Syllabus

Kursbeschreibung

Titel der Lehrveranstaltung	Lernfreude durch kooperative Angebote schaffen (Lab.)
Code der Lehrveranstaltung	12546
Zusätzlicher Titel der Lehrveranstaltung	
Wissenschaftlich-disziplinärer Bereich	PAED-02/A
Sprache	Deutsch
Studiengang	Einstufiger Master in Bildungswissenschaften für den Primarbereich - Abteilung in deutscher Sprache
Andere Studiengänge (gem. Lehrveranstaltung)	LM-85 bis Education Italian section LM-85 bis Education Ladin section
Dozenten/Dozentinnen	Dr. Alois Hechenberger, Alois.Hechenberger@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/education/academic-staff/person/683
Wissensch. Mitarbeiter/Mitarbeiterin	
Semester	Erstes Semester
Studienjahr/e	All
KP	2
Vorlesungsstunden	0
Laboratoriumsstunden	20
Stunden für individuelles Studium	30
Vorgesehene Sprechzeiten	6
Inhaltsangabe	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

	kompetente Spielanleitung in Kindergarten und Grundschule sehr hilfreich sind und die Lernfreude der Kinder fördern.
Themen der Lehrveranstaltung	- praktische Spielideen mit und ohne Material für kleine und große Gruppen - Grundlagen der Spielpädagogik, pädagogische Chancen und Ziele von Spiel - ganzheitliche Lernprozesse im Spiel entfalten - Geeignete Spieleauswahl treffen, Aufbau von Spielsequenzen - Spielregeln verändern und an die Bedürfnisse und Fähigkeiten der Gruppe anpassen
Stichwörter	kooperative Spielangebote ganzheitliche Lernprozesse Freude am Lernen spielerische Interaktion
Empfohlene Voraussetzungen	
Propädeutische Lehrveranstaltungen	
Unterrichtsform	Vortrag, Gruppengespräch, Reflexion, exemplarische Praxisbeispiele
Anwesenheitspflicht	Laut Studiengangsregelung
Spezifische Bildungsziele und erwartete Lernergebnisse	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. Erwartete Lernergebnisse und Kompetenzen: Wissen und Verstehen - wissenschaftliche Grundtheorien und Methoden der Spiel- und Animationspädagogik kennen - die pädagogisch-anthropologische Bedeutung des Spieles und kooperativer Lernangebote für die kindliche Entwicklung und für Bildungsprozesse kennen Anwenden von Wissen und Verstehen - selbständiges Planen und Durchführen einer Spielaktivität für die

	Bereiche Kindergarten und Grundschule - vorgestellte Qualitätskriterien für eine gelungene Spielanimation anwenden können Urteilen - die eigene Präsentation einer Spielaktivität reflektieren - Grundkonzepte der Spielanimation für die Bereiche Kindergarten und Grundschule vergleichen und beurteilen Kommunikation - selbständig eine kooperative Spieleaktivität planen, durchführen und nach vorgegebenen Kriterien in der Gruppe evaluieren - sich an der Reflexion über Lernerfahrungen der vorgestellten Spielformen beteiligen (Gruppendiskussionen) Lernstrategien - erworbene Kompetenzen zur Spielanleitung selbständig weiterentwickeln können - Weitere Vertiefung und Entwicklung der Fachinhalte anhand entsprechender Ressourcen
Spezifisches Bildungsziel und erwartete Lernergebnisse (zusätzliche Informationen)	
Art der Prüfung	Mündliche Prüfung zu folgenden Inhalten: 1) Skriptum (wird per Mail zugeschickt) 2) Reflexion der schriftlichen Dokumentation der persönlichen Spielvorstellung. Schriftliche Arbeit: Dokumentation einer Spielesammlung (3 Spiele) und der im Wahlfach durchgeführten persönlichen Spielvorstellung
Bewertungskriterien	Bewertungskriterien – mündlich: - Korrektheit der Antworten der theoretischen Lerninhalte im Skriptum (wird per Mail zugeschickt) - kritische Reflexion der eigenen Spielvorstellung in Bezug auf die im Wahlfach vorgestellten Inhalte Bewertungskriterien - schriftlich: - Bearbeitung aller Punkte zur Erstellung der Spielesammlung (vgl.

	Vorgaben am Thesenblatt) - logische Struktur, fehlerfreie Sprache, formale Korrektheit
Pflichtliteratur	Theorie-Skriptum der Lehrveranstaltung (digital verschickt)
Weiterführende Literatur	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
Weitere Informationen	
Ziele für nachhaltige Entwicklung (SDGs)	Gesundheit und Wohlergehen, Geschlechter-Gleichheit, Hochwertige Bildung