
Planung einer Spiel- und Lernumgebung mit Schwerpunkt NMG

1. Zielsetzung

Die Studierenden zeigen ihre Kompetenzen in der Unterrichtsplanung in NMG für Kindergarten, Basis- oder Unterstufe auf, indem sie eine perspektivenverbindende, fächerübergreifende, stufengerechte Spiel- und Lernumgebung mit entsprechenden kompetenzorientierten Spiel- und Lernaufgaben planen und begründen können. ¹

2. Inhalt

Der Bachelorabschluss im Fachbereich NMG besteht aus der Planung einer Spiel- und Lernumgebung und beinhaltet:

- Formulierung der übergeordneten Fragestellung
- Sachanalyse in Form eines Mind-Maps oder Concept-Maps, in der Perspektivenverbindungen sichtbar werden
- Analyse von Bedeutung und Sinn
- Entscheid für fachliche und überfachliche Kompetenzen sowie entwicklungsorientierte Zugänge (Lehrplanbezug)
- Planung von zwei Aufgabensets zu verschiedenen inhaltlichen Perspektiven des Themas mit mind. je vier verschiedenen Spiel- und Lernaufgaben (unter Verwendung des vorgegebenen Rasters aus dem Teilmodul 3.2 Perspektivenverbindende Spiel- und Lernumgebungen); in die Aufgabensets sind fächerübergreifende Aspekte integriert.
- Beschreibung eines möglichen Einstiegs in die Spiel- und Lernumgebung
- Beschreibung möglicher Formen spielpädagogischen Handelns anhand der konkreten Spiel- und Lernumgebung (z.B. Gestaltung von Spielsituationen, Spieltätigkeiten, Spielbegleitung, Spielförderung etc.).

Hinweise:

Das Thema bzw. die übergeordnete Fragestellung der Lernumgebung wird aus dem Fachbereich NMG generiert.

Im Rahmen des Teilmoduls 3.2 Perspektivenverbindende Spiel- und Lernumgebungen beginnen die Studierenden mit der Planung einer perspektivenverbindenden, fächerübergreifenden Spiel- und Lernumgebung.

¹ Vgl. Professionskompetenzen 1,2 und 8 im Referenzrahmen der PH Luzern.

3. Vorgehen

Information: Die Studierenden werden zu Beginn des 5. Semesters über den NMG-Bachelorabschluss informiert.

Themenfestlegung: Das Thema und die übergeordnete Fragestellung sowie die Stufe können von den Studierenden selbst gewählt werden, unter Berücksichtigung der Lehrplanvorgaben (LP21). Das Thema muss bis Freitag, 8. November 2020 auf moodle den Dozierenden mitgeteilt werden.

Einzel- oder Teamarbeit: Die Arbeit kann als Einzel- oder Partnerarbeit verfasst werden; bei Teamarbeit wird die eingereichte Arbeit bewertet und beide beteiligten Studierenden erhalten die gleiche Bewertung (siehe Kapitel 6 *Beurteilung*, S.3).

Beratungsmöglichkeiten: Beratungsgespräche finden während des Semesters im Rahmen des Teilmoduls 3.2 *Perspektivenverbindende Spiel- und Lernumgebungen* statt. Mitte November 2019 wird via moodle bekannt gegeben, welche Dozentin die Arbeit betreut und begutachtet; die Studierenden können mit ihr ein weiteres Beratungsgespräch bis zur Abgabe der Bachelorarbeit vereinbaren (für das Beratungsgespräch ist eine rechtzeitige Anmeldung erforderlich). Das Beratungsgespräch ist ein Angebot (keine Pflicht).

Abgabe: Die Arbeit ist in ausgedruckter Form bis Kalenderwoche 11 (13. März 2020, 12 Uhr) den verantwortlichen Dozentinnen persönlich abzugeben. Wird die Arbeit nicht oder nach dem 13. März 2020 abgegeben, gilt sie als „nicht erfüllt“; es bleibt noch eine letzte Chance.

Abmeldung: Die Abgabe der Arbeit kann bis spätestens vier Wochen (15. Februar 2019) vor Abgabetermin verschoben werden (= Abmeldung von der Prüfung).

4. Kompetenzen, die geprüft werden

Die Studierenden können

- eine übergeordnete Fragestellung formulieren.
- eine umfassende und differenzierte Sachanalyse in Form eines Mindmaps vornehmen.
- Bedeutung und Sinn der Unterrichtsinhalte erläutern (Analyse von Bedeutung und Sinn).
- den Bezug zum Lehrplan darlegen.
- zwei Aufgabensets mit mind. je vier verschiedenen Spiel- und Lernaufgaben zu unterschiedlichen inhaltlichen Perspektiven des Themas und mit fächerübergreifenden Bezügen planen.
- einen altersentsprechenden und zum Thema hinführenden Einstieg in die Spiel- und Lernumgebung beschreiben.
- mögliche Formen spielpädagogischen Handelns anhand der konkreten Spiel- und Lernumgebung beschreiben.
- ihre schriftliche Arbeit sprachlich korrekt verfassen, adäquat darstellen sowie genutzte Literatur nach wissenschaftlichen Kriterien zitieren.

5. Formale Kriterien

Die Arbeit umfasst die Planung der perspektivenverbindenden Spiel- und Lernumgebung (Inhalte gemäss Abschnitt 2. Inhalt) sowie Titelblatt, Inhaltsverzeichnis, Seitenzahlen und ein Literaturverzeichnis (in welchem alle für die Arbeit verwendeten Fach- und Kinderbücher, Internet- und Bildquellen sowie Lehrmittel aufgeführt sind).

Umfang der Arbeit: ca. 8-12 Seiten (ohne Titelblatt, Inhalts- und Literaturverzeichnis)

6. Beurteilung

Die Beurteilung erfolgt kriterienorientiert mithilfe eines Beurteilungsrasters. Die Beurteilungskriterien sind im Anhang aufgelistet. Es werden nur ganze Punkte vergeben. Insgesamt können max. 27 Punkte erreicht werden. Die Anzahl der erreichten Punkte ergibt die Schlussbewertung. Die Bewertung des Bachelorabschlusses erfolgt mit A bis F (A, B, C, D, E, Fx, F).

Bewertung Bachelorabschluss	A	B	C	D	E	Fx	F
Gesamtpunktzahl	27-25	24-22	21-19	18-16	15-13	12-10	9-0

Bei Teamarbeit wird die eingereichte Arbeit bewertet und beide beteiligten Studierenden erhalten die gleiche Bewertung. Studierende, die den Bachelorabschluss in einem Zweierteam absolvieren, erklären sich mit der Abgabe der Teamarbeit automatisch damit einverstanden, dass beide die gleiche Bewertung erhalten.

Die Arbeit muss sprachlich und formal den hohen Anforderungen an eine Bachelorabschlussarbeit entsprechen (Nachvollziehbarkeit der schriftlichen Ausführungen; inhaltliche Schlüssigkeit von Skizzen, Mind-Map oder Concept-Map; sprachliche und orthographische Korrektheit; seriöse Zitation und Quellennachweise etc.).

7. Rückmeldung der Beurteilung

Die Bewertung des Bachelorabschlusses wird durch die Prüfungskommission erwahrt. Das Ergebnis wird den Studierenden zum jeweils festgelegten Zeitpunkt (nach den Prüfungswochen im Sommerzwischensemester) durch das Prüfungssekretariat mitgeteilt.

8. Studierende mit individuellem Studienprogramm

Für Studierende eines Studienprogramms mit Anrechnungen sind thematische Einschränkungen möglich. Entsprechende inhaltliche Anpassungen werden den Studierenden schriftlich mitgeteilt (mit Kopie an die Studiengangsleitung).

Anhang: Beurteilungskriterien

<p>übergeordnete Fragestellung</p> <ul style="list-style-type: none"> Die übergeordnete Fragestellung steht in einem sinnvollen und nachvollziehbaren Bezug zur Sachanalyse, zur Analyse von Bedeutung und Sinn sowie zur Planung der beiden Aufgabensets. 	2	1	0						
<p>Sachanalyse</p> <ul style="list-style-type: none"> In einem reichhaltigen und inhaltlich differenzierten Begriffsnetz (Mind-Map oder Concept-Map) werden die für NMG relevanten Wissensbestände zur übergeordneten Fragestellung fachlich richtig dargestellt. 	4	3	2	1	0				
<p>Analyse von Bedeutung und Sinn</p> <ul style="list-style-type: none"> Die Bildungsrelevanz des Themas bzw. der übergeordneten Fragestellung wird detailliert und nachvollziehbar erläutert. Die Zugänglichkeit des durch die übergeordnete Fragestellung bestimmten Themenbereichs für die Kinder wird dargelegt und schlüssig begründet (Bezug zur Lebenswelt der Kinder). 	4	3	2	1	0				
<p>Entscheid und Begründung für fachliche und überfachliche Kompetenzen sowie entwicklungsorientierte Zugänge (Lehrplanbezug)</p> <ul style="list-style-type: none"> Der Lehrplanbezug (fachliche und überfachliche Kompetenzen sowie entwicklungsorientierte Zugänge) steht in einem nachvollziehbaren Zusammenhang mit der Sachanalyse, der Analyse von Bedeutung und Sinn sowie der Planung der beiden Aufgabensets. 	2	1	0						
<p>Planung zweiter Aufgabensets zu verschiedenen inhaltlichen Perspektiven des Themas mit mind. je vier verschiedenen Spiel- und Lernaufgaben</p> <ul style="list-style-type: none"> Die beiden Aufgabensets beziehen sich auf inhaltlich verschiedene Perspektiven des Themas. Jedes Aufgabenset umfasst je mind. vier verschiedene Spiel- und Lernaufgaben. Die Spiel- und Lernaufgaben entsprechen fachdidaktischen Ansprüchen sowie einem anregenden Lehr-/Lernarrangement. Sie beziehen sich auf mind. zwei verschiedene Formen (bspw. Plan, Kurs, Freie Tätigkeit oder Thema) und werden nachvollziehbar erläutert. Die Spiel- und Lernaufgaben sind altersgerecht, herausfordernd und erreichbar. Die Spiel- und Lernaufgaben enthalten fächerübergreifende Aspekte; die jeweiligen fachspezifischen Kompetenzen können durch die Aufgaben nachvollziehbar erarbeitet werden. Die konkretisierten Lernziele beschreiben präzise den angestrebten Lernzuwachs und entsprechen der Kompetenzorientierung. Im Rahmen der einzelnen Spiel- und Lernaufgaben werden sinnvolle und nachvollziehbare Differenzierungsmöglichkeiten aufgezeigt. Die Formen der Ergebnissicherung entsprechen den fachdidaktischen Anforderungen für diese Altersstufe und dem Anspruch des Fachs. 	8	7	6	5	4	3	2	1	0
<p>Einstieg in die Spiel- und Lernumgebung</p> <ul style="list-style-type: none"> Ein altersgerechter und zum Thema hinführender Einstieg in die Spiel- und Lernumgebung ist nachvollziehbar beschrieben. 	2	1	0						

<p>Spielpädagogisches Handeln</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anhand der konkreten Spiel- und Lernumgebung werden verschiedene, mögliche Formen spielpädagogischen Handelns beschrieben. 	2	1	0
<p>Formale Kriterien</p> <ul style="list-style-type: none"> - Alle Quellenangaben sind vorhanden und entsprechen dem vorgegebenen wissenschaftlichen Standard. - Syntax, Orthographie und Interpunktion entsprechen den Regeln. - Layout und Verständlichkeit unterstützen die Lesefreundlichkeit. 	3	2	1
<p>Total Punkte</p>		/27	
<p>Bewertung:</p>			
<p>Bewertungsskala 27-25 P. A / 24-22 P. B / 21-19 P. C / 18-16 P. D / 15-13 P. E / 12-10 P. FX / 9-0 P. F</p>			
<p>Ort, Datum, Unterschrift</p>			

17.9.2019, bhs/rlc