

## 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>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Erweiterte Theorien der Spielforschung hinsichtlich der Förderung von Lern- und Bildungsprozessen für die kindliche Entwicklung</li> <li>2) Erweiterte Konzepte der Spielanimation für Kindergarten und Grundschule, ua DDADA-Modell, MAP-Prinzip, Umgang mit Spielstörungen, Konzepte der Flow-Learning Theorie.</li> <li>3) Didaktisches Spielmaterial kritisch vergleichen und hinsichtlich ihrer Qualität für Lernprozesse beurteilen</li> <li>4) Praktische Spielbeispiele zu vertieften Themen (ua Inklusion, Integration, Werte, Sprache) kritisch analysieren</li> <li>5) Bedürfnisse und Fähigkeiten von Kindern genau wahrnehmen und als Folge die Spielregeln und Spielangebote darauf abstimmen</li> <li>6) Selbständiges Planen, Durchführen und Evaluieren einer thematischen Spielaktivität für die Altersgruppe Kindergarten oder Grundschule</li> </ol>
<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</p>

	<p>auf ihre qualitativen Lernprozesse für Kindergarten und Grundschule überprüft. In der Lehrveranstaltung werden bewährte praktische Spielbeispiele vorgestellt und reflektiert, ua 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 thematische Spielaktivitäten für die Altersgruppen Kindergarten oder Grundschule selbständig geplant, durchgeführt und nach klaren Vorgaben reflektiert.</p>
<p><b>Auflistung der Themen:</b></p>	<p>Die Lehrveranstaltung umfasst folgende Themenbereiche:</p> <ol 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 und Dokumentieren einer thematischen Spielaktivität 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> </ol>
<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 Spiel-pädagogik 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 thematischen Spielaktivität für Kindergarten oder Grundschule</li> <li>erweiterte Qualitätskriterien für gelungene</li> </ul>

	<p>Spielanimation je nach Altersgruppe, Bedürfnisse und 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 im Wahlfach selbständig vorgestellte Spielaktivität kritisch 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 thematische Spielaktivität 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>
<b>Art der Prüfung:</b>	<p><u>Mündliche Prüfung zu folgenden Inhalten:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Skriptum (auf TEAMS zur Verfügung gestellt)</li> <li>2) Reflexion der Dokumentation der eigenen Spielvorstellung</li> </ol> <p><u>Schriftliche Arbeit:</u></p> <p>Dokumentation einer Spielesammlung (3 Spiele) zu einem selbst gewählten Thema und der im Wahlfach durchgeführten persönlichen Spielvorstellung</p>
<b>Prüfungssprache/n:</b>	Deutsch
<b>Kriterien für die Bewertung und Notenvergabe:</b>	<p><u>Bewertungskriterien – mündlich:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Korrektheit der Antworten der theoretischen Lehrinhalte im Skriptum (auf TEAMS zur Verfügung gestellt)</li> <li>• kritische Reflexion der eigenen Spielvorstellung in Bezug auf die in der Lehrveranstaltung vorgestellten Inhalte</li> </ul> <p><u>Bewertungskriterien-schriftlich:</u></p> <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>	<p>- Orlick, Terry (2007). Zusammen spielen – nicht gegeneinander! Mühlheim: Verlag an der Ruhr</p> <p>- Sonntag, Christoph (2010). Abenteuer Spiel, Band 2: Ziel Verlag</p>
<b>Weiterführende Literatur:</b>	- Huether G./ Quarch Ch. (2016). Rettet das Spiel: Hanser Verlag