

# Syllabus

## Kursbeschreibung

<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	Lernfreude durch kooperative Angebote schaffen (Lab.)
<b>Code der Lehrveranstaltung</b>	12546
<b>Zusätzlicher Titel der Lehrveranstaltung</b>	
<b>Wissenschaftlich-disziplinärer Bereich</b>	PAED-02/A
<b>Sprache</b>	Deutsch
<b>Studiengang</b>	Einstufiger Master in Bildungswissenschaften für den Primarbereich - Abteilung in deutscher Sprache
<b>Andere Studiengänge (gem. Lehrveranstaltung)</b>	LM-85 bis Education Italian section LM-85 bis Education Ladin section
<b>Dozenten/Dozentinnen</b>	Dr. Alois Hechenberger, Alois.Hechenberger@unibz.it <a href="https://www.unibz.it/en/faculties/education/academic-staff/person/683">https://www.unibz.it/en/faculties/education/academic-staff/person/683</a>
<b>Wissensch. Mitarbeiter/Mitarbeiterin</b>	
<b>Semester</b>	Erstes Semester
<b>Studienjahr/e</b>	All
<b>KP</b>	2
<b>Vorlesungsstunden</b>	0
<b>Laboratoriumsstunden</b>	20
<b>Stunden für individuelles Studium</b>	30
<b>Vorgesehene Sprechzeiten</b>	6
<b>Inhaltsangabe</b>	In diesem Kurs werden Spiele vorgestellt, die wenig Vorbereitung und Material benötigen und für viele Gruppensituationen geeignet sind. Die bewährten Spiele eignen sich u.a. zur Bewegung, Entspannung, zur Sprachförderung, für soziales und interkulturelles Lernen und für Pausensituationen. Zusätzlich werden Grundlagen der Spielanimation und einfache Rituale vorgestellt, die für eine

	<p>kompetente Spielanleitung in Kindergarten und Grundschule sehr hilfreich sind und die Lernfreude der Kinder fördern.</p>
<b>Themen der Lehrveranstaltung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- praktische Spielideen mit und ohne Material für kleine und große Gruppen</li> <li>- Grundlagen der Spielpädagogik, pädagogische Chancen und Ziele von Spiel</li> <li>- ganzheitliche Lernprozesse im Spiel entfalten</li> <li>- Geeignete Spieleanwahl treffen, Aufbau von Spielsequenzen</li> <li>- Spielregeln verändern und an die Bedürfnisse und Fähigkeiten der Gruppe anpassen</li> </ul>
<b>Stichwörter</b>	<p>kooperative Spielangebote ganzheitliche Lernprozesse Freude am Lernen spielerische Interaktion</p>
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	
<b>Propädeutische Lehrveranstaltungen</b>	
<b>Unterrichtsform</b>	<p>Vortrag, Gruppengespräch, Reflexion, exemplarische Praxisbeispiele</p>
<b>Anwesenheitspflicht</b>	<p>Laut Studiengangsregelung</p>
<b>Spezifische Bildungsziele und erwartete Lernergebnisse</b>	<p>Interaktive kooperative Spielangebote können die Gruppendynamik positiv unterstützen und bei den Kindern ganzheitliche Lernprozesse fördern. Die gemeinsam erlebte Spielfreude und der individuelle Erfolg im Spiel wirken sich auf den Alltag der Kinder aus.</p> <p>Erwartete Lernergebnisse und Kompetenzen: Wissen und Verstehen</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 und kooperativer Lernangebote für die kindliche Entwicklung und für Bildungsprozesse kennen</li> </ul> <p>Anwenden von Wissen und Verstehen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- selbständiges Planen und Durchführen einer Spielaktivität für die</li> </ul>

	<p>Bereiche Kindergarten und Grundschule</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- vorgestellte Qualitätskriterien für eine gelungene Spielanimation anwenden können</li> </ul> <p>Urteilen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- die eigene Präsentation einer Spielaktivität reflektieren</li> <li>- Grundkonzepte der Spielanimation für die Bereiche Kindergarten und Grundschule vergleichen und beurteilen</li> </ul> <p>Kommunikation</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- selbständig eine kooperative Spieleaktivität planen, durchführen und nach vorgegebenen Kriterien in der Gruppe evaluieren</li> <li>- sich an der Reflexion über Lernerfahrungen der vorgestellten Spielformen beteiligen (Gruppendiskussionen)</li> </ul> <p>Lernstrategien</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>Spezifisches Bildungsziel und erwartete Lernergebnisse (zusätzliche Informationen)</b>	
<b>Art der Prüfung</b>	<p>Mündliche Prüfung zu folgenden Inhalten:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Skriptum (wird per Mail zugeschickt)</li> <li>2) Reflexion der schriftlichen Dokumentation der persönlichen Spielvorstellung.</li> </ol> <p>Schriftliche Arbeit:</p> <p>Dokumentation einer Spielesammlung (3 Spiele) und der im Wahlfach durchgeführten persönlichen Spielvorstellung</p>
<b>Bewertungskriterien</b>	<p>Bewertungskriterien – mündlich:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Korrektheit der Antworten der theoretischen Lerninhalte im Skriptum (wird per Mail zugeschickt)</li> <li>- kritische Reflexion der eigenen Spielvorstellung in Bezug auf die im Wahlfach vorgestellten Inhalte</li> </ul> <p>Bewertungskriterien - schriftlich:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bearbeitung aller Punkte zur Erstellung der Spielesammlung (vgl.</li> </ul>

	Vorgaben am Thesenblatt) - logische Struktur, fehlerfreie Sprache, formale Korrektheit
<b>Pflichtliteratur</b>	Theorie-Skriptum der Lehrveranstaltung (digital verschickt)
<b>Weiterführende Literatur</b>	1) Orlick, Terry (2007). Zusammen spielen – nicht gegeneinander! Mühlheim: Verlag an der Ruhr  2) Liebertz, Charmaine (2002). Das Schatzbuch ganzheitlichen Lernens. Grundlagen, Methoden u. Spiele. München: D. Bosco
<b>Weitere Informationen</b>	
<b>Ziele für nachhaltige Entwicklung (SDGs)</b>	Gesundheit und Wohlergehen, Geschlechter-Gleichheit, Hochwertige Bildung