

Digitale Souveränität im Sportunterricht der digitalen Welt

Themenschwerpunkte für Fortbildungen von Sportlehrkräften

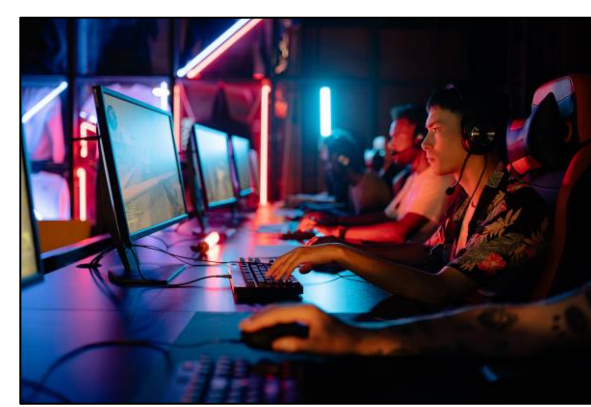
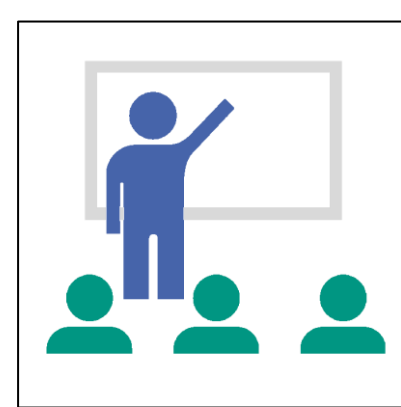
Pierre Meinokat¹, Carolin Knoke¹, Moritz Mödinger¹, Philipp Rosendahl¹, Alexander Woll¹, Ingo Wagner²

¹ Karlsruher Institut für Technologie, Karlsruhe, Germany | ² Albert-Ludwigs-Universität, Freiburg, Germany



Classroom Management & Unterrichtsstörungen

- Sportunterricht profitiert von guter Struktur & Organisation – digitale Medien können hier helfen^{A,B,C}
- Digitale Bestandteile von Sportunterricht eröffnen sowohl Potenziale zum Umgang mit als auch Gefahren für Unterrichtsstörungen^{A,D}
- Digitalbasierte Phänomene wie Gamification^E & E-Sport^F werden durch ihre Nähe zum Sport und ihre steigende Relevanz immer wichtiger



Kontakt:
Pierre Meinokat

➔ Mehrwert für den Unterricht:

Sport & Digitalisierung müssen nicht gegeneinander arbeiten – Potenziale sollten genutzt werden, um Sportunterricht effektiver, motivierender und nachhaltiger zu gestalten

➔ Ziele der Fortbildung:

Möglichkeiten der Digitalisierung für den Schulsport aufzeigen, Sensibilisierung für das Thema vor dem Hintergrund der Optimierung des Lehr-/Lernerfolgs

Digitalbasierte Gesundheitsförderung im Sportunterricht

- Einsatz digitaler Medien im Sportunterricht kann die Lehr-/Lernprozesse unterstützen und optimieren^K
- Sportlehrkräfte können bereitgestellte Informationen zur Gesundheitsförderung der Schüler:innen anwenden^L
- Digitale Medien im Sportunterricht zur Steigerung der Schüler:innen Motivation und Erhöhung der körperlichen Aktivität^M

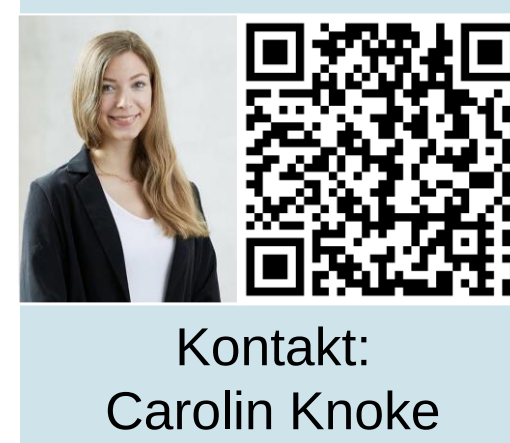


➔ Mehrwert für den Unterricht:

Chancen von digitalen Gesundheitstechnologien im Sportunterricht nutzen und die Gesundheit der Schüler:innen fördern

➔ Ziele der Fortbildung:

Sportlehrkräften Informationen über die Nutzung digitaler Medien zur Gesundheitsförderung der Schüler:innen im Sportunterricht zur Verfügung stellen



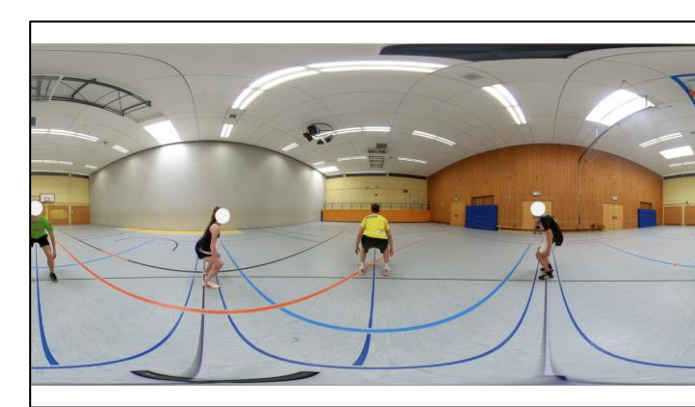
Kontakt:
Carolin Knoke



Kontakt:
Moritz Mödinger

360°-Video Technologie

- 360°-Videos erweitern die bereits etablierten Lehr-/Lernpotenziale der herkömmlichen Videotechnologie^G
- 360°-Videos, als Bindeglied zwischen Videotechnologie und Virtual Reality, ermöglichen den niederschweligen Einstieg in immersive Lehr-/Lernprozesse^H
- 360°-Videotechnologie bietet kostengünstige Gestaltungsmöglichkeiten für immersive und mehrperspektivische Lehr-/Lernprozesse^I



➔ Mehrwert für den Unterricht:

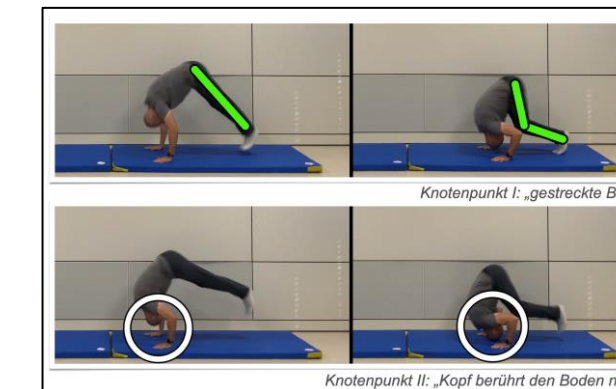
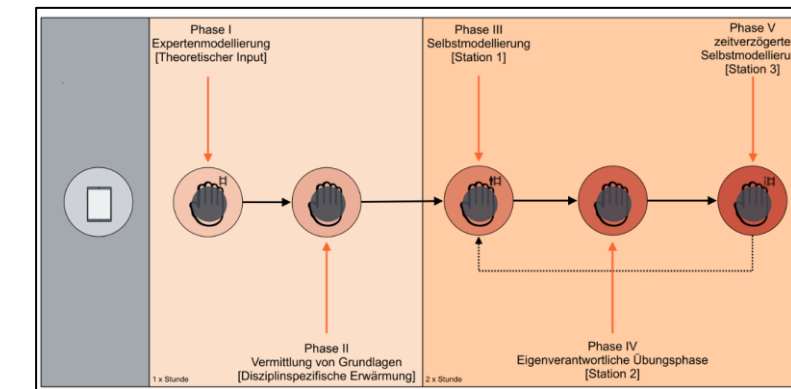
Großes Potenzial in 360°-Videos als zukünftiges Lehr-/Lernmedium und Trainingsinstrument^J

➔ Ziele der Fortbildung:

Informieren und Motivieren, Sportlehrkräfte an immersive Lehr-/Lernprozesse heranzuführen und im Umgang und Gestaltung fortbilden

Videofeedback

- Feedback unter Zuhilfenahme von Videos kann motorisches Lernen fördern^N
- Videofeedback besitzt das Potenzial, Lernen auf pädagogisch-psychologischer Ebene positiv zu beeinflussen^D
- Visuelles Feedback ermöglicht den Schüler:innen mehrkanaliges Lernen^{D,N,O}



➔ Mehrwert für den Unterricht:

Erweiterung des methodischen Repertoires zur Gestaltung von Sportunterricht^O

➔ Ziele der Fortbildung:

Verschiedene Einsatzmöglichkeiten digitaler Medien für den Sportunterricht kennenlernen^D und einen niederschweligen Einsatz videogestützten Feedbacks anbahnen^O

GEFÖRDERT VOM