| **MODUL DETAILS** |
| --- |
| Titel des Moduls | Kennenlernen |
| Beschreibung des Moduls | Da die Teilnehmenden aus verschiedenen Einrichtungen kommen und wahrscheinlich auch die Gastgebenden nicht kennen, zielt dieses Modul darauf ab, die TeilnehmerInnen miteinander bekannt zu machen. Darüber hinaus wird durch einige der eingesetzten Tools die Möglichkeit gegeben, sich selbst und den anderen die ersten Fragen zum Thema hybrides Lernen zu stellen. Wie weiter unten detaillierter beschrieben wird, verbessert dies nicht nur das Erlebnis der Veranstaltung selbst, sondern führt auch mindestens ein weiteres Tool aus dem Toolkit ein. Wie viel Zeit und Bedeutung diesem Modul beigemessen wird, hängt ganz davon ab, wie wichtig es für die TeilnehmerInnen ist, sich gegenseitig kennenzulernen. Networking kann an einer Institution wichtiger sein als an einer anderen. Dieses Modul kann auch ganz weggelassen werden, da die anschließende Gruppenarbeit im Multilogue den TeilnehmerInnen ebenfalls die Möglichkeit gibt, sich zu unterhalten, wenn auch in einem viel kleineren Rahmen. Das/die für dieses Modul verwendete(n) Instrument(e) sollte(n) für alle Bereitschaftsbereiche zugänglich sein. Die Unterschiede zwischen der analogen und der Online-Durchführung müssen ebenfalls berücksichtigt werden.Idealerweise wird dieses Modul zu Beginn der Veranstaltung, jedoch spätestens nach der Begrüßung und dem Ablauf und möglicherweise nach der Selbsteinschätzung durchgeführt. |

| **LERNERGEBNISSE DES MODULS (Kenntnisse und Fähigkeiten)** |
| --- |
| **Nach erfolgreichem Abschluss dieses Moduls wird der/die Lehrende:** |
| LO1 | ein stärkeres Teamgefühl verspüren und mehr über die anderen Teilnehmer erfahren haben. |
| LO2 | mindestens eines der Tools aus dem Toolkit kennengelernt haben. |
| LO3 | (bis zu einem gewissen Grad) reflektiert haben, was hybrides Lernen bedeuten könnte. |

| **INDIKATIVER INHALT (LISTE DER ZU BEHANDELNDEN THEMEN)****Detaillierter Lehrplan und Anmerkungen zum Inhalt** |
| --- |
| ● Einführung in das Modul und Erklärung der Ziele● Beschreibung des eingesetzten Tools bzw. des/der gespielten Spiels/Spiele und der zur Verfügung stehenden Zeit● Durchführung der Aufgabe und mögliche Unterstützung durch die GastgeberInnen ● Abschluss (und gegebenenfalls Feedback) |

| **MÖGLICHE TOOLS, METHODEN, & RESSOURCEN** |
| --- |

| 1 | Einführungskreis (digital und analog) |
| --- | --- |
| 2 | Name Bingo (digitale Breakout-Sessions und analog) |
| 3 | Partner Interview (digitale Breakout-Sessions und analog) |
| 4 | Menti (Verbindung zu Modul 1; digital und analog) |
| 5 | Board of Definitions (digital und analog) |
| 6 | Mindmapping (digital und analog) |
| 7 | Brainstorming (digital und analog, auch Paper-Planes-Brainstorming) |

| **BEISPIELE FÜR BEWÄHRTE PRAKTIKEN** |
| --- |
| Die GastgeberInnen entscheiden sich, dieses Modul zu nutzen und wählen zwei Tools dafür aus, nämlich Name Bingo und das Partner Interview. Sie erklären, wie jedes der Tools funktioniert, und geben jeweils 15 Minuten für deren Durchführung. Außerdem verknüpfen sie diese beiden Tools bereits mit dem Inhalt des Multilogues und der Hochschulbildung.Beim Name Bingo versuchen die Teilnehmenden Gleichgesinnte zu finden, die bestimmte Eigenschaften (im Zusammenhang mit Lehre und Bildung oder auch im Allgemeinen) auf einer Bingokarte erfüllen, und notieren deren Namen. Ziel ist es, eine komplette Reihe so schnell wie möglich zu vervollständigen. Beim Partner Interview stellen sich zwei Personen gegenseitig Fragen wie „Was sind Ihrer Meinung nach die Vor- und Nachteile des Online-Lernens?“. Anschließend stellt jeder von ihnen die andere Person der Gruppe vor. Die GastgeberInnen befinden sich in der Nähe, um den Teilnehmenden bei Bedarf zu helfen. Wenn genügend GastgeberInnen anwesend sind, könnten einige von ihnen sogar an einem der Spiele teilnehmen. Nach Abschluss rufen die GastgeberInnen die Teilnehmenden zurück und bitten um ein kurzes Feedback.Der zeitliche Rahmen für dieses Modul beträgt bis zu 30 Minuten. |