

HINTERGRUND DER STUDIE

Digitalität ist nicht nur Teil der Lebenswelt von Schüler*innen sondern längst auch Teil von Sportkultur. Gleichzeitig soll sie laut Bildungsplan fächerübergreifend in Schule integriert werden. Doch wie wird das im Sportunterricht tatsächlich gesehen und umgesetzt? Genau hier setzt die Studie mit diesen Fragen an:

1.

Wie wird die Leitperspektive "Leben und Lernen in einer digital geprägten Welt" im Fach Sport wahrgenommen?

2.

Welche digitalen Medien werden genutzt & mit welchen didaktischen Funktionen?

3.

Unter welchen Bedingungen werden digitale Elemente als motivierend, sinnvoll oder hemmend erlebt?

THEORETISCHER HINTERGRUND

- Digitale Medien können den Sportunterricht sinnvoll in den Phasen **Vorbereitung, Durchführung und Reflexion** bereichern.
- Besonders relevant** sind Videofeedback, Bewegungsanalyse, Visualisierung, Recherche und Reflexion.^{3,4,5}
- Voraussetzung ist ein **didaktisch durchdachter** und **fachlich sinnstiftender** Einsatz.^{2,5,7}
- Digitalisierung bietet nur dann einen Mehrwert, wenn sie **Lernprozesse unterstützt** und **pädagogisch begründet** ist.^{5,6}
- Eine Schlüsselrolle spielen **Lehrkräftekompetenzen** und geeignete **schulische Bedingungen**.^{3,5,6}

METHODISCHES DESIGN

- Entwicklung des Leitfadens anhand der Literatur und Forschung.
- Durchführung von 4 leitfadengestützten Interviews T1-T4 an einer Stadtteilschule.
- Anonymisierte Transkription und semantische Glättung der Interviews.
- Deduktive Kategorienbildung A-D und Pilotcodierung im Rahmen der strukturierenden qualitativen Inhaltsanalyse nach Mayring.
- Fallübergreifender Vergleich und Verdichtung der Ergebnisse.

T1

erfahren; hohe digitale Affinität; begrenzt durch schulische Technikprobleme; Digitalität vor allem in der Organisation

Stichprobe n = 4



T2

sehr digitaler Alltag - in Schule und im Privaten; umfassende Nutzung schulischer Endgeräte; ausdrücklicher Wunsch nach Ausbau

T3

kurz nach dem Berufseinstieg; kaum digitaler Einsatz im schulischen Kontext; hohe private Nutzung

T4

pragmatischer Zugang zu digitalen Medien; Digitalität als private Entlastung; punktuelle Nutzung - Halleneinsatz ungeeignet

ZENTRALE

ERGEBNISSE



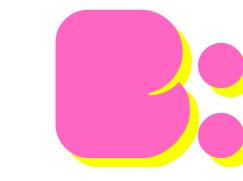
LITERATUR

T2
"So in dem Zusammenhang höre ich das das erste Mal."



Wahrnehmung der Leitperspektive

- Die offizielle Begrifflichkeit ist nicht in allen Fällen präsent.
- Inhaltliche Anschlussstellen werden trotzdem erkannt - etwa Vorbereitung auf digitale Lebenswelten oder medienkritische Reflexion.
- Der Nutzen für das Fach Sport wird jedoch unterschiedlich gewichtet.



Digitale Praxis im Unterricht

- Genannt werden vor allem Planung, Recherche, Visualisierung und punktuelles Feedback.
- In der Sporthalle bleibt der Einsatz meist selektiv; Videos und einfache Apps dominieren.
- Digitale Medien werden vor allem für die Organisation der Lehrkräfte und nur punktuell mit den SuS in der Halle genutzt.

"direkt im Unterricht, vor Ort, sehr selten"

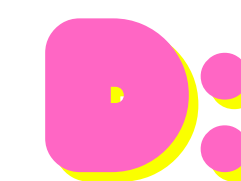
"Es scheitert schon daran, dass viele Smartboards nicht funktionieren"



Motivation, Bewegungslust und Teilhabe

- Digitale Medien können unter bestimmten Arbeits-, Gruppen- und Sicherheitsbedingungen motivieren.
- Besonders plausibel erscheinen den Lehrkräften Video-Feedback, Rechercheaufträge und lebensweltnahe digitale Formate.
- Das Filmen der SuS oder unpassende Settings können zugleich Hemmnisse erzeugen.

T2
"die sind da ganz arg motiviert"



Strukturelle und professionelle Bedingungen

- Nicht Grundskepsis, sondern fehlende Infrastruktur begrenzt die Umsetzung.
- WLAN-Probleme, fehlende Smartboards, kleine Displays, Zeitmangel und Unsicherheit bei Regeln wirken hemmend.
- Fortbildungen und technische Unterstützung gelten als zentrale Gelingensbedingungen.

IMPLIKATIONEN



Lebensweltbezug stärken

Digitalität sollte im Sportunterricht stärker an die **Lebenswelt** der SuS **anknüpfen**. Digitale Medien sollten dabei nicht nur als **Tools** genutzt, sondern auch zur Förderung **sportbezogener Medienkompetenz** eingesetzt werden.



Fortbildungsangebote erweitern

Fortbildungen sollten nicht nur einzelne Tools vorstellen sondern **praxisnahe Unterstützung** im **didaktisierten Umgang** mit digitalen Medien im Sportunterricht bieten.



Hallenspezifisch digitalisieren

Effektiver Medieneinsatz in der Sporthalle braucht **großflächiges WLAN**, **mobile** Endgeräte, **klare** Regeln und **didaktische** Unterstützung.

Digitale Bildung zeigt sich im Fach Sport aus Lehrkräfteperspektive vor allem in konkreten Praxisformen wie Planung, Visualisierung, Recherche und Feedback. Als gewinnbringend wird sie vor allem dann erlebt, wenn digitale Tools didaktisch umgesetzt werden & verlässliche Rahmenbedingungen gegeben sind.