



DIGITALE MEDIEN IM SPORTUNTERRICHT

KONZEPT & ZIELSETZUNG



Die Berufsfeldbezogenen Praxisstudien (BPSt) ermöglichen Sportstudierenden, innovative Unterrichtskonzepte mit digitalen Medien zu entwickeln, praktisch zu erproben und kritisch zu reflektieren. Ziel ist es, die Chancen und Herausforderungen digitaler Medien im Sportunterricht zu erkennen und die eigene Medienkompetenz sowie die der Schüler*innen zu stärken.

DIGITALE MEDIEN & NUTZEN



1. Tablet (iPads):

Förderung der Selbstwahrnehmung und Motivation durch die Möglichkeit, eigene Fortschritte zu sehen.

- Aufnahme und Analyse von Bewegungsabläufen (z. B. beim Parkour)
- Schüler*innen filmen sich gegenseitig, analysieren die Videos und erhalten direktes visuelles Feedback

2. Smartphone & Smartwatch:

- Alternative zur Nutzung von Tablets, insbesondere wenn Schüler*innen eigene Geräte bevorzugen
- Einsatz für Videoaufnahmen, Recherche und Dokumentation (bspw. Leistungsdaten beim Schwimmen).



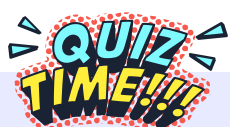
3. Apps zur Videoanalyse:

- Nutzung von einfachen Schnitt- und Analyse-Apps (z. B. iMovie, Kamera-App).
- Videos werden geschnitten, kommentiert und ggf. mit Musik oder Text versehen: z.B. Choreografie im Tanzen
- Förderung von Kreativität und Medienkompetenz



4. Digitale Arbeitsblätter & Präsentationen:

- Bereitstellung von Aufgaben, Reflexionsbögen oder Quizen in digitaler Form (z.B. Kahoot)
- Gemeinsames Bearbeiten und Präsentieren der Ergebnisse



LITERATUR

Böhm, C. (2024). Verantwortungsvolle Digitalität. Warum wir den digitalen Wandel gestalten sollten. Berlin/Heidelberg: Springer.
Ministerium für Schule und Weiterbildung des Landes Nordrhein-Westfalen. (2014). Rahmenvorgaben für den Schulsport in Nordrhein-Westfalen.
Ministerium für Schule und Bildung des Landes Nordrhein-Westfalen. (2020). Medienkompetenzrahmen NRW.
Ministerium für Schule und Bildung des Landes Nordrhein-Westfalen. (2020). Referenzrahmen Schulqualität NRW.

Projektleitung & Kontakt

Duygu Scanzano, Philipp Wandelt, Prof. Dr. Bernd Gröben

Sportwissenschaft, Universität Bielefeld
duygu.scanzano@uni-bielefeld.de

ABLAUF DER PRAXISPHASE



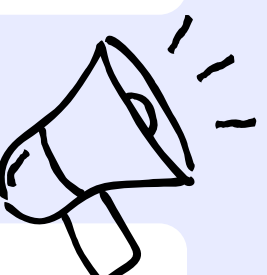
- **Theorie:** Einführung in Digitalisierung, Unterrichtsplanung und Medienkompetenz.
- **Planung:** Entwicklung von Unterrichtsreihen mit digitalen Elementen.
- **Praxis:** Wöchentliche Unterrichtseinheiten an Partnerschulen, begleitet von Mentor*innen.
- **Reflexion:** Nachbereitung im Seminar, Präsentation und Diskussion der Ergebnisse.
- **Projektdokumentation:** Materialfixierung und anschließende Publikation

ERKENNTNISSE AUS DER PRAXIS



- **Motivation & Kreativität:** Digitale Medien, insbesondere Videoaufnahmen, steigern die Motivation und Kreativität der Schüler*innen. Sie erhalten unmittelbares Feedback und können Bewegungsabläufe gezielt reflektieren.
- **Teamarbeit & Selbstständigkeit:** Die gemeinsame Arbeit an digitalen Produkten fördert Kooperation und Eigenverantwortung.
- **Kompetenzentwicklung:** Studierende und Schüler*innen erweitern ihre Medienkompetenz und lernen, digitale Tools didaktisch sinnvoll einzusetzen.
- **Herausforderungen:** Technische Voraussetzungen (z. B. Geräteverfügbarkeit, WLAN), Datenschutz und Zeitmanagement sind zentrale Herausforderungen. Nicht alle profitieren gleichermaßen; Differenzierung bleibt wichtig.
- **Balance:** Der Medieneinsatz sollte gezielt und dosiert erfolgen, um die aktive Bewegungszeit nicht zu beeinträchtigen.

FAZIT



Die Einbindung digitaler Medien in den Sportunterricht eröffnet neue didaktische Chancen und stärkt Kompetenzen wie Kreativität, Teamarbeit und Medienkompetenz. Sie erfordert jedoch eine durchdachte Planung, klare Regeln und aktive Auseinandersetzung mit möglichen Herausforderungen. Erfahrungen aus der BPSt zeigen: Ein reflektierter Medieneinsatz bereichert den Unterricht, wenn die Balance zwischen digitaler Innovation und Bewegungsförderung gewahrt bleibt.