

Lernbereich III: Medien sozialpädagogischen Handelns

Lerngebiet: Spiel

Vorbemerkung

Alle Medienfächer haben die Aufgabe, die künftigen Erzieherinnen und Erzieher beim Aufbau eines Repertoires zu unterstützen, das für die vielfältigen Aufgaben sozialpädagogischer Arbeit, zum Beispiel zur

- Bewältigung von Alltagssituationen
- Gestaltung von Aktivitäten, Experimenten, Projekten, Festen, Vorhaben
- Unterstützung und Förderung einzelner Kinder / Jugendlicher
- Intervention in besonderen Situationen

zur Verfügung steht.

Das Fach Spielerziehung soll über Erfahrung und Reflexion

- die Bedeutung des Elementes Spiel für die Entwicklung des Menschen und sein Leben aufzeigen
- Sach-, Methoden-, Sozial- und Handlungskompetenzen für den sozialpädagogischen Beruf vermitteln

Der Lehrplan gliedert sich in 3 verbindliche Bausteine und einige fakultative thematische Bausteine. Letztere werden nur benannt.

1. Zur Bedeutung von Spielfähigkeit

Ausgehend von eigenen Spielerfahrungen, praktischer Durchführung von Spielen im Unterricht sowie einer Reflexion kann eine positive Einstellung der Studierenden zum Spiel entstehen.

2. „Raus bist Du noch lange nicht“ Spielverhalten beobachten - Bedürfnisse herausfinden

Ausgehend von Fremdbeobachtungen werden die Bedürfnisse von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen erkannt, das Spielverhalten differenziert wahrgenommen und verstanden. Auf dieser Grundlage können angemessene Spielideen entwickelt werden.

3. Spiel als Ausdruck

Das darstellende Spiel in seiner persönlichkeitsbildenden Funktion ermöglicht die Entwicklung eines Konzeptes pädagogisch praktischen Handelns.

Weitere thematische Bausteine wie:

- Spiel und Natur
- Spiel und Erlebnis/Abenteuer
- Spiel und Technik
- Spiel und Konsum
- Spiel und Animation/Motivation

können situativ aufgegriffen und in der Oberstufe vertieft werden.

Handlungsleitende Prinzipien

- Bei allen Bausteinen sind alle Altersstufen und die Bedürfnisse der unterschiedlichen Bezugsgruppen zu berücksichtigen.
- Die Vermittlung von Spieltechniken und Methoden des Spielleiterverhaltens, sowie die Gestaltung von Spielräumen und der Umgang mit Spielmaterial, werden inhaltlich übergreifend behandelt.
- Das Anlegen einer Spielesammlung beziehungsweise die Dokumentation von Spielprojekten bietet die Möglichkeit zur Sicherung von Lernergebnissen.

Aufgabenfelder im Überblick

1. Die Bedeutung von Spielfähigkeit und Spiel von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen
2. Spielverhalten beobachten – Bedürfnisse herausfinden

3. Spiel als Ausdruck von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen

Lernbereich III: Medien sozialpädagogischen Handelns

Lerngebiet: Spiel

Aufgabenfeld: Die Bedeutung von Spielfähigkeit und Spiel von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen	
Unterrichtsinhalte	Kompetenzen
<ul style="list-style-type: none">▪ Aus der Spielbandbreite Spiele anspielen um Spielerfahrungen zu schaffen, die Voraussetzung für eine körperliche, geistige, soziale und emotionale Entwicklung sind▪ Spielerfahrungen und Spielbedürfnisse der Studierenden aufgreifen▪ Kennenlernspiele▪ Interaktionsspiele, Kommunikationsspiele	<ul style="list-style-type: none">• Über ein Spielrepertoire verfügen (zum Beispiel Spielesammlung anlegen)• Spiele situationsangemessen einsetzen können (zum Beispiel Spielangebote im Unterricht vorstellen und durchführen)• sich spielerisch und kreativ mit sich selbst beschäftigen können• Kontaktfähigkeit und Sicherheit gewinnen durch<ul style="list-style-type: none">• Angstabbau• Bedeutung der Anfangssituation erfassen• sich trauen• sich ausdrücken• Ausdruck von anderen verstehen• sich durchsetzen, sich behaupten• „Wir-Gefühl“ wahrnehmen und entwickeln• Geduld haben• sich orientieren• Erfahrungsräume wahrnehmen und gestalten, zum Beispiel:<ul style="list-style-type: none">• Nähe und Distanz• Räume und Grenzen• Körperkontakte• Vertrauen• Unterstützung• Ich-Findung• Konkurrenz versus Kooperation• Geschlechtsidentität;• Wahrnehmung mit allen Sinnen• Empathie

<ul style="list-style-type: none">▪ Bedeutung und Wert von „Spiel“ und „spielen“ ▪ Spielen, lernen und entwickeln ▪ Spielförderung- Spielhemmung ▪ Spiele zu Spielarten zuordnen ▪ Variation von Spielen	<ul style="list-style-type: none">• (Lebenszeitliche) Spielentwicklung von Menschen kennen und erkennen • Aspekte und Bedeutung des Spiels erfassen:<ul style="list-style-type: none">• Medium zur Entwicklung• Menschwerdung und Welterfahrung• Grundlage menschlicher Entwicklung• Ausdrucks- und Interpretationsmöglichkeit• Verarbeitungsmöglichkeit von Erlebnissen• erste Handlungsmöglichkeit • Das Spiel würdigen als<ul style="list-style-type: none">• das wesentliche Entwicklungsmedium• Übungsfeld• Kulturgut• als Lebensäußerung und Lebensübung• Wert der Autonomie• Erlangung der Gefühle: Freude am lustvollen Tun• Anspannung und Entspannung • Spielhemmungen kennen und damit umgehen• spielfördernde Methoden und Grundhaltungen entwickeln • Gliederung eines Spielrepertoires erstellen• Kriterien für Zuordnung entwickeln • Berücksichtigung zum Beispiel von<ul style="list-style-type: none">• Rahmenbedingungen• Zielvorstellungen• Bedürfnissen• Stimmungen
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Lernbereich III: Medien sozialpädagogischen Handelns

Lerngebiet: Spiel

Aufgabenfeld: Spielverhalten beobachten - Bedürfnisse erkennen	
Unterrichtsinhalte <ul style="list-style-type: none">▪ Spielwelten von Kindern und Jugendlichen ▪ Spielarten ▪ Spielformen ▪ Spielverhalten	Kompetenzen <ul style="list-style-type: none">• Bedeutung des Erfahrungslernens erfassen• die Chancen des „als-ob“-Charakters von Spielen erkennen und nutzen• Neugierde bei Kindern und Jugendlichen wecken• Kreativität bei der Beobachtung (Fotografieren, Filmen) unter Beweis stellen• Bedürfnisse der Kinder erkennen und das passende Spiel aus der theoretischen Vielfalt auswählen• Informationen über den kulturellen Hintergrund sammeln und darlegen• Entwicklungsstufen kennen und erkennen Spielverhalten differenzierter wahrnehmen und verstehen:<ul style="list-style-type: none">• Einzelspiel/ Gruppenspiel• geschlechtsspezifische Spiele• Spielverhalten in verschiedenen Kulturen / Subkulturen• Spielthemen in verschiedenen Kulturen / Subkulturen

Lernbereich III: Medien sozialpädagogischen Handelns

Lerngebiet: Spiel

Aufgabenfeld: Spiel als Ausdruck von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen	
Unterrichtsinhalte	Kompetenzen
<ul style="list-style-type: none">▪ Formen darstellenden Spiels<ul style="list-style-type: none">• personal zum Beispiel:<ul style="list-style-type: none">• Imitationsspiel• Rollenspiel• schwarzes Theater• figural zum Beispiel:<ul style="list-style-type: none">• Masken• Puppen• Schattenspiel• technisch-medial zum Beispiel:<ul style="list-style-type: none">• Film• Video• Audio	<ul style="list-style-type: none">• Spielend die Welt verstehen und aneignen in den Bereichen:<ul style="list-style-type: none">• Rollenübernahme• Rollendistanz• Identifikation mit Rollen• Körpersprache wahrnehmen und verstehen in den Bereichen:<ul style="list-style-type: none">• Gestik• Mimik• Förderungsmöglichkeiten durch Spiel umsetzen in den Bereichen:<ul style="list-style-type: none">• Ausdruck• verbaler Ausdruck• kommunikative Fähigkeiten• Selbstwahrnehmung• Selbstdarstellung• Konfliktbewältigung