

Digitalisierung in der Lehrkräftebildung – Vernetzt in die Zukunft



Das Forschungszentrum für Schulsport und den Sport von Kindern und Jugendlichen (FoSS) arbeitet bundesweit eng mit verschiedenen Bildungspartnern zusammen. Langjährige oder kurzzeitige Projekte werden mit Kultusministerien, Bildungsministerien, der Staatskanzlei, dem Zentrum für Schulqualität und Lehrerbildung (ZSL), den Landesinstituten für Schulsport, der Aufsichts- und Dienstleistungsdirektion (ADD), den Regierungspräsidien, Seminaren und den Zentren für Lehrerbildung (ZLB) durchgeführt. Gemeinsam setzen sie sich dafür ein, Lehrkräfte fit für den digitalen Wandel zu machen und Schülerinnen und Schülern die Kompetenzen zu vermitteln, die sie für eine digital geprägte Zukunft benötigen – im Sport und darüber hinaus.

Mödinger, M.^{1,2,3,7,8}, Knoke, C.^{2,3}, Hanssen-Doose, A.^{1,6}, Rosendahl, P.⁴, Scharenberg, S.^{1,2}, Schittkowski, B.^{1,2,3}, Woll, A.^{1,2}, Weislogel, Y.⁵

- 1 Forschungszentrum für den Schulsport und den Sport von Kindern und Jugendlichen (FoSS)
- 2 Institut für Sport und Sportwissenschaft (IfSS)
- 3 Institut für Schulpädagogik und Didaktik (ISD)
- 4 Württembergischer Landessportbund (WLSB)
- 5 Gymnasium Überlingen
- 6 Pädagogische Hochschule Karlsruhe
- 7 Seminar für Aus- und Fortbildung der Lehrkräfte Heilbronn
- 8 Zentrum für Schulqualität und Lehrerbildung (ZSL)

digiLAB



Sportlehrkräfte stehen vor Herausforderungen wie der biomechanischen Analyse sportlicher Bewegungen, die besonders in der gymnasialen Oberstufe wichtig ist. Viele Schülerinnen und Schüler haben jedoch Schwierigkeiten, physikalische Größen wie Kraft-Zeit-Verläufe zu verstehen, da ihnen grundlegende Vorstellungen fehlen.

Zudem sind Lerngruppen oft heterogen, und die begrenzte Bewegungszeit erschwert das Erlernen neuer sportlicher Fertigkeiten. Lehrkräfte können nicht immer alle Bewegungen perfekt vorführen, was die Vermittlung komplexer Abläufe zusätzlich erschwert.

Das Projekt zielt darauf ab, digitale Lösungen zu entwickeln, die mechanische Größen visualisieren und motorische Lernprozesse fördern. Diese Ansätze unterstützen Lehrkräfte und machen den Sportunterricht moderner und effektiver.



SportZens



SportZens ist eine speziell für den Sportunterricht entwickelte App, die es Lehrpersonen ermöglicht, ihren Unterricht digital zu organisieren. Klassen, Noten, Fehlzeiten und Teams werden digital verwaltet und somit der Papieraufwand minimiert. Durch eine intuitive Navigation wird der Unterrichtsalltag wesentlich erleichtert und es bleibt mehr Zeit für den eigentlichen Unterricht.



SchulsportApp BW



Die SchulsportApp BW wurde in Kooperation mit dem Kultusministerium Baden-Württemberg und dem Zentrum für Lehrerbildung (ZSL) entwickelt. Ihr Hauptziel ist die Visualisierung der Anforderungen des Abiturs in Baden-Württemberg für alle acht Kernsportarten sowie die Bereitstellung von Bewegungsanalysen zentraler Bewegungsabläufe. Die App bietet alle prüfungsrelevanten Inhalte als interaktive Videos an, die mit Bewegungshinweisen angereichert sind.



DigiMot

Motoriktests ermöglichen Aussagen zu Ist-Stand und Veränderungen der motorischen Leistungsfähigkeit von Schülerinnen und Schülern im Kontext des Schulsports. Mit DigiMot wurde ein digitaler sportmotorischer Test entwickelt und validiert, der aus Testaufgaben des MoMo-Testprofils besteht („Seitliches Hin- und Herspringen“, „Sit-ups“, „Liegestütz“ und „Rumpfbeuge“) und unter dem oberstehenden QR-Code zur Verfügung steht. Dieser „pandemietaugliche“ Test lässt eine zeitlich und räumlich flexible Testsituation zu, da die Erfassung über ein datenschutzkonformes Videomeetingformat stattfindet.



Turnlehrer@school



Wie auch die Turnlehrer@home wurde diese App in Zusammenarbeit mit dem Forschungszentrum für den Schulsport und den Sport von Kindern und Jugendlichen (FoSS) entwickelt. Sie konzentriert sich auf das didaktische und methodische Erlernen von Turnelementen in der Schule. Die App ist in einen Grundschulbereich und einen Sekundarbereich unterteilt und bietet über 800 Videos zu verschiedenen Turnelementen sowie über 1500 Bewegungshinweise. Eine Ausweitung der Inhalte auf das Setting „Vereinsport“ ist in Planung.



Turnlehrer@home



Diese App Turnlehrer@home wurde in Kooperation mit dem Forschungszentrum für den Schulsport und den Sport von Kindern und Jugendlichen (FoSS) entwickelt. Ihr Ziel ist es, Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit zu geben, turnerische Fähigkeiten zu Hause zu erwerben oder Inhalte des Sportunterrichts zu Hause zu vertiefen.



KuMuS-ProNeD



Die Fort- und Weiterbildung von Lehrkräften gilt als eine der zentralen Herausforderungen der digitalen Transformation im Schulwesen. Um diesem Anspruch gerecht zu werden, bedarf es einer engen Zusammenarbeit verschiedener Akteursgruppen. Finanziert durch die Europäische Union – NextGenerationEU und das Bundesministerium für Bildung und Forschung, hat der Kompetenzverbund lernen:digital das Ziel, den Dialog zwischen Wissenschaft und Praxis zu fördern und aktiv mitzugestalten. In diesem Rahmen bündeln vier Kompetenzzentren Fachwissen aus über 200 länderübergreifenden Projekten in den Bereichen MINT, Sprachen/Gesellschaft/Wirtschaft, Musik/Kunst/Sport und Schulentwicklung.



lernen:digital
Kompetenzzentrum
Musik/Kunst/Sport