

VERORDNUNG DER GRÜNDUNGSSTUDIENKOMMISSION DER PÄDAGOGISCHEN HOCHSCHULE OBERÖSTERREICH

Jahrgang: 2008

Verordnung Nr.: 001b

Beschlossen am: 23. 01. 2008

Aufgrund des Bundesgesetzes über die Organisation der Pädagogischen Hochschulen und ihrer Studien (Hochschulgesetzes 2005), BGBl. I 30/2006 vom 13. März 2006 und der Verordnung der Bundesministerin für Bildung, Wissenschaft und Kultur über die Grundsätze für die nähere Gestaltung der Curricula einschließlich der Prüfungsordnungen (Hochschul-Curriculaverordnung – HCV), BGBl. II/495 vom 21. Dezember 2006 wird verordnet:

Curriculum Lehrgang Spielpädagogik

Übernahme aus der Gründungsphase gemäß Beschluss 001 vom 23.1.2008.
Dieser Beschluss tritt mit 23. Jänner 2008 in Kraft.

Novelliert (Titeländerung) am 5.5.2008

**OStR. Dr. Peter Starke, eh.
(Vorsitzender)**

Studienplan für Lehrgänge mit Credits

Lehrgangstitel	Spielpädagogik	ECTS: 30
-----------------------	----------------	-----------------

Lehrgangsverantwortliche(r)	
Vorname, Zuname, akad. Grade	Elisabeth Marischler
Dienststelle	Pädagogische Hochschule OÖ
Telefon	0650/4146161
E-Mail	elisabeth.marischler@phlinz.at

Evt. eingegangene Partnerschaften mit anderen Institutionen	
--	--

<p>Zielgruppe Genauere Definition der Zielgruppe/n; evt. notwendige Vorkenntnisse:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Personen mit abgeschlossener LehrerInnenausbildung (VL / SL / HL / AHS) - Studierende in einem Lehramtsstudium an einer Pädagogischen Hochschule (2. Studienabschnitt, ab 5. Sem.)
<p>Bildungsziele:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spieltheorien und Bedeutung des Spiels aus soziologischer und psychologischer Sicht • Den pädagogischen Wert von Spielen für leistungs-, verhaltens- und soziokulturell heterogene Gruppen erkennen und dementsprechende Auswahl an Übungen und Spielen treffen können. • Gruppenprozesse mit Hilfe von Spielen positiv beeinflussen können • Spiele als Unterstützung beim lernen richtig einsetzen können und das „Lernen mit allen Sinnen“ • Verschiedene Methoden und Einsatzmöglichkeiten des Rollenspiels erkennen und erproben • Die Bedeutung von Bewegung und Spiel für die Entwicklung der Persönlichkeit erkennen und die Methodik der Tanz- und Bewegungserziehung umsetzen lernen • Spiel als elementare Form des Lernens und der individuellen Entwicklung begreifen • Forschen, experimentieren und spielen – alleine und mit anderen

Bildungsinhalte:

- Kennenlernen und Erleben verschiedener Spiele für unterschiedliche Gruppen, nach dem Grundsatz: WAS spiele ich WANN, mit WEM, WARUM und WIE?
 - Erweiterung des Repertoires an Spielen im Hinblick auf gelungene Kommunikation, Sozialkompetenz und Konfliktbewältigung
- Bedeutung und Wert von Spielprozess und Spielregeln
- Trainieren des SpielleiterInnenverhaltens in Übungs- und Spielsituationen durch Selbst- und Fremdbeobachtung und Reflexion
 - Vom Ich zur Rolle
 - Entwicklung der koordinativen Fähigkeiten und Verbesserung der Wahrnehmungsfähigkeit
 - Merkmale des Spiels aus soziologischer Sicht und Kulturkreis und Spiele im Wandel der Zeit

Zertifizierbare (Teil-)Kompetenzen:

- Gruppenprozesse erkennen, reflektieren und gestalten
- Planung, Organisation und Durchführung eines Spielefestes auf Basis von spielpädagogischen Kriterien
- Schwierigkeiten von Spielenden erkennen, reflektieren und lösen
- Wissen über eigene Fähigkeiten in spielpädagogischen Belangen
- In Unterricht und Freizeit Spielsituationen aus einem Spielerepertoire spontan und situationsgerecht aufbereiten

Lehrgangsdauer: 4 Semester**Termin des 1. Moduls: 12. Oktober 2007**

Modulübersicht	SWSt		Arbeitsstunden		ECTS
	1 Präsenz- studium	2 Betreute Individual- phase	1 + 2 Gesamt	Selbst- studium	
Psychologie und Soziologie des Spiels	1,5		1,5 (18)	32	2
Didaktik, Planung und Präsentation des Spiels	1,5		1,5 (18)	32	2
Spiele: Interaktions-, Sinnes-, Lern-, Rollenspiele,...	8		8 (96)	129	9
Kreativität und Bewegung	4		4 (48)	77	5
Projekte	6	1	7 (84)	141	9
Abschlussarbeit				75	3
Gesamt			22 SWST = 352 EH		30

Jedes Modul ist auf einem eigenen Blatt (siehe Seite 3) zu planen!

Qualifikationsprofil des Lehrgangs:

Der Lehrgang „Spielpädagogik“ bietet eine vertiefte Ausbildung zum Thema „Spiel“ und qualifiziert die TeilnehmerInnen, vor allem die multiplen Intelligenzen ihrer SchülerInnen durch das Spiel zu fördern. Besonderer Wert wird dabei auf Kooperation, Solidarität, Kommunikation, Kreativität und Sensibilisierung gelegt.

Die Ausbildung setzt ihre Schwerpunkte auf den spezifischen Wissenserwerb in den Gebieten Persönlichkeitskompetenz, Sozialkompetenz, gruppenadäquates Spielverhalten und situationsbezogener Spieleinsatz.

Weiters werden reflexive und explorative Fähigkeiten gefördert und weiterentwickelt.

Allfällige zu erwerbende Qualifikationen und/oder Befähigungen:

Über jede Lehrveranstaltung sind Kompetenznachweise in mündlicher oder schriftlicher Form zu erbringen, woraus sich je Lehrveranstaltung eine Beurteilung ergibt.

Der Lehrgang wird mit einer schriftlichen Arbeit im Rahmen der Projektarbeit beendet. Diese wird am Lehrgangsende präsentiert. Daraus ermittelt sich eine Beurteilung.

Finanzkalkulation

		Anzahl	EUR
Kursleitung:	Halbtage: *) 1.-3. HT: € 34,90 4.-6. HT: € 26,80 7.-... HT: € 23,30	HT: 15	349,50
Anzahl der Einheiten:	Satz I : € 65,90 *)	40	2.636,-
	Satz II : € 47,10 *)	312	14.695,20
	Satz III: € 32,40 *)		
*) derzeit gültige Sätze			
Reise- und Aufenthaltskosten für Kursleitung und Referent/innen:			? (400,-)
Gesamtkosten:			ca. 18.000,- Euro

Modulbeschreibung

Modulthema: Psychologie und Soziologie des Spiels <ul style="list-style-type: none"> • Psychologie und Soziologie des Spiels • Kultur- und Sozialgeschichte des Spiels
Modulverantwortliche/r: Kiefer Siegfried Referent/in: Rainer Buland, Karin Busch, Siegfried Kiefer
Studienjahr/Semester: 2007/08 – WS/SS (1. und 2. Ausbildungssemester); 2008/09 – WS (3. Ausbildungssemester)
Bildungsziele: <ul style="list-style-type: none"> • Spiel als elementare Form des Lernens und der individuellen Entwicklung begreifen • Identitätsentwicklung als eine Bruchstelle für Auseinandersetzungen mit sich selber und anderen verstehen • Wandel und Bedeutung von Spielen im Laufe der Zeit kennen lernen • Das Spiel als Teil der Kultur • Bedeutung des Spiels aus soziologischer Sicht in der heutigen Zeit • Spiel als Konfliktvermeidung und zur Erhöhung der Konfliktkompetenz • Handlungskonzepte und Möglichkeiten präventiver Maßnahmen zur Gewaltverhütung (Kohlberg, Selman, Damon) erläutern können • Spieltheorien aus psychologischer und soziologischer Sichtweise • Spielformen in ihrer Reihenfolge der Entwicklung einteilen und charakterisieren können • Erkennen der Veränderungen in der Sport- und Spielkultur einer Gesellschaft • Bedeutung der Spiele und des Sports • Spiele und Kulturen
Bildungsinhalte: <ul style="list-style-type: none"> • Begriffsklärungen: „Freizeit“, „Spiel“, „Arbeit“, „Soziales Lernen“, „Kommunikation“, „Kooperations-Konflikt“ etc. • Identität – Identitätsbildung • Selbstwahrnehmung und Selbstkonzept • Spiel und Entwicklung • Merkmale des Spiels aus soziologischer Sicht • Kulturkreise und Spiele im Wandel der Zeit • Sozial-emotionales Lernen • Handlungskonzepte und Möglichkeiten präventiver Maßnahmen zur Gewaltverhütung • Kommunikation und Führungskompetenz • Gesellschaftliche Veränderungen und ihre Auswirkungen auf Sport und Spiel • Beispiele von Spielen im Kontext ihrer Kulturen
Zertifizierbare (Teil-)Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none"> • Überblick über die Bedeutung des Spiels im Wandel der Zeit • Wissen um Möglichkeiten für den Einsatz des Spiels zur Gewaltprävention • Fähigkeit zur Reflexion und Diskussion der Ziele des Moduls • Fundiertes Verständnis der Ziele des Moduls
Literatur: Aktuelle Literatur wird nach Maßgabe der/des Vortragenden vor Durchführung des Moduls bekannt gegeben.
Leistungsnachweise: Aktive Mitarbeit in den Lehrveranstaltungen Nachweis des Wissens in mündlicher und/oder schriftlicher Form

Anteilsmäßige Verteilung (Lehrveranstaltungstitel)	Lehr- u. Lern- formen (V, S, Ü)	SWSt		Arbeitsstunden		ECTS
		1 Präsenz- studium	2 Betreute Individual- phase	1 + 2 Gesamt	Selbst- studium	
Psychologie und Soziologie des Spiels	S	1		12	13	1
Kultur- und Sozialgeschichte des Spiels	S	0,5		6	19	1

Modulbeschreibung

Modulthema: Didaktik, Planung und Präsentation des Spiels <ul style="list-style-type: none">• Didaktik und Planung des Spiels• Präsentationstechniken mit Medien
Modulverantwortliche/r: Elisabeth Marischler Referent/in: Gabriele Flotzinger, N.N
Studienjahr/Semester: 2007/08 – WS/SS (1. und 2. Ausbildungssemester)
Bildungsziele: <ul style="list-style-type: none">• Zielgruppengerechte Spielsequenzen planen und umsetzen können• Die Ziele sozialen Lernens erkennen und in Spielsituationen umsetzen können• Situationsgerechtes Spielleiterverhalten kennen und anwenden können• Das eigene Spielleiterverhalten an die Erfordernisse anpassen können• Im Hinblick auf die bei den TeilnehmerInnen zu erreichenden Ziele die passende Spielauswahl treffen können.• Den Einsatz von sozialen Spielen und Lernspielen planen und durchführen können, im Hinblick auf Teilnehmerzahl, Alter, Anlass, Ort, Zeitrahmen etc.• Formen und Möglichkeiten des verbalen und nonverbalen „Sich- Bemerkbar-Machens“ einüben und praktisch umsetzen• Möglichkeiten der Öffentlichkeitsarbeit kennen lernen• Über Arbeitsweisen der verschiedenen Medien Bescheid wissen und eigene Arbeit darauf abstimmen können• Kommunikationsabläufe und Zusammenhänge kennen• Die Videografie als Dokumentations-, Darstellungs- und Spielmedium kennen lernen• Mit Videokamera und Recorder umgehen können
Bildungsinhalte: <ul style="list-style-type: none">• Didaktik zu den sozialen Lernspielen• Auswahlkriterien für Spiele und Übungen im Interaktions- und sozialen Lernbereich• Das Spielleiterverhalten in unterschiedlichen Anlasssituationen erleben und trainieren• Kreativität, Flexibilität und Konsequenz im Umgang mit Spielregeln• Didaktik zu Lernspielen mit und ohne Materialien• Die Position von didaktischen Spielen in unterschiedlichen Lernsituationen• Teilnehmerzentriertes Spiel und das passende Spielleiterverhalten dazu• Flexibilität, Kreativität und Konsequenz im Umgang mit Spielregeln• Mimik, Gestik und Sprache als wesentliches Ausdrucksmittel einsetzen• Stimmbildung und Sprechtechnik zur Entwicklung des eigenen Stimmorgans• Räume schaffen und situationsgerecht ausgestalten• Sprachliche Fähigkeiten für Vortrags-, Erzähltechniken etc. entwickeln• Spielanleitungen und Spielregeln klar und verständlich formulieren• Was ist Kommunikation? (Sender-Empfänger, zielgruppengemäßes Agieren)• Unterschied zwischen PR- und Werbearbeit• Mittel in der Öffentlichkeitsarbeit: Gespräch, Plakat, Bericht, Ankündigung,..)• Öffentlichkeitsarbeit nach innen und außen• Zusammenarbeit mit Print- und elektronischen Medien
Zertifizierbare (Teil-)Kompetenzen: Spielsequenzen nach spielpädagogischen Kriterien je nach Gruppe planen können Aufgaben des Spielleiters / der Spielleiterin definieren können Spielsequenzen vor einer Gruppe unter Berücksichtigung der Ziele des Moduls durchführen Wissen über Möglichkeiten der Dokumentation mit Hilfe von elektronischen Medien
Literatur: Aktuelle Literatur wird nach Maßgabe der/des Vortragenden vor Durchführung des Moduls bekannt gegeben.
Leistungsnachweise: Aktive Mitarbeit in den Lehrveranstaltungen Planung von Spielsequenzen Kurze Dokumentation mit Hilfe von elektronischen Medien

Anteilmäßige Verteilung (Lehrveranstaltungstitel)	Lehr- u. Lern- formen (V, S, Ü)	SWSt		Arbeitsstunden		ECTS
		1 Präsenz- studium	2 Betreute Individual- phase	1 + 2 Gesamt	Selbst- studium	
Didaktik und Planung des Spiels	S	1		12	13	1
Präsentationstechniken mit Medien	Ü	0,5		6	19	1

Modulbeschreibung

Modulthema: Spiele: Interaktions-, Sinnes-, Lern-, Rollenspiele,... <ul style="list-style-type: none">• Interaktionsspiele• Soziale Lernspiele• Lernspiele• Sportspiele• Rollenspiele• Elektronische Spiel• Sinnesspiele
Modulverantwortliche/r: Elisabeth Marischler Referent/in: Fritz Freimüller, Gabriele Flotzinger, Elisabeth Marischler, N.N
Studienjahr/Semester: 2007/08 – WS/SS (1. und 2. Ausbildungssemester); 2008/09 – WS/SS (3. und 4. Ausbildungssemester)
Bildungsziele: <ul style="list-style-type: none">• Erkennen der Notwendigkeit der teilnehmer- und situationsgerechten Spielauswahl• Spielfolgen zusammenstellen können• Trainieren der eigenen Interaktionsfähigkeit• Aufbau eines persönlichen Spielerepertoirs• Den pädagogischen Wert von sozialen Lernspielen kennen und begründen können• Die Bedeutung von sozialen Lernspielen für leistungs-, verhaltens- und soziokulturell heterogenen Gruppen erkennen und demnach die entsprechende Auswahl an Übungen und Spielen treffen können• Das Spiel als Lernfeld erkennen• Spiele als Unterstützung beim gehirngerechten Lernen richtig einsetzen können• Das „Lernen mit allen Sinnen“ verdeutlichen• Didaktische Lernspiele selbst herstellen können• Im Handel angebotene Spiele für den Einsatz in Lernsituationen adaptieren können• Kennen lernen, praktisches Erproben und Leiten von Freizeit- und sportlichen Spielen in der Halle und im Freien.• Verschiedene Einsatzmöglichkeiten für Rollenspiel erkennen• Den Zugang zu einer Rolle auf Inhalt und Teilnehmer abstimmen können• Einige Ausdrucksmittel und Stilmittel kennen• Einfache Rollenspiele mit Kindern und Jugendlichen (ev. Erwachsenen) erarbeiten und durchführen können• Grundlegende Kenntnisse und Fertigkeiten im Umgang mit Computerspielen erwerben• Grundkenntnisse über die spezielle Spiele- und -hardware erwerben• Computerspiele installieren, aufrufen und in den Grundzügen ausführen können• Die grundsätzlichen Hypothesen der Medienwirkungsforschung in Bezug auf Computerspiele erklären können• Computerspiele klassifizieren und nach pädagogischen Gesichtspunkten bewerten können• Auswahl und Einsatz von Gefühls-, Phantasie- und Erlebnissequenzen, professionell und spielpädagogisch effizient planen und gestalten können• Kimspiele herstellen und durchführen können• Phantasie-, Erlebnis- und Kreativspiele zielgruppengerecht einsetzen können
Bildungsinhalte: <ul style="list-style-type: none">• Interaktion – Begriffsklärung und Anwendungsbereiche• Interaktionsspiele: Vorstellen der einzelnen Kategorien und deren Anwendungsmöglichkeiten• Das 5 K-Modell: Kontakt -Kennenlernen – Kommunikation – Kooperation – Koordination• Spiele den einzelnen Kategorien zuordnen• Erstellen von Spielsequenzen und Spielketten• Einsatz von Interaktionsspielen zur Persönlichkeitsbildung, Gruppen- und Teamformung• Aufgaben und Ziele sozialen Spiels• Zusammenhänge und Wechselwirkungen zwischen Spielen und Lernen aufzeigen (in verschiedene Altersgruppen)• Kennenlernen und Erleben verschiedener sozialer Lernspiele für unterschiedliche Zielgruppen nach dem Grundsatz: WAS spiele ich WANN, mit WEM, WARUM und WIE?• Praktischer Umgang mit sozialen Spielen und Lernspielen• Bedeutung und Wert von Spielprozess und Spielregel • Trainieren des Spielleiterverhaltens in Übungs- und Spielsituationen durch Selbstbeobachtung, Fremdbe-

obachtung und Reflexion

- Lernpsychologische Grundlagen: Gehirngerechtes Lernen (E.Kret, B.Meister Vitale, V.F.Birkenbihl). Testverfahren zur Feststellung der Hemisphärendominanz
- Vorstellen verschiedener Gliederungsmodelle des Lernprozesses
- Spiele ohne und mit Materialien
- Kriterien eines didaktischen Lernspieles
- Kennen lernen verschiedener Spielvehikel (Würfel, Karten, Domino,...)
- Gelände- und Orientierungsspiele, Bewegungsspiele mit verschiedenen Materialien, kleine und große Ballspiele, Rückschlagspiele, New Games, Regelkenntnisse
- Verschiedene Rollenzugänge über Raum – Stimmung - Licht, Musik-Geräusche, Materialien-Gegenstände-Requisiten, Bewegung, Text und Sprache
- Anwendungsbereiche: Konfliktbewältigung und –lösung, Umsetzung von Inhalten und Sachverhalten, Aufzeigen von IST - Zuständen, reproduzierendes Rollenspiel
- Stegreifübungen und Improvisationsübungen
- Vom Ich zur Rolle
- Erarbeiten von Dialogen und Kurzszenen
- Erstellen einer Rollenbiographie
- Erarbeiten und Trainieren von Aufführungskriterien
- Grundlegendes (Einteilung, Geschichte etc) über Computerspiele
- Begutachtung und Test verschiedener Computerspiele
- Reflexion des eigenen Spielverhaltens
- Diskussion über mögliche Motivationsfaktoren bzw. Auswirkungen für computerspielende Menschen
- Versuch einer Kriteriendiskussion für pädagogisch wertvolle bzw. unbedenkliche Computerspiel
- Chancen und Gefahrendiskussion eventuell Exkursion AEC
- Spiele und Übungsreihen zum Training der Sinneswahrnehmung, zum Anregen und Kultivieren der Gefühls- und Erlebnistiefe, Kimspele (Hör-, Tast-, Riech-, Schmeck-, Sehkim)
- Phantasiereisen, Kreativspiele u.ä.

Zertifizierbare (Teil-)Kompetenzen:

Wissen um den Aufbau von Spielsequenzen

Übersicht über Teilbereiche des Spiels geben können

Aneignung eines umfangreichen Spielerepertoires aus unterschiedlichen Bereichen

Gruppenprozesse erkennen, reflektieren und gestalten

Literatur:

Aktuelle Literatur wird nach Maßgabe der/des Vortragenden vor Durchführung des Moduls bekannt gegeben.

Leistungsnachweise:

Aktive Mitarbeit in den Lehrveranstaltungen

Planung von Spielsequenzen aus den verschiedenen Bereichen

Präsentation von Spielsequenzen

Reflexion über eigenes und fremdes SpielerInnenverhalten

Erstellung und Einsatz von unterschiedlichen Spielmateriale

Präsentation eines Rollenspiels

Anteilmäßige Verteilung (Lehrveranstaltungstitel)	Lehr- u. Lern- formen (V, S, Ü)	SWSt		Arbeitsstunden		ECTS
		1 Präsenz- studium	2 Betreute Individual- phase	1 + 2 Gesamt	Selbst- studium	
Interaktionsspiele	Ü	1		12	13	1
Soziale Lernspiele	Ü	1		12	13	1
Lernspiele	Ü	1		12	38	2
Sportspiele	Ü	1		12	13	1
Rollenspiele	Ü	2		24	26	2
Elektronische Spiele	Ü	1		12	13	1
Sinnesspiele	Ü	1		12	13	1

Modulbeschreibung

Modulthema: Kreativität und Bewegung <ul style="list-style-type: none">• Bewegung und Tanz – Großgruppenanimation• Playing Arts• Lernen in und durch Bewegung
Modulverantwortliche/r: Richard Architektonidis Referent/in: Richard Architektonidis, Rainer Buland, Fritz Freimüller
Studienjahr/Semester: 2007/08 – WS/SS (1. und 2. Ausbildungssemester); 2008/09 – WS/SS (3. und 4. Ausbildungssemester)
Bildungsziele: <ul style="list-style-type: none">• Kennen lernen rhythmischer Spiele und Tänze• Methodik der Tanz- und Bewegungserziehung umsetzen lernen• Die Freude am Tanz bei sich und anderen wecken• Grundregeln der Animation kennen lernen• Animation als Anregung für Gruppen empfinden, nicht als Verpflichtung• Der Weg zum kreativ schöpferischem Spiel über Playing Arts• Grundlagen zur Förderung des eigenen, schöpferischen Prozesses im Spiel• Forschen, experimentieren und spielen – alleine und mit anderen• Die Bedeutung von Bewegung und Spiel für die Entwicklung der Persönlichkeit erkennen• Kennen lernen von Möglichkeiten, wie Bewegung in verschiedensten Formen in den Lehr-Lern-Prozess einbezogen werden kann
Bildungsinhalte: <ul style="list-style-type: none">• Tanzen in verschiedenen Takt- und Rhythmusformen• Internationale (Gruppen)Tänze geben Einblick in fremde Kulturen• "Kreatives Handeln": Neben Bewegungsrepertoire Raum lassen für individuelle Ausdrucksmöglichkeiten• Wie kann ich als Animator Aufmerksamkeit erregen?• Angst und Möglichkeiten der Animatoren auflisten, bewusst machen und Gegenstrategien entwickeln• Zu einem Musikstück eine einfache Choreografie erstellen• Praxisaufgaben, Reflexion der gemachten Erfahrungen und Weiterentwicklung• Lernen in Bewegung über alle Sinne• Entwicklung der koordinativen Fähigkeiten• Verbesserung der Wahrnehmungsfähigkeit• Spiele zur Entwicklung von Sozialkompetenz und Spielfähigkeit• Bewegung und Spiel als Beitrag zur Verbesserung des physischen und psychischen Wohlbefindens
Zertifizierbare (Teil-)Kompetenzen: Kenntnis über einfache Tänze mit verschiedenen Takt- und Rhythmusformen Erfahrung über individuelle Ausdrucksmöglichkeiten im Tanz Kenntnis über die Aufgabenbereiche und Möglichkeiten als Animator Wissen über die Möglichkeiten von „Playing Arts“ Theoretische und praktische Auseinandersetzung über koordinative Fähigkeiten und Wahrnehmung
Literatur: Aktuelle Literatur wird nach Maßgabe der/des Vortragenden vor Durchführung des Moduls bekannt gegeben.
Leistungsnachweise: Aktive Teilnahme an den Lehrveranstaltungen Erarbeitung und Präsentation eines Tanzes Schriftliche Zusammenfassung der Aufgaben und Schwierigkeiten als Animator Erarbeitung von Spielesequenzen zur Förderung von Koordination und Wahrnehmung Reflexion der gemachten Erfahrungen und Weiterentwicklung von Playing Arts

Anteilmäßige Verteilung (Lehrveranstaltungstitel)	Lehr- u. Lern- formen (V, S, Ü)	SWSt		Arbeitsstunden		ECTS
		1 Präsenz- studium	2 Betreute Individual- phase	1 + 2 Gesamt	Selbst- studium	
Bewegung und Tanz - Großgruppenanimati- on	Ü	2		24	26	2
Playing Arts	S	1		12	38	2
Lernen in und durch Bewegung	Ü	1		12	13	1

Modulbeschreibung

Modulthema: Projekt <ul style="list-style-type: none"> Begleitseminar – Rechtliche Grundlagen und Projektmanagement Projekte
Modulverantwortliche/r: Richard Architektonidis Referent/in: Richard Architektonidis, Fritz Freimüller, N.N
Studienjahr/Semester: 2007/08 – WS/SS (1. und 2. Ausbildungssemester); 2008/09 – WS/SS (3. und 4. Ausbildungssemester)
Bildungsziele: <ul style="list-style-type: none"> Die Studierenden sollen die gesetzlichen und rechtlichen Rahmenbedingungen (Möglichkeiten und Grenzen) bei Aktionen, Projekten u.ä. Veranstaltungen kennen lernen und danach handeln. Einen Organisationsplan mit den erforderlichen rechtlichen Voraussetzungen für ein Projekt erstellen und umsetzen können. Die notwendigen Maßnahmen für einen klaglosen Ablauf des Projekts setzen können. Inhalte und Ziele eines Projekts der Zielgruppe entsprechend anpassen und formulieren können. Umsetzung von Spielprojekten mit unterschiedlichen Gruppen
Bildungsinhalte: <ul style="list-style-type: none"> Veranstaltungsbedingungen – Organisation von Veranstaltungen – Finanzierungsfragen – Steuerliche Fragen – Versicherungen und Haftungsfragen – AKM – Urheberrecht und Verlagsrecht – Verbände und Vereine mit Freizeitangeboten im Bereich Spiel, Theater, Kleinkunst, Musik Planung und Organisation eines Projekts, abgestimmt auf eine bestimmte Zielgruppe, mit Berücksichtigung aller rechtlichen Vorschriften (Zeitplanerstellung, Gruppeneinteilung, Zuständigkeiten festlegen, Materialbeschaffung,...). Verfassen entsprechender Ansuchen an Behörden und Sicherheitsdienste (Rettung, Polizei, Feuerwehr). Finanzierungsplan erstellen und Abrechnung vorlegen (Sponsorensuche, Förderungen durch Behörden, Werbeeinnahmen,...). Erstellen verschiedener Ankündigungs- und Werbemittel (Plakatgestaltung, Broschüren, Einladungen, Flugblätter,...). Schriftliche und medial unterstützte Dokumentation bzw. Reflexion der Eigenleistung in Bezug auf die Projektdurchführung
Zertifizierbare (Teil-)Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none"> Wissen über Möglichkeiten der Planung, Organisation und Durchführung eines Spielefestes auf Basis von spielpädagogischen Kriterien
Literatur: Aktuelle Literatur wird nach Maßgabe der/des Vortragenden vor Durchführung des Moduls bekannt gegeben.
Leistungsnachweise: Dokumentation der Planung, Organisation und Durchführung eines Spielefestes auf Basis von spielpädagogischen Kriterien

Anteilsmäßige Verteilung (Lehrveranstaltungstitel)	Lehr- u. Lern- formen (V, S, Ü)	SWSt		Arbeitsstunden		ECTS
		1 Präsenz- studium	2 Betreute Individual- phase	1 + 2 Gesamt	Selbst- studium	
Begleitseminar – Rechtliche Grundlagen und Projektmanagement	S	1		12	13	1
Projekte	Ü	5	1	72	128	8

Modulbeschreibung

Modulthema: Abschlussarbeit / Abschlussprüfung
Modulverantwortliche/r: Elisabeth Marischler Referent/in: Alle ReferentInnen in den Modulen
Studienjahr/Semester: 2008/09 – Abschlusssemester
Bildungsziele: Die Abschlussarbeit besteht aus einer schriftlichen Arbeit in Form einer Projektarbeit und einer mündlichen Abschlussprüfung („Verteidigung“ der schriftlichen Arbeit). Die mündliche Abschlussprüfung umfasst die Verteidigung der schriftlichen Abschlussarbeit im Rahmen einer Präsentation auf der Basis der wesentlichen Anforderungen und Inhalte des Lehrganges.
Abschlussarbeit: Das Thema der Abschlussarbeit wird zwischen einem/r im betreffenden Lehrgang eingesetzten Referenten/in und der/des Teilnehmerin/es vereinbart. Die Abschlussarbeit ist mit Hilfe eines geeigneten Textverarbeitungssystems abzufassen und in fest verbundener Form abzugeben. Der Umfang der schriftlichen Abschlussarbeit soll bei einer Abfassung in Textform 20 Seiten nicht unterschreiten. Der/die Prüfer/in erstellt ein schriftliches Gutachten über die zu beurteilende Abschlussarbeit. In den Arbeiten sind Verstöße gegen die sachliche und sprachliche Richtigkeit anzudeuten. Grobe Mängel im Bereich der Textproduktion bzw. der Orthographie schließen eine positive Beurteilung aus. Die gemeinsame Bearbeitung eines Themas durch mehrere TeilnehmerInnen ist zulässig.

Anteilsmäßige Verteilung (Lehrveranstaltungstitel)	Lehr- u. Lern- formen (V, S, Ü)	SWSt		Arbeitsstunden		ECTS
		1 Präsenz- studium	2 Betreute Individual- phase	1 + 2 Gesamt	Selbst- studium	
Abschlussarbeit					75	3