

## Syllabus/Wahlfach

<b>Titel der Lehrveranstaltung:</b>	Spiel und Animation in Kindergarten und Grundschule (Vertiefung) Lab.
<b>Dozent/Dozentin der Lehrveranstaltung:</b>	Dr. Alois Hechenberger
<b>Studiengang:</b>	Einstufiger Masterstudiengang Bildungswissenschaften für den Primarbereich (BiWi5) - Abteilung in deutscher Sprache
<b>Studienjahr:</b>	Wahlfach
<b>Semester:</b>	2
<b>Prüfungskodex:</b>	12398
<b>Wissenschaftlich-disziplinärer Bereich:</b>	M-PED/03
<b>Gesamtanzahl Vorlesungsstunden/ Laboratoriumsstunden:</b>	20
<b>Gesamtanzahl Sprechstunden:</b>	6
<b>Sprechzeiten:</b>	Am Vorlesungstag auf Anfrage vor oder nach der LV
<b>Kreditpunkte:</b>	2
<b>Unterrichtssprache:</b>	Deutsch
<b>Anwesenheitsregelung:</b>	Laut Studiengangsregelung
<b>Bildungsziele der Lehrveranstaltung:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Erweiterte Theorien der Spielforschung hinsichtlich der Förderung von Lern- und Bildungsprozessen für die kindliche Entwicklung</li> <li>• Erweiterte Konzepte der Spielanimation für Kindergarten und Grundschule, ua DDADA-Modell, MAP-Prinzip, Umgang mit Spielstörungen, Konzepte der Flow-Learning Theorie.</li> <li>• Didaktisches Spielmaterial kritisch vergleichen und hinsichtlich ihrer Qualität für Lernprozesse beurteilen</li> <li>• Praktische Spielbeispiele zu vertieften Themen (ua Inklusion, Integration, Werte, Sprache) kritisch analysieren</li> <li>• Bedürfnisse und Fähigkeiten von Kindern genau wahrnehmen und als Folge die Spielregeln und Spielangebote darauf abstimmen</li> <li>• Selbständiges Planen, Durchführen und Evaluieren von längeren Spielsequenzen zu bestimmten Themen</li> </ul>
<b>Beschreibung der Lehrveranstaltung:</b>	<p>Aufbauend auf den Inhalten der Lehrveranstaltung „Spiel und Animation – Grundlagen“ geht es um erweiterte Theorien der Spielforschung und um vertiefende Techniken der Spielanimation für Kindergarten und Grundschule. Die Methode „Spiel“ wird dabei als eine ganzheitliche, integrative Lernmethode verstanden. Erweiterte Techniken der Spielanimation beinhalten das DDADA-Modell, das MAP-Prinzip, Umgang mit Spielstörungen sowie Konzepte der Flow-Learning Theorie. Im Rahmen der Zielgruppenpädagogik werden die Bedürfnisse und Fähigkeiten von Kindern erkannt und Spielangebote darauf abgestimmt. Unterschiedliche Spielmaterialien werden kritisch verglichen und im Hinblick auf ihre qualitativen Lernprozesse für Kindergarten und</p>

	<p>Grundschule überprüft. In der Lehrveranstaltung werden bewährte praktische Spielbeispiele vorgestellt und reflektiert, u.a. zu den Themen soziales Lernen, Werte vermitteln, Konflikte lösen, Spiele zur Friedenserziehung, interkulturelles Lernen, Sprache und Inhalte vermitteln, Inklusion und Integration, Projekttag und thematische Spielaktionen. In einem zweiten Schritt werden von den Studenten längere didaktische Spielsequenzen zu gewählten Themen selbständig geplant, durchgeführt, evaluiert und nach klaren Vorgaben reflektiert.</p>
<p><b>Auflistung der Themen:</b></p>	<p>Die Lehrveranstaltung umfasst folgende Themenbereiche:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Erweiterte Theorien der Spielforschung – Spiel als ganzheitliche, integrative Lernmethode von Bildungsprozessen für die kindliche Entwicklung</li> <li>• Erweiterte Techniken und Methoden der Spielanimation für den Bereich Kindergarten und Grundschule: ua die Konzepte “DDADA”, “MAPS”, “FLOW-Learning”, Spielintervention, Hilfen zum Umgang mit Spielstörungen und Konflikten, Motivation zum Spiel fördern</li> <li>• Zielgruppenpädagogik: Bedürfnisse und Fähigkeiten von Kindern erkennen und Spielangebote und Spielregeln darauf abstimmen, Spielvariationen selbständig entwickeln</li> <li>• Didaktische Spielmaterialien kennenlernen, vergleichen und beurteilen hinsichtlich ihrer Qualität für Bildungsprozesse</li> <li>• Vorstellung von praktischen Spielbeispielen zu den Themen soziales Lernen, Werte vermitteln, Konflikte lösen, Spiele zur Friedenserziehung, interkulturelles Lernen, Sprache und Inhalte vermitteln, Inklusion und Integration, Projekttag und thematische Spielaktionen.</li> <li>• Selbständiges Planen, Vorstellen, Evaluieren und Dokumentieren einer längeren Spielsequenz durch die Studenten; Reflexion auf der Grundlage der in der Lehrveranstaltung vorgestellten theoretischen Konzepte und didaktischen Qualitätskriterien mit Fokus auf Lern- und Bildungsprozesse in Kindergarten und Grundschule</li> </ul>
<p><b>Beschreibung der Lehr- und Lernformen:</b></p>	<p>Vortrag, Gruppengespräch, Reflexion, exemplarische Praxisbeispiele</p>
<p><b>Erwartete Lernergebnisse und Kompetenzen:</b></p>	<p><b>Wissen und Verstehen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Spielforschung: erweiterte wissenschaftliche Theorien der Spielpädagogik verstehen und kritisch reflektieren</li> <li>• Zielgruppenpädagogik: erweiterte Techniken und Methoden der Spielanimation für unterschiedliche Altersstufen kennen</li> </ul> <p><b>Anwenden von Wissen und Verstehen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• selbständiges Planen und Durchführen einer längeren thematischen Spielsequenz für Kindergarten und Grundschule</li> <li>• erweiterte Qualitätskriterien für gelungene Spielanimation je nach Altersgruppe, Bedürfnisse und</li> </ul>

	<p>Fähigkeiten in der Praxis anwenden</p> <p><b>Urteilen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• pädagogisch wertvolle Spielmaterialien nach vorgegebenen Standards bewerten und vergleichen können</li> <li>• die eigene Präsentation einer längeren thematischen Spielsequenz beurteilen und einschätzen hinsichtlich der Bildungsprozesse für die kindliche Entwicklung</li> </ul> <p><b>Kommunikation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• selbständig eine längere thematische Spielsequenz vorstellen und in der Gruppe kritisch reflektieren können</li> <li>• sich an der Reflexion über Lernerfahrungen der vorgestellten Spielformen beteiligen (Gruppendiskussionen)</li> </ul> <p><b>Lernstrategien</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Weitere Vertiefung und Entwicklung der Fachinhalte anhand entsprechender Ressourcen</li> <li>• ganzheitliche Spielangebote in unterschiedlichen Altersgruppen planen und den Regelablauf entsprechend adaptieren können</li> </ul>
<p><b>Art der Prüfung:</b></p>	<p><u>Mündliche Prüfung zu folgenden Inhalten:</u></p> <p>1) Skriptum (wird per mail zugeschickt und auf TEAMS zur Verfügung gestellt)</p> <p>2) Reflexion der Dokumentation der persönlichen Spielsequenz zu einem vorgegebenen Thema (ua Werte vermitteln, Konflikte lösen, Gemeinschaft fördern, andere Kulturen integrieren).</p> <p><u>Schriftliche Arbeit:</u></p> <p>Dokumentation einer selbständig durchgeführten Spielvorstellung im Unterricht oder im selbstgewählten Praxisfeld, Thesenblatt wird per mail zugeschickt.</p>
<p><b>Prüfungssprache/n:</b></p>	<p>Deutsch</p>
<p><b>Kriterien für die Bewertung und Notenvergabe:</b></p>	<p><u>Bewertungskriterien – mündlich:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Korrektheit der Antworten bezüglich aller Lehrinhalte gemäß Skriptum (s.o.)</li> <li>• kritische Reflexion der eigenen Spielsequenz im Hinblick auf die vertiefenden Inhalte der Lehrveranstaltung, Herstellung eines Theorie-Praxis Bezuges, Anwendung in Kindergarten und Grundschule begründen</li> <li>• kritische Beurteilung der vertiefenden Konzepte und Animationstechniken für die kindliche Entwicklung in Schule und Kindergarten</li> </ul> <p><u>Bewertungskriterien-schriftlich:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• vollständige Beantwortung der Fragen der Thesenblätter</li> <li>• Logische Struktur und Aufbau, fehlerfreie Sprache und kritische Argumentation in der Beschreibung, formale Korrektheit</li> </ul>
<p><b>Pflichtliteratur:</b></p>	<p>Orlick, Terry (2007). Zusammen spielen – nicht gegeneinander! Mühlheim: Verlag an der Ruhr</p>

	Sonntag, Christoph (2010). Abenteuer Spiel, Band 2: Ziel Verlag
<b>Weiterführende Literatur:</b>	Huether G./ Quarch Ch. (2016). Rettet das Spiel: Hanser Verlag