisprojekte zu den Themen E-Learning und Wissensmanagement um. Diese Projekte zeigen, was die Studierenden während ihres Studiums bisher gelernt haben und in der Praxis umsetzen können.

Für die Studierenden des Jahrgangs 2016 ist diese Publikation eine Erinnerung an alle Praxisprojekte und KollegInnen. Den Studierenden des nachfolgenden Jahrganges können die Projektbeschreibungen als Ideengeber für eigene Projekte dienen. InteressentInnen und potentielle BewerberInnen des Studienganges Angewandtes Wissensmanagement geben die nachfolgenden Seiten einen Überblick darüber, welche praktischen Fähigkeiten sie während des Studiums erwerben können.



Inhalt

<i>Denken Lernen – Probleme lösen: Etablierung von Education Innovation Studio (EIS) in Österreich</i>	<i>4</i>
<i>easy2thesis – MOOC für vorwissenschaftliches Arbeiten</i>	<i>6</i>
<i>E-Learning Kurs für die Taxilenkerausbildung im Burgenland</i>	<i>8</i>
<i>Fahrschule 2.0: Blended Learning für die Fahrschule der Zukunft</i>	<i>10</i>
<i>IKT on openedx - Instructional Design Consulting</i>	<i>12</i>
<i>KIS-Applikationslandkarte</i>	<i>14</i>
<i>mooc4book – Online-Selbstlernkurs zur Bibliothekseinführung</i>	<i>16</i>
<i>Online Kurs Erste Hilfe am Hund</i>	<i>18</i>
<i>VetroAcademy – Sicherheitsschulungen im Schichtbetrieb:</i>	<i>20</i>
<i>WLV - FußballtrainerInnen Ausbildung</i>	<i>22</i>
<i>Profil Projektmitglieder – MAWM Jahrgang 2016</i>	<i>24</i>
<i>Profil Projektbetreuer</i>	<i>28</i>
<i>Impressum</i>	<i>28</i>

Denken Lernen – Probleme lösen: Etablierung von Education Innovation Studio (EIS) in Österreich

Teilprojekt: EIS Integration in Lehre und Schulentwicklung



Projektauftraggeber: Pädagogische Hochschule Niederösterreich
 Projektbetreuer: Mag. Robert Schrenk, Bakk.
 Projektmitglieder: Mag. (FH) Walter Fikisz, BEd; Dipl.-Ing. Adolf Selinger

Das Projekt „Denken Lernen – Probleme Lösen (DLPL)“ hat zum Ziel, problemlöseorientiertes Denken in der Primarstufe zu fördern. Im Teilprojekt „EIS Integration in Lehre und Schulentwicklung“ entstand ein Blended Learning-Trainingsprogramm für die im Projekt beteiligten Lehrkräfte. Das gesamte Trainingsprogramm wird von vier Moodle-Kursen begleitet, die einerseits die Trainer/innen-geleiteten Präsenzphasen der Schulungen unterstützen sollen und andererseits Aufgaben für das Selbststudium berücksichtigen. Zu den Besonderheiten der Kurse zählt unter anderem die einfache Implementierung in vorhandene Moodle-Instanzen durch den verwendeten LTI-Standard sowie die automatisierte Ausstellung eines Abschlusszertifikates.

Im Sinne der im Frühjahr 2017 ausgerufenen Digitalisierungsstrategie „Schule 4.0“ wurde das Projekt „Denken lernen – Probleme lösen (DLPL)“ vom Bundesministerium für Bildung (BMB) in Auftrag gegeben. Ziel des Projektes ist es, die Nutzung von digitalen Medien in der Grundschule didaktisch begründet einzuführen und das informatische Denken zu stärken.

Auftraggeber

Insgesamt 13 Pädagogische Hochschulen, 100 Volksschulen und zahlreiche weitere Partner nehmen an dem Projekt teil.

In der konkreten Umsetzungsphase des Projekts, die mit September 2017 begonnen hat, erhalten 100 Volksschulen in 20 Clustern zu je fünf Schulen die technische Ausstattung für den spielerischen Umgang zur Einführung in informatisches Denken, Coding und Robotik. Zu den Bestandteilen der Ausstattung gehören sechs BeeBots inkl. Begleitmaterial zum Erarbeiten, sechs Baukästen LEGO WeDo sowie sechs iPads je teilnehmende Schule. Die Materialien stehen jeder Schule fünf bis sieben Wochen zur Verfügung und werden dann an die nächste Schule im Cluster weitergegeben.

Vor der didaktischen Auseinandersetzung mit den Materialien in der Klasse haben die teilnehmenden Lehrkräfte das von einer Projektgruppe der FH Burgenland entwickelte mehrteilige Trainingsprogramm zu absolvieren. Zu den Anforderungen des Auftraggebers zählte unter anderem, dass es sich beim Trainingsprogramm um ein Blended Learning Modell handeln muss. Präsenzeinheiten sind im konkreten Fall unumgänglich, da eine Auseinandersetzung mit den im Projekt verwendeten Materialien nicht ohne die Arbeit mit ebendiesen möglich ist. Andererseits sollte das Trainingsprogramm nicht zu viel Präsenzzeit in Anspruch nehmen. Daher sollten die möglichst kurz gehaltenen Präsenzphasen mit einem Selbststudienanteil verbunden werden. Darüber hinaus sollten die Unterlagen für die einzelnen Teile des Trainings leicht zugänglich sein und die einzelnen Pädagogischen Hochschulen sollten die Möglichkeit haben, das Programm unverändert zu übernehmen oder nach Wunsch adaptieren zu können.

Projektverlauf

Um den Vorstellungen der jeweiligen Verantwortlichen der Pädagogischen Hochschulen zu entsprechen, wurde dieses im Mai 2017 im Rahmen des offiziellen Projektauftrages an der Pädagogischen Hochschule Wien ein Rohkonzept präsentiert und Veränderungswünsche eingeholt. Nach Einarbeitung dieser Wünsche entstand schließlich ein fertiges Trainingskonzept, das im Juli 2017 auf einer internen Projekt-Plattform für die TeilnehmerInnen des Projektes veröffentlicht wurde. Danach wurden

begleitende Moodle-Kurse für die im Konzept vorgesehenen einzelnen Module entwickelt, befüllt und online gestellt.

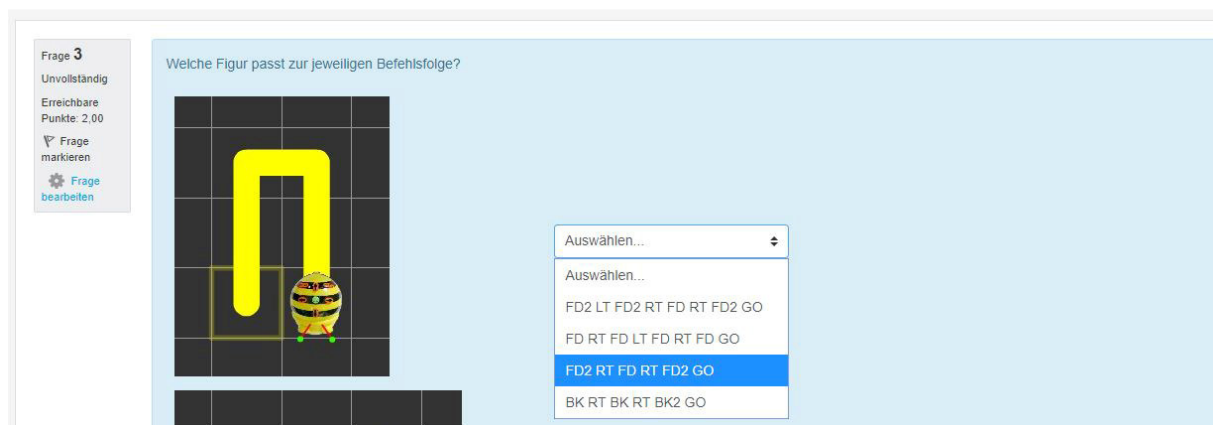
Projektergebnis

Entstanden sind fünf Moodle-Kurse. Drei davon zu den im Gesamtprojekt verwendeten Materialien "BeeBots", "LEGO WeDo" und "Scratch", ein Kurs zum Thema "Visualisieren" und ein Kurs, in dem den TeilnehmerInnen nach erfolgreichem Abschluss der ersten vier Kurse automatisiert ein Zertifikat ausgestellt wird. Die Kurse sind auf der Seite www.eeducation.at gehostet und können von dort per LTI-Standard von den Pädagogischen Hochschulen ins eigene Moodle-System übernommen werden.

Fazit

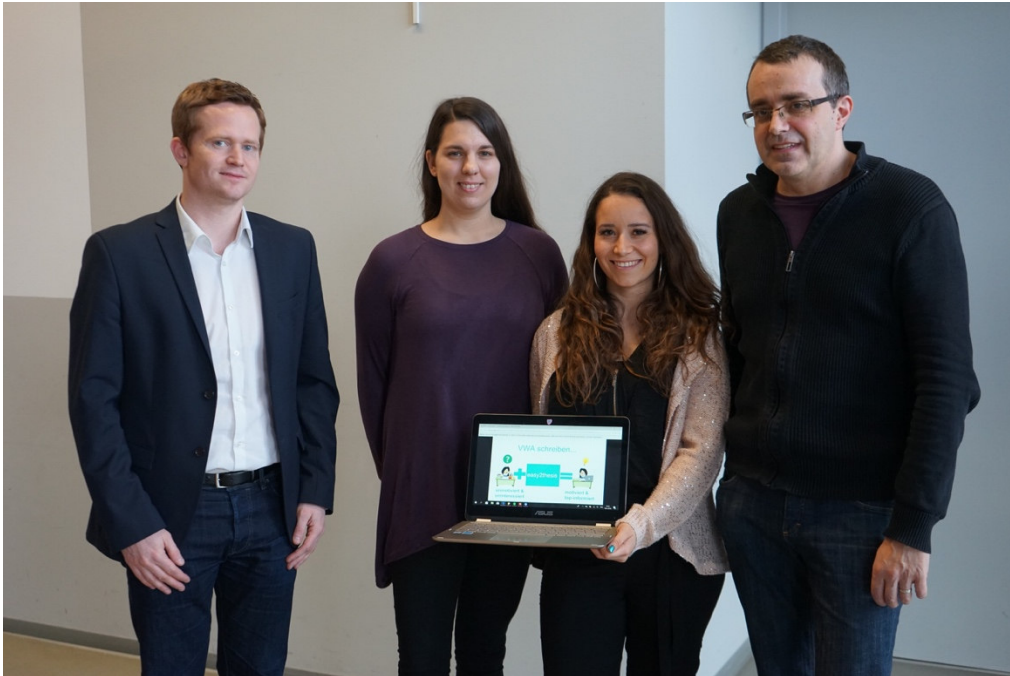
Die entstandenen Moodle-Kurse sind die ersten, die durch die Verwendung des LTI-Standards – in alle Moodle-Systeme der Pädagogischen Hochschulen in Österreich implementiert wurden. Abseits dieser technischen Komponente ist das Trainingsprogramm insofern bemerkenswert, als es inhaltlich spezifisch auf die Förderung von Wissen und Kompetenzen im Bereich Coding und Robotik bei Lehrkräften der Primarstufe abzielt. Dieser inhaltliche Bereich wurde viele Jahre zwar in Fort- und Weiterbildungen für Lehrkräfte der Sekundarstufe und höher angeboten, nicht aber gezielt für Lehrkräfte der Primar- bzw. sogar Elementarstufe. Somit stellt das beschriebene Trainingsprogramm eine prototypische Vorlage für weitere Projekte in diesem Bereich dar.

Autor: Walter Fikisz



Screenshot aus dem Kurs "BeeBotS": Quiz zu BeeBot-Befehlsfolgen

easy2thesis – MOOC für vorwissenschaftliches Arbeiten



Projektauftraggeber: Mag. Andreas Hepperger, MSc (Bibliothek der Fachhochschule Burgenland)
 Projektbetreuer: Dr. Julian Fischer
 Projektmitglieder: Eva Pernerm, BEd (Projektleiterin); Carina Egger, BA MA; Vanessa Steiner, BEd

Das Verfassen der vorwissenschaftlichen Arbeit aufgrund der neuen Gesetzgebung betrifft alle österreichischen MaturantInnen. Bisher wurde das Thema "VWA" immer im Unterricht bearbeitet. Das Projekt "easy2thesis" hat sich zum Ziel gesetzt einen einheitlichen, für alle zugänglichen Kurs im Online-Format zu konzipieren. Dies erfolgt im Rahmen eines Massive Open Online Course (MOOC), der modular aufgebaut ist.

Problemstellung

Angesichts der hohen Anforderungen, die an SchülerInnen gestellt werden, stellt vorwissenschaftliches Arbeiten für viele eine große Herausforderung dar. Laut Gernot Schreyer vom Bundeselternverband wird beim Verfassen der vorwissenschaftlichen Arbeit (kurz "VWA" genannt) von ca. ein Viertel bis ein Drittel der SchülerInnen Hilfe von Eltern, Bekannten, also Dritten, herangezogen. Grund dafür stellt für Bundesschulsprecher Harald Zierfuß, u.a., ein unterschiedliches Niveau an Betreuung von LehrerInnen dar.

Auftraggeber

Der Auftraggeber, Leiter der Bibliothek der Fachhochschule Burgenland am Standort Eisenstadt ist Andreas Hepperger. Eines der geforderten Hauptziele war eine Einführung in

die Bibliotheksbenutzung der FH Burgenland, da das Wissen über die Benützung der Bibliothekskataloge und Datenbanken Grundvoraussetzung für erfolgreiches, wissenschaftliches Arbeiten ist. Ein Kennenlernen des Bibliothekenbestands, Recherchetipps, Ausleihmöglichkeiten und eine Bewertung wissenschaftlicher Literatur anhand essentieller Qualitätskriterien sollten dabei behilflich sein. Die Inhalte sollten in mehreren Online-Einheiten auf einfache und verständliche Art und Weise vermittelt. Dabei war es dem Auftraggeber wichtig, dass didaktisch wertvolle Methoden berücksichtigt und eingesetzt werden.

Projektverlauf

Nach der inhaltlichen Abstimmung mit dem Auftraggeber erfolgte eine

Projektumweltanalyse. Nachdem die Inhalte festgelegt wurden, fiel die Entscheidung der Kurssoftware auf die FH-interne Lernplattform Moodle. Eine erste Informationsrecherche zu den geplanten Inhalten fand in Büchern und Internet statt. Anschließend kam es zur Erstellung der Inhalte, wobei vor allem Fokus auf die Lernvideos gelegt wurde. Zur Erstellung dieser wurde zuerst ein Konzept ausgearbeitet und danach mit Hilfe des Audiorekorder- und editor Audacity vertont. Für die darauffolgende Visualisierung und Animation verwendete das Projektteam die cloudbasierte Plattform GoAnimate. Im Anschluss wurden Quizzes, Skripte, Handouts sowie Links zu den zuvor produzierten Lernvideos erstellt. Abschließend wurden alle Inhalte auf die Lernplattform Moodle mit dem Projekttitel "easy2thesis" implementiert.

Projektergebnis

Das Ergebnis ist ein Massive Open Online Course zum Thema Vorwissenschaftliche Arbeit, der in 5 Module aufgeteilt ist. Modul 1 beschäftigt sich mit dem Thema VWA allgemein. Im Modul 2 wird auf die Themenfindung und verschiedene Recherchetechniken eingegangen. Modul 3 nimmt den österreichischen Bibliothekenverbands sowie die FH-Burgenland Bibliothek genauer unter die Lupe. Das vierte Modul zielt auf die Onlinerecherche und die wissenschaftliche Suchmaschine Google Scholar ab. Zum Schluss des Kurses wird in

Modul 5 auf das Thema Zitierregeln eingegangen.

Jedes Modul besteht aus mehreren Lernvideos, welches sich aus einem Intro, einem Rückblick und Vorschau, der zu vermittelten Inhalte sowie einer Zusammenfassung zusammensetzt. Nach jedem Modul erfolgte eine kurze Überprüfung der Inhalte in Form eines Quizes. Ein Skript des gesprochenen Textes sowie ein Handout mit Folienauszügen und weiterführende Links dienen zusätzlich als Hilfe.

Fazit

Die Sprache, sowie der Text und das Sprachtempo muss an die jeweilige Zielgruppe angepasst werden. Wichtig ist es aus einem breiten Informationspool nur jene Informationen herauszufiltern, welche auch wirklich für die Schülerinnen und Schüler der betreffenden Schulstufe relevant sind. Ratsam ist es auch bei den Lernvideos zuerst ein Konzept zu gestalten und anschließend den Ton vor der Animation aufzunehmen. Weiters sollten Lernvideos nicht länger als zehn Minuten sein, da die Aufmerksamkeitsspanne rapide abnimmt. Außerdem ist aufrechter Kontakt mit dem Auftraggeber sowie regelmäßiges Feedback vom Betreuer nützlich um den aktuellen Projektstatus transparent zu kommunizieren.

Autor/in: Eva Perner
Carina Egger
Vanessa Steiner



Screenshot vom Lernvideo aus Modul 1: Protagonistin Mia erfährt, um was es bei der vorwissenschaftlichen Arbeit eigentlich geht.

E-Learning Kurs für die Taxilenkerausbildung im Burgenland



Projektauftraggeber: KommR Patrick Poten, Obmann der Fachgruppe für die Beförderungsgewerbe mit PKW der Wirtschaftskammer Burgenland
 Projektbetreuer: Dr. Julian Fischer
 Projektmitglieder: Tanja Wallner, MSc BA; Ulrike Jünnemann, BA; Bernhard Dillhof

Die Projektgruppe erstellte einen E-Learning Kurs für die Ausbildung von Taxilenkern und Taxilenkerinnen im Burgenland. Der Kurs wurde auf der WIFI Lernplattform implementiert und besteht aus 8 Modulen. Die Inhalte der Module sind gesetzlich vorgegeben und der Kurs dient zur Vorbereitung auf die anschließende Prüfung. Die didaktische und methodische Umsetzung wurde der Projektgruppe überlassen. Der Kurs ist ein Österreich weites Pilotprojekt für die Taxilenkerausbildung.

Jede angehende Taxilenkerin, jeder angehende Taxilenker muss eine Ausbildung samt anschließender Prüfung machen. Die Inhalte der Ausbildung sind gesetzlich vorgegeben. Derzeit wird diese Ausbildung nur in Form eines analogen Kurses mit Anwesenheitspflicht angeboten. Aufgrund des digitalen Wandels, des sich ändernden Lernverhaltens und einer effizienteren und flexibleren Kursgestaltung soll der komplette Kurs auch auf E-Learning-Basis angeboten werden.

Auftraggeber

Das Projekt wurde von KommR Patrick Poten, Obmann der Fachgruppe für die Beförderungsgewerbe mit PKW der Wirtschaftskammer Burgenland, (kurz „Taxiinnung Burgenland“) in Auftrag gegeben. Mit der Umsetzung des Projektes will die Wirtschaftskammer und die Taxiinnung auf die heutigen Anforderungen einer individuellen

Organisation der Lernbedürfnisse in Bezug auf Lernort, Lernzeiten, Lerndauer und Lernwege von Kunden und Kundinnen eingehen. Dabei sollten auch wirklichkeitsnahe, interaktive Übungseinheiten (Quiz zur Wissensüberprüfung) zum Einsatz kommen. Der Kurs soll auf der E-Learning Plattform des „WIFI Burgenland“ angeboten werden und die Kursteilnehmerinnen und Kursteilnehmer auf die anschließende Prüfung optimal vorbereiten. Eine weitere Vorgabe des Auftraggebers war die Besprechung der Videos mit professionellen Sprechern und Sprecherinnen. Die finanziellen Mittel dafür wurden von der Taxiinnung bereitgestellt. Als Wunsch äußerte der Auftraggeber auch eine komplette Aktualisierung und Überarbeitung des Skriptums zum Kurs. Zusätzlich sollen zu allen Inhalten Prüfungsfragen mit Antworten erstellt werden.

Projektverlauf

Starttermin des Projektes war der 12. April 2017 mit der Projektbeauftragung durch KommR Patrick Poten. Unmittelbar darauf wurden in einem Workshop die Wünsche, Vorgaben und Vorstellungen mit dem Auftraggeber gemeinsam erhoben. Anschließend wurde mit den Verantwortlichen des WIFI die technischen Möglichkeiten der Umsetzung erörtert. Das Projektteam bekam den Zugriff auf die WIFI Lernplattform zum Anlegen eines Testkurses. Es wurde in weiterer Folge ein Lastenheft erstellt. Dann begann das Projektteam mit der Aktualisierung, Überarbeitung und Aufbereitung des Taxilenkerskriptums, das als Basis für die Kursinhalte diente. In weiterer Folge wurden die „Drehbücher“ (Sprechtexte) sowie die erforderlichen PowerPoint Vorlagen für die einzelnen Module erstellt. Zwischendurch erfolgten laufend Abstimmungen mit dem Auftraggeber über die didaktische und methodische Umsetzung, die in einem Pflichtenheft dokumentiert wurde. Dann wurden die einzelnen Module erstellt und auf der WIFI Lernplattform implementiert. Anschließend wurde ein Testlauf durchgeführt und Ende Jänner 2018 erfolgte die Projekt-Präsentation vor dem Auftraggeber. Am 26. Jänner wurde vom Auftraggeber das Projekt

abgenommen und ein Abschlussprotokoll unterfertigt.

Projektergebnis

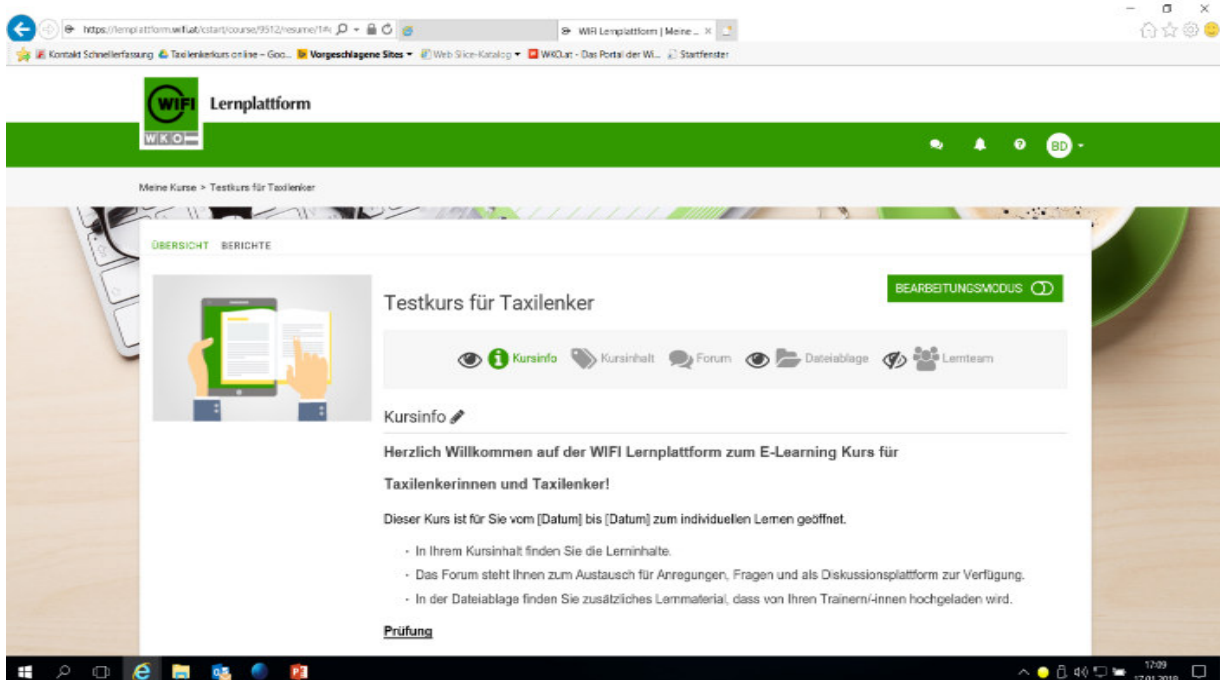
Der Kurs besteht aus 8 Modulen und wurde auf der WIFI E-Learning Plattform implementiert. Nach allen prüfungsrelevanten Modulen sind Prüfungsfragen abrufbar und es gibt eine Wissensüberprüfung in Form eines Tests. In der Dateiablage sind das aktualisierte Skriptum und alle PowerPoint Präsentationen in PDF Format hinterlegt.

In einem Forum können sich die Kursteilnehmerinnen und Kursteilnehmer untereinander sowie mit dem Trainerteam austauschen.

Fazit

Der Projektauftrag konnte zur vollsten Zufriedenheit des Auftraggebers durchgeführt werden. Mitte Februar wird der erste Kurs über das WIFI Burgenland angeboten. Dieser Online-Kurs ist auch Österreich weit ein Pilotprojekt und gleichzeitig ein Vorzeigeprojekt der Taxiinnung Burgenland.

Autor/in: Tanja Wallner, Ulrike Jünnemann, Bernhard Dillhof



The screenshot shows the 'WIFI Lernplattform' interface. The main content area displays the 'Testkurs für Taxilenker' page. The page has a green header with the WIFI logo and 'Lernplattform'. Below the header, there is a navigation bar with 'Meine Kurse > Testkurs für Taxilenker'. The main content area features a 'ÜBERSICHT' tab and a 'BERICHTE' tab. The 'ÜBERSICHT' tab is active, showing a course overview for 'Testkurs für Taxilenker'. The course overview includes a 'Kursinfo' section with a welcome message: 'Herzlich Willkommen auf der WIFI Lernplattform zum E-Learning Kurs für Taxilenkerinnen und Taxilenker!'. Below the welcome message, there is a note: 'Dieser Kurs ist für Sie vom [Datum] bis [Datum] zum individuellen Lernen geöffnet.' and a list of course features: 'In Ihrem Kursinhalt finden Sie die Lerninhalte.', 'Das Forum steht Ihnen zum Austausch für Anregungen, Fragen und als Diskussionsplattform zur Verfügung.', and 'In der Dateiablage finden Sie zusätzliches Lernmaterial, dass von Ihren Trainern/Innen hochgeladen wird.' The page also includes a 'Prüfung' section and a 'BEARBEITUNGSMODUS' button.

WIFI Lernplattform

Fahrschule 2.0: Blended Learning für die Fahrschule der Zukunft



Projektauftraggeber: Fahrschule Deutsch-Wagram, Inh. Roland Zigala
 Projektbetreuer: Mag. Robert Schrenk, Bakk.
 Projektmitglieder: Mag. Maria Dorfer-Frick; Katharina Hofer, BA; Dominik Grafl, BA MSc

Welche FührerscheinbesitzerIn kann sich nicht daran erinnern? Eintöniger Frontalunterricht in der Fahrschule und am Schluss einen Stempel für die absolvierte Theorieeinheit. Das gehört der Vergangenheit an. Gemeinsam mit der Fahrschule Deutsch Wagram und dem Masterstudiengang Angewandtes Wissensmanagement an der Fachhochschule Burgenland wurde der klassische Fahrschulunterricht umgekrempelt. Die innovative Lösung heißt Fahrschule 2.0 und ist ein Blended Learning Konzept, umfasst also sowohl Präsenz- als auch Fernlehreinheiten.

Auftraggeber

Die Fahrschule Deutsch-Wagram befindet sich im Bezirk Gänserndorf, welches im Umland von Wien liegt. Sie bildet rund 700 SchülerInnen im Jahr aus und bietet ein vielfältiges Fahrzeugangebot sowie alle Führerscheinklassen an. Der Inhaber, Ing. Roland Zigala, sieht seinen Betrieb als Premiumfahrschule, die Fahrschulunterricht auf höchstem Niveau anbieten möchte. Beobachtbar war für Herrn Zigala, dass sich die Zielgruppe, die FahrschülerInnen, im Laufe der Jahre veränderte. Während, die SchülerInnen früher bei den Eltern am Beifahrersitz während der Fahrt mitgelernt und so ein erstes Verständnis für den Verkehr bekommen hätten,

würden die Millennials jedoch vielmehr mit ihren Smartphones beschäftigt sein und ihrer digitalen Welt leben. Deswegen ist es umso wichtiger, die Digital Natives aus Ihrer digitalen Realität abzuholen. Eine weitere Herausforderung für die FahrschullehrerInnen und die TeilnehmerInnen ist, dass immer mehr Inhalte in der gleichen Zeit vermittelt werden müssen. Damit es dabei nicht beim training-to-the-test bleibt, sondern vielmehr nachhaltiges Lernen gefördert wird, wurde die Idee der Fahrschule 2.0 geboren.

Projektverlauf

Um die Bedürfnisse der Zielgruppe und der Unterrichtenden herauszufinden, wurden im

Rahmen des Projekts sowohl ein Workshop für FahrshullehrerInnen in der Fahrschule als auch eine Befragung für die FahrschülerInnen vor Ort und online auf Facebook durchgeführt. Im Rahmen der Bedarfserhebung und Ergebnisanalyse wurden die Ziele und Methoden an die spezifischen Anforderungen der Fahrschule Deutsch-Wagram angepasst. Nach Auswertung der Ergebnisse wurde beschlossen in Richtung kognitivistischen und konstruktivistischen Lernansatz zu streben, natürlich unter Einbezug von konnektivistischen Ideen.

Zur Abdeckung der Anforderungen und Ziele wurde anschließend ein didaktisches Konzept, das sowohl Präsenz- als auch Onlinephasen einbindet, konzipiert. Basierend auf dem sequenzierten Konzept wurden anschließend die passenden Bausteine ausgewählt, getestet, implementiert und beschrieben. Parallel zur praktischen Umsetzung wurden Lernunterlagen für die AnwenderInnen entwickelt, zur eigenständigen Anwendung des Baukastensystems. Die abschließende Übergabe der Unterlagen und Einschulung der KeyUserInnen rundeten den Projektverlauf ab.

Projektergebnis

Die Umsetzung der Inhalte ist kompetenzorientiert und bildet mit den Fernlehreinheiten eine Einheit. Eine Präsenzeinheit (zehn für jedes Modul Grundwissen) entspricht drei Unterrichtseinheiten zu jeweils 50 Minuten, eine Lektion im Onlinekurs (zehn für jedes Modul Grundwissen) dauert zwischen 60 und 90 Minuten. Im Schnitt befassen sich die Lernenden vier Stunden pro Modul Grundwissen mit dem Lernstoff. Dabei ist der Online-Kurs als Wiederholung und Vertiefung der letzten

Präsenzeinheit zu verstehen. Unterteilt nach Online- und Präsenzphase ist ein Bausteinsystem entstanden. Jeder einzelne Baustein wurde beschrieben, für die Fahrschule 2.0 abgewandelt, sodass ein didaktischer Mehrwert entsteht und zusätzlich mit einem Prototyp implementiert.

Diese Implementierung, in Kombination mit der aufbereiteten Beschreibung, kann als Anleitung zur eigenständigen Anpassung von Kursen verwendet werden. Speziell für den Ansatz des kompetenzorientierten Arbeitens mit FahrschülerInnen können spezielle Lehr- und Lernpläne entwickelt und angewandt werden. Die Bausteine wurden in einer Moodle Plattform implementiert, diese ist fertig aufgesetzt und auf einem öffentlichen Server bereitgestellt, daher kann unmittelbar mit der praktischen Einbindung der Bausteine gestartet werden.

Fazit

Im Projektverlauf hat sich gezeigt, dass das Erstellen eines didaktischen Konzepts und eines Plans für die konkrete Umsetzung der Inhalte sehr viel Zeit beansprucht. Dies sollte bei einem Blended Learning-Kurs nicht unterschätzt werden, da es die Basis für die Gestaltung der Lernplattform und der Präsenzeinheiten ist. In Hinblick auf das Qualitätsmanagement des Kurses haben wir uns auf das bekannte Plan-Do-Check-Act-Modell bezogen. Bei der Umsetzung auf der Lernplattform sind uns beim Testen der Module oft Feinheiten aufgefallen, die rückwirkend ins Konzept eingeflossen sind.

Autor/in: Maria Dorfer-Frick, Katharina Hofer und Dominik Graf



Moodle Plattform, Bausteine (Interaktive Videos, Quiz, Gamification, ...), sequenziertes didaktisches Konzept speziell für Fahrschule 2.0

IKT on openedx - Instructional Design Consulting



Projektauftraggeber: Know Center – TU Graz
 Projektbetreuer: Mag.(FH) Barbara Geyer-Hayden, Carla Barreiros, MSc (AuftraggeberInnen)
 Projektmitglieder: Alexandra Baldwin BA; Marcela Torres MA

Die Teilnahme der Studenten der Fachhochschule an diesem Projekt hatte das Ziel, den Online - Kurs "Introduction to Knowledge Technologies" des Know - Centers der Technischen Universität Graz zu unterstützen. Dieser Kurs wurde während unserer Projekt Teilnahme in einem neuen LMS namens EdX migriert. Die Aufgabe des Projekts war: Unterstützung in Bezug auf die neuen Anforderungen des gewählten LMS zu bieten, Strategien vorzuschlagen, um die Drop Out rate des Kurses zu minimieren und den Lernprozess der Studenten der Technische Universität Graz zu stärken.

Ausgangssituation

Das Know Center bietet Studenten der Technischen Universität Graz des Programms Big Data Managements im ersten Jahr einen Online-Kurs mit dem Titel " Introduction to Knowledge Technologies ". Dieser Kurs besteht aus Präsenzeinheiten, einem Online-Modul und einem Wiki. Die Studenten zeigen eine geringe Akzeptanz für das Online-Modul und den Wiki-Teil des Kurses. Das Know- Center hat sich an die FH Burgenland gewandt mit dem Ziel, Wege zu finden, das Online-Angebot attraktiver zu machen.

Auftraggeber

Unsere Auftraggeber sind die KnowCenter GmbH, Forschungszentrum für Data-driven Business und Big Data Analytics. Ziel des vorliegenden Projekts ist es, das KnowCenter mit einem *Instructional Design* Konzept auszustatten, um die Akzeptanz des Online-Kurses insgesamt zu verbessern.

Projektverlauf

Im Laufe des Projekts wurden folgende Schritte unternommen:

Discovery: Analyse der Zielgruppe, des zur Verfügung gestellten Materials, der Systemumgebung und der am Lehrprozess beteiligten Moderatoren.

SWOT Analyse: die größten Stärken, Schwächen, Bedrohungen und Chancen wurden identifiziert. Best-Practice-Beispiele wurden analysiert, um die Schwachstellen zu minimieren und die Stärken und Chancen hervorzuheben.

Bericht 1: Alle Ergebnisse wurden an Schlüsselpersonen kommuniziert. Hierbei wurden auch spezielle Empfehlungen und Beispiele zur Umsetzung für das OpenEdx-System vermittelt.

Strategie: In Zusammenarbeit mit den Kundinnen wurden drei Beispielkapitel definiert, in denen Musterempfehlungen umgesetzt wurden. Genaue Aufgaben und Zeitplan wurden festgestellt.

Bericht 2 - Ein Überblick über alles, was von Anfang bis Ende gemacht wurde, einschließlich aller Probleme, Lösungen, Schlüsselpersonen, Erwartungen an neuem LMSe, Verfahren und Richtlinien. Baldwin & Torres haben ein Konzept des Instructional Design vorgeschlagen, das die grundlegenden Probleme des Kurses abmildern soll.

Projektergebnis

Struktur eines Lernangebots: Wir boten unseren Kunden eine klare Struktur, um die Organisation der Inhalte zu optimieren. Im Rahmen eines Blended Learning Designs ist

sehr wichtig, Organisatorisches von Inhaltlichem zu trennen und beim Inhaltlichen klare, wiederholende Strukturen anzubieten.

Didaktisches Konzept: Wir stellen unseren Kundinnen verschiedene didaktischer Modelle für die Gestaltung von Blended Learning Kurse vor, bei denen technischen Möglichkeiten an die Bedürfnisse der Zielgruppe angepasst werden. Nachdem die Kunden eine der Modelle ausgewählt hatten, bestand unsere Aufgabe darin, die Inhalte danach in eine Struktur zu bringen.

Beispiele: Wir überarbeiteten drei von unseren Kunden ausgewählten Einheiten des Kurses, um die vorgestellten Ideen zu veranschaulichen. In diesen Einheiten wurden Videos sowie Content-Visualisierung implementiert. Die Struktur wurde auch optimiert, um eine harmonische und konsistente Herangehensweise während des Kurses zu ermöglichen.

Tools und Best Practices: Wir präsentierten unseren Kundinnen eine Palette an Tools und Best Practices, um auf diese Weise die kontinuierliche und nachhaltige Entwicklung des Kurses in den kommenden Semestern sicherzustellen.

Fazit

Das Consulting Projekt konzentrierte sich auf die Stärkung der Aspekte der bereits existierenden Inhalte und trug mit Elementen bei, wie zum Beispiel: didaktisches Modell, konsistente Struktur, Visualisierung von Inhalten und Werkzeugen für die Strukturierung des Blended Learning-Kurses. Diese Elemente werden die positive Entwicklung des Kurses in den nächsten Semestern ermöglichen.

Autorinnen: Alex Baldwin & Marcela Torres

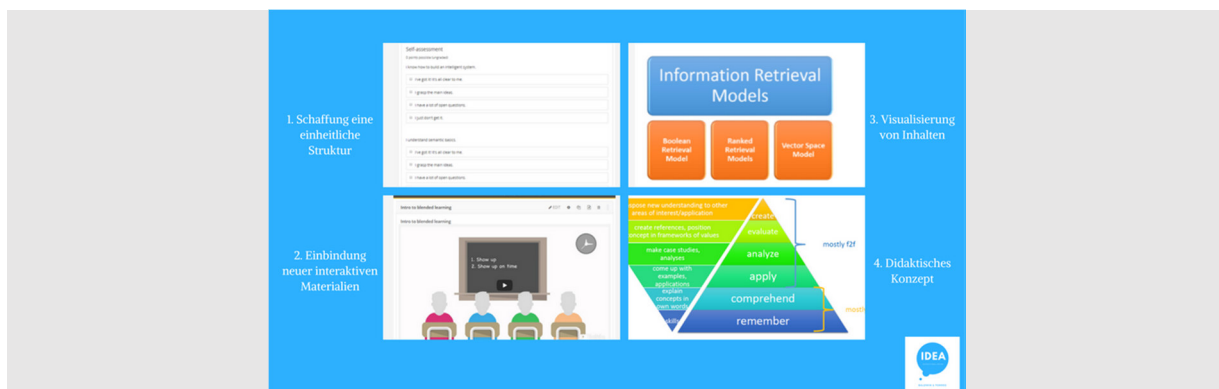


Abbildung: Auszug der Ergebnisse des Projekts IKT on openedx - Instructional Design Consultin
Praxisprojekte im Wintersemester 2017/18



KIS-Applikationslandkarte



Projektauftraggeber: Markus Schell, MBA (Wiener Krankenanstaltenverbund/Generaldirektion)
 Projektbetreuer: Dr. Julian Fischer
 Projektmitglieder: Mag.(FH) Markus Cerny; Chung-I Wu; Ing. Christian Hollensteiner, BA MA

Im Rahmen dieses Praxisprojektes erstellte das Projektteam die Anforderung für die Entwicklung einer IT-Anwendung. Der Wiener Krankenanstaltenverbund (KAV) leitet mehrere Krankenhäuser und Pflegewohnheime in und um Wien. Die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter verwalten die Daten der Patientinnen und Patienten sowie die internen Ressourcen im Krankenhausinformationssystem (KIS). Für die Installation und Verwendung der unterschiedlichen KIS-Module soll eine digitale, grafische KIS-Applikationslandkarte entwickelt werden. Die Studierenden erarbeiteten ein Visualisierungskonzept für die entsprechenden IT-Kennzahlen und leiteten daraus ein Datenmodell ab. Zusätzlich konnte die ursprünglich geforderte Informationslandkarte zu einer Wissenslandkarte erweitert werden.

Es stehen mehr als 20 KIS-Module für zehn Spitäler (ungefähr 180 Abteilungen und über 1500 Betriebseinheiten) sowie 18 Geriatriezentren bzw. Pflegewohnhäusern (mit ungefähr 200 Betriebseinheiten) zur Verfügung. Die IT-Abteilung des KAV (KAV-IT) verwaltet bisher den aktuellen Stand der Installation und Verwendung (Ausrollungsgrad) der einzelnen KIS-Module in einer historisch gewachsenen, relativ unübersichtlichen Form: in einem Programm für Tabellenkalkulationen (Implementierungslandkarte);

Auftraggeber

Die Lösung soll die Entwicklung einer KIS-Applikationslandkarte sein, die den Anforderungen einer Informationslandkarte entspricht und den Ausrollungsgrad der KIS-Module als IT-Kennzahl in einer übersichtlichen Form visualisiert. Zur Darstellung ist ein entsprechend konzipiertes Datenmodell zur Erfassung der relevanten Informationen notwendig.

Projektverlauf

Das Projekt wurde ursprünglich als IT-Projekt in den Bereich der Darstellung von Kennzahlen eingestuft. Beim Kick Off-Meeting konnte festgestellt werden, dass es sich nicht nur um eine Informationslandkarte, sondern auch um eine Wissenslandkarte handeln soll. Deshalb wurde das Projekt als „Erstellen einer Wissenslandkarte“ angesehen.

Die Methoden und Inhalte wurden aus dem Stand der Forschung über

- Wissensorganisation und Wissenslandkarten,
 - Informationsarchitektur und
 - IT-Projektmanagement
- abgeleitet.

Die Phasen des Projektstrukturplans orientierten sich am Konzept zur Erstellung von Informationsarchitekturen und gliederten sich in:

- IST-Zustand erheben,
- SOLL-Zustand definieren und
- Konzept erstellen.

Projektergebnis

In der ersten Phase (IST-Zustand erheben) führte das Projektteam eine Umfeldanalyse in den Teilbereichen Kontext, Inhalt und Benutzer durch. Damit wurde anhand der bestehenden Implementierungslandkarte die Einbettung in die Prozesse und die Anknüpfung an die Schnittstellen des Unternehmens evaluiert. Diese erste Phase bildete die Grundlagen für die weitere Entwicklung des Projektes im nächsten Schritt: SOLL-Zustand definieren.

Hier wurden nun die konkreten Anforderungen für die neue KIS-Applikationslandkarte erarbeitet. Dabei wurden in den entsprechenden Arbeitspaketen folgende Produkte erstellt:

MA Angewandtes Wissensmanagement Praxisprojekte 2017/18

- ein Rollen- & Berechtigungskonzept,
- ein Visualisierungskonzept und
- ein Datenmodell;

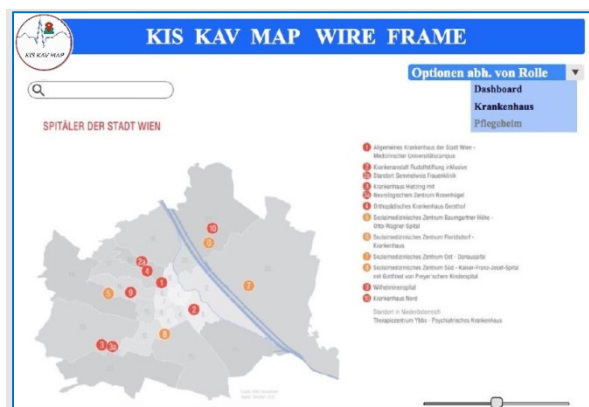
Um die KIS-Applikationslandkarte zu einer Wissenslandkarte zu erweitern, wurden im Datenmodell Kontaktdaten von Experten der Betriebseinheiten und Intranet-Quellen für Lernmaterialien der KIS-Module hinzugefügt.

In der letzten Phase des Projekts stellte das Team ein Konzept zur Entwicklung der KIS-Applikationslandkarte vor und fasste die Anforderungen aus der vorherigen Phase zusammen. Dabei wurden unterschiedliche Vorgehensmodelle aus dem IT-Projektmanagement verglichen. Die Möglichkeiten der Visualisierung des Datenmodells wurden mit der Anwendung „QlikView“ getestet.

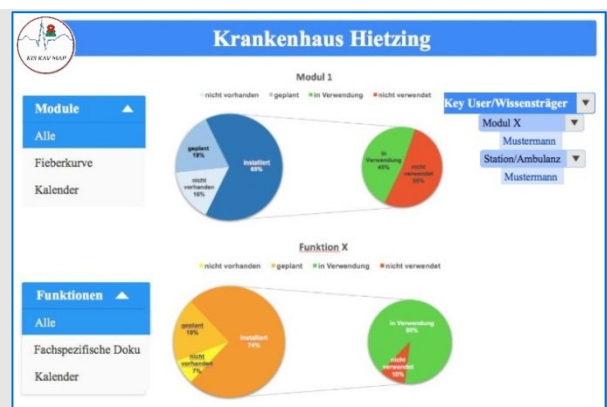
Fazit

Dieses IT-Projekt hatte auf den ersten Blick nur am Rande etwas mit Wissensorganisation zu tun. Trotzdem konnten die Studierenden ihr Expertenwissen als angehende Wissensmanager und Wissensmanagerinnen einbringen. So wurden für den KAV die Anforderungen für eine Software-Applikationslandkarte definiert. Zu Beginn war ein Datenmodell für die Visualisierung von IT-Kennzahlen als Informationslandkarte gefordert. Daraus hat sich eine Wissenslandkarte zur Vernetzung innerhalb des Unternehmens entwickelt. Zusätzlich zum Datenmodell wurden Rollendefinitionen, sowie ein Berechtigungs- und Visualisierungskonzept erstellt.

Autor: Markus Cerny



Wireframes des Visualisierungskonzepts



mooc4book – Online-Selbstlernkurs zur Bibliothekseinführung

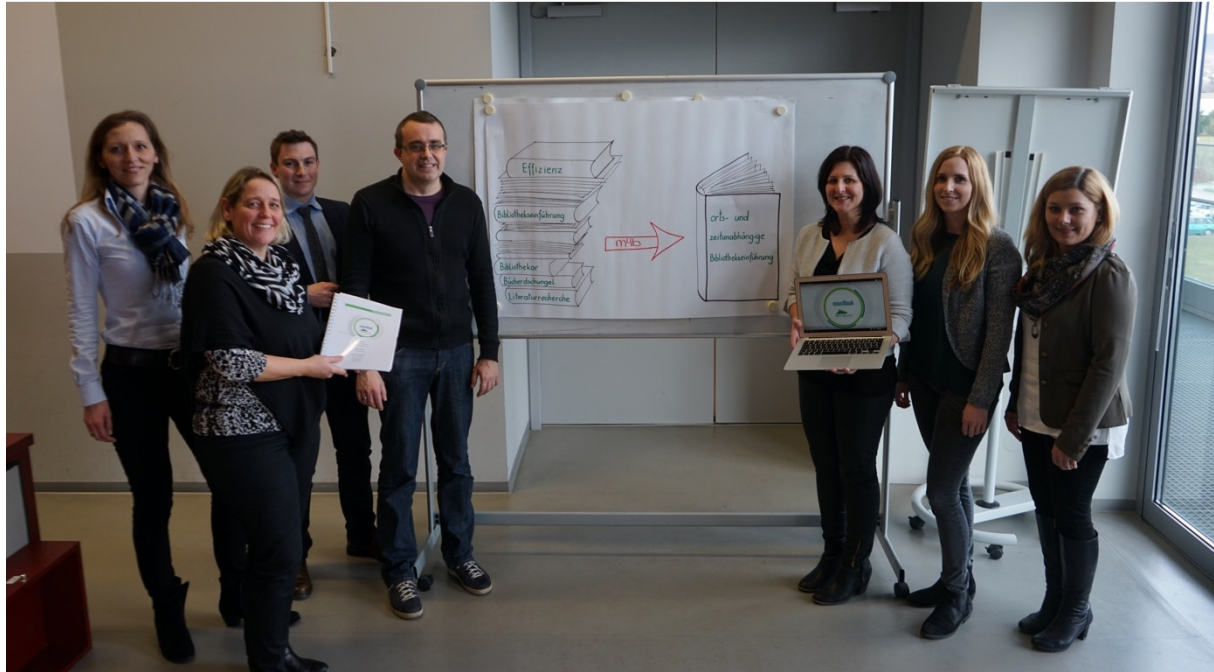


Foto taken by Jennifer Joo

Projektauftraggeber: Bibliothek der Fachhochschule Burgenland, Mag. Andreas Hepperger, MSc
 Projektbetreuer: Mag. Stefan Schmid, BEd
 Projektmitglieder: Kordula Csukker, BEd; Andrea Dragschitz, BEd; Brigitte Renner BEd; Nicole Schifferl BEd; Judith Slatner, BEd

Unsere Gruppe gestaltete einen xMOOC mit dem Namen „mooc4book“ für Studierende der FH Burgenland zur Einführung in die Bibliothek sowie zur Informationsrecherche. Der Selbstlernkurs wird der zunehmenden Massifizierung gerecht und berücksichtigt aktuelle E-Learning-Trends. Durch den Einsatz von Microlearning mit Hilfe kurzer Videos, Screencasts und passenden Handouts bietet er die Möglichkeit, komplexe Lerninhalte für jeden orts- und zeitunabhängig zugänglich zu machen. Durch den Einbau spielerischer Gamification-Elemente, in unserem Fall Badges, werden die Kursteilnehmerinnen und Kursteilnehmer zusätzlich motiviert. Bei Bedarf kann der Kurs jederzeit wiederholt werden.

Ausgangssituation

Herr Mag. Hepperger, Leiter der Bibliothek der FH Burgenland, bietet jährlich eine Einführungsveranstaltung für alle Studiengänge der FH Burgenland an. Dies ist sehr zeitaufwändig und oft sind die neuen Studentinnen und Studenten mit den vielen Informationen, gerade am Anfang des Studiums, überfordert. Somit war schnell klar, dass ein orts- und zeitunabhängiger Onlinekurs, der jederzeit wiederholbar ist, eine optimale Lösung darstellt.

Auftraggeber

Auftraggeber für unser Praxisprojekt war Herr Mag. Andreas Hepperger, Leiter der Bibliothek der FH Burgenland.

Projektverlauf

Den Beginn des Projektes kennzeichneten zwei Treffen mit Herrn Mag. Hepperger, um einen Überblick darüber zu bekommen, welche Inhalte in den Kurs gepackt werden sollten. Die anschließende Phase war sehr intensiv, da wir uns selber noch einmal sehr genau mit den unterschiedlichen Recherchemethoden und dazugehörigen Hintergrundinformationen beschäftigen mussten. Nachdem der Aufbau der

einzelnen Module klar war wurde der Projektauftrag aufgesetzt sowie die Rahmenbedingungen unterfertigt. Nach Erstellung eines Projektstruktur- sowie eines Zeitplanes begannen wir, die Detailpläne und Konzepte zu den Videos, Skripten, Quizzes und Screencasts zu erstellen. Die Realisierungsphase kostete sehr viel Zeit, da wir sämtliche Inhalte oft mehrmals überarbeiten mussten. Auch die Erstellung des Intro- sowie Outro-Videos mit dem Tool GoAnimate war sehr aufwändig, aber auch sehr interessant.

Die Endphase unseres Projektes bildete die Gestaltung und Befüllung des Kurses in Moodle. Der Einbau der Gamification Elemente war dabei für uns besonders spannend. Vorgestellt und präsentiert wurde unser Projekt mit Hilfe von Flipchartpostern.

Projektergebnis

Das Projektergebnis ist ein gelungener, übersichtlich und ansprechend aufgebauter

MOOC, der sofort als Einführung in die Bibliothek genutzt werden kann. Durch die abwechslungsreiche Gestaltung und das Angebot von Videos, Skripten und Screencasts werden verschiedene Lerntypen angesprochen. Mit Hilfe von Quizzes kann der Lernzuwachs überprüft werden und jedes Modul bei Bedarf auch wiederholt werden.

Fazit

Trotz einiger Hürden bzw. Herausforderungen bei der Umsetzung und Konzipierung des Kurses konnten wir doch am Ende eine tollen MOOC präsentieren, der vor allem durch seinen strukturierten Aufbau und Gamification besticht. Auch unser Lernzuwachs ist nicht zu unterschätzen, sowohl das E-Learning als auch das Bibliothekswesen betreffend. Wir sind sehr stolz auf unsere Leistung!

Autor/in: Judith Slatner, BEd



Online Kurs Erste Hilfe am Hund



Projektauftraggeber: Tierklinik Sattledt (www.tierklinik-sattledt.at)
 Projektbetreuer: Mag. Robert Schrenk, Bakk.
 Projektmitglieder: Pia Reisinger, BSc (Projektleitung); Nicole Glogowatz, BA;
 Julia Hafenscher, BA; Elisabeth Stiasny, BA

Der Onlinekurs „Erste Hilfe am Hund“ soll von der klassischen Wissensvermittlung in einer Präsenzveranstaltung Abstand nehmen. Ein e-Learning Kurs der als interaktive Lernplattform gestaltet wird, soll Teilnehmerinnen und Teilnehmern die Möglichkeit bieten ihr Wissen auf moderne und abwechslungsreiche Weise zu vertiefen. Die darin enthaltenen theoretischen Kapitel werden in Zusammenarbeit mit der Tierklinik ausgewählt und erstellt. Die unterschiedlichen Blöcke betreffen vor allem Erste Hilfe Maßnahmen, als auch Themen zur allgemeinen Tiergesundheit und -sicherheit.

Ausgangssituation

Erste Hilfe am Menschen bzw. Erste Hilfe Maßnahmen im Allgemeinen sind für nahezu jeden ein Begriff, den er bereits in jungen Jahren das erste Mal wahrnimmt. Das vorliegende Praxisprojekt und die dazugehörige Schwerpunktsetzung beschäftigt sich mit „Erste Hilfe Maßnahmen am Hund“. In Zusammenarbeit mit der Tierklinik Sattledt in Oberösterreich soll die Umsetzung eines Online basierten e-Learning Kurses ermöglicht werden.

Auftraggeber

Die Tierklinik Sattledt erwartete sich die Umsetzung eines e-Learning Kurses, welcher den Erste Hilfe Kurs in der Präsenzveranstaltung ablöst. Dadurch erhofft sich der

Auftraggeber nicht nur eine Awareness-Bildung was das Thema Erste Hilfe am Hund anbelangt, sondern möchte den Hundehalterinnen und Hundehaltern auch eine Hilfestellung in Notsituationen anbieten.

Projektverlauf

Vorerst musste man sich darauf einigen, mit welchem Tool man den Onlinekurs umsetzen will. Ein sogenanntes Learning Management System (LMS) unterstützt die Lehrenden und Lernenden als Plattform auf der E-Learning umgesetzt werden kann. Im Falle des umgesetzten Online Kurses wurde die Open Source Software „Moodle“ verwendet. Auf dieser Plattform können Kurse erstellt, Lehrinhalte verarbeitet, Zusatzmaterialien zur

Verfügung gestellt und mit Lernenden kommuniziert werden. Außerdem wird eine Datenbanknutzung ermöglicht, die eine Wiederverwendung und Archivierung von Lerninhalten, wie zum Beispiel Unterlagen, Videos, Audio, Bilder, Simulationen, Tests, etc. ermöglicht. Spannend waren vor allem die Produktion der Videos, als auch die Foto-Dokumentationen, welche durch die Studierenden eigens angefertigt wurden. Der Projektgruppe war es wichtig die einzelnen Kapitel so aufzubereiten, dass sich die Lernenden eigenständig ihr Wissen erarbeiten können.

Projektergebnis

In Zusammenarbeit mit der Tierklinik definierten die Studierenden einige relevante Kapitel, die ein Erste Hilfe Kurs am Hund abdecken sollte. In den ausgearbeiteten theoretischen Kapiteln können alle relevanten Erste Hilfe Themen durch die Lernenden mehrmals aufgerufen und abgearbeitet werden. Dies fördert den Wissenserwerb und den Wissenserhalt durch unterschiedliche Blöcke zu verschiedenen Themen die vor allem Erste Hilfe Maßnahmen, als auch die allgemeine Tiergesundheit und -sicherheit betreffend. Unter anderem fokussiert sich das e-Learning Angebot auf folgende Inhalte:

- Erkennen/Einstufen von Notfällen
- Vitalwerte überprüfen
- lebensrettende Sofortmaßnahmen

- Versorgung von Schnittwunden
- Verhalten bei Autounfall
- Inhalt der Tierapotheke

Den Teilnehmerinnen und Teilnehmern steht es frei sich ein Modul auszusuchen, die entsprechenden Inhalte, Unterlagen bzw. Medien dazu zu konsumieren und dann mittels Frage-Antwort-System ein dazugehöriges Quiz zu absolvieren. Der Abschluss jedes Kapitels soll somit erarbeitet werden.

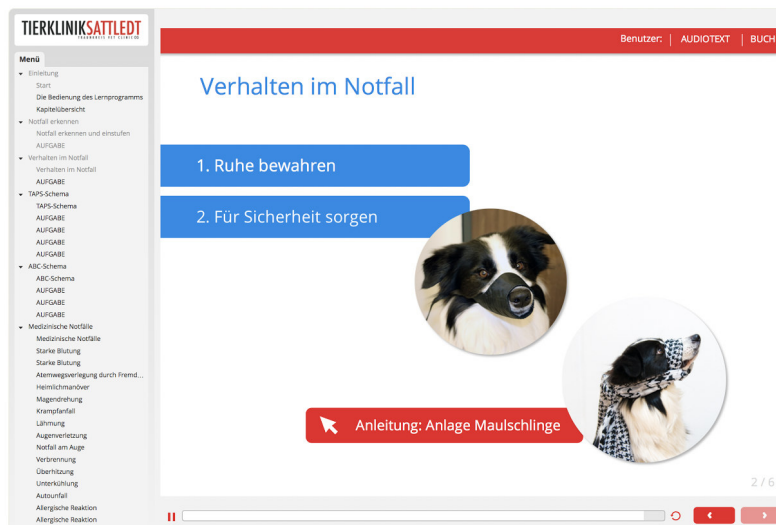
Für jede absolvierte Quiz-Runde bzw. jedes abgeschlossene Modul erhält die Lernende bzw. der Lernende eine Belohnung in Form eines Badges und definiert sich dadurch als "Knochendoktor", "Vergiftungsspezialist", "Notfallheld" oder Ähnliches.

Fazit

Eine spannende und vor allem lehrreiche Projektzeit liegt hinter uns. Wer sich nun aber schon freut, den Kurs bald absolvieren zu dürfen, den müssen wir leider jetzt enttäuschen. Die Zugangsdaten für den e-Learning Kurs werden vorerst nur für die Kunden und Kundinnen der Tierklinik Sattledt zur Verfügung stehen.

Vor allem für die Testphase zu Beginn wird das Feedback der Lernenden eine Grundlage darstellen, um den Kurs zukünftig zu verbessern und zu optimieren.

Autorin: Nicole Glogowatz



Screenshot: Onlinekurs – Kapitel "Verhalten im Notfall"

VetroAcademy – Sicherheitsschulungen im Schichtbetrieb: Das Microlearning-System für die Firma Vetropack



Projektauftraggeber:	Vetropack Austria GmbH
Projektbetreuer:	Mag.(FH) Barbara Geyer-Hayden
Projektmitglieder:	Ing. Mag. Roman Augustin; Isabell Grundschober, BSc., BEd; DI Philipp Hann; Herbert Jenecek, BEd; Mag. Sabine Melnicki

Im Unternehmen Vetropack wurde ein eLearning-System nach dem Microlearning-Modell als Schulungssystem für die Mitarbeiter/innen im vollkontinuierlichen Schichtbetrieb umgesetzt. Kursinhalte zu verpflichtenden und freiwilligen Themen des Qualitätsmanagements und der Arbeitssicherheit wurden vom Projektteam designed, in eine Online-Plattform integriert und in einer Pilotphase im Unternehmen gelauncht.

Das Unternehmen arbeitet im vollkontinuierlichen Schichtbetrieb. Die verpflichtenden laufenden Sicherheitsschulungen für Mitarbeiter/innen sind deshalb eine zeit- und kostenintensive Aufgabe für das Unternehmen. Auf Initiative der Abteilung Qualitätsmanagement entstand der Wunsch, eine eLearning-Plattform für kostengünstigere, skalierbare zeitunabhängige Schulung zu entwickeln.

Auftraggeber

Das Unternehmen Vetropack GmbH hat hohen Qualitätsanspruch an die Produktion seiner Produkte und auch an die Arbeitsbedingungen

seiner Mitarbeiter/innen. Das umzusetzende eLearning-System, auf das alle Mitarbeitenden des Werks Pöchlarn Zugriff haben sollen, sollte sich nahtlos in den Arbeitsprozess einfügen. Das System sollte das Überprüfen der Wirksamkeit von Unterweisungen ermöglichen. Inhaltlich waren keine Beschränkungen gesetzt, mit Inhalten aus den Bereichen Qualitätsmanagement und Arbeitssicherheit wünschte sich das Unternehmen eine Pilotphase. Es sollten verpflichtende und freiwillige Kurse auf der Plattform möglich sein.

Projektverlauf

Die unterschiedlichen Projektphasen können aus der Innensicht gut mit Bruce Tuckmans Modell der Teambildung beschrieben werden.

FORMING. Das Team war relativ schnell gefunden, da wir auch in vorangegangenen Projekten bereits in unterschiedlichen Konstellationen erfolgreich zusammen gearbeitet haben. Der erste Kontakt mit dem Auftraggeber erfolgte bei einer sehr spannenden Betriebsführung im Werk in Pöchlarn mit anschließender Projektbesprechung. Anfängliche Präsenztreffen wurden im laufenden Projekt durch regelmäßige Onlinetreffen (1- bis 2-wöchentlich) abgelöst. Die Projektkoordination erfolgte über ein performantes Online-Projektmanagement-Tool.

STORMING & NORMING. Aufgrund einer Schräglage in der Ressourceninvestition der einzelnen Teammitglieder entstanden zur Projektspitze Unstimmigkeiten im Team, die in einem moderierten Klärungsgespräch mündeten. Zu jenem Zeitpunkt wurden noch offene Punkte bestimmt, ein gemeinsames Verständnis eines Projekterfolgs definiert und Aufgaben streng mit Abgabeterminen verteilt. Die Verschiebung der Organisationsaufgabe von der inhaltlichen Projektleitung auf eine andere Person brachte hier die notwendige und längst überfällige Entlastung für den Projektleiter.

PERFORMING. In der Hochphase des Projekts wurde die Lösung technisch umgesetzt, die Inhalte erstellt und geprüft und erste Testläufe im Unternehmen unternommen. Positives Feedback von Seiten des Unternehmens bestärkte das Team.

ADJOURNING. Das Ergebnis des Projekts ist voll lauffähig und skalierbar. In Zukunft wird das System innerhalb des Unternehmens mit weiteren Inhalten befüllt werden, weitere technische Optimierungen sind geplant.

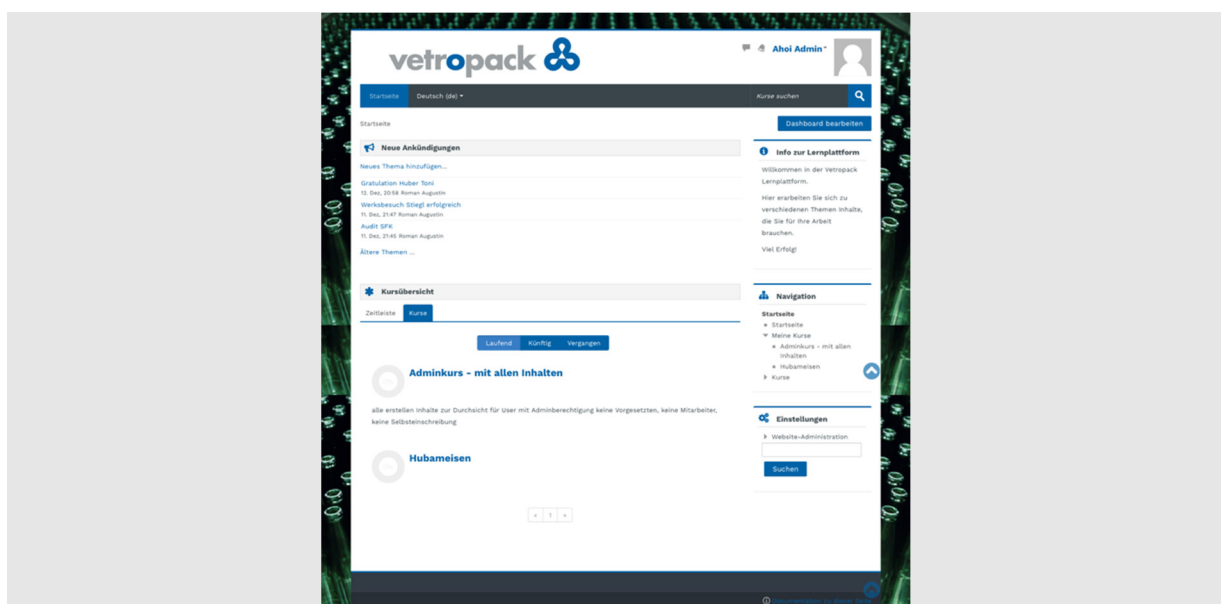
Projektergebnis

Am Ende des Projekts stand eine voll lauffähige eLearning-Plattform mit ersten Kursen, die im Unternehmen pilotiert und getestet wurden. Die Kurse enthalten fertige Prüftests sowie ein Reportingsystem für die Abteilungsleiter/innen.

Fazit

In einem zeitlich recht eng begrenzten Projekt entstand durch das Engagement und die gesammelte Fachexpertise der Projektmitglieder eine tolle eLearning-Lösung, die dem Unternehmen digitalen Vorsprung verschafft.

Das Projektteam bewunderte das Engagement und die Offenheit des Unternehmens und bedankt sich für die tolle Zusammenarbeit.



Screenshot der Pilotversion der eLearning-Plattform für Vetropack GmbH

WLV - FußballtrainerInnen Ausbildung



Projektauftraggeber: WLV - Wiener Fußball Verband - MMag. Manfred Uhlig
 Projektbetreuer: Mag. (FH) Stefan Schmid, BEd
 Projektmitglieder: DI Jürgen Setnicka, BSc; Sebastian Windisch, BEd; Christoph Windisch, BEd

Die Idee des WLV war es einen Moodlekurs unter der Anwendung von Blended Learning zu errichten. Durch die Möglichkeit der Fernlehre können die Kosten der TeilnehmerInnen gesenkt und die Präsenzzeiten verkürzt, werden. Der effiziente Einsatz von neuen Medien ermöglicht Individualisierung und Differenzierung. Der Moodlekurs, der aus sieben Sequenzen besteht, endet mit einer Abschlussprüfung. Dadurch wird der Einstieg in die Präsenzeinheit erleichtert, da das notwendige Basiswissen den TeilnehmerInnen bereits vorhanden ist.

Ausgangssituation

Derzeit wird die Theorie in Form von Seminaren (6-tägig) angeboten und die TeilnehmerInnen bekommen eine Mappe mit sämtlichen Inhalten. Am Ende des Seminars folgt eine Leistungsüberprüfung.

Problem:

- Leistungsüberprüfung ist letztendlich von der Tagesverfassung abhängig.
- Logistischer Aufwand für die Planung.
- TeilnehmerInnen haben für das Seminar Anfahrtskosten und sind terminlich gebunden.

•Materialien - vor allem Grafiken - sind nur bedingt ansprechend (Technisch nicht auf dem letzten Stand)

Die TeilnehmerInnen haben neben dem theoretischen Teil (Seminar) auch einen praktischen Teil zu absolvieren.

Auftraggeber

Die WLV (Wiener Fußball Verband) möchte die derzeitige TrainerInnenausbildung optimieren. Dazu war es vor allem MMag. Uhlig wichtig, dass der Kurs nicht die gesamte Präsenzzeit ersetzt, sondern die Anwesenheiten mit Hilfe eines Moodlekurses, ergänzt werden. Ein

Blended Learning Kurs wurde geschaffen. Bei der Erstellung des Kurses wurden die Wünsche des Auftraggebers erfüllt. Der Abschlusstest, der nach sieben Theorieeinheiten durchgeführt wird, ermöglicht eine Kontrolle der Lernziele.

Projektverlauf

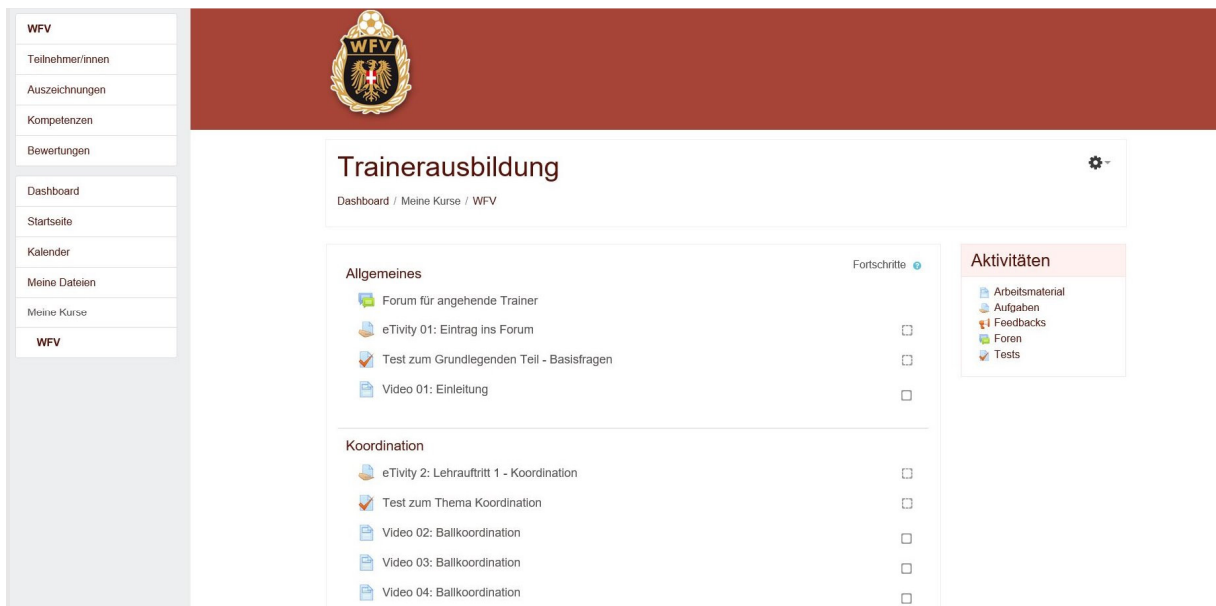
17.10.2017	Projektstart - Meeting mit WFV
01.11.2017	Projektauftrag verfasst
10.11.2017	Projektplanung abgeschlossen
20.11.2017	Projektauftrag unterschrieben
20.11.2017	Stand der Forschung erstellt
30.11.2017	Projekthandbuch erstellt
15.12.2017	Feinkonzept erstellt
19.12.2017	Konzept dem WFV präsentiert
20.12.2017	Inhalte erstellt
04.01.2018	Trainerhandbuch erstellt
05.01.2018	Moodle Kurs erstellt
08.01.2018	Testdurchlauf durchgeführt
20.01.2018	Planungsdokumente
20.01.2018	Abschlusspräsentation

Projektergebnis

Das Praxisprojekt wurde erfolgreich beendet und der fertige Kurs wurde dem Auftraggeber, Herrn MMag. Uhlig vom WFV übergeben.

Fazit

Nach anfänglichen Schwierigkeiten und dem Wechsel des Auftraggebers, konnten wir dennoch unter Zeitdruck einen Moodlekurs, der auch zur Anwendung kommen wird, erstellen. Der Wiener Fußball Verband kann aufbauend auf diesen Kurs auch weitere Kurse für zukünftige Seminare und Ausbildungen erstellen.



Startbild des Moodlkurses - TrainerInnenausbildung

Profil Projektmitglieder – MAWM Jahrgang 2016



**Ing. Mag. Roman
AUGUSTIN**

eLearning-Experte

WIFI Wien



**Alexandra
BALDWIN, BA**

Managerin in
Forschungsprojekten

Forschung Burgenland
GmbH



**Mag.(FH) Markus
CERNY**

Offizier und
Militärpilot

Luftstreitkräfte des
Österreichischen
Bundesheeres/RMI V



**Kordula
CSUKKER, BEd**

VS-Direktorin in
Neusiedl



Bernhard DILLHOF

Geschäftsführer
Sparte Transport und
Verkehr

WIFI Trainer
Wirtschaftskammer
Burgenland



**Mag. Maria
DORFER-FRICK,
BA**

Projektmitarbeiterin
Erwachsenenbildung

the update training
GmbH



**Andrea
DRAGSCHITZ, BEd**

VS-Lehrerin in Neusiedl

Klassenlehrerin



**Carina
EGGER, BA MA**

Mitarbeiterin Finanz-
und
Personalmanagement

Non-Profit Organisation,
Wien



**Mag.(FH) Walter
FIKISZ, BEd**

Lehrender für
Kommunikation und
digitale Medien, Social
Media Manager

Pädagogische
Hochschule



**Nicole
GLOGOWATZ, BA**

Standesbeamtin

Magistrat der Stadt
Wien



**Dominik GRAFL,
BA MSc**

Business IT Manager

Hirtenberger AG



**Isabell
GRUNDSCHOBNER,
BSc BEd**

Forscherin

Donau Universität
Krems



**Julia
HAFENSCHER, BA**

Angestellte im Bereich
Sales

Erste Bank



DI Philipp HANN

Qualitätsmanager

Vetropack Austria
GmbH



**Katharina HOFER,
BA**

Marketing Managerin

DATFV.at GmbH



**Ing. Christian
HOLLENSTEINER,
BA MA**

Lebensmittelaufsichtsorgan
für den Bereich Trinkwasser

Amt der
Niederösterreichischen



**Herbert JENECEK,
BEd**

Berufsschullehrer

Berufsschule für
Lebensmittel, Touristik
und Zahntechnik



**Ulrike JÜNNEMAN,
BA**

Angestellte

Großhandel



**Mag. Sabine
MELNICKI**

Unternehmerin,
Digitalisierungsberaterin

Ahoi e.U.



Eva PERNER, BEd

Lehrerin für Englisch
und Bewegung & Sport

Theresianum Eisenstadt



**Pia REISINGER,
BSc**

Multimediasdesignerin

Akademie Wels



**Brigitte RENNER,
BEd**

NMS Lehrerin für
Bewegung/Sport und
Mathematik in Illmitz



**Nicole SCHIFFERL,
BEd**

Lehrerin für Informatik
an der HAK/HAS
Judenburg



DI Adolf SELINGER

PH-Online Administrator
und Lehrender für
Informatik

Pädagogische
Hochschule Burgenland
und Pannoneum
Neusiedl am See



**Dipl.-Ing. Jürgen
SETNICKA, BSc**

Projektleitung

Bundeslehrer
SSR Wien



**Judith SLATNER,
BEd**

VS-Lehrerin in
Stotzing

Klassenlehrerin



**Vanessa STEINER,
BEd**

Angestellte

ASKÖ Burgenland
Snortdachverband



**Elisabeth
STIASNY, BA**

Human Ressource
Management

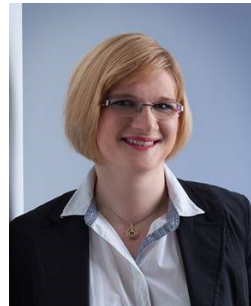
Hunkemöller



**Marcela TORRES,
MA**

Projektmitarbeiterin

Forschung Burgenland
GmbH



**Tanja WALLNER,
MSc BA**

Angestellte

REWE International AG



**Sebastian
WINDISCH, BEd**

NMS Lehrer
SSR für Wien



**Christoph
WINDISCH, BEd**

Vorsitzender ZA

Zentralausschuss
Burgenland



Chung-I WU

Biomedizinische
Analytikerin

Hanusch Krankenhaus
der Wiener Gebiets-
krankenkasse

Profil Projektbetreuer



**Mag. (FH) Barbara
GEYER-HAYDEN**

Studiengangsleiterin
Hochschullehrende

FH Burgenland



Dr. Julian FISCHER

Externer Lektor &
Innovationsmanager

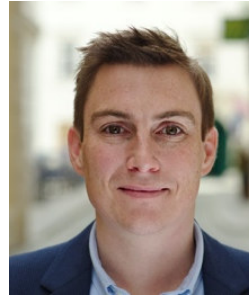
Austrian Airlines



**Mag. Robert
Schrenk, Bakk.**

Externer Lektor

Pädagogische
Hochschule Wien



**Mag. (FH) Stefan
Schmid, BEd**

Externer Lektor

Leiter der Virtuellen
Pädagogischen
Hochschule

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 vorbehalten Änderungen und Druckfehler.



Dieses Werk steht unter einer Creative Commons Namensnennung 3.0 Österreich Lizenz (CC BY 3.0 AT). Diese Lizenz erlaubt es, den Inhalt zu vervielfältigen, zu verbreiten und öffentlich aufzuführen unter folgenden Bedingungen: Der Name des Autors/Rechtsinhabers muss genannt werden. <https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/at/>