

## Syllabus/Wahlfach

<b>Titel der Lehrveranstaltung:</b>	Spiel und Animation in Kindergarten und Grundschule (Grundlagen) Lab
<b>Dozent 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>	1
<b>Prüfungskodex:</b>	12437
<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>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Theoretische Grundlagen der Spielpädagogik sowie anthropologische Merkmale von Spiel zur Förderung von Lern- u. Bildungsprozessen für die kindliche Entwicklung wissen</li> <li>2) Didaktische Grundlagen der Spielanimation für Kindergarten und Grundschule verstehen und anwenden</li> <li>3) Vielfältige Lern- und Bildungsprozesse im Spiel wahrnehmen und kritisch reflektieren</li> <li>4) Spielabläufe beschreiben, dokumentieren und evaluieren können (Spielkartei, Methodenset)</li> <li>5) Selbständiges Planen, Durchführen und Evaluieren einer eigenen Spielaktivität</li> </ol>
<b>Beschreibung der Lehrveranstaltung:</b>	<p>Die Lehrveranstaltung befasst sich mit den theoretischen und praktischen Grundlagen der Spiel- und Animationspädagogik und deren Umsetzung in Kindergarten und Grundschule. Einführend werden aktuelle theoretische Konzepte zur Anthropologie und pädagogischen Bedeutung des Spieles für die kindliche Entwicklung vorgestellt sowie die unterschiedlichen Lern- und Bildungsprozesse im Spiel reflektiert. Neben bewährten Methoden und Techniken der Spielanimation werden eine Reihe von praktischen Spielbeispielen zu ausgewählten Themen (ua Bewegung, Kooperation, Konkurrenz, Wahrnehmung) vorgestellt und kritisch analysiert. Die theoretischen Grundkonzepte werden anhand von Praxisbeispielen veranschaulicht und reflektiert. In einem zweiten Schritt werden von den Studenten kurze Spielbeispiele selbständig geplant, vorgestellt, analysiert und reflektiert. Eine Grundlagen-Spielkartei und ein Methodenset wird nach vereinbarten Kriterien erstellt und dient zur</p>

	kompetenten Animation von Spiel- und Bildungsprozessen in Kindergarten und Grundschule.
<b>Auflistung der Themen:</b>	<p>Die Lehrveranstaltung umfasst folgende Themenbereiche:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Theoretische Grundlagen aus der Spielpädagogik, aktuelle empirisch-wissenschaftliche Erkenntnisse, pädagogisch-anthropologische Bedeutung des Spieles für die kindliche Entwicklung und für Bildungsprozesse</li> <li>Grundlagen aus der Animationspädagogik und der Didaktik der Spielanleitung, bewährte Techniken und Methoden der Animation für den Bereich Kindergarten und Grundschule</li> <li>Vorstellung und Reflexion von didaktischen Spielformen und praktischen Animationstechniken: exemplarische Spielbeispiele ua zur Thematik Bewegung, Wahrnehmung, Kooperation, Konkurrenz für Kindergarten und Grundschule;</li> <li>Erstellen einer „Spielkartei“ und “Methodenbox” nach vorgegebenen Kriterien</li> <li>Selbständiges Planen, Vorstellen, Evaluieren und Dokumentieren einer Spielaktivität für Kindergarten und Grundschule; Reflexion auf der Grundlage der in der Lehrveranstaltung vorgestellten theoretischen Konzepte und didaktischen Qualitätskriterien, kritische Evaluation der Lern- und Bildungsprozesse für die kindliche Entwicklung</li> </ol>
<b>Beschreibung der Lehr- und Lernformen:</b>	Vortrag, Gruppengespräch, Reflexion, exemplarische Praxisbeispiele
<b>Erwartete Lernergebnisse und Kompetenzen:</b>	<p><b>Wissen und Verstehen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>wissenschaftliche Grundtheorien und Methoden der Spiel- und Animationspädagogik kennen</li> <li>die pädagogisch-anthropologische Bedeutung des Spieles für die kindliche Entwicklung und für Bildungsprozesse kennen</li> </ul> <p><b>Anwenden von Wissen und Verstehen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>selbständiges Planen und Durchführen einer Spielaktivität für die Bereiche Kindergarten und Grundschule</li> <li>sieben vorgestellte Qualitätskriterien für eine gelungene Spielanimation anwenden können</li> </ul> <p><b>Urteilen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>die eigene Präsentation einer Spielaktivität beurteilen und einschätzen</li> <li>Grundkonzepte der Spielanimation für die Bereiche Kindergarten und Grundschule vergleichen und beurteilen</li> </ul> <p><b>Kommunikation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>selbständig eine Spieleaktivität planen, durchführen und nach vorgegebenen Kriterien in der Gruppe kritisch evaluieren</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>erworbene Kompetenzen zur Spielanleitung selbständig weiterentwickeln können</li> <li>Weitere Vertiefung und Entwicklung der Fachinhalte anhand entsprechender Ressourcen</li> </ul>
<b>Art der Prüfung:</b>	<u>Mündliche Prüfung zu folgenden Inhalten:</u> 1) Grundlagen-Skriptum (auf TEAMS zur Verfügung gestellt) 2) Reflexion der Dokumentation der eigenen Spielvorstellung <u>Schriftliche Arbeit:</u> Dokumentation einer Spielesammlung (3 Spiele) und der im Wahlfach durchgeführten persönlichen Spielvorstellung
<b>Prüfungssprache/n:</b>	Deutsch
<b>Kriterien für die Bewertung und Notenvergabe:</b>	<u>Bewertungskriterien – mündlich:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>Korrektheit der Antworten der theoretischen Lehrinhalte im Grundlagen-Skriptum (auf TEAMS zur Verfügung)</li> <li>kritische Reflexion der eigenen Spielvorstellung in Bezug auf die in der Lehrveranstaltung vorgestellten Inhalte</li> </ul> <u>Bewertungskriterien-schriftlich:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>Bearbeitung aller Punkte zur Erstellung der Spielesammlung (vgl. Vorgaben am Thesenblatt)</li> <li>Logische Struktur, Aufbau, fehlerfreie Sprache, kritische Argumentation in der Beschreibung, formale Korrektheit</li> </ul>
<b>Pflichtliteratur:</b>	- Hechenberger A./Michaelis B. (2011). Bewegte Spiele für die Gruppe. Münster: Ökotoxia - Liebertz, Charmaine (2002). Das Schatzbuch ganzheitlichen Lernens. Grundlagen, Methoden und Spiele. München: Don Bosco
<b>Weiterführende Literatur:</b>	- Heimlich, Ulrich (2015). Einführung in die Spielpädagogik. Bad Heilbrunn: Klinkhardt