

Schwerpunkt 1:

Visuelles Feedback im Sportunterricht

Forschungsstand:

Während zur Wirksamkeit videobasierter visueller Feedbackmethoden im Sport außerhalb des Unterrichts umfangreiche Studien durchgeführt wurden, existieren kaum Erkenntnisse in schulischem Kontext (Kretschmann, 2017). Da sich Sportunterricht hinsichtlich Heterogenität, Motivation, Gruppengröße und Übungszeit jedoch mit anderen Rahmenbedingungen konfrontiert sieht, sind Erkenntnisse aus Freizeit und Verein nicht ohne Weiteres auf den Schulsport übertragbar. Ein systematisches Review (nach Moher, Liberati, Tetzlaff & Altman, 2009) liefert nun Hinweise auf die Wirksamkeit eines videobasierten Feedbacks auch im Sportunterricht (Mödinger, Woll & Wagner, 2021), das Ergebnisse von Palao, Hastie, Guerrero Cruz und Ortega (2015) und Potdevin, Vors, Huchez, Lamour, Davids und Schnitzler (2018) bekräftigt. Dabei verdichten sich Hinweise, dass visuelles Feedback einer bloßen verbalen Rückmeldung überlegen ist. Diskutiert wird in diesem Zusammenhang die fördernde Ausbildung koordinativer Muster, die Bereitstellung einzigartiger Informationen, die Unterstützung der Identifikation von Fehlern sowie die bewusste Steuerung der Aufmerksamkeit (Barzouka, Sotiropoulos & Kioumourtoglou, 2015). Aus methodischer Sicht gibt es zudem Anzeichen, dass neben einer Selbstmodellierung (Analyse der eigenen Bewegung) und einer Expertenmodellierung (Analyse einer fehlerfreien Fremdbewegung) eine Überlagerung beider Bewegungen besonders erfolgsversprechend sein könnte (Korban & Künzell, 2019).

Ein methodisches Konzept zur Implementierung im Unterricht zeigt Abbildung 1.

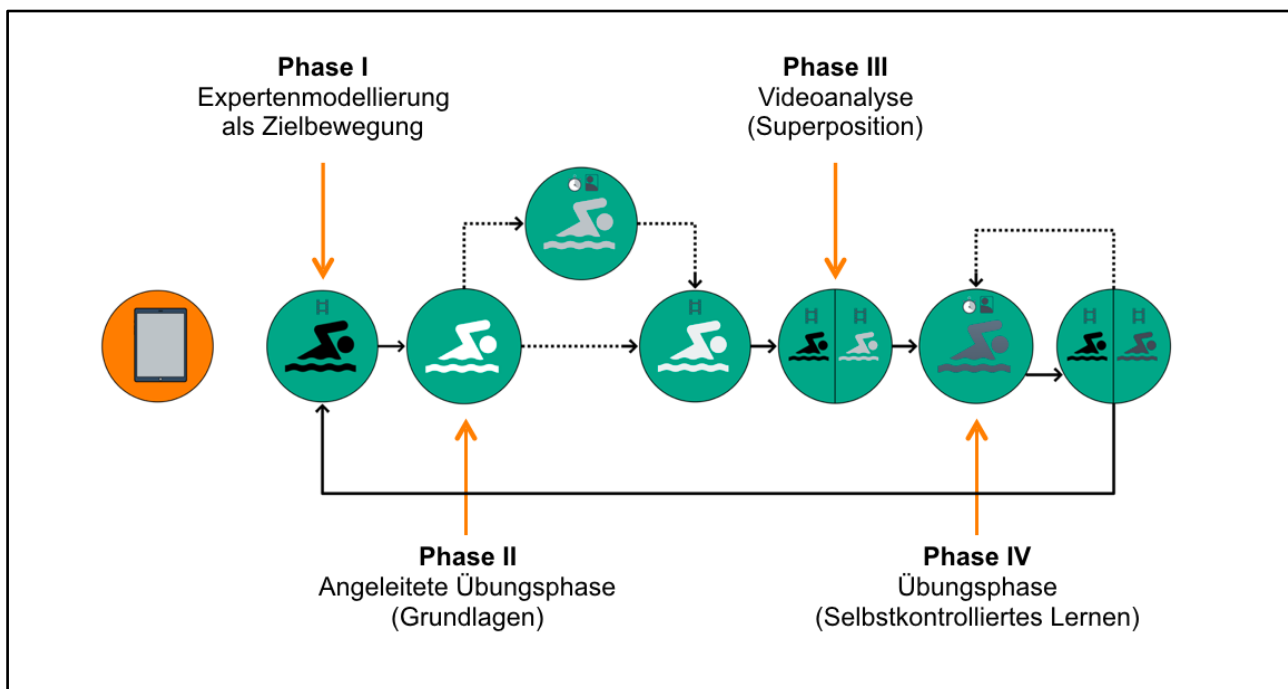


Abbildung 1: Konzept zur Integration visuellen Feedbacks in die unterrichtliche Praxis

Die nachstehenden Kompetenzen (Ministerium für Kultus, Unterricht und Sport, 2016) bilden auf Grundlage des methodischen Konzepts (Abb. 1) den Ausgangspunkt der unterrichtlichen Planung.

Kompetenzbeschreibung:

Prozessbezogene Kompetenzen

Personalkompetenz

- ein realistisches Selbstbild entwickeln
- aus den eigenen sportlichen Stärken und Schwächen kurz- und mittelfristige Ziele ableiten und dafür ausdauernd üben
- in sportlichen Handlungssituationen [...] Aufmerksamkeit steuern

Inhaltbezogene Kompetenzen (generisch, kognitiv-reflexiv)

- mit mediengestützten Verfahren der Bewegungsbeobachtung und -diagnostik (zum Beispiel Beobachtungsbogen, Fotosequenzen, Videoanalyse) sachgerecht umgehen
- Spielsituationen auf Darstellungen (zum Beispiel Foto, Video, Grafik) erkennen, beschreiben und erklären
- leistungsbestimmende Merkmale und Fehler bei sich und anderen mit Hilfsmitteln (zum Beispiel Beobachtungskarte, Video) erkennen und korrigieren
- Feedback (zum Beispiel Beobachtungskarte, Video) zur Verbesserung der Bewegungsqualität nutzen

Praktische Umsetzung im Workshop

Einem kurzen theoretischen Input folgt eine Einführung in die digitale Anwendung „Coach's Eye“, bevor anhand zweier bereitgestellter Videos die Anwendung in der unterrichtlichen Praxis demonstriert und erläutert wird, aber auch die eigene Verwendung im Unterricht simuliert werden kann. Eine mögliche Implementierung in die unterrichtliche Praxis, Barrieren und Chancen werden im Anschluss diskutiert.

Schwerpunkt 2:

App-gestützter Sportunterricht

Forschungsstand:

Es existieren einzelne Studien zur Leistungsbewertung im Sportunterricht, die aber nur selten digitale Möglichkeiten aufgreifen. So liegt der Fokus von Feth (2014) auf der Art und Weise, wie Noten im Sportunterricht entstehen, jedoch nicht darauf, wie digitale Hilfsmittel die Leistungsbewertung entlasten können. Entwicklungspotenzial gibt es insofern, dass ungefähr 80% der Schüler*innen angeben, nicht in die Notenfindung mit einbezogen zu werden (Schmidt, 2001) und Lehrkräfte im Sportunterricht im Vergleich zu ihrem zweiten Fach oft über Noten diskutieren müssen (Feth, 2014).

Der Sportunterricht unter Pandemiebedingungen stellte alle Lehrkräfte vor die gleichen Probleme: Es mussten innovative Lösungen gefunden werden, um den Sportunterricht aus der Sporthalle herauszutragen. Hausaufgaben waren dabei ein beliebtes Instrument, zu dem Lehrkräfte aber meist nur greifen, wenn sie geeignete Unterstützung erfahren (Thom & Yun, 2012). Digitale Werkzeuge können hierbei einen deutlichen Mehrwert liefern.

Kompetenzbeschreibung:

Prozessbezogene Kompetenzen

Personalkompetenz

- ein realistisches Selbstbild entwickeln
- aus den eigenen sportlichen Stärken und Schwächen kurz- und mittelfristige Ziele ableiten und dafür ausdauernd üben

Bewegungskompetenz:

- erwerben Bewegungskompetenz durch vielfältige Bewegungserfahrungen an schulischen und außerschulischen Lernorten

Sozialkompetenz:

- wertschätzend miteinander umgehen und andere integrieren
- bei sportlichen Aktivitäten kommunizieren, kooperieren und konkurrieren

Inhaltbezogene Kompetenzen (generisch, kognitiv-reflexiv)

- Kriterien von Bewegungsqualität (zum Beispiel Körperspannung, Bewegungstempo, Körperhaltung) nennen und die Bewegungsqualität bei anderen erkennen und bewerten

Praktische Umsetzung im Workshop

Einer kurzen Vorstellung der Applikation SportZens und dem zugrundeliegenden Funktionsumfang folgt je eine Einführung in die beiden Teilbereiche Leistungsbewertung und Workout-Erstellung. Im Bereich Leistungsbewertung wird zunächst der Umgang mit SportZens demonstriert, um darauf aufbauend praktische Fallbeispiele aufzugreifen und zu bearbeiten. Der Bereich Workout-Erstellung zeigt im weiteren Verlauf, wie Lehrkräfte selbst innovativ mit SportZens weiterarbeiten können und bietet Raum sowohl zur Erprobung eigener Unterrichtsszenarien als auch zum kollegialen Austausch.

Literatur

- Barzouka, K., Sotiropoulos, K. & Kioumourtzoglou, E. (2015). The effect of feedback through an expert model observation on performance and learning the pass skill in volleyball and motivation. *Journal of Physical Education & Sport*, 15(3), 407-416.
- Feth, C. (2014). Benotungspraxis von Sportlehrkräften: Rekonstruktion von Benotungsstrategien im Sportunterricht
- Korban, S. & Künzell, S. (2019). Verbesserung der diagnostischen Kompetenz mit iPads® - Ein Ausbildungskonzept. *Zeitschrift für Studium und Lehre in der Sportwissenschaft*, 2(2), 5-13.
- Kretschmann, R. (2017). Employing Tablet Technology for Video Feedback in Physical Education Swimming Class. *Journal of e-Learning and Knowledge Society*, 13(2).
- Ministerium für Kultus, J. u. S. M. (2016). *Bildungsplan des Gymnasiums - Sport*. Stuttgart: Ministerium für Kultus, Jugend und Sport.
- Mishra, P. & Koehler, M. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge. *Teachers College Record*, 108, 1017-1054.
- Mödinger, M., Woll, A. & Wagner, I. (sub.). Video based visual feedback to enhance motor learning in Physical Education – A Systematic Review. *German Journal of Exercise and Sport Research*.
- Moher, D., Liberati, A., Tetzlaff, J. & Altman, D. G. (2009). Preferred reporting items for systematic reviews and meta-analyses: the PRISMA statement. *PLOS Medicine*, 6(7), e1000097.
- Palao, J. M., Hastie, P. A., Guerrero Cruz, P. & Ortega, E. (2015). The Impact of Video Technology on Student Performance in Physical Education. *Technology, Pedagogy and Education*, 24(1), 51-63.
- Potdevin, F., Vors, O., Huchez, A., Lamour, M., Davids, K. & Schnitzler, C. (2018). How can video feedback be used in physical education to support novice learning in gymnastics? Effects on motor learning, self-assessment and motivation. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 23(6), 559-574.
- Puentedura, R. (2006). Transformation, technology, and education
- Schmidt, R. (2001). Partizipation in Schule und Unterricht. *Aus Politik und Zeitgeschichte* 44, 24-30.
- Thom, S. C., & Yun, J. (2012). Factors affecting physical educators' assigning physical education homework. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 83(Suppl. 1), A65–A66.