



Workshopdesign Blended Learning

Tag 5 – Persönliches Wohlbefinden



Co-funded by
the European Union



access
2learn

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or OeAD-GmbH. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

2021-1-AT01-KA220-ADU-000035339

Inhaltsverzeichnis

09:00 - 09:40 Energizer Austausch der Identität	3
09:40 - 10:00 Reflexion of der Selbstlerneinheit zu Hause	4
10:00 - 11:10 Kritisches Denken	5
11:20 - 12:20 Lernen im Team	7
13:20 - 13:45 Schuh-Shuffle	9
13:45 - 14:30 Problemlösung	10
14:40 - 15:05 Energizer Emoji-Quiz	12
15:05 - 16:20 Praktische Beispiele für Entspannungstechniken - Achtsamkeit	13
16:35 - 16:55 Evaluierung des fünften Tages	14
16:55 - 17:40 Finale Evaluierung des gesamten Workshops	15
17:40 - 18:00 Empfehlungen für weiteres Lernen, Erklärung von Modul 6 "Persönliches Wohlbefinden" auf Lernplattform, Verabschiedung	15



Zeitplan für den 5. Tag des Blended Learning Workshops – Persönliches Wohlbefinden

Auf den folgenden Seiten finden Sie genaue Beschreibungen aller Übungen des Workshops, die für den dritten Tag erstellt wurden. Wir bereits erwähnt, sind die Workshopzeiten und somit auch die Zeitdauer der einzelnen Übungen nur Empfehlungen und können individuell angepasst werden.

Der fünfte Tag ist in erster Linie auf die sechste Lerneinheit auf bit EU academy "Persönliches Wohlbefinden" ausgerichtet. Die Lehrpersonen können aus den vorgeschlagenen Aktivitäten wählen, um die verschiedenen Methoden des Blended Learning zu gewährleisten.



09:00 – 09:40 ENERGIZER: IDENTITÄTSAUSTAUSCH

WORKSHOP-SESSION	<p style="color: #00AEEF;">09:00 - 09:40</p> <p>Energizer Austausch der Identität</p>
NAME DER AKTIVITÄT	Aufwärmübung - Austausch der Identität
ZIELE	<ul style="list-style-type: none"> ● Gegenseitiges Kennenlernen ● Auflockerung
BESCHREIBUNG	<ol style="list-style-type: none"> 1. Erklärung (Vorbereitung) <ul style="list-style-type: none"> ● Erklären Sie, was die Lernenden in den nächsten 40 Minuten erwarten können. ● Schaffen Sie eine angenehme und positive Atmosphäre. 2. Durchführung <ul style="list-style-type: none"> ● Paare tauschen ihre Identität auf folgende Weise aus: Sie legen ihre Hand auf die Stirn des anderen, sagen ihren Namen und eine Sache, die sie mögen. Zum Beispiel: „Ich bin Peter und ich lese gerne interessante Bücher.“ Sie tauschen den Körper. ● Anschließend tauschen sie die Identitäten mit den anderen Spielenden aus. Allerdings sagen sie jetzt nicht mehr ihren Namen, sondern die Identität, die sie erworben haben. So geht es immer weiter und sie sollten mit so vielen Personen wie möglich die Identität tauschen. ● Nach einiger Zeit sollten sie ihre Identität wiederfinden und die Gruppe verlassen, sodass sie sich nach und nach alle wiederfinden.



	3. Abschluss (Nachbesprechung) <ul style="list-style-type: none"> Im Anschluss an das Spiel kann eine Reflexion mit Fragen wie diesen erfolgen: <ul style="list-style-type: none"> Welche Identität war für Sie am angenehmsten?
DAUER	Gesamtdauer: 40 Minuten ----- Vorbesprechung: 5 Minuten Durchführung: 20 Minuten Nachbesprechung: 15 Minuten
SETTING	Diese Aktivität wird in einer großen Gruppe durchgeführt. Die Rolle der Lehrperson: <ul style="list-style-type: none"> Erklärung des Spiels Die Rolle der Lernenden: <ul style="list-style-type: none"> Durchführung des Spiels
MATERIALIEN FÜR DIE LEHRPERSON	/
MATERIALIEN FÜR DIE LERNENDEN	/



09:40 – 10:00 REFLEXION OF DER SELBSTLERNEINHEIT ZU HAUSE

Der Lehrperson bittet die Lernenden um Feedback zu der Selbstlerneinheit zum Modul 5 „Lernstrategien“. Hier finden Sie mögliche Fragen dafür:

- Haben Sie alle Lernunterkapitel abgeschlossen? Wenn nicht, warum nicht?
- Sind während Ihres Selbststudiums irgendwelche Hindernisse aufgetaucht und wie haben Sie diese überwunden?
- Was war Ihr persönliches Highlight (Schlüsselinformation/Thema) der vermittelten Lerninhalte?
- Haben Sie ein für Sie interessantes Thema vermisst?
- Benötigen Sie eine Erklärung zum Thema Lernstrategien?



Die Lehrperson kann die Diskussion moderieren und die Lernenden dabei unterstützen, ihre Erfahrungen und erzielten Bildungserfolge zu teilen.



10:00 – 11:10 LERNSESSION I: KRITISCHES DENKEN

Das Ziel dieser Aktivität ist es, die eigenen Fähigkeiten des kritischen Denkens zu erkennen.

WORKSHOP-SESSION	10:00 - 11:10 Kritisches Denken
NAME DER AKTIVITÄT	Aktivität 2 - Meine Liste der Fähigkeiten des Kritischen Denkens
ZIELE	<ul style="list-style-type: none"> ● Sich den eigenen Fähigkeiten bewusst werden und diese im Prozess des kritischen Denkens einsetzen können
BESCHREIBUNG	<p>1. Vorbereitung Die Lehrperson bereitet eine kurze Erklärung über kritisches Denken vor. Zudem bereitet Sie die Vorlage aus Anhang Nr. 8a vor.</p> <p>2. Erklärung (Vorbereitung)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Erklären Sie den Lernenden, was kritisches Denken bedeutet ● Nennen Sie einige wichtige Fähigkeiten des kritischen Denkens ● Schaffen Sie eine positive Atmosphäre, um die aufgeschlossene Wahrnehmung zu unterstützen <p>3. Durchführung</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Jedes Paar bekommt zwei Arbeitsblätter ● Es wird ein Interview in Paaren durchgeführt (30 Minuten) <ul style="list-style-type: none"> ○ Einer oder eine der beiden Lernenden stellt dem Partner oder der Partnerin die Fragen, die auf dem Arbeitsblatt zu finden sind, und tragen die Antworten in das Arbeitsblatt ein. Dadurch findet er oder sie heraus, welche der Fähigkeiten der Partner oder die Partnerin als seine oder ihre Stärken ansieht. ○ Dann wird diskutiert: Wie könnte der Partner oder die Partnerin diese Fähigkeiten für das Lernen nutzen? ○ Das Arbeitsblatt mit den Notizen wird an den Partner oder die Partnerin weitergeben.

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Anschließend werden die Rollen getauscht. ● Anschließend wird im Plenum diskutiert (15 Minuten) <ul style="list-style-type: none"> ○ Welche Fähigkeit wurde am häufigsten als Stärke genannt? ○ Wie können die Fähigkeiten beim kritischen Denken eingesetzt werden? ○ Wie hilft kritisches Denken im Lernprozess? <p>4. Abschluss (Nachbesprechung)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Sie als Lehrperson schreiben die wichtigsten Fähigkeiten auf ein Flipchart oder eine Tafel. ● Unterstützen Sie die Lernenden und vermitteln Sie ihnen, dass sie Fähigkeiten entwickeln und trainieren können!
DAUER	<p>Gesamtdauer: 70 Minuten (+ Vorbereitungszeit)</p> <p>-----</p> <p>Vorbereitung: 10 Minuten Vorbereitung: 10 Minuten Durchführung: 50 Minuten Nachbesprechung: 10 Minuten</p>
SETTING	<p>Diese Aktivität wird von der Lehrperson geleitet und im Plenum durchgeführt.</p> <p>Die Rolle der Lehrperson:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Kurze Erklärung von Kritischem Denken und der wichtigsten Fähigkeiten für den Prozess des Kritischen Denkens ● Förderung eines positiven Arbeitsklimas ● Anstoßen einer offenen Diskussion <p>Die Rolle der Lernenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Durchführung der Übung ● Präsentation der Ergebnisse
MATERIALIEN FÜR DIE LEHRPERSON	/
MATERIALIEN FÜR DIE LERNENDEN	<ul style="list-style-type: none"> ● Arbeitsblatt (Anhang Nr. 8a „Kritisches Denken“) ● Papier + Stifte



Anhang 8a: Kritisches Denken



11:10 – 11:20 KAFFEPAUSE



11:20 – 12:20 LERNSESSION II: LERNEN IM TEAM

Ziel des Spiels ist es, die Bedeutung der Zusammenarbeit im Team zu verstehen und das Feedback von/an die Kollegen und Kolleginnen zu geben/akzeptieren. Es ist wichtig, die Macht, die Vielfalt und die gleiche Zielsetzung des Teams zu verstehen.

WORKSHOP-SESSION	11:20 - 12:20 Lernen im Team
NAME DER AKTIVITÄT	Aktivität 3 - Lernen im Team: Sende es weiter
ZIELE	<ul style="list-style-type: none"> ● Verstehen, wie wichtig Zuverlässigkeit bei der Zusammenarbeit mit anderen ist ● Konstruktives Feedback geben zu können
BESCHREIBUNG	<p>1. Vorbereitung - 10 Minuten Die Lehrperson wählt ein Bild aus, z. B. eine Zeichentrickfigur mit verschiedenen Details (aus einem Kinderbuch).</p> <p>2. Erklärung (Vorbereitung)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Die gesamte Gruppe wird in drei kleine Teams aufgeteilt. ● Das Ziel der Teamarbeit ist es, ein Bild zu zeichnen (alle Teams zeichnen das gleiche Bild) ● Die Teammitglieder teilen die Rollen auf: die Reihenfolge, in der sie arbeiten werden. Die Lehrperson zeigt dem ersten Teammitglied 30 Sekunden lang das Bild. Dann nimmt die Lehrperson ihm das Bild ab. Das Mitglied Nr. 1 versucht, sich so viele Details wie möglich zu merken. Dann beschreibt er das Bild dem Mitglied Nr.2 (der Rest des Teams soll die Beschreibung nicht hören). ● Das Mitglied Nr.2 beschreibt dem Mitglied Nr. 3. das Bild usw. ● Die Informationsweitergabe erfolgt nur 1:1 / an niemanden sonst; Fragen sind möglich und wichtig ● Das letzte Teammitglied malt das Bild - gleich nachdem es die Beschreibung erhalten hat. Die Mitglieder seines Teams dürfen ihm keine Ratschläge geben oder beim Zeichnen helfen.

	<ul style="list-style-type: none"> Teams treten gegeneinander an: Wer hat das erste fertige Bild und welches sieht dem Original am ähnlichsten? <p>3. Durchführung</p> <ul style="list-style-type: none"> Die Gruppe wird in kleine Teams aufgeteilt und die Rollen im Team werden festgelegt. Dann wird die Übung in den Teams durchgeführt. <p>4. Abschluss (Nachbesprechung)</p> <ul style="list-style-type: none"> Die Teams geben ein kurzes Feedback: <ul style="list-style-type: none"> (+) Was war gut? (-) Was hätten wir besser machen können? (+) Ein Lob für einen Kollegen oder eine Kollegin aus dem Team: Ich würde meinen Kollegen X oder meine Kollegin Y für... loben (konkretes Feedback)
DAUER	<p>Gesamtdauer: 60 Minuten (+ Vorbereitungszeit)</p> <p>-----</p> <p>Vorbereitung: 10 Minuten</p> <p>Vorbesprechung: 10 Minuten</p> <p>Durchführung: 30 Minuten</p> <p>Nachbesprechung: 20 Minuten</p>
SETTING	<p>Diese Aktivität wird in Kleingruppen durchgeführt und im Plenum.</p> <p>Die Rolle der Lehrperson:</p> <ul style="list-style-type: none"> Kurze Erklärung der Aktivität Bewertung und Ermittlung des Gewinnerteams Moderation der Feedback-Diskussion <p>Die Rolle der Lernenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> Erstellung der Zeichnung Aktive Teilnahme an der Feedbackrunde
MATERIALIEN FÜR DIE LEHRPERSON	<ul style="list-style-type: none"> Vorbereitung eines Bildes
MATERIALIEN FÜR DIE LERNENDEN	<ul style="list-style-type: none"> Flipchartpapier + Stifte



12:20 – 13:20 MITTAGSPAUSE



13:20 – 13:45 ENERGIZER: SCHUH-SHUFFLE

WORKSHOP-SESSION	13:20 - 13:45 Schuh-Shuffle
NAME DER AKTIVITÄT	Aufwärmübung – Schuh-Shuffle
ZIELE	<ul style="list-style-type: none"> ● Gegenseitiges Kennenlernen ● Auflockerung
BESCHREIBUNG	<p>1. Erklärung (Vorbereitung)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Erklären Sie, was die Lernenden in den nächsten 30 Minuten erwarten können. ● Schaffen Sie eine angenehme und positive Atmosphäre. <p>2. Durchführung</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Zunächst ziehen alle Spielenden ihre Schuhe aus. ● Dann legen Sie sie auf einen Stapel und mischen sie so, dass die Schuhe nicht mehr paarweise sind. ● Die Lernenden bilden zwei gleich große Teams. ● Beide Teams stellen sich vor dem Schuhhaufen auf. ● Achten Sie darauf, dass der Abstand zwischen den Gruppen und dem Schuhstapel gleich groß ist. Dann geben Sie das Startsignal und der bzw. die erste Spielende jeder Mannschaft läuft zu dem Stapel und muss so schnell wie möglich seine bzw. ihre Schuhe finden und anziehen. ● Jetzt müssen sie zu ihrem Team zurückkehren und die nächste Person in der Reihe läuft los. Dann ist die nächste Person an der Reihe. Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis eine Gruppe alle Schuhe anhat und gewonnen hat!
DAUER	<p>Gesamtdauer: 25 Minuten</p> <p>-----</p> <p>Vorbereitung: 5 Minuten</p> <p>Durchführung: 20 Minuten</p>

SETTING	<p>Diese Aktivität wird von der Lehrperson geleitet und im Plenum durchgeführt.</p> <p>Die Rolle der Lehrperson</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Erklärung des Ablaufs der Aktivität <p>Die Rolle der Lernenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Aktive Teilnahme am Spiel
MATERIALIEN FÜR DIE LEHRPERSON	/
MATERIALIEN FÜR DIE LERNENDEN	/



13:45 – 14:30 PROBLEMLÖSUNGSPROZESS

Ziel dieser Aktivität ist es, den Prozess der Problemlösung zu erlernen und sich die einzelnen Schritte bewusst zu machen (Definition des Problems, Definition des zu erreichenden Zustands, Identifizierung der möglichen Ursachen und Vorschlag möglicher Lösungen).

WORKSHOP-SESSION	<p>13:45 - 14:30 Problemlösung</p>
NAME DER AKTIVITÄT	Aktivität 3 - Problemlösungsprozess
ZIELE	<ul style="list-style-type: none"> ● Erklären Sie den Zweck der Aktivität und den Zusammenhang mit der Problemlösung. ● Erklären Sie, wie die Aktivität ablaufen wird
BESCHREIBUNG	<p>1. Vorbereitung</p> <p>Die Lehrperson erstellt ein Diagramm mit den Ursachen des Problems in der Produktion (Ishikawa-Diagramm).</p> <p>Mögliche Ursachen, die im Kurs behandelt werden sollten:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Prozess, System ● Qualität/Menge des Outputs ● Beziehungen, Kommunikation

	<ul style="list-style-type: none"> ● Kompetenz der Menschen <p>Die Lehrperson bereitet ein Arbeitsblatt für die Gruppenarbeit vor (mithilfe von Anhang Nr. 8b). Inhalt des Arbeitsblattes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Definieren Sie ein Problem aus Ihrer Praxis. ● Definieren Sie den gewünschten Zustand, den Sie erreichen möchten (das Gegenteil des Problems). ● Ermitteln Sie mögliche Ursachen für das Problem und wählen Sie eine davon. ● Schlagen Sie mögliche Lösungen dafür vor. ● Wählen Sie eine Lösung aus und begründen Sie, warum Sie sie ausgewählt haben und welche Auswirkungen sie auf das Erreichen des gewünschten Zustands haben wird. <p>2. Erklärung (Vorbereitung)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Erklären Sie den Lernenden, was sie in den nächsten 15 Minuten sehen werden. <p>3. Durchführung</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Teilen Sie die Lernenden in Gruppen von mindestens 3 Personen ein. ● Die Lernenden arbeiten ihre Antworten aus. ● Sie unterstützen sie und geben während der gesamten Aufgabe Feedback. <p>4. Abschluss (Nachbesprechung)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Korrigieren Sie ein falsch definiertes Problem. ● Eröffnen Sie eine Diskussion, um zu sehen, ob die vorgeschlagenen Lösungen zu einer Lösung des Problems führen werden. ● Lassen Sie den anderen Gruppen Raum, um andere Lösungen vorzuschlagen. ● Bewerten Sie den Erfolg des technischen Ansatzes zur Lösung des Problems.
<p>DAUER</p>	<p>Gesamtdauer: 45 Minuten (+ Vorbereitung)</p> <p>-----</p> <p>Vorbereitung: 30 Minuten Vorbereitung: 5 Minuten Durchführung: 30 Minuten pro Tag Nachbesprechung: 10 Minuten</p>
<p>SETTING</p>	<p>Diese Aktivität wird von der Lehrperson geleitet und Gruppen durchgeführt.</p> <p>Die Rolle der Lehrperson:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Vorbereitung des Arbeitsblatts ● Unterstützung der Lernenden

	<ul style="list-style-type: none"> • Korrigieren falscher Probleme und Leiten der Diskussionsrunde <p>Die Rolle der Lernenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erarbeitung der Probleme und möglicher Lösungswege • Aktive Teilnahme an der Diskussion und Ideenfindung
MATERIALIEN FÜR DIE LEHRPERSON	<ul style="list-style-type: none"> • Ishikawa-Diagramm (Anhang Nr. 8b "Fishbone-Diagramm") • Flipchart/Tafel/Whiteboard, Papier, Stifte
MATERIALIEN FÜR DIE LERNENDEN	<ul style="list-style-type: none"> • Das Arbeitsblatt zur Problemlösung, das anhand der oben vorgeschlagenen Struktur erstellt wurde) • Papier, Stifte



Anhang 8b: Fishbone-Diagramm



14:30 – 14:40 KAFFEPAUSE



14:40 – 15:05 ENERGIZER: EMOJI QUIZ

WORKSHOP-SESSION	14:40 - 15:05 Energizer Emoji-Quiz
NAME DER AKTIVITÄT	Energizer Emoji-Quiz
ZIELE	<ul style="list-style-type: none"> • Gegenseitiges Kennenlernen und Auflockerung
BESCHREIBUNG	<p>1. Vorbereitung</p> <p>Die Lehrperson erstellt eine Liste mit Film-, Buch- und Songtiteln in Emojis. Hier sind ein paar Beispiele für den Anfang:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 🦄 😡 = Whiplash (Film) • 🦈 🦷 🦴 = Jaws (Film) • 🐷 🐔 🏠 🐷 🐔 🏠 🐷 = Animal Farm - George Orwell (Buch) • 🧑 🚂 = The Girl on The Train - Paula Hawkins (Buch)

	<ul style="list-style-type: none"> • 🎧💡💡 = Blinding Lights - The Weekend (Song) <p>2. Erklärung (Vorbereitung)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erklären Sie, was die Lernenden in den nächsten 20 Minuten erwarten können. • Schaffen Sie eine angenehme und positive Atmosphäre. <p>3. Durchführung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teilen Sie die Vorlage für das erste Emoji-Quiz mit der Gruppe. • Sie können die Spielenden entweder bitten, ihre Antworten in Ruhe aufzuschreiben oder wenn Sie es lieber etwas lebhafter mögen, können die Spielenden ihre Vermutungen auch zurufen. • Die Spielenden mit den meisten richtigen Antworten gewinnen!
DAUER	<p>Gesamtdauer: 25 Minuten (+ Vorbereitungszeit)</p> <hr/> <p>Vorbereitung: 10 Minuten</p> <p>Vorbereitung: 5 Minuten</p> <p>Durchführung: 20 Minuten</p>
SETTING	<p>Diese Aktivität wird von der Lehrperson geleitet und im Plenum durchgeführt.</p> <p>Die Rolle der Lehrperson:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vorbereitung des Quizzes • Erklärung und Leitung des Quizzes <p>Die Rolle der Lernenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erraten der richtigen Lösungen)
MATERIALIEN FÜR DIE LEHRPERSON	/
MATERIALIEN FÜR DIE LERNENDEN	<ul style="list-style-type: none"> • Vorlage mit Emoji-Quiz



15:05 – 16:20 PRAKTISCHE BEISPIELE FÜR ENTSPANNUNGSTECHNIKEN - ACHTSAMKEIT

Die Lehrperson führt die Lernenden in das Thema Entspannungstechniken ein und gibt ihnen die Möglichkeit, jede Technik gemeinsam auszuprobieren. Die Liste der Techniken ist in der Präsentation angeführt, die sich im Anhang zu Tag 5 Nr. 8c „Präsentation Achtsamkeit“ befindet. Jede Technik

nimmt etwa 5-10 Minuten Zeit in Anspruch - der Vorschlag umfasst 8 Techniken, so, dass die Lehrperson diese auswählen kann, um den geplanten Zeitplan des Tages einzuhalten.

Stressige oder unangenehme Situationen lassen sich auf verschiedene Weise nicht nur wirksam vermeiden, sondern auch frühzeitig verhindern. Die Lernenden müssen nur herausfinden, welche Methoden für sie am effektivsten sind, und diese bei jeder sich bietenden Gelegenheit praktizieren. Ihnen sollte bewusstwerden, dass verschiedene Übungen und Techniken nicht nur im Zusammenhang mit Stress oder unangenehmen Situationen in den Alltag eingebaut werden müssen. Zu den wirksamen Übungen, die unser Leben in erheblichem Maße positiv beeinflussen können, gehören auch solche, die sich auf den gegenwärtigen Moment konzentrieren und deshalb auch als Achtsamkeitsübungen bezeichnet werden.

Achtsamkeit lehrt uns, bewusst zu erleben, was das Leben uns hier und jetzt schenkt, und gibt uns die Möglichkeit, jeden Moment bewusst gelebter Präsenz zu genießen. Diese Übungen sind in ihrer Einfachheit erholsam, denn auch das Erleben des gegenwärtigen Augenblicks selbst ist einfach - man muss es nur wollen und sich auf das Wesentliche konzentrieren und so den gegenwärtigen Augenblick spüren. Achtsamkeitsübungen können wirklich von jeder Person durchgeführt werden und den Alltag zum Besseren verändern.



Anhang 8c: Präsentation Achtsamkeit



16:20 – 16:35 KAFFEPAUSE



16:35 – 16:55 EVALUIERUNG DES FÜNFTEN TAGES

Die Lehrperson bittet die Lernenden um Feedback zum fünften Tag und zu den durchgeführten Aktivitäten. Mögliche Fragen:

- Hat der fünfte Tag Ihre Erwartungen erfüllt?
- Was war für Sie das wichtigste Thema?
- Was hat Ihnen gefehlt?



16:55 – 17:40 FINALE EVALUIERUNG DES GESAMTEN WORKSHOPS

Die Lehrperson erinnert die Lernenden an die genannten Erwartungen, die diese am ersten Tag des Workshops genannt haben und gibt allen Lernenden die Möglichkeit mitzuteilen, ob die Erwartungen erfüllt wurden.

Die Lernenden füllen auch den abschließenden Evaluierungsfragebogen über die Organisation des Workshops und die gesamte Methodik aus (Fragebogen im Anhang Nr. 8d)



Anhang 8d: Feedback-Fragebogen



17:40 – 18:00 EMPFEHLUNGEN FÜR WEITERES LERNEN, ERKLÄRUNG VON MODUL 6
"PERSÖNLICHES WOHLBEFINDEN" AUF LERNPLATTFORM, VERABSCHIEDUNG



Dieses Workshopkonzept, erstellt vom Access2Learn Projekt, ist lizenziert unter [CC BY-ND 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)



www.access2learn.eu



[@access2blendedlearning](https://www.facebook.com/access2blendedlearning)



[@access-2-learn](https://www.linkedin.com/company/access-2-learn)



[@access2learn](https://www.instagram.com/access2learn)



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or OeAD-GmbH. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.