

Ideen und Anregungen zum Computereinsatz beim Lehren und Lernen im Sport

Neue Medien im Sportunterricht



Die neuen Informationstechnologien sind in den meisten Unterrichtsfächern längst zum Bestandteil schulischen Lernens und Lehrens geworden. Computer, Internet, CD-Roms und DVDs werden gewinnbringend bei der Planung, Durchführung und Auswertung von Lernprozessen eingesetzt. Das Bewegungsfach Sport steht allerdings nicht an erster Stelle, wenn man an den Einsatz neuer Medien im Unterricht denkt. Im Gegenteil: Die zentrale Forderung „Mehr Bewegung in die Schule!“ scheint erst einmal gegen die Ausweitung des computergestützten Unterrichts zu sprechen. Ist es nicht die Aufgabe unseres Unterrichtsfaches, ein Gegengewicht zu anderen Fächern zu bilden und die „Computerkids“ vom Bildschirm wegzulocken? Der folgende Beitrag zeigt erprobte und entwickelte Möglichkeiten auf, wie die neuen Medien auch im Sportunterricht sinnvoll eingesetzt werden und zu einem interessanten und zeitgemäßen Angebot von Bewegung, Spiel und Sport an unseren Schulen beitragen können.

Dabei wird von der These ausgegangen, dass Computer die Schüler beim Lernen unterstützen und Lehrer im komplexen Unterrichtsgeschehen entlasten können. Das bedeutet auch, dass der Einsatz neuer Medien im Sportunterricht „alltagstauglich“ geplant werden sollte und Aufwand und Ertrag in einem sinnvollen Verhältnis stehen. Lehr-Lern-Modelle, die den Computer nutzen, können traditionelle Lehr-/Lernformen natürlich nicht ersetzen, aber manchmal erfolgreich ergänzen und begleiten. In 8 Punkten wird dies genauer erläutert. Die angesprochenen Unterrichtsbeispiele und Materialien sind via Internet abrufbar (Internetadressen am Ende des jeweiligen Abschnitts).

1. Unterrichtsvorbereitung mit dem Computer

Die Zahl der Unterrichtsmaterialien, die mittels Computer genutzt werden können, hat in den letzten Jahren deutlich zugenommen. Sowohl im Internet als auch auf digitalen Speichermedien (CD-Rom/DVD) lässt sich inzwischen ein großer Fundus an Fachmaterialien finden. So sind z.B. auf der CD-Rom „Der Übungsleiter“ alle Beiträge

seit 1968 in Wort und Bild gespeichert und sie stehen mit Hilfe einer komfortablen Suchfunktion auch unmittelbar zur Verfügung (siehe nebenstehende Anzeige).

Wer Anregungen für den Unterricht sucht, weiß auch die Möglichkeiten von animierten Bewegungsabläufen oder Unterrichtssequenzen zu schätzen. Neuere CD-Roms oder DVDs beinhalten motivierende Übungsabläufe und Bewegungsideen. Auch Sportfachbücher werden durch CD-Rom-Begleitung anschaulicher.

Verfügbare Arbeitsmaterialien sind schnell ausgedruckt und die Möglichkeit, einen komplizierten Geräteaufbau am Computer zu planen, trägt ebenso zur besseren Bewältigung des Unterrichtsalltags bei wie der Zugriff auf bewährte Unterrichtsvorhaben, die im Internet publiziert wurden (vgl. dazu **SportPraxis** 5/2003, S. 33: „Sportpädagogik und Sportpraxis im Internet“).

Einen guten Überblick über den gegenwärtigen Stand sowohl der Fachmedien als auch der online zur Verfügung stehenden Unterrichtsressourcen liefern folgende Internetadressen:

- Mitmachprojekt für Sportlehrer www.sportpaedagogik-online.de
- Neue Medien im Sportunterricht www.lehrer-online.de/sport
- Materialien für Lehrer und Schüler www.sportunterricht.de
- Schulsport/Unterrichtsvorhaben in NRW www.schulsport-nrw.de

Übersehen werden darf dabei aber nicht, dass die Entwicklung multimedialer Unterrichtsmaterialien erst am Anfang steht. Ihre grundsätzliche Bedeutung lässt sich aber schon jetzt deutlich erkennen.

2. Mit dem Notebook in die Sporthalle – Lernen und Unterrichten mit neuen Medien

Obwohl die meisten Sportlehrer inzwischen einen Computer zu Hause haben, bestehen Vorbehalte, die neuen Medien im Sportunterricht zu nutzen.

Nun gehe auch ich davon aus, dass die Qualität einer Unterrichtsstunde nicht entscheidend vom Computereinsatz

www.sportpraxis.com

abhängt. Wenn man aber der Ansicht ist, dass Medieneinsatz im Unterricht eine wichtige Funktion hat, warum sollte man nicht ab und zu auch ein Notebook mit in die Sporthalle nehmen? Im Gegensatz zu einer herkömmlichen Videoanlage ist es leicht zu transportieren und flexibel einzusetzen.

Ein großer Vorteil besteht darin, dass sich Schüler selbstständig Informationen zu Bewegungsaufgaben beschaffen können und im Gegensatz zu Lernkarten und Arbeitsblättern die Bewegung auch in den zeitlichen und dynamischen Aspekten (evtl. auch verlangsamt) dargestellt und erfasst werden kann. Materialien dazu habe ich exemplarisch für zwei Unterrichtseinheiten (Turnen, Tischtennis) entwickelt. Sie können über „Lehrer-online“ und „Sportunterricht.de“ kostenlos abgerufen werden.

- Zum Einsatz neuer Medien im Sportunterricht
www.lehrer-online.de/sport
- Unterrichtsmaterialien Tischtennis
www.sportunterricht.de/tischtennis
- Unterrichtseinheit Turnen (Bundesjugendspiele)
www.sportunterricht.de/turnen/bjspiele



Im Gegensatz zu Lernkarten und Arbeitsblättern kann eine Bewegung am PC auch in den zeitlichen und dynamischen Aspekten (evtl. auch verlangsamt) dargestellt werden

Inzwischen wächst auch das Angebot von Materialien auf DVD und CD-Rom, die im Sportunterricht gewinnbringend eingesetzt werden können, z. B. für Badminton, Tischtennis, Klettern, Abenteuerspiele etc. (Überblick und Besprechungen bei Lehrer-online).

Schließlich bietet der Computer/das Notebook gegenüber der Tafel den Vorteil, dass Geräteaufbau, Organisationsformen oder taktische Übungen schnell und anschaulich verdeutlicht werden können.

Mit beweglichen Symbolen oder Bildern und durch einfaches Hin- und Herschieben der Maus auf dem Computerbildschirm können jederzeit anschauliche Informationen gegeben werden.

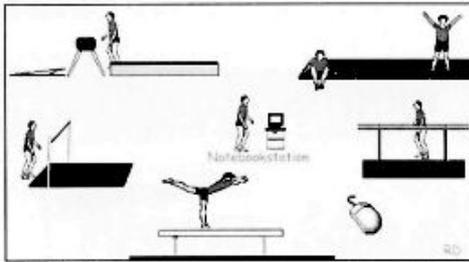
Ein solcher Aufbau-, Organisations- und Taktikplaner kann auf der Internetseite www.dober.de/aufbauplaner online ausprobiert und kostenlos herunter geladen werden.

3. Anschauliches und selbständiges Lernen: Bildreihen, Animationen, Videos, Interaktive Aufgaben

Bilder sind für jeden Lehr-/Lernprozess von besonderer Bedeutung. Das trifft besonders für den Sport zu, bei der eine Bewegungsbeschreibung von Schülern oft nur unzulänglich verstanden werden kann. Die Demonstration von Bewegungsabläufen durch Lehrer oder Schüler sowie der Einsatz von Bildtafeln und Bildreihen hat deshalb im Unterricht einen hohen Stellenwert.

Der Computer schafft nun weitere hilfreiche Möglichkeiten: Mit animierten Bildfolgen (oder Kurzvideos) lassen sich auch die räumlichen, zeitlichen und dynamischen Aspekte einer Bewegung anschaulich darstellen. Unterschiedliche Perspektiven und Geschwindigkeiten in Verbindung mit Text oder sprachlichen Hinweisen unterstützen den Aufbau einer Bewegungsvorstellung.

Entscheidend ist aber meines Erachtens, dass (bei entsprechender Vorbereitung) sich die Schüler im Unterricht auch selbstständig Informationen beschaffen können, wenn zum Beispiel in Gruppen



Beispiel – Mit der Computermouse können alle Teile und Personen auf dem Bildschirm bewegt werden

oder leistungsdifferenziert geübt wird. Als ideale Ergänzung zu Arbeitskarten können Bewegungsvorstellungen, Hilfestellungen oder ganze Übungsreihen selbständig abgerufen werden (z. B. beim Turnen, siehe oben). Für viele, nicht für alle Schüler, ist dies eine durchaus motivierende Art, ihren Lernprozess selbst in die Hand zu nehmen. Sie werden durch Lernangebote am Computer experimentierfreudiger und lernen selbstständiger.

Über entsprechende Menüs/Hyperlinks gelangen die Schüler zu der von ihnen speziell gesuchten Aufgabenstellung oder Übungsinformation. Meine Unterrichtsmaterialien zum Turnen und Tischtennis zeigen, wie dies praktisch aussehen kann.

Auf diese Weise wird auch der Lehrer im Unterricht entlastet bzw. kann sich zeitweise gezielt um einzelne Schüler kümmern. Das Computerwissen der Schüler reicht in der Regel aus, um die gewünschten Informationen zu finden. Gegebenenfalls



kann ein nicht am Unterricht teilnehmender Schüler als Berater eingesetzt werden, der auch darauf achtet, dass der Computer nicht beschädigt wird.

Neben den von mir entwickelten Unterrichtseinheiten bieten folgende Internetadressen weitere Anregungen für die Gestaltung multimedialer Lernprozesse im Sportunterricht.

- Animierte Lehrbildreihen
www.sportpaedagogik-online.de/animation.html
- Ebut - e-learning im Schulsport
<http://entwicklung.swi.uni-saarland.de/Schulsport>
- Multimediales Ausbildungs- und Informationssystem
www.uni-dortmund.de/MIAS

4. Sportunterricht am Computer – ein (planbarer) Sonderfall

Im Mittelpunkt der Sportstunde steht natürlich die Bewegung. Es kann nicht Ziel des Unterrichts sein, den Schulsport in den Computerraum zu verlagern. Sind Sporthalle oder Sportplatz aber einmal nicht nutzbar oder bekomme ich eine Vertretungsstunde in einer Klasse, in der ich selbst Sportunterricht habe, bieten sich zusätzliche Einsatzmöglichkeiten an.

Mit Hilfe von Internetseiten kann ich mit den Schülern im Computerraum die nächste Sportstunde vorbereiten: Materialien über Sportarten, Bewegungsabläufe, Spielvariationen, Aufwärmübungen oder Regeln können gesichtet und eigene Aufgabenstellungen bearbeitet werden.

Beispiele:

- Sucht euch 3 neue Aufwärmspiele!
- Stellt Übungen für ein Circuittraining zusammen!
- Informiert euch über die Übungen der Bundesjugendspiele!

Dabei ist es sinnvoll, von vornherein Vorgaben über die anzusteuernenden Webseiten zu machen, z. B.

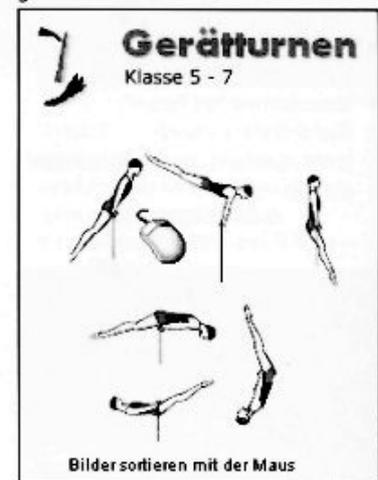
- www.die-schnelle-sportstunde.de
- www.sportunterricht.de/sportarten.html
- www.bundesjugendspiele.de
- www.richtigfit.de

Das Computerwissen der Schüler reicht in der Regel aus, um die gewünschten Informationen zu finden

Eine Internetrecherche kann auch als Hausaufgabe gestellt werden. Das ist besonders dann hilfreich, wenn an der Schule keine Fachbücher zur Verfügung stehen oder Schüler einen Stundeanteil selbst gestalten sollen. Auch hier muss vorher geklärt werden, ob entsprechende Materialien überhaupt auffindbar sind.

5. Spielerische und interaktive Aneignung von Sportwissen

Für viele Kinder und Jugendliche ist der Computer ein Spielgerät. Lernsoftware nutzt diese Spielmotivation, um Wissen zu vermitteln. Auch für den Sportunterricht bietet sich eine solche Vorgehensweise an. Eine einfache Möglichkeit sind die von mir entwickelte Bewegungspuzzles. Dabei geht es z.B. darum, Einzelbilder von Bildfolgen durch das Hin- und Herschieben auf dem Bildschirm in die richtige Reihenfolge zu bringen. Aber auch richtige Puzzles von Bewegungsabläufen können zusammen gesetzt werden.



Beispiel: Bildreihen sortieren

Um eigenes Wissen am Computer zu überprüfen bzw. zu testen, können die interaktiven Möglichkeiten der neuen Medien genutzt werden. Die Schüler erhalten zum Beispiel bei Fragestellungen direkt die Rückmeldung darüber, ob eine Antwort richtig oder falsch ist. So kann im Unterricht oder auch zu Hause das eigene Wissen getestet werden.

Verschiedene Beispiele finden sich unter

- www.sportunterricht.de/sportlehrertag2003/interaktiv.html

Natürlich können auch Sportregeln auf diese Art getestet werden. Ein „Regelquiz Fußball“ findet man z. B. unter www.nfv.de.

Besonders interessant wird es, wenn man seine Kenntnisse bei einer so genannten Internetralley unter Beweis stellen muss. Nur durch die richtige Antwort kommt man zu den nächsten Webseiten bzw. Aufgabenstellungen und schließlich ins Ziel.

Ein Beispiel ist die „Fair-Play-Rallye“ www.sportunterricht.de/fairplay/rallyefair.html, die als Element einer Fair-Play-Unterrichtseinheit genutzt werden kann.

6. Projektwochen - Fächerübergreifender Unterricht

Fächerübergreifender Unterricht sowie die Verbindung von Theorie und Praxis gelingt selten so gut wie bei einer Projektwoche mit einem sportbezogenen Thema. Mit Hilfe des Internets und des Computers kann recherchiert, sportliche Übungen vorbereitet, eine Präsentation oder eine Internetseite zum Projektthema gestaltet werden.

Aufführungen, Choreografien, Bewegungsanalysen oder das Thema „Fair Play im Sport“ können auch gut mit den neuen Medien vorbereitet werden. Die Dokumentation eines Projekts im Internet kann ein motivierender Einstieg sein, sich mit der Bedeutung des Sports auseinander zu setzen. Auch die Herstellung eigener Lehrmaterialien und die Publikation im Internet hat sich als Projektthema bewährt (vgl. dazu auch *SportPraxis* 6/2000, S.37: „Sportpraxis im Internet: Projekte und Projektwochen im Schulsport“).

Beispiele:

- Choreografien, Aufführungen, Projekte...
s-lohneiss.bnv-bamberg.de
- Projekt Fair Play
www.sportunterricht.de/fairplay
- Projekte im Leistungskurs Sport
www.sportunterricht.de/lksport/projekte.html
- Olympischer Sport in der Informationsgesellschaft
www.nok.de/projekt

7. Theorie im Sportunterricht der Sek. II

Zumindest in der Sekundarstufe II hat die Sporttheorie einen wichtigen Anteil. Auch in Lehrplänen taucht zunehmend die Nut-

zung des Internets im Zusammenhang mit selbständiges Lernen der Schüler auf.

Besonders im Bereich der Bewegungslehre und Bewegungsanalyse bietet der Computer vielfältige Einsatzmöglichkeiten: Digitalisierung und Auswertung von Videoaufnahmen, einfache biomechanische Analysen oder Phasenanalysen anhand von animierten Bildreihen können das Bewegungsverständnis deutlich verbessern. Allerdings ist dazu auch ein entsprechend ausgestatteter Computerraum erforderlich.

Zusätzlich kann es in Oberstufenkursen vorteilhaft sein, wenn man über das Internet auch Material- oder Aufgabenpools anlegt, die von den einzelnen Kursteilnehmern abgerufen werden können. Entweder auf einer Kurs-Homepage (Beispiel: www.sportunterricht.de/sek2/kursdober) oder auf einer eigens eingerichteten Arbeitsumgebung wie sie von Lehrer-online/L.O.-net (www.lo-net.de) angeboten wird.

Dort können z. B. eigene passwortgeschützte „Klassenräume“ für einen Kurs eingerichtet werden. Lehrer und Schüler können Materialien einstellen und abrufen oder auch direkt kommunizieren.

Umfangreiche Materialien zur Sporttheorie, die sowohl in Leistungs- als auch Grundkursen der Sekundarstufe II eingesetzt werden können (Bewegungslehre, Trainingslehre, Sportsoziologie, Sportpsychologie etc.) sind unter www.sportunterricht.de/lksport zu finden.

Leider fehlt das Moment der Qualitätssicherung im Internet nahezu vollständig. Vor allem dann, wenn Schüler selbstständig nach Informationen suchen, kann es problematisch werden. Aufgabe der Lehrenden muss es deshalb sein, zu einem kritischen Umgang mit dem Medium anzuleiten.

8. Weitere Einsatzmöglichkeiten

Der Computer hat noch viele weitere Einsatzmöglichkeiten im Sportunterricht und Schulsport:

Die Auswertung der Bundesjugendspiele mit entsprechender Software, die Erstellung von Urkunden und Arbeitsblättern, schnelle Sortierung und Auswertung von



Gegebenenfalls kann ein nicht am Unterricht teilnehmender Schüler als Berater eingesetzt werden, der auch darauf achtet, dass der Computer nicht beschädigt wird.

Mannschafts- bzw. Ergebnislisten, Verwaltung von Turniersystemen, Erfassung und Auswertung von Trainings- und Belastungsdaten (z.B. von Pulsuhren) seien hier nur als sinnvolle Anwendungsmöglichkeiten genannt.

Ausblick

Auch wenn die Neuen Medien verstärkt ihren Stellenwert im Sportunterricht haben werden, muss ausgewiesen werden, dass sie Bestandteil eines Unterrichts sind, der die Freude an der Bewegung fördert, Bewegungskönnen vermittelt und so die Teilnahme an der Sport-, Spiel-, Körper- und Bewegungskultur ermöglicht. Vielfältiges Bewegen, Entdecken, Probieren, Erfinden und Gestalten sollte immer im Mittelpunkt stehen. Der Computereinsatz kann dies teilweise unterstützen. Entscheidend wird aber sein, inwieweit es uns gelingt, die Kinder und Jugendlichen für nichtvirtuelle Bewegungswelten zu gewinnen.

Anschrift des Verfassers:

Rolf Dober
Philippsbergstraße 14
65195 Wiesbaden
E-Mail: dober@lehrer-online.de
www.dober.de