

Integrierter Bachelorabschluss NMG KU F27: **Planung einer fächerübergreifenden Spiel- Lernumgebung mit dem Schwerpunkt NMG**

1. Zielsetzung

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

2. Inhalt

Der Bachelorabschluss im Fachbereich NMG besteht aus der Planung einer Spiel-Lernumgebung unter Verwendung der entsprechenden Planungsraster unter -vorgaben und beinhaltet:

- Formulierung einer übergeordneten Fragestellung zum Thema
- Spiel-Lernumgebung ausloten mit folgender Analyse (Vorlage Word):
 - Orientierung an den Kindern und ihrer Lebenswelt
 - Inhaltliche Auslegung
 - Auswahl und Arrangement
 - Lernoptionen
 - Dokumentation
- Zwei Spiel-Lernarrangements skizzieren, die folgende Analyse enthalten (die Darstellungsform der Skizzen ist frei wählbar):
 - Die Sache durchdringen
 - Fachdidaktische Bezüge
 - Spieltheoretische Aspekte
- Je vier Spiel-Lernsituationen zu den beiden Spiel-Lernarrangements (vorgegebenes Excel-File)

3. Vorgehen

Information: Die Studierenden werden im Zuge des 5. Semesters über den NMG-Bachelorabschluss in einer verpflichtenden Onlineveranstaltung informiert. Der Termin wird zu Beginn des Semesters bekannt gegeben.

Themenfestlegung: Das Thema und die übergeordneten Fragestellungen der Spiel-Lernarrangements sowie die Stufe (1. Zyklus) können von den Studierenden grundsätzlich selbst gewählt werden, unter Berücksichtigung der Lehrplanvorgaben (LP21). Alle Themen, die im FÜM oder in den Praktikas bereits erarbeitet wurden (z.B. Thema «Bauernhof»), dürfen nicht gewählt werden. Das Thema muss bis Freitag, 20. November 2026 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 Abschnitt 6 Beurteilung).

Beratungsmöglichkeiten: Beratungsgespräche können (zusätzlich zum verpflichtenden Coaching im Modul FÜ01.04) ab Dezember bis zur Abgabe der Arbeit bei der betreuenden Dozentin in Anspruch genommen werden. Ende November 2026 wird via Moodle bekannt gegeben, welche Dozentin die Arbeit betreut und begutachtet; die Studierenden können mit ihr ein Beratungsgespräch bis zur Abgabe der Bachelorarbeit vereinbaren. Für das Beratungsgespräch ist eine rechtzeitige Anmeldung erforderlich. Das Beratungsgespräch ist ein Angebot (keine Pflicht).

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

Abgabe: Die Arbeit ist digital bis Kalenderwoche 11 (Freitag, 19. März 2027) im entsprechenden Ordner des FÜM Spiel- und Lernumgebungen auf Moodle abzugeben (Prüfung durch Turnitin). Bei einer Tandemarbeit wird die Arbeit nur einmal eingereicht. Wird die Arbeit nicht oder nach dem 19. März 2027 abgegeben, gilt sie als „nicht erfüllt“; es bleibt noch eine letzte Chance. Wichtiger Hinweis: Bei Abgabe im Turnitin Aufgabenordner auf Moodle erhalten Sie einen digitalen Beleg für die Abgabe. Empfehlung: Tandempartner:innen versichern sich gemeinsam, dass die Arbeit abgegeben wurde.

Abmeldung: Die Abgabe der Arbeit kann bis spätestens vier Wochen (19. Februar 2027) vor Abgabetermin verschoben werden (= Abmeldung von der Prüfung).

4. Geprüfte Kompetenzen

Die Studierenden können

- eine übergeordnete Fragestellung formulieren.
- die Spiel-Lernumgebung zu einem spezifischen Thema ausloten und eine übergeordnete Fragestellung formulieren, in welcher die Orientierung an den Kindern und ihrer Lebenswelt, die inhaltliche Auslegeordnung, Auswahl und Arrangement, Lernooptionen (Bezug zum Lehrplan) sowie eine Möglichkeit zur Dokumentation gezeigt werden.
- zwei Spiel- und Lernarrangements skizzieren und aufzeigen, dass Sie die entsprechende Sache durchdringen, übergeordnete fachdidaktische und fächerübergreifende Bezüge (NMG und weitere Fächer) herstellen sowie anregende spieltheoretische Bezüge aufzeigen können.
- zu diesen beiden Spiel-Lernarrangements mindestens je vier verschiedenen Spiel-Lernsituationen mit fächerübergreifenden Bezügen gestalten.
- 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-Lernumgebung (Inhalte gemäss Abschnitt 2) und beinhaltet insgesamt 3 Teile:

- Teil 1: Spiel-Lernumgebung ausloten als Word-Datei inkl. Literaturverzeichnis, in welchem alle für die Arbeit verwendeten Fach- und Kinderbücher, Lehrmittel, Internet- und Bildquellen sowie Materialien und Medien aufgeführt sind. *Bezeichnung: Bachelorabschluss NMG_F27_Name 1_Name 2_Teil1. Beispiel: Bachelorabschluss NMG_F27_HuberRamona_KaiserJulia_Teil 1.*
- Teil 2: Skizzen der beiden Spiel-Lernarrangements. Die Form ist frei wählbar, muss aber ein gängiges Format umfassen, welches abgegeben werden kann (idealerweise ppt oder als pdf). *Bezeichnung: Bachelorabschluss NMG_F27_Name 1_Name 2_Teil2. Beispiel: Bachelorabschluss NMG_F27_HuberRamona_KaiserJulia_Teil2.*
- Teil 3. Excel-File zu zwei Spiel-Lernarrangements mit je vier Spiel- und Lernsituationen. *Bezeichnung: Bachelorabschluss NMG_F27_Name 1_Name 2_Teil3. Beispiel: Bachelorabschluss NMG_F27_HuberRamona_KaiserJulia_Teil3.*

Alle Teile müssen mit den Vor- und Nachnamen der Studierenden versehen sein.

Die Arbeit muss sprachlich und formal den hohen Anforderungen an eine Bachelorabschlussarbeit entsprechen (Nachvollziehbarkeit der schriftlichen Ausführungen; inhaltliche Schlüssigkeit; sprachliche und orthographische Korrektheit; seriöse Zitation und Quellennachweise etc.). Quellen für alle drei Teile werden in der Word Datei «Spiel-Lernumgebung ausloten» am Ende angegeben.

6. Beurteilung

Die Beurteilung erfolgt kriterienorientiert mithilfe eines Beurteilungsrasters. Die Beurteilungskriterien sind im Anhang aufgelistet. Es werden nur ganze Punkte vergeben. Insgesamt können max. 40 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	40-37	36-33	32-29	28-25	24-21	20-14	13-0

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

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.

Die Studierenden können auf Wunsch bei den verantwortlichen Dozierenden eine mündliche Rückmeldung zum Bachelorabschluss einholen.

Anhang: Beurteilungskriterien

	Mögliche Punktzahl	Erreichte Punktzahl
Übergeordnete Fragestellung (1 Punkt)		
Die übergeordnete Fragestellung steht in einem sinnvollen und nachvollziehbaren inhaltlichen Bezug zur Planung der Spiel-Lernarrangements. Sie ist kindergerecht ausgerichtet.	1	
Spiel-Lernumgebung ausloten (12 Punkte)		
Orientierung an den Kindern – Die Zugänglichkeit des Themenbereichs für die Kinder wird dargelegt und schlüssig begründet.	4	
Inhaltliche Auslegeordnung – Die für das Thema relevanten Wissensbestände werden systematisch und sachlich richtig dargestellt.	4	
Auswahl und Arrangement – Es werden mind. vier mögliche Spiel-Lernarrangements zur übergeordneten Fragestellung genannt, die in einem nachvollziehbaren Zusammenhang mit der Orientierung an den Kindern, der inhaltlichen Auslegeordnung und der übergeordneten Fragestellung stehen.	1	
Lernoptionen – Es werden Kompetenzbereiche mehrerer Fachbereiche gezeigt, die in einem nachvollziehbaren Zusammenhang mit der Orientierung an den Kindern, der inhaltlichen Auslegeordnung und der übergeordneten Fragestellung stehen. – Der Entscheid für fachliche und überfachliche Kompetenzen sowie entwicklungsorientierte Zugänge steht in einem nachvollziehbaren Zusammenhang mit der Orientierung an den Kindern, der inhaltlichen Auslegeordnung und der übergeordneten Fragestellung.	2	
Dokumentation – Es wird eine Möglichkeit zur Dokumentation und Reflexion des Gelernten nachvollziehbar erläutert.	1	
Spiel-Lernarrangements skizzieren (12 Punkte)		
Skizze 1 – Die vertiefte fachliche Auseinandersetzung zum gewählten inhaltlichen Aspekt erfolgt nachvollziehbar und sachlich richtig. – Es werden fachdidaktische Bezüge zu mehreren Fächern aufgezeigt; diese entsprechen fachdidaktischen Ansprüchen. – Die Skizze beinhaltet anregende spieltheoretische Impulse.	6	

Skizze 2 – Die vertiefte fachliche Auseinandersetzung zu diesem inhaltlichen Aspekt erfolgt nachvollziehbar und sachlich richtig. – Es werden fachdidaktische Bezüge zu mehreren Fächern aufgezeigt; diese entsprechen fachdidaktischen Ansprüchen. – Die Skizze beinhaltet anregende spieltheoretische Impulse.	6	
Spiel-Lernsituationen gestalten (12 Punkte)		
Planung zweier Aufgabensets zu verschiedenen inhaltlichen Perspektiven des Themas mit mind. je vier verschiedenen Spiel- und Lernaufgaben – Die Spiel-Lernsituationen entsprechen fachdidaktischen Ansprüchen (2 P.). – Sie enthalten fächerübergreifende Aspekte; die jeweiligen fachspezifischen Kompetenzen können durch die Aufgaben nachvollziehbar erarbeitet werden (2 P.). – Sie entsprechen einem methodisch vielfältigen Lehr-/Lernarrangement und werden nachvollziehbar erläutert. (3 P.) – Im Rahmen der einzelnen Spiel-Lernaufgaben werden sinnvolle Möglichkeiten zur Differenzierung aufgezeigt (2 P.). – Die Lernoptionen und konkretisierten Lernziele beschreiben den angestrebten Lernzuwachs (3 P.).	12	
Formale Kriterien (3 Punkte)		
Formale Kriterien – Alle Quellenangaben sind vorhanden und entsprechen dem vorgegebenen wissenschaftlichen Standard. – Syntax, Orthographie und Interpunktion entsprechen den Regeln. – Layout und Verständlichkeit unterstützen die Lesefreundlichkeit.	3	
	Total Punkte /40	
	Bewertung:	
	Bewertungsskala 40-37 P. A / 36-33 P. B / 32-29 P. C / 28-25 P. D / 24-21 P. E / 20-14 P. FX / 13-0 P. F	
	Ort, Datum, Unterschrift	