

SPORTSPIEL IN DER GRUNDSCHULE: ZUR VERMITTLUNG VON SPIELFÄHIGKEIT MITHILFE VON DIGITAL-GESTÜTZTEN LEHR-/LERNPROZESSEN



CODIP

LEUPHANA
UNIVERSITÄT LÜNEBURG



AUSGANGSLAGE:

Das Interesse an konkreten Unterrichtsideen zum Einsatz digitaler Medien im Sportunterricht steigt seit Jahren. Auf einer allgemeinen, bildungspolitischen Ebene wird die Entwicklung in der Schule durch diverse Positionspapiere, Dokumente und fächerübergreifende, didaktische Empfehlungen zur Bildung in der digitalen Welt vorangetrieben (u.a. KMK, 2016). Das wiederum führt zu einem Umdenken in den jeweiligen Fachdidaktiken, sodass in den letzten Jahren auch speziell für den Sportunterricht vermehrt Praxisempfehlungen in der Literatur zu finden sind (z.B. Casey, Goodyear & Armour, 2016).

Das geplante Promotionsvorhaben wird auf Grundlage des ganzheitlichen Vermittlungsansatzes des Teaching Games for Understanding (TGfU) geplant und umgesetzt. Das TGfU ist eine international diskutierte spielbasierte Methode, die erstmals von Bunker und Thorpe als Gegensatz zum traditionellen Techniklernen vorgestellt wurde (Bunker & Thorpe, 1982). Jegliche didaktischen Begründungen sowie methodische Entscheidungen in diesem Ansatz stellen die Entwicklung von Spielfähigkeit in den Mittelpunkt. Durch Reflexionsgespräche werden die Schüler*innen auf die wesentlichen Unterrichtsinhalte aufmerksam und sind aktiv am Unterrichtsprozess beteiligt.

FORSCHUNGSFRAGEN:

Inwieweit unterstützt der Einsatz digitaler Medien die Vermittlung von Spielfähigkeit im Grundschulsport?

- Welche Potentiale und Herausforderungen bietet der Einsatz von digitalen Medien bei der Sportspielvermittlung?
- Wie erleben und deuten Schüler*innen und Lehrkräfte die digital-gestützte Sportspielvermittlung?



STUDIENDESIGN:

In sechs 4. Klassen wird über den Zeitraum von vier Wochen (acht Schulstunden) eine Unterrichtseinheit zum Thema Fußball nach der fachdidaktischen Leitidee des Erziehenden Sportunterrichts und der Methode des TGfU durchgeführt. Zusätzlich werden zwei Stunden Medienpädagogik im Vorfeld des Sportunterrichts durchgeführt. Die Unterrichtseinheit wurde mit Wissenschaftler*innen der Sportpädagogik und Sportdidaktik sowie Sportlehrkräften gemeinsam entwickelt, wird in der Praxis erprobt und ggf. adaptiert. Während der Einheit nehmen sich die Schüler*innen gegenseitig per Tablet und mit einer App auf und taggen Spielsituationen nach vorher festgelegten Kriterien. Die Sequenzen werden in Reflexionsphasen gemeinsam angesehen und besprochen. Datenerhebung (leitfadengestützte Interviews) und -analyse erfolgen anhand der Grounded-Theory-Methodologie (Strauss & Corbin, 1996) und es wird ein vorläufiges Kategoriensystem entwickelt. Auf Grundlage der ersten Untersuchung soll zu einem späteren Zeitpunkt (Sommer 2022) eine zweite Erhebung stattfinden. Diese ist ebenfalls über mehrere Unterrichtsstunden geplant und soll auch in sechs Hamburger Grundschulklassen stattfinden. Bei der Auswertung werden die Kategorien der ersten Erhebung erhärtet und ein finales Kategoriensystem entwickelt.

→ HENRIKE DIEKHOFF, diekhoff@leuphana.de

PROF. DR., JESSICA SÜBENBACH, suessenb@leuphana.de

DR. STEFFEN GREVE, steffen.greve@leuphana.de

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

CODIP wird im Rahmen der gemeinsamen „Qualitätsoffensive Lehrerbildung“ von Bund und Ländern aus Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung gefördert.

Literatur:

- Bunker, D., & Thorpe, R., (1982). A model for the teaching of games in secondary schools. *Bulletin of Physical Education*, 18(1), 5-8.
- Casey, A., Goodyear, V.A., & Armour, K.M. (2016). *Digital technologies and learning in physical education: Pedagogical cases*. London: Routledge
- Kultusministerkonferenz [KMK] (2016). Bildung in der digitalen Welt. Zugriff am 09.04.2021 unter https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen_beschluesse/2016/2016_12_08-Bildung-in-der-digitalen-Welt.pdf
- Strauss, A. & Corbin, M. (1996). *Grounded Theory: Grundlagen qualitativer Sozialforschung*. Weinheim: Beltz.