

Syllabus

Beschreibung des Gesamtmoduls

Titel der Lehrveranstaltung	Spiel und Animation in Kindergarten und Grundschule (Vertiefung)
Studienjahr:	2017/2018 WF
Semester:	1. Semester
Prüfungskodex:	12398
Wissenschaftlich – Disziplinarer Bereich:	M-PED/03
Dozentin der Lehrveranstaltung:	Dr. Hechenberger Alois
Modul:	Nein
Dozenten der restlichen Module:	-
Kreditpunkte:	2 CP
Gesamtanzahl Vorlesungsstunden/ Laboratoriumsstunden:	30
Gesamtanzahl Sprechstunden:	6
Sprechzeiten:	von Montag bis Freitag auf Anfrage
Anwesenheitspflicht:	laut Regelung
Unterrichtssprache:	Deutsch
Propädeutische Fächer:	keine
Kursbeschreibung:	Die Lehrveranstaltung befasst sich mit Theorien, Methoden und didaktischen Qualitätskriterien der Spiel- und Animationspädagogik für die Bereiche Kindergarten und Grundschule. Neben theoretischen Grundkonzepten zur Anthropologie und pädagogischen Bedeutung des Spiels für die kindliche Entwicklung werden unterschiedliche Animationstechniken und Spielformen vorgestellt und kritisch wissenschaftlich analysiert. In einem zweiten Schritt werden von den Studenten didaktische Spielsequenzen geplant, durchgeführt, evaluiert und nach klaren Vorgaben reflektiert. Unterschiedliche didaktische Spielmateriale und spielrelevante Konzepte aus dem Bereich der Spiel- und Animationspädagogik werden verglichen und im Hinblick auf ihre qualitativen Lernprozesse für Kindergarten und Grundschule überprüft.
Spezifische Bildungsziele:	<u>Bildungsbereiche:</u> allgemeine Pädagogik, Didaktik <u>Bildungsziele:</u> 1) Theoretische Grundlagen der Spiel- und Animationspädagogik reflektieren, anthropologische Merkmale, Spiel zur Förderung von Lern- und Bildungsprozessen für die kindliche Entwicklung 2) Didaktische Konzepte der Animation für Kindergarten und Grundschule verstehen, DDADA-Modell, FLOW-Konzept 3) Selbständiges Planen, Durchführen und Evaluieren von Spielsequenzen 4) Beschreibung und qualitativ-kritischer Vergleich von didaktischen Materialien, Spielformen und Konzepten der Spiel- und Animationspädagogik
Auflistung der behandelten Themen:	Die Lehrveranstaltung umfasst folgende Themenbereiche: a) Theoretische Grundlagen aus der Spielpädagogik, aktuelle

	empirisch-wissenschaftliche Erkenntnisse, pädagogisch-anthropologische Bedeutung des Spieles für die kindliche Entwicklung und für Bildungsprozesse b) Grundlagen der Animationspädagogik, Didaktik der Spielanleitung, Techniken und Methoden der Animation für den Bereich Kindergarten und Grundschule, die Konzepte "DDADA", "MAPS", "FLOW-Learning", "Spielintervention" c) Vorstellung von bewährten Projekten der Spielanimation mit Fokus auf Lern- und Bildungsprozesse im Kindergarten und Grundschule: "Kindermuseum München", "Soziales Lernen durch Spiel" usw. d) Vorstellung und Reflexion von didaktischen Spielformen und praktischen Animationstechniken: exemplarische Fallbeispiele zur Thematik Bewegung, Lernen von Inhalt und Sprache, interkulturelle Erziehung, Inklusion für Kindergarten und Grundschule; Erstellen einer "Methodenbox" nach vorgegebenen Kriterien e) Selbständiges Planen, Vorstellen, Evaluieren und Dokumentieren einer Spielsequenz für Kindergarten und Grundschule; Reflexion auf der Grundlage der in der Vorlesung vorgestellten theoretischen Konzepte und didaktischen Qualitätskriterien, kritische Evaluation der Lern- und Bildungsprozesse für die kindliche Entwicklung
Unterrichtsform:	Vortrag, Gruppengespräch, Reflexion, exemplarische Praxisbeispiele
Erwartete Lernergebnisse:	Wissen und Verstehen + wissenschaftliche Theorien und Methoden der Spiel- und Animationspädagogik kennen + die pädagogisch-anthropologische Bedeutung des Spieles für die kindliche Entwicklung und für Bildungsprozesse kennen + Techniken und Methoden der Spielanimation für unterschiedliche Altersstufen kennen Anwenden von Wissen und Verstehen + selbständiges Planen und Durchführen einer Spielsequenz für die Bereiche Kindergarten und Grundschule + Qualitätskriterien für gelungene Spielanimation anwenden können + ganzheitliche Spielangebote in unterschiedlichen Altersgruppen anwenden und den Regelablauf adaptieren können Urteilen + pädagogisch wertvolle Spielmaterialien nach vorgegebenen Standards bewerten und vergleichen können + die eigene Präsentation einer Spielsequenz beurteilen und einschätzen + Konzepte der Spielanimation für die Bereiche Kindergarten und Grundschule vergleichen und beurteilen Kommunikation + selbständig eine Spielsequenz vorstellen und Spielvariationen für unterschiedliche Settings entwickeln + sich an der Reflexion über Lernerfahrungen der vorgestellten Spielformen beteiligen (Gruppendiskussionen) + sieben vorgestellte Animationsmethoden für Kindergarten und Grundschule formulieren können Lernstrategien + erworbene Kompetenzen zur Spielanleitung selbständig weiterentwickeln können + Fachinhalte anhand entsprechender Ressourcen selbständig vertiefen und weiterentwickeln können
Prüfungsform:	Mündliche Überprüfung folgender Lehrinhalte: 1) Vorlesungsskriptum 1 und 2 (wird per mail zugeschickt)

	2) Zusätzlich Auszüge aus folgenden Büchern: Hechenberger A./Michaelis B. (2011). Bewegte Spiele für die Gruppe. Münster: Ökotopia; Prüfungsstoff: Seite 93-121. - Heimlich, Ulrich (2015). Einführung in die Spielpädagogik. Bad Heilbrunn: Klinkhardt; Prüfungsstoff: Seite 179-188 - Liebertz, Charmaine (2002). Das Schatzbuch ganzheitlichen Lernens. München: Don Bosco, Prüfungsstoff: Seite 44-49. - Orlick, Terry (2007). Zusammen spielen – nicht gegeneinander! Mülheim: Verlag an der Ruhr, Prüfungsstoff: Seite 15-26. <u>Schriftliche Arbeit:</u> schriftliche Dokumentation zu einer selbständig durchgeführten Spielsequenz, Umsetzung in der Vorlesung oder im eigenen Praxisfeld; Thesenblatt mit detaillierten Angaben wird per mail zugeschickt
Bewertungskriterien und Kriterien für die Notenermittlung:	<u>Bewertungskriterien – mündlich:</u> + Wiedergabe der gesamten Lehrinhalte der Vorlesung + Herstellung eines Theorie-Praxis Bezuges, kritische Reflexion der eigenen Spielsequenz im Hinblick auf die vorgestellten Inhalte der Vorlesung + reflektierte Beurteilung der vorgestellten Spielformen und Animationstechniken für die kindliche Entwicklung und deren Anwendung in Schule und Kindergarten <u>Bewertungskriterien - schriftlich:</u> + vollständige Beantwortung der Fragen des vorgegebenen Thesenblattes + Logische Struktur und Aufbau, fehlerfreie Sprache und kritische Argumentation in der Beschreibung, formale Korrektheit
Pflichtliteratur:	- Hechenberger A./Michaelis B. (2011). Bewegte Spiele für die Gruppe. Münster: Ökotopia - Liebertz, Charmaine (2002). Das Schatzbuch ganzheitlichen Lernens. Grundlagen, Methoden und Spiele. München: Don Bosco
Weiterführende Literatur:	- Heimlich, Ulrich (2015). Einführung in die Spielpädagogik. Bad Heilbrunn: Klinkhardt - Orlick, Terry (2007). Zusammen spielen – nicht gegeneinander! Mülheim: Verlag an der Ruhr