

Teilprojekt 3: Digitalbasierte Lernkontexte im Bereich Sport und Gesundheit

Carolin Knoke

HINTERGRUND

Digitale Anwendungen (Apps) werden mit digitalen Endgeräten flächendeckend genutzt, unter anderem im Sport- und Gesundheitsbereich (Barisch-Fritz et al., 2020). Die Medienbildung und -kompetenz sowie die Prävention und Gesundheitsförderung sind als Leitprinzipien im Bildungsplan 2016 des Landes Baden-Württemberg verankert (Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg, 2016). Durch den Einsatz digitaler Medien im Sportunterricht könnten diese Leitprinzipien umgesetzt sowie Lehr- und Lernprozesse optimiert werden (Gómez-García et al., 2016).

FRAGESTELLUNG UND ZIELSETZUNG

Fragestellung:

„Welche digitalen Medien können im Sportunterricht verwendet werden, um eine Gesundheitsförderung und -bildung bei Schüler*innen durch den Sportunterricht zu erreichen?“

Zielsetzungen:

- 1) Didaktischer Mehrgewinn durch Einsatz digitaler Medien im Sportunterricht
- 2) Gesundheitsförderung und -bildung der Schüler*innen durch digitale Medien
- 3) Ausbildung der Lehrer*innen in Bezug auf die Förderung der Medienkompetenz erweitern

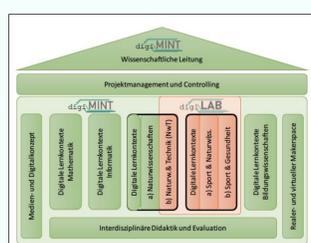


Abb. 1: Projektstruktur digiMINT und digiLAB (Projektantrag digiLAB)

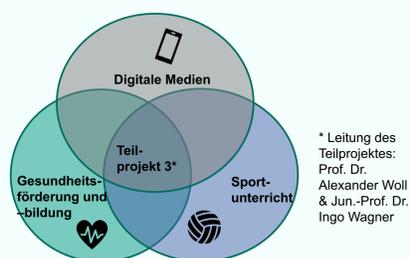


Abb. 2: Projektstruktur Teilprojekt 3 (eigene Abbildung)

REFERENZEN

- Albrecht, S. & Revermann, C. (2016). *Digitale Medien in der Bildung. Endbericht zum TA-Projekt. Arbeitsbericht Nr. 171*. Berlin: Büro für Technikfolgen-Abschätzung beim Deutschen Bundestag (TAB). Zugriff am 31.07.2021 unter: <https://www.tab-beim-bundestag.de/de/pdf/publikationen/berichte/TAB-Arbeitsbericht-ab171.pdf>.
- Barisch-Fritz, B., Barisch, M., Trautwein, S., Scharpf, A., Bezdold, J. & Woll, A. (2020). Designing a Mobile App for Treating Individuals with Dementia: Combining UX Research with Sports Science. In: Lames M., Danilov A., Timme E., Vassilevski Y. (Hrsg.), *Proceedings of the 12th International Symposium on Computer Science in Sport (ACSS 2019)*. Advances in Intelligent Systems and Computing 1028. Cham: Springer. doi: 10.1007/978-3-030-35048-2_22.
- Gómez-García, G., Marín-Marín, J.A., Romero-Rodríguez, J.-M., Ramos Navas-Parejo, M. & Rodríguez Jiménez, C. (2020). Effect of the Flipped Classroom and Gamification Methods in the Development of a Didactic Unit on Healthy Habits and Diet in Primary Education. *Nutrients* 2020 12, 2210. doi: 10.3390/nu12082210
- Hanssen-Doose, A., Albrecht, C., Schmidt, S.C.E., Woll, A. & Worth, A. (2018). Quantitative und qualitative Merkmale des Schulsports in Deutschland im Zusammenhang mit der Gesundheit der Schülerinnen und Schüler. *German Journal Exercise and Sport Research* 48, 530–543. doi: 10.1007/s12662-018-0542-z
- Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg (Hrsg.). (2016). *Bildungsplan des Gymnasiums. Sport*. Verfügbar unter <http://www.bildungsplaene-bw.de/Lde/LS/BP2016BW/ALLG/GYM/SPO> [08.02.2021].
- Loss, J., Warrelmann, B. & Lindacher, V. (2016). Gesundheitsförderung: Idee, Konzepte und Vorgehensweisen. In *Soziologie von Gesundheit und Krankheit*, 435–449. Springer VS, Wiesbaden.
- Paulus, P. (2002). Gesundheitsförderung im Setting Schule. *Bundesgesundheitsblatt - Gesundheitsforschung - Gesundheitsschutz* 45, 970–975. doi: 10.1007/s00103-002-0512-2
- Schlottter, R. (2016). *Tablet und Co. – Einsatz neuer Medien im Sportunterricht*. In: *Deutscher Sportlehrerverband e. V. (DSLTV) (Hrsg.), Sportunterricht. Monatsschrift zur Wissenschaft und Praxis des Sports mit Lehrhilfen* 65 (2), Schorndorf: Hofmann-Verlag.

AKTUELLER FORSCHUNGSSTAND

Die Gesundheitsförderung in der Schule dient der Befähigung von Schüler*innen und Lehrkräften zu verantwortungsvollem Umgang mit der eigenen Gesundheit und der Reduktion von Belastungsfaktoren (Paulus, 2002; Loss et al., 2016). Um das Potential der Gesundheitsförderung durch den Sportunterricht zu nutzen, sollte eine Verbesserung der Qualität und der Quantität des Sportunterrichts angestrebt werden (Hanssen-Doose et al., 2018). Die Qualität der Lehre könnte durch die Anwendung digitaler Medien verbessert werden (Albrecht & Revermann, 2016). Schlottter (2016) zeigt einige Beispiele für die Anwendung digitaler Medien im Sportunterricht auf:

Schüler*innen-Ebene

Unterrichtsszenario	Bemerkung
Unterrichtseinstiege	Neue Sportarten (z. B. Discgolf, Crossboule) können den Schülern per Videosequenz (Stream) vorgestellt werden.
Bewegungsaufgaben (Tutorials)	Komplexe und neue Bewegungsabläufe können mittels Videotutorials visualisiert und bei Bedarf wiederholt angesehen werden. Bsp.: Parcours-Techniken
Bewegungsbeobachtung/-korrektur	Bewegungsabläufe können gefilmt und anschließend gemeinsam analysiert werden. Bsp.: Weitsprung, Kraularmzug, Positionswurf etc.
Geräteaufbau	Komplexe Geräteaufbauten können abfotografiert werden und beim nächsten Mal als Aufbauskizze dienen
Spielebeschreibungen	Neue Spielideen können im Spielbetrieb gefilmt werden und dienen zukünftig als Spielerklärung.
Ergebnissicherung/-dokumentation	Schülerergebnisse werden abfotografiert und werden als Aufbauskizze für ein Arbeitsblatt weiterverwendet. Bsp.: Schüler entwickeln eigene Minigolfstationen, Fotodokumentation auf Arbeitsblatt

Abb. 3: „Einsatz der Video- und Fotofunktion (Smartphone oder Tablet) auf Schüler*innen-Ebene“ aus Schlottter (2016)

GEPLANTES VORGEHEN

Titel	Publikation 1	Publikation 2	Publikation 3	Publikation 4
	„Digital-Based Health Promotion for Students in Schools through Physical Education“	„Nutzung digitaler Medien zur Gesundheitsförderung im privaten und schulischen Sportkontext durch Schüler*innen“	„Nutzung digitaler Möglichkeiten zur Gesundheitsförderung im Sportunterricht durch Lehrkräfte“	„Gesundheitsförderung von Schüler*innen durch digitale Medien im Sportunterricht“
Methodik	Systematisches Literaturreview (PRISMA-Richtlinien, EPHP-Tool)	Befragung mittels Fragebögen; Auswertung mithilfe quantitativer Methoden (SPSS)	Leitfadengestützte Kurzinterviews; Auswertung mithilfe qualitativer Methoden	Interventionsstudie (Entwicklung u. Evaluation einer neuen Konzeption auf Basis der Erkenntnisse der Publikationen 1, 2 und 3)
Fragestellung	„Welche digitalen Medien werden bisher im Sportunterricht im Rahmen einer Gesundheitsförderung genutzt?“	„Welche digitalen Medien zur Gesundheitsförderung verwenden Schüler*innen bisher im schulischen und im privaten Kontext?“	„Welche digitalen Medien werden aktuell von Lehrkräften zur Gesundheitsförderung genutzt und welche Voraussetzungen müssten sie potentiell erfüllen?“	„Welches Konzept digitalbasierten Sportunterrichts bewirkt eine Gesundheitsförderung bei Schüler*innen?“

Kontakt: Carolin Knoke
Arbeitsbereich Interdisziplinäre Didaktik der MINT-Fächer und des Sports (Leitung Jun.-Prof. Dr. Ingo Wagner) & Arbeitsbereich Sozial- und Gesundheitswissenschaften des Sports (Leitung Prof. Dr. Alexander Woll)
carolin.knoke@kit.edu



Baden-Württemberg
MINISTERIUM FÜR WISSENSCHAFT, FORSCHUNG UND KUNST