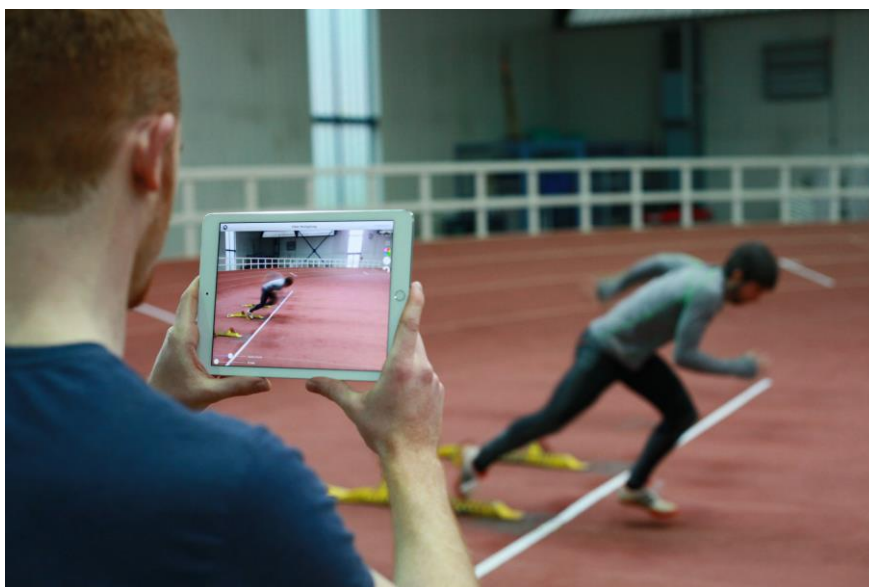


Workshop: Digitale Medien und Apps im Sportunterricht



(Foto: Bastian Arnholdt, Medienlabor IFS)

Denkfabrik: Bildungsauftrag im Sportunterricht –Konstruktive Auseinandersetzung mit neuen pädagogischen und didaktisch-methodischen Ansätzen in schulformübergreifenden Gruppen

- Hamm, Schloss Oberwerries – 24.09.-26.09.2018 -



Sämtliche Inhalte sind lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz (CC BY-SA 4.0). Titel: Workshop Digitale Medien und Apps im Sportunterricht, Namensnennung: Markus Jürgens

Inhalte:

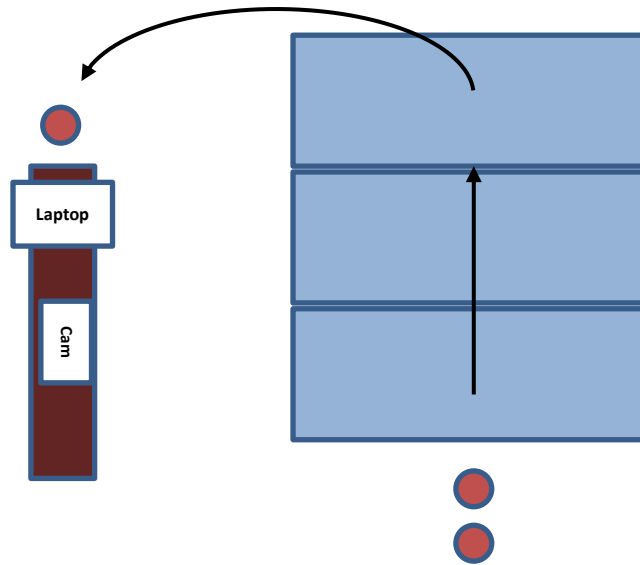
1	Station: Videofeedback.....	2
2	Station: Freeletics	5
3	Station: Bilderreihe erstellen	7
4	Station: Internet-Meme im Sportunterricht	9
5	Station: Lehrvideos/Videotutorials	11
6	Station: Actionbound	13
7	Weitere Literaturtipps	14

1 Station: Videofeedback

Videofeedback eignet sich im Sportunterricht dazu, Bewegungslernenden ein visuelles Feedback zur ihrer Bewegung zu geben. **An dieser Station lernen Sie ein Videofeedback mit einem Laptop, einer Webcam und dem VLC-Media Player einzurichten.** Didaktische Konzepte zur Einbindung eines Videofeedbacks in den Sportunterricht finden Sie in der Literaturliste am Ende. Zu empfehlen sind insbesondere die Texte von Opitz (2011, 2016) und Burmeister (2017).

1.1 Aufbau

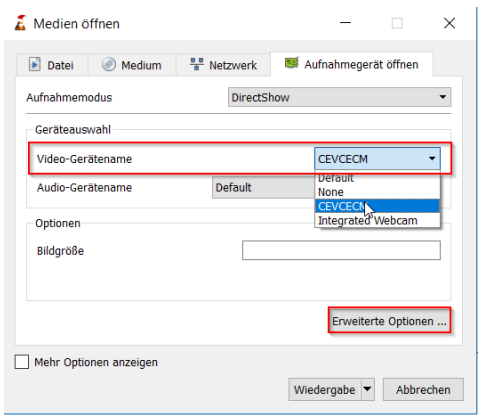
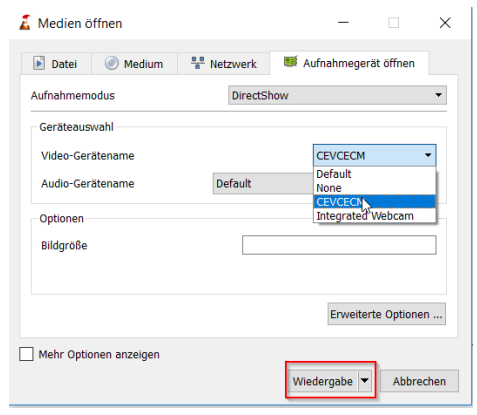
Die Abbildung zeigt einen möglichen Aufbau für eine Feedbackstation.



Nachdem die Übenden die Bewegung ausgeführt haben, gehen sie zum Laptop und können sich ihre Bewegungsausführung auf dem Laptop ansehen. Der VLC Player ist so eingestellt, dass das durch die Webcam aufgezeichnete Videobild mit einer Zeitverzögerung abgespielt wird. Nachdem der Übende seine Ausführung gesehen hat, stellt er sich wieder hinten an. Das Video läuft dabei die ganze Zeit mit der Zeitverzögerung durch, so dass ein reibungsloser Ablauf gewährleistet ist. In den nächsten Punkten wird erklärt, wie der VLC Media Player für das Videofeedback eingerichtet werden kann.

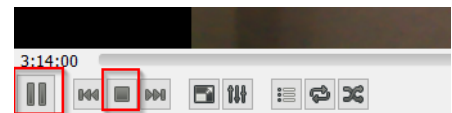
1.2 Anleitung: VLC Media Player einstellen

	
<p>(1) Webcam mit dem Laptop über USB verbinden und VLC Player starten</p>	<p>(2) Im Menü: „Medien“ „Aufnahmegerät öffnen ...“ auswählen</p>

	
<p>(3) Bei „Video-Gerätename“ die entsprechende Kamera auswählen</p>	<p>(4) Um die Wiedergabe der Webcam zu starten, auf „Wiedergabe“ klicken.</p>

(5) Nun erscheint das aufgenommene Bild ohne eine Zeitverzögerung auf dem Laptopbildschirm. Um die **Zeitverzögerung** einzustellen, empfiehlt sich das folgende Vorgehen.

1. Die Taste „Pause“ wird geklickt. → 2. Es wird kurz bis 3 gezählt. → 3. Der erste Übende macht die Übung. → 4. Wenn der Übende am Laptop angekommen ist, wird die „Play“ Taste geklickt. Der Übende kann seine Bewegung nun auf dem Laptop ansehen. Danach stellt er sich wieder in der Schlange an.



Die Schritte 1-4 sind nur beim ersten Üben vorzunehmen. Das Videobild wird fortan zeitverzögert dargestellt. Falls die Zeitverzögerung neu eingestellt werden soll, muss einmal „Stop“ geklickt werden. Wenn anschließend auf „Play“ geklickt wird, wird das Videobild der Kamera wieder angezeigt und die Schritte 1-4 können wiederholt werden.

Probieren Sie die Station des Videofeedbacks selbst aus, indem Sie zum Beispiel eine (Flug-)Rolle turnen.

1.3 Ergänzung: rechtliche Lage

„Die rechtliche Lage [ist] nicht unkompliziert. Es gibt Regelungen zum Filmen und Fotografieren im Unterricht. So ist es einer Lehrkraft durch das Schulgesetz §120 Absatz 1 erlaubt, zur Erfüllung seiner übertragenen Aufgaben personenbezogene Daten zu verarbeiten und zu speichern (z.B. zur Dokumentation oder Leistungsbewertung), solange diese nicht an unbefugte Dritte gelangen oder veröffentlicht werden. Das bloße Anfertigen [und nicht speichern] von Fotos verletzt nicht das Recht am eigenen Bild, welches nur nach dem §22 des KunstUrhG bei Verbreitung oder Veröffentlichung gilt, so es nicht die Privat- oder Intimsphäre verletzt. Daher beschränke ich mich auf Lösungen, bei denen keine Speicherung von Bildmaterial notwendig ist.“ (Burmeister, 2017, S. 27). In der hier gezeigten Variante wird das Videobild der Webcam nur im Arbeitsspeicher zwischengespeichert und zeitverzögert wiedergegeben. Es wird also kein Film aufgenommen, sondern nur das Bild zeitversetzt auf dem Bildschirm abgespielt.

1.4 Ergänzung: wissenschaftliche Erkenntnisse zum Videofeedback

Studien (Daug, Blischke, Olivier & Marschall, 1989; Schmidt & Lee, 2005) konnten zeigen, dass unkommentiertes Videofeedback geringere Effekte als eine verbale Korrektur hat. Erst kommentiertes, aufmerksamkeitslenkendes Videofeedback bringt erheblich bessere Lernerfolge. Diese können zusätzlich verstärkt werden, indem das Videofeedback mit präskriptiven

Instruktionen oder mit der Präsentation des Sollwertes verbunden wird. Zum Timing lässt sich sagen, dass die Zeit zwischen der Bewegungsausführung und dem Feedback (Prä-Intervall) und die Zeit zwischen dem Feedback und dem erneuten Feedback (Post-Intervall) nicht zu kurz bzw. zu lang sein sollten. Der Richtwert liegt ca. bei 5-10 Sekunden.

1.5 Literaturtipps

- Bredel, F. J., Fischer, U. & Thienes, G. (2005). Beispiele zum Einsatz digitaler Medien in der fachpraktischen Universitätsausbildung und im Sportunterricht. *Sportunterricht*, 54 (1), 17-21.
- Burmeister, F. (2017). "Ich sehe gar nicht, wie hoch es spritzt". *Sportpädagogik*, 41 (5), 27-31.
- Daug, R., Blischke, K., Olivier, N. & Marschall, F. (1989). *Beiträge zum visuomotorischen Lernen im Sport*. Schorn-dorf: Hofmann.
- Drewes, O. & Ziert, J. (2014). Besser lernen durch zeitverzögertes Videofeedback. Mit einer Außensicht auf die eigene Bewegung Fertigkeiten und Fähigkeiten im Turnen und Handball optimieren. *Sportpädagogik*, 38 (5), 10-13.
- Falkenberg, K., Grigoriou, V., Knauer, S. & Woznik, T. (2014). Nicht ohne mein Tablet. Wie Tablet-PCs den Sportunterricht bereichern und erleichtern können. *Sportpädagogik*, 38 (5), 19-21.
- Glosemeyer, M. & Hegemann, T. (2018). Neue Medien: Mehr Lust auf Bewegung. *Sportpraxis*, 59 (1+2), 48-51.
- Kaufhold, M.-A. (2009). Der Speed-Foop im Sportunterricht - ein Webcam-unterstützendes Unterrichtsvorhaben zum Hoch-Springen. *Lehrhilfen für den Sportunterricht*, 58 (7), 7-9.
- Kaufhold, M.-A. & Zischke, K. (2009). Eine effektive Form der Videoanalyse: Der Einsatz einer Webcam im Sportunterricht. *Sportunterricht*, 58 (6), 12-14.
- Kaufhold, M.-A. & Zischke, K. (2011). Multimediale Unterstützung des Bewegungslernens mit Pocket Video Cam. *Lehrhilfen für den Sportunterricht*, 60 (3), 9-10.
- Opitz, C. & Fischer, U. (2011). Das Videofeedback in der universitären Lehre am Beispiel sportpraktischer Veranstaltungen. *Journal Hochschuldidaktik*, 22 (1), 24-28. Zugriff unter http://www.zhb.tu-dortmund.de/hd/fileadmin/JournalHD/2011_1/Journal_HD_2011_1_Opitz_Fischer.pdf
- Opitz, C. (2016). Videofeedback im Volleyball. *Sportpädagogik*, 40 (6), 30-35.
- Schmidt, N. (2014). Le Parkour erlernen mit Tablets. Auf der Höhe der Zeit beim Bewegungslernen mit dem iPad. *Sportpädagogik*, 38 (5), 6-8.
- Schmidt, R. A & Lee, T. D. (2005). *Motor control and learning* (4th Edition). Champaign: Human Kinetics.
- Schweihofen, C. (2009). Simi VidBack. *Sportpädagogik*, 33 (5), 46-47.
- Sohnsmeyer, T. & Sohnsmeyer, J. (2014). Gerätturnen mit digitalen Medien. Bewegungskorrektur im Sportunterricht mit Videofeedback. *Sportpädagogik*, 38 (5), 27-31.



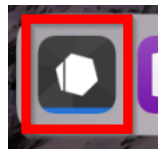
Die Inhalte sind lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz (CC BY-SA 4.0). Titel: Videofeedback im Sportunterricht, Namensnennung: Markus Jürgens

2 Station: Freeletics

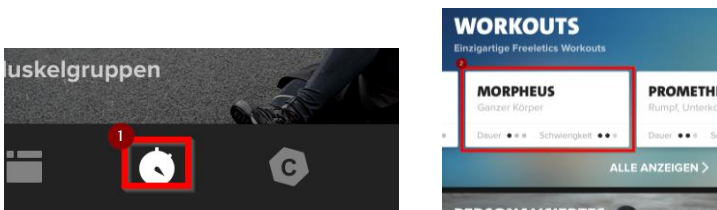
Freeletics ist eine Trainingsapp für Training mit dem eigenen Körpergewicht und ohne Geräte, das überall durchgeführt werden kann. Das Grundprinzip ist einfach: kurze intensive Trainingseinheiten. Dabei wird auf altbekannte Übungsklassikern wie Liegestützt oder Kniebeugen zurückgegriffen. Modern im neuen Glanz heißen die Übungen hier jedoch Push Ups, Squats oder Jumping Jacks. In der App werden die Zeiten der Übungen und Workouts dokumentiert, um sie mit denen von anderen Nutzern vergleichen zu können. Je mehr Workouts erfolgreich absolviert wurden, desto mehr Punkte bekommt man gutgeschrieben. Mit mehr Punkten steigt man in das nächste Level auf. Nach Beier (2016, S. 11) ist die Analogie dieses „Upleveln“ zu Videospiele unübersehbar und „löst bei vielen Schülern durch den interindividuellen Konkurrenzgedanken und auch durch die digitale Dokumentation der Zeiten eine hohe Motivation aus, seine eigenen Zeiten zu unterbieten.“ **An dieser Station können Sie die Freeletics App selber testen.** Hinweise zur Implementation in den Sportunterricht liefert z.B. Beier (2016).

2.1 Freeletics ausprobieren

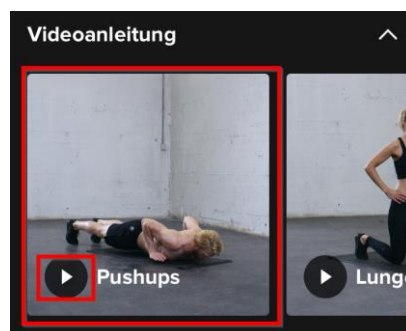
Klicken Sie bei dem Tablet zweimal auf die „Home“-Taste. Das Tablet ist ohne Code gesichert. Starten Sie auf dem Tablet die App „Bodyweight“. Diese finden Sie unten links.



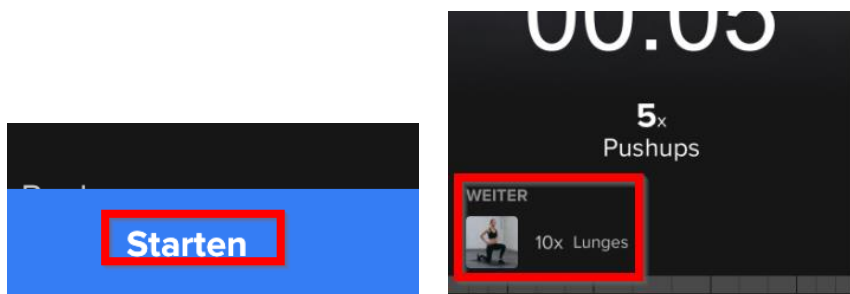
Starten Sie das Workout „Morpheus“, indem Sie in der App unten auf die Stoppuhr und dann auf das Workout „Morpheus“ klicken.



Sehen Sie sich zunächst die Videoanleitungen zu den drei Übungen an und machen Sie von jeder Übung drei Probedurchgänge und korrigieren Sie sich jeweils gegenseitig nach den Vorgaben aus dem Video.



Starten Sie anschließend das Workout, indem sie auf „Starten“ klicken. Führen Sie das Workout gemeinsam durch. Wenn sie die geforderte Anzahl pro Übungen geschafft haben und ihre ganze Gruppe mit der Übung fertig ist, klicken sie unten auf „weiter“.



2.2 Zusatz: Weitere Workouts

Falls Sie noch Zeit an dieser Station haben, können Sie sich gerne noch weitere Funktionen der App ansehen. Gerne können Sie sich auch die Workouts „Athena“ oder „Promoetheus“ ansehen und ausprobieren.

2.3 Literaturtipp

Beier, C. (2016). Freeletics – Einbindung eines neuen Fitnessrends in den Sportunterricht der gymnasialen Oberstufe. *Info Fachbereich Sport* (44), 11-12. Zugriff unter <http://docplayer.org/23415452-Info-fachbereich-sport-regierungspraesidium-karlsruhe-abteilung-7-schule-und-bildung-ausgabe-2016-heft-44-regierungspraesidium-karlsruhe.html>



Die Inhalte sind lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz (CC BY-SA 4.0). Titel: Freeletics im Sportunterricht, Namensnennung: Markus Jürgens

3 Station: Bilderreihe erstellen

Jede Bewegung lässt sich in verschiedene Bewegungsabschnitte einteilen. Mit Bilderreihen können Bewegungslernenden Bewegungen veranschaulicht werden. In Rahmen eines Videofeedbacks (siehe Station 1) können sie zum Beispiel dazu dienen die eigene Bewegung mit der „Soll“-Bewegung zu vergleichen. An dieser Station lernen Sie eine Bilderreihe mit dem kostenlosen Programm Kinovea und Microsoft Office Word zu erstellen.

3.1 Videotutorial

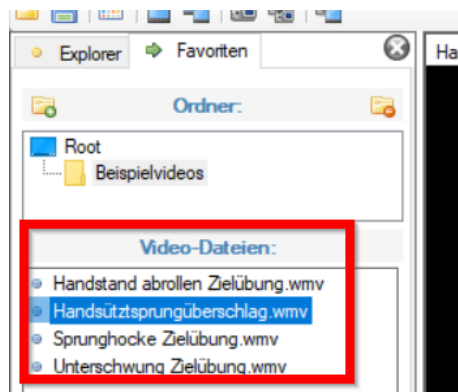
Da eine Einführung in einem Programm am besten in einem Videotutorial vermittelt werden kann, habe ich für Sie eines aufgenommen. Bitte schauen Sie sich zunächst das Videotutorial „S03_Videotutorial_1_Bilderreihe_mit_Kinovea_und_Word_erstellen.mp4“ an. Sie finden es auf dem Desktop in dem Order „Videotutorials“. (Die Videotutorials können für die Nacharbeit hier heruntergeladen werden: <https://uni-muenster.sciebo.de/s/7RK68rKddpFoo9I>)

3.2 Bilderreihe erstellen

Jetzt sind Sie an der Reihe. Erstellen Sie eine Bilderreihe. Öffnen Sie dazu das Programm Kinovea, indem Sie auf das Kinovea Symbol in der Taskleiste klicken.



Suchen Sie sich ein Video aus dem Ordner „Beispielvideos“ heraus und erstellen Sie eine Bilderreihe.



Der Vorteil an Videotutorials ist, dass jeder in seinem Tempo arbeiten kann. Wenn Sie nicht mehr weiterwissen, schauen sie einfach noch einmal ins Videotutorial rein.

3.3 Zusatz: Export der Schlüsselbilder in Kinovea

Mit den angefertigten Schlüsselbildern in Kinovea können sie auch einfach und schnell kleine Videos erstellen. In dem zweiten Videotutorial „S03_Videotutorial_2_Bilderreihe_aus_Kinovea_exportieren.mp4“ zeigen ich ihnen einige Exportfunktionen von Kinovea. Falls Sie noch Zeit an dieser Station haben, können sie die Funktionen gerne testen.

3.4 Zusatz für die Nacharbeit

Falls Sie das Thema interessiert hat, finden Sie im Folgenden zwei Tipps.

3.4.1 Analyse sportlicher Bewegung

Kinovea kann noch viel mehr. Die Software eignet sich auch für den fächerübergreifenden Unterricht. Mit Kinovea können zum Beispiel Flugkurven von Bällen gezeichnet werden und daraus Geschwindigkeiten und Beschleunigungen berechnet werden. In dem Videotutorial „S03_Videotutorial_1_Bilderreihe_mit_Kinovea_und_Word_erstellen.mp4“ gebe ich einen kleinen Einblick.

3.4.2 Eigenes Videotutorial erstellen

Wenn Sie einmal ein eigenes Videotutorial aufnehmen wollen, brauchen Sie nur ihren Laptop und einen Internet Browser. Rufen Sie die Seite <https://screencast-o-matic.com/screen-recorder> auf und klicken auf „Launch Recorder“. Sie brauchen dafür keine Software zu installieren. Es empfiehlt sich ein externes Mikrofon (z.B. ein Headset) zu nehmen, denn dann ist die Stimme klarer als durch das interne Mikrofon des Laptops.



Die Inhalte sind lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz (CC BY-SA 4.0). Titel: Bilderreihe erstellen, Namensnennung: Markus Jürgens

4 Station: Internet-Meme im Sportunterricht

„Früher“ waren Modetänze wie „Macarena“ im Trend, die vereinzelt auch im Sportunterricht aufgegriffen wurden. Durch soziale (Video-)Plattformen wie Youtube, Facebook oder Instagram verbreiten sich heute so genannte Internetphänomene (Internet-Meme) rasend schnell. Bekannte Beispiele sind Flashmobs, die Lieder „Gangman Style“ oder „Harlem Shake“ oder die ALS Ice Bucket Challenge. **An dieser Station lernen sie das Internet-Mem „Planking“ kennen und werden es selber ausprobieren.**

4.1 Das Internet-Mem „Planking“

Bei dem Internet-Mem „Planking“ lässt man sich in der Position einer Planke steif wie ein Brett mit angelegten Armen und dem Gesicht nach unten in verschiedenen (Alltags-)situationen fotografieren. Beispiele aus dem Internet sind:



Bild: Alton Jefferson II, „AJ2_2037.jpg“, CC BY 2.0



Bild: Vine, „Planking g959“, CC BY 2.0

Weitere Beispiele finden Sie in den Internetsuchmaschinen.

4.2 Internet-Meme im Sportunterricht

Die Idee sich mit Internet-Meme im Sportunterricht zu beschäftigen stammt von Wartini (2014). In seinem Beitrag in der Sportpädagogik skizziert er ausführlich ein entsprechendes Unterrichtsvorhaben.

Sprechen Sie sich mit ihrer Kleingruppe ab und erstellen Sie nun eigene Planking Fotos mit ihrem Smartphone in der Sporthalle. Variieren Sie dabei ihre Fotos mit unterschiedlichen Plankings:

- Planking einer Person auf dem Boden
- Planking mit Gegenständen oder Geräten aus der Sporthalle
- Planking einer Person, die durch Gruppenmitglieder in der Luft gehalten wird
- Planking in einer Gruppenformation
- Planking in einer besonders lustigen Situation

4.3 Literaturtipps

Behrens, C. (2010). Klapphandys und Radiowellen : was mit dem Körper alles geht - bis der Akku leer ist! Schüler lassen sich von dem Thema Medien inspirieren und experimentieren mit Bewegungen. *Sportpädagogik*, 34 (1), 30-33.

Wartini, S. (2014). Von "Planiking" bis "Harlem Shake". Das Internet-Mem als Inhalt für den Sportunterricht. *Sportpädagogik*, 38 (5), 22-26.



Die Inhalte sind lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz (CC BY-SA 4.0). Titel: Internet-Meme im Sportunterricht, Namensnennung: Markus Jürgens

5 Station: Lehrvideos/Videotutorials

Soziale Videoplattformen wie Youtube oder Vimeo erfreuen sich bei der jungen Generation größter Beliebtheit. Sie setzen die Plattformen nicht nur zu Unterhaltungszwecken ein, sondern auch zum Lernen. Beispielsweise existieren zahlreiche Kanäle, in denen Schülerinnen und Schülern die Welt der Mathematik auf anschauliche Art und Weise nähergebracht wird. Auch Kanäle mit sportlichen Themen sind weit verbreitet. Unter anderem durch Youtube hat sich beispielsweise die Sportart Parcours weit verbreitet. Es existieren zahlreiche Kanäle von jungen Videobloggern, die ihre Tricks und Techniken dieser Sportart in kleinen Videotutorials präsentieren.

Videotutorials können auch ergänzend im Sportunterricht eingesetzt werden. Höher (2016) und Stelmes, Linckels und Meinel (2010) zeigen in ihren Arbeiten entsprechende Szenarien. Nach Höher (2016) haben Videotutorials den Vorteil, dass sie immer für Lernende verfügbar sind und sie damit arbeiten können, wann sie wollen. Sie ermöglichen den Lernenden sich auch außerhalb des klassischen Unterrichts mit den Inhalten zu beschäftigen. Videos können beliebig oft pausiert und wiederholt werden und die Abspielgeschwindigkeit kann selbst gesteuert werden.

An dieser Station probieren Sie selber aus, mit einem Videotutorial eine Bewegung zu erlernen.

5.1 Online Jonglieren Lernen

Aufgrund der begrenzten Hallenkapazitäten steht leider nicht die Trendsportart Parcours im Vordergrund. Stattdessen finden Sie auf dem Laptop ein Lehrvideo zum Jonglieren mit drei Bällen, das der Sportlehrer Sebastian Höher aufgenommen und für seine Schülerinnen und Schüler auf Youtube veröffentlicht hat.

Das Video beginnt mit der Zielbewegung in Echtzeit und in Zeitlupe. Anschließend werden die materiellen Lernvoraussetzungen (Anzahl und Größe der Bälle) dargestellt. Im Übungsteil wird die Zielübung durch verschiedene Übungsschritte vermittelt.

Das Video finden Sie unter: https://youtu.be/x_AFxs1tuOs.

Weitere Videos zum Jonglieren finden Sie in dem Youtube-Kanal von Sebastian Höher: <https://www.youtube.com/channel/UC8jk3uxvCEe80lGJ2qWWfKA>

5.2 Literaturtipps

Höher, S. (2016). Online Jonglieren lernen - eine gute Idee? *Lehrhilfen für den Sportunterricht* (2), 1-4.

Schwier, J. & Dillmann, D. (2010). eSportpark - Jugendliche als Produzenten und Nutzer von Lernmaterialien zum Trendsport. In M. Danisch & J. Schwier (Hrsg.), *Sportwissenschaft 2.0. Sport vermitteln im Social Web?* (1. Aufl, S. 89-102). Köln: Sportverl. Strauß. Zugriff unter.

Stelmes, C., Linckels, S. & Meinel, C. (2010). Digitale Videos im Unterricht. Die "YouTube-Generation" lernt Judo mit E-Videos. *Log In*, 30 (162), 22-28.



Die Inhalte sind lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz (CC BY-SA 4.0). Titel: Videotutorials im Sportunterricht, Namensnennung: Markus Jürgens

6 Station: Actionbound

Puderbach (2018) zeigt in einem Artikel in der Zeitschrift „Sportpraxis“ wie die von vielen Schülerinnen und Schülern weniger geliebte Vermittlung konditioneller Fähigkeiten wie Ausdauer, Kraft und Schnelligkeit mit spielerischen Elementen durch die App „Actionbound“ schülergerechter gestaltet werden kann.

„Die App „Actionbound“ ermöglicht die Erstellung einer GPS-geführten, interaktiven Online-Schnitzeljagd, ein sogenannter „Bound“, die durch digitale Inhalte erweitert werden kann.“ (Puderbach, 2018, S. 58). Gespielt wird normalerweise in der unmittelbaren Umgebung der Schule und in der Natur, wodurch diese als Bewegungsraum geöffnet werden.

An dieser Station probieren Sie die App Actionbound selber aus und lernen dabei die Funktionen kennen.

6.1 Actionbound starten

Nehmen Sie sich das Smartphone und starten die App „Actionbound“ und klicken Sie auf „Code scannen“



Scannen Sie mit der App den folgenden Startcode ein.



Alles weitere erfahren Sie im „Bound“.

6.2 Literaturtipps

Puderbach, T. (2018). Ausdauertraining: mit digitalen Medien gestalten. *Sportpraxis*, 59 (5/6), 58-61.

Lunke, V. & Knaupp, M. (2016). Die App Actionbound. Mediengesteuerte Rallyes individuell gestalten. *Sport & Spiel*, 16 (3), 43-45.

Werkzeugportrait 5 - Actionbound (2014). In Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter e.V., Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen e.V. & Google (Hrsg.), *Recherchieren, Informieren, Kommunizieren, Unterhalten: Medien in der Lebenswelt von Jugendlichen – Materialien für den Unterricht* (S. 82-86). Zugriff unter http://www.medien-in-die-schule.de/wp-content/uploads/Medien_in_die_Schule-Werkzeugkasten_Apps.pdf



Die Inhalte sind lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz (CC BY-SA 4.0). Titel: Actionbound im Sportunterricht, Namensnennung: Markus Jürgens

7 Weitere (Literatur)-Tipps

Diese Liste erhebt natürlich nicht den Anspruch auf Vollständigkeit. Fall Sie weitere interessante Inhalte haben, können Sie mir diese gerne mailen: m.juergens@wwu.de

7.1 Apps für Sportlehrkräfte

Eine gute und aktuelle Übersicht über praktische Apps für Sportlehrkräfte liefert:

Puderbach, T. (2018, 2. April). *Apps im Sportunterricht*. Zugriff unter <https://thorstenpuderbach.files.wordpress.com/2018/04/c3bcbersicht-apps-im-sportunterricht.pdf>

7.2 Videoportale für den Schulsport

Volleyball im Schulsport: www.projekte.sport.tu-dortmund.de/wvv/

Multimediales Angebot zum Volleyball im Schulsport mit Technikvideos, Taktikerklärungen, Hinweise zur Unterrichtsgestaltung und vieles mehr.

Lehrvideos Sport: univideo.uni-passau.de/playlist/lehrvideos-sport

Sammlung von Lehrvideos, in denen sportliche Bewegungen und Grundtechniken in verschiedenen Sportarten auf der Grundlage sportwissenschaftlicher Erkenntnisse erklärt und analysiert werden.

Turn- und Skivideos der Uni Münster: www.youtube.com/user/SportsMediaTeam1/videos

Dance360-school: www.dance360-school.ch

„Die Seite beinhaltet mit über 400 Videoclips eine Menge an Ideen, um einzelne Schritte, kleine Kombinationen oder ganze Choreografien zu erlernen. Unter Tipps&Methodik finden sich Videos mit konkreten Inputs für Übungs- und Organisationsformen sowie eine Menge nützlicher Informationen für die Vermittlung von Tanzbewegungen.“

KNSU – Kompetenznetzwerk Sportunterricht: www.knsu.de

„Das KNSU ist eine Datenbank von Lehramtsstudierenden und Gastautoren zur fachlichen Unterstützung für das Lehren und Lernen in den Bereichen Bewegungs- und Gesundheitsbildung. Die videogestützte Lernplattform KNSU bietet kompetente und frei verfügbare Beiträge in großer Vielfalt: Unterrichtsideen und Lehrbeispiele, Arbeitsmaterialien, Technikarten und Methodik, Bewegungsanimationen, Sporttheorie.“ Sämtliche Materialien stehen unter eine Creative-Commons-Lizenz (CC BY-SA 4.0).

7.3 Multimedia-Literatur

(Die DVDs bereiten die Themen multimedial auf. Neben Abbildungen gibt es auch einige Videos zu den einzelnen Sportarten.)

Ferger, K. (2009). *Le Parkours multimedial. Grundlegende Techniken, Didaktische Aspekte, Gerätearrangements*. Hergenroth. Dr. Ferger Verlag.

Ferger, K. & Dehnert, K. (2009). *Leichtathletik multimedial*. Hergenroth: Dr. Ferger Verlag.

Ferger, K. & Heun, S. & Kop, E. (2009). *HipHop multimedial*. Hergenroth: Dr. Ferger Verlag

Ferger, K. & Lange, A. (2009). *Schwimmen multimedial*. Hergenroth: Dr. Ferger Verlag.

Ferger, K. & Kölzer, S. (2008). *Trampolinturnen multimedial. Lernsoftware zum Techniktraining Teil 1 - Vom Fußsprung bis zum Salto*. Hergenroth: Dr. Ferger Verlag.

Ferger, K. (2008). *Gerätturnen multimedial. Grundlegende Techniken - Biomechanische Aspekte*. Hergenroth: Dr. Ferger Verlag.