



schulinternes Mediacurriculum Sport



1. **Aufgaben und Ziele des Unterrichtsfaches Sport**
 - 1.1. Ziele und Grundsätze der Unterrichtsgestaltung
 - 1.2. Beitrag des Faches Sport zur digitalen Kompetenzentwicklung (allgemein)
 - 1.3. Beitrag des Faches Sport zur digitalen Kompetenzentwicklung (KMK-spezifisch)
 - 1.4. Pädagogische Perspektiven

2. **Kompetenzen und Standards im Fach Sport**
 - 2.1 Methodenkompetenz
 - 2.2 Selbstkompetenz
 - 2.3 Sozialkompetenz
 - 2.4 Sachkompetenz

3. **Verbindliche Themen und Inhalte**
 - 3.1 Bewegungsfeld „Spielen“
 - 3.2 Bewegungsfeld „Schwimmen, Tauchen, Wasserspringen“
 - 3.3 Bewegungsfeld „Turnen und Bewegungskünste“
 - 3.4 Bewegungsfeld „Gymnastisches und tänzerisches Bewegen“
 - 3.5 Bewegungsfeld „Laufen, Springen, Werfen“
 - 3.6 Bewegungsfeld „Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten“
 - 3.7 Bewegungsfeld „Kämpfen“

4. **Digitale Apps zum Einsatz im Sportunterricht**

1 Aufgaben und Ziele des Unterrichtsfaches Sport

1.1 Ziele und Grundsätze der Unterrichtsgestaltung

Im Mittelpunkt des Unterrichtsfaches Sport steht eine körperlich-sportliche Grundbildung die durch die Kompetenzentwicklung der Schülerinnen und Schüler, Bewegen und Handeln (Sachkompetenz), Reflektieren und Urteilen (Selbstkompetenz), Interagieren (Sozialkompetenz) und Methoden anwenden (Methodenkompetenz) bestimmt ist. Die Kompetenzentwicklung erfolgt in den Bewegungsfeldern, die durch die Fachkonferenz Sport auf der Grundlage des Kerncurriculums für die Schulformane des Sekundarbereichs I (Schuljahrgänge 5 – 10) pro Klassenstufe festgelegt wurden (s. Unterrichtsorganisation). Es wird bei den Schülerinnen und Schülern eine Kompetenzentwicklung angestrebt, die den Zielen und Qualifikationserwartungen gemäß Kerncurriculum entsprechen.

Im Vergleich zu anderen Bildungsbereichen der Schule liegt die Spezifika des Faches Sport in einer einzigartigen inhaltlichen Ausprägung als Bewegungsfach mit speziellen Beanspruchungs- und Belastungsformen sowie seiner durchgängig ausgeprägten methodisch-organisationalen Offenheit in der praktischen Durchführung in Sporthallen, auf Sportplätzen, in Schwimmbädern usw. Dabei bilden Wetteifer und Wettbewerbe, geregeltes kompetitives Verhalten im Kontext von Siegen und Niederlagen, vielfältige Bewegungen mit Körperkontakt an und mit Geräten, taktisches Bewegungsverhalten und Fouls sowie eine ausgeprägte Emotionalität zentrale Merkmale des Sportunterrichts. Diese Besonderheit bringt verschiedene Prämissen mit sich, wenn bspw. digitale Medien nicht nur als Mittel und Medium im Sportunterricht zum Einsatz kommen, sondern fachdidaktisch und inhaltlich sinnvoll als Ziel diskutiert werden sollen.

Für alle Schülerinnen und Schüler ist die Teilnahme am Sportunterricht verbindlich. Vom Sportunterricht befreite Schülerinnen und Schüler sind in helfenden und unterstützenden Aufgabenstellungen durch den unterrichtenden Fachlehrer einzusetzen. Eine Befreiung vom Sportunterricht ist vor Unterrichtsbeginn durch die Schülerin oder den Schüler mit einem ärztlichen Attest, einer schriftlichen Entschuldigung der Eltern oder durch ein persönliches Gespräch mit plausibler Begründung über die Nichtteilnahme zu erklären. In letzterem Fall liegt die Entscheidung zur Befreiung oder Teilbefreiung beim unterrichtenden Fachlehrer.

1.2 Beitrag des Faches Sport zur digitalen Kompetenzentwicklung (allgemein)

Informieren	Kommunizieren	Präsentieren	Produzieren	Analysieren	Reflektieren
<p>Die SuS können Informationen aus Medien entnehmen und in Bewegungshandlungen umsetzen.</p> <p>Die SuS können Informationen von Bewegungsbeschreibungen entnehmen und ihre sport- und bewegungsbezogenen Handlungen planen und ausführen.</p> <p>Die SuS können die Seriosität und fachliche Relevanz von Informationen in verschiedenen Medien bewerten und/ hinterfragen</p>	<p>Sport im Familien- und Freundeskreises untersuchen und Einflüsse auf die eigene Person beschreiben.</p> <p>SuS können Wertvorstellungen von Meinungen, Aussagen oder Emotionen unterscheiden.</p> <p>SuS können wesentliche Informationen aus Medien und Bewegungsbeschreibungen entnehmen, anderen vermitteln und diese in Bewegungshandlungen umsetzen</p>	<p>Die SuS präsentieren einzeln oder in der Gruppe eine selbst entwickelte Kür an einer vorgegebenen Geräteauswahl bzw. ein auf Körperspannung und Balance beruhendes Kunststück.</p> <p>SuS können eine Bewegungsfolge nach einem Rhythmus mit einem Partner oder in der Gruppe gestalten und präsentieren</p>	<p>SuS können Bewegungsfolgen mit Elementen unterschiedlicher Elementegruppen unter Anleitung gestalten und präsentieren.</p> <p>Die SuS filmen Bewegungsabläufe mit dem Handy, Smartphone oder Tablet und stellen Videosequenzen für die Analyse her.</p> <p>SuS können digitale Medien bei der Gestaltung von Bewegungsfolgen gezielt einsetzen.</p>	<p>Die SuS können themenbezogenen zu sportlichen Anlässen in verschiedenen Quellen recherchieren.</p> <p>Die SuS analysieren ihre individuellen Leistungen im Hinblick auf die Bewegungsausführungen.</p> <p>SuS filmen Bewegungsabläufe z.B. beim Hochsprung und analysieren ihre eigenen sportlichen Bewegungsabläufe.</p> <p>SuS nutzen Bildreihen und Animationen zur Bewegungsanalyse und -beschreibung</p>	<p>SuS können unterschiedliche Zugangsmöglichkeiten zu Sport und Bewegung erkennen und eigene Zugänge einordnen sowie kriteriengeleitet hinterfragen.</p> <p>Auf der Grundlage von Reflexionen können die SuS Bewegungsabläufe gezielt wahrnehmen, auswerten und gegebenenfalls Korrekturen vornehmen.</p> <p>Die SuS reflektieren Bewegungshandlungen der Partnerin/des Partners und schätzen Kampfsituationen richtig ein.</p> <p>Beim Herunter- und Hochladen von Musik, Videos und Animationen für die Gestaltung von Bewegungsfolgen beachten die SuS die Grundlagen des Urheber- und Persönlichkeitsrechts.</p>

1.3 Beitrag des Faches Sport zur digitalen Kompetenzentwicklung (KMK-spezifisch)

Erwartete Kompetenzen	Am Ende von Schuljahr 6	Am Ende von Schuljahr 8	Am Ende von Schuljahr 10
Kompetenzbereich 1: Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren			
1.1 Suchen und Filtern	1.1.1 Arbeits- und Suchinteressen klären und festlegen 1.1.2 Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln 1.1.3 in verschiedenen digitalen Umgebungen suchen 1.1.4 relevante Quellen identifizieren und zusammenführen		
	SuS können in digitalen Umgebungen angeleitet (Ideen, Anregungen, Musik etc.) recherchieren	SuS können in digitalen Umgebungen selbstständig themenorientiert und zielgerichtet (Ideen, Anregungen, Musik etc.) recherchieren	
1.2 Auswerten und Bewerten	1.2.1 Informationen und Daten analysieren, interpretieren und kritisch bewerten 1.2.2 Informationsquellen analysieren und kritisch bewerten		
	SuS können Umfang bzw. Intensität sportlicher Betätigung digital erfassen	SuS können über digitale Werkzeuge Potentiale im Bereich der konditionellen Fähigkeiten aufzeigen, Fortschritte dokumentieren sowie	SuS können Umfang bzw. Intensität sportlicher Betätigung mittels digitaler Geräte erfassen, beurteilen und bewerten
	SuS können Belastungsparameter (Strecke, Zeit, Intensität, Kalorien etc.) über digitale Endgeräte erfassen und vergleichbar machen	Handlungsalternativen ableiten und umsetzen	
→ Eigenschaften und Funktionsweisen digitaler Endgeräte → digitale Aufnahme- bzw. Messverfahren → Hilfe und Lösungsstrategien bei der Bewältigung technischer Herausforderungen			
1.3 Speichern und Abrufen	1.3.1 Informationen und Daten abrufen, sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen 1.3.2 Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren		
Erwartete Kompetenzen	Am Ende von Schuljahr 6	Am Ende von Schuljahr 8	Am Ende von Schuljahr 10
Kompetenzbereich 2: Kommunizieren und Kooperieren			

2.1 Interagieren (Nutzung digitaler Kommunikationsmittel)	2.1.1 mit Hilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten kommunizieren 2.1.2 digitale Kommunikationsmöglichkeiten zielgerichtet und situationsgerecht auswählen
2.2 Teilen	2.2.1 Dateien, Informationen und Links teilen 2.2.2 Referenzierungspraxis beherrschen (Quellenangaben)
2.3 Zusammenarbeiten (gemeinsames Arbeiten an einem digitalen Produkt)	2.3.1 digitale Werkzeuge für die Zusammenarbeit bei der Zusammenführung von Informationen, Daten und Ressourcen nutzen 2.3.2 digitale Werkzeuge bei der gemeinsamen Erarbeitung von Dokumenten nutzen
2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten (Netiquette)	2.4.1 Verhaltensregeln bei digitaler Interaktion und Kooperation kennen und anwenden 2.4.2 Kommunikation der jeweiligen Umgebung anpassen 2.4.3 Ethische Prinzipien bei der Kommunikation kennen und berücksichtigen 2.4.4 Kulturelle Vielfalt in digitalen Umgebungen berücksichtigen SuS können digital visualisierte Ergebnisse angemessen kommentieren, beim Teilen bzw. Weiterverarbeiten der Ergebnisse Bloßstellungen vermeiden (z.B. Kleidung, Bewegungsformen, Körperlichkeit) und auf Reaktionen zu eigenen Leistungen sachgerecht reagieren
2.5 An der Gesellschaft aktiv teilhaben	2.5.1 öffentliche und private Dienste nutzen 2.5.2 Medienerfahrungen weitergeben und in kommunikative Prozesse einbringen 2.5.3 als selbstbestimmter Bürger aktiv an der Gesellschaft teilhaben

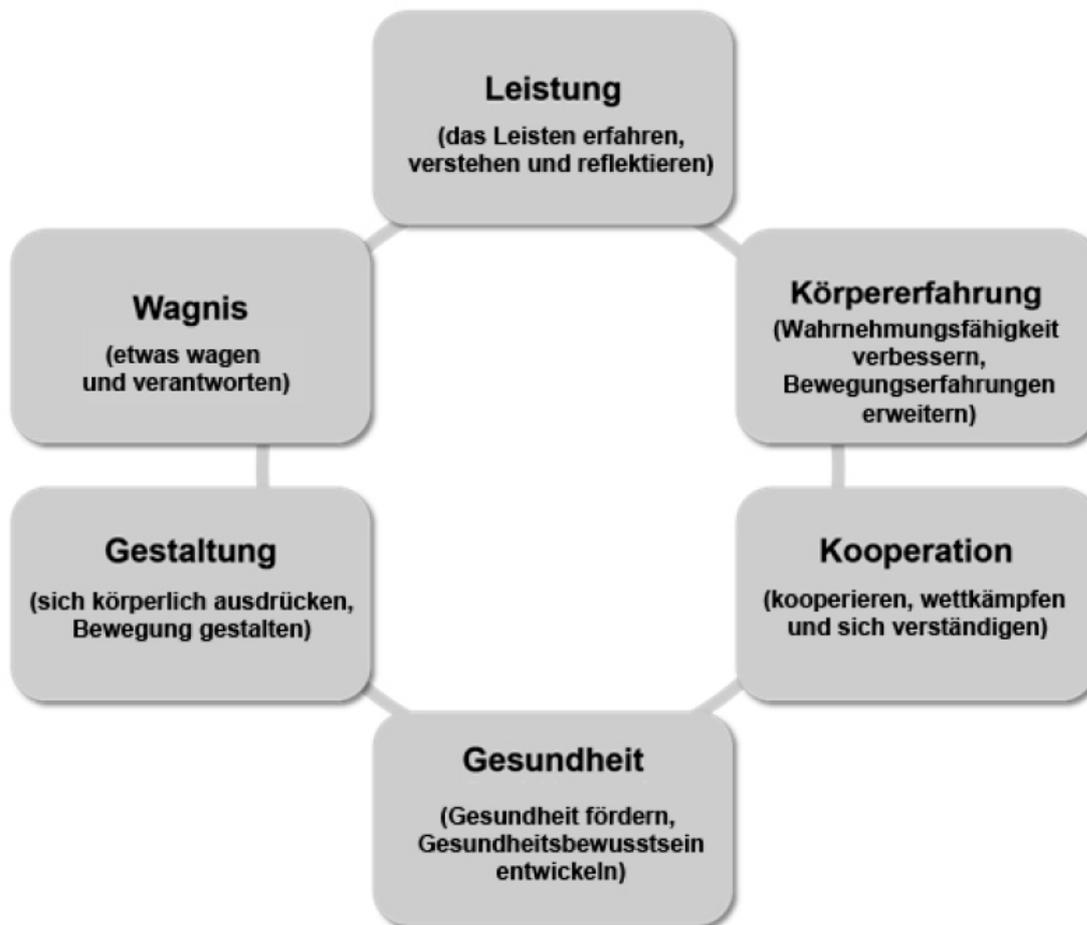
<i>Erwartete Kompetenzen</i>	Am Ende von Schuljahr 6	Am Ende von Schuljahr 8	Am Ende von Schuljahr 10
Kompetenzbereich 3: Produzieren und Präsentieren			
3.1/3.2 Entwickeln und Produzieren/ Weiterverarbeiten und Integrieren	3.1.1 mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden 3.1.2 eine Produktion planen und in verschiedenen Formaten gestalten, präsentieren, veröffentlichen oder teilen		
	3.2.1 Inhalte in verschiedenen Formaten bearbeiten, zusammenführen, präsentieren und veröffentlichen oder teilen 3.2.2 Informationen, Inhalte und vorhandene digitale Produkte weiterverarbeiten und in bestehendes Wissen integrieren		
		SuS können sportliche Darbietungen in verschiedenen Formaten digital bearbeiten, auswählen, zusammenführen, zur Verfügung stellen → Gestaltungskriterien für Videoproduktionen: Musik, Aufstellungsformen, Kameraeinstellungen, Kameraperspektive (ab Sjg. 8)	
3.3 Rechtliche Vorgaben beachten	3.3.1 Bedeutung von Urheberrecht und geistigem Eigentum kennen 3.3.2 Urheber und Nutzungsrechte (Lizenzen) bei eigenen und fremden Werken berücksichtigen 3.3.3 Persönlichkeitsrechte beachten		

Erwartete Kompetenzen	Am Ende von Schuljahr 6	Am Ende von Schuljahr 8	Am Ende von Schuljahr 10
Kompetenzbereich 4: Schützen und sicher Agieren			
4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren	4.1.1 Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen, reflektieren und berücksichtigen 4.1.2 Strategien zum Schutz entwickeln und anwenden		
	→ SuS können Gefahren in digitalen Umgebungen sowie Regeln des sicheren Umgangs mit eigenen Daten (z.B. Videoaufzeichnungen von eigenen Bewegungen) benennen → SuS können Potentiale und Risiken des Umgangs mit digitalen Medien benennen und soziale Folgen des unkontrollierten Umgangs mit digitalen Medien (virtuelle Welt vs. Realität) beurteilen		
4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen	4.2.1 Maßnahmen für Datensicherheit und Datenmissbrauch berücksichtigen 4.2.2 Privatsphäre in digitalen Umgebungen durch geeignete Maßnahmen schützen 4.2.3 Sicherheitseinstellungen ständig aktualisieren 4.2.4 Jugendschutz- und Verbraucherschutzmaßnahmen berücksichtigen		
	SuS kennen die Bedeutung des Rechts am eigenen Bild → Anwendung eigener Bilder unter Berücksichtigung des persönlichen Rechts und Schutz der eigenen Identität.	SuS können sportliche Darbietungen in verschiedenen Formaten digital bearbeiten, auswählen, zusammenführen, zur Verfügung stellen und dabei persönliche Daten und Privatsphäre in digitalen Umgebungen schützen → Gefahren in digitalen Umgebungen, Regeln des sicheren Umgangs → Potentiale und Risiken des Umgangs mit digitalen Medien, soziale Folgen unkontrollierten Umgangs mit digitalen Medien (virtuelle Welt vs. Realität) → Recht an personenbezogenen Daten, Datenschutz → Rechte von Personen	
4.3 Gesundheit schützen	4.3.1 Suchtgefahren vermeiden, sich selbst und andere vor möglichen Gefahren schützen 4.3.2 digitale Technologien gesundheitsbewusst nutzen 4.3.3 digitale Technologien für soziales Wohlergehen und Eingliederung nutzen		
	SuS können digitale Medien und Werkzeuge gesundheitsbewusst nutzen und dabei den Anteil der eigenen Mediennutzung an der Freizeitgestaltung reflektieren E-Sport?!	SuS können Potentiale und Risiken des Umganges mit digitalen Medien und Werkzeugen für die Gesunderhaltung des Körpers und das soziale Wohlergehen analysieren und im Hinblick auf die persönliche Lebensführung reflektieren	
		SuS können über digitale Quellen legale von illegalen leistungsbeeinflussenden Substanzen unterscheiden, ihren Gebrauch kritisch reflektieren und natürliche Leistungsgrenzen anerkennen	
4.4 Natur und Umwelt	4.4.1 Umweltauswirkungen digitaler Technologien berücksichtigen		

<i>Erwartete Kompetenzen</i>	Am Ende von Schuljahr 6	Am Ende von Schuljahr 8	Am Ende von Schuljahr 10
Kompetenzbereich 5: Problemlösen und Handeln			
5.1 Technische Probleme lösen	5.1.1 Anforderungen an digitale Umgebungen formulieren 5.1.2 technische Probleme identifizieren 5.1.3 Bedarfe für Lösungen ermitteln und Lösungen finden bzw. Lösungsstrategien entwickeln		
5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen (fachspezifische Nutzung digitaler Werkzeuge)	5.2.1 eine Vielzahl von digitalen Werkzeugen kennen und kreativ anwenden 5.2.2 Anforderungen an digitale Werkzeuge formulieren 5.2.3 passende Werkzeuge zur Lösung identifizieren 5.2.4 digitale Umgebungen und Werkzeuge zum persönlichen Gebrauch anpassen		
	SuS können einfache taktische Verhaltensweisen auch digital visualisieren und umsetzen	SuS können komplexe taktische Verhaltensweisen auch digital visualisieren und umsetzen	SuS können komplexe taktische Verhaltensweisen auch digital visualisieren und umsetzen sowie unterschiedliche Positionen im Spiel einnehmen
	SuS können Technikmerkmale komplexer Bewegungsabläufe bzw. Übungsverbindungen digital erfassen, auswerten und zur Bewegungssteuerung bzw. -analyse anwenden		
	SuS können Bewegungshandlungen digital erfassen und aufgabenbezogen nutzen und auswerten	SuS können biomechanische Abläufe mit dem Tablet sichtbar machen (s. Beitrag Wartini)	
5.3 Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen	5.3.1 eigene Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge erkennen und Strategien zur Beseitigung entwickeln 5.3.2 eigene Strategien zur Problemlösung mit anderen teilen		
5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen	5.4.1 effektive digitale Lernmöglichkeiten finden, bewerten und nutzen 5.4.2 persönliches System von vernetzten digitalen Lernressourcen selbst organisieren		
	SuS können eigene Lernvideos (z.B. Tanz) produzieren, kriteriengeleitet bewerten und zum Erlernen neuer Fertigkeiten nutzen		
5.5 Algorithmen erkennen und formulieren	5.5.1 Funktionsweisen und grundlegende Prinzipien der digitalen Welt kennen und verstehen 5.5.2 algorithmische Strukturen in genutzten digitalen Tools erkennen und formulieren 5.5.3 eine strukturierte, algorithmische Sequenz zur Lösung eines Problems planen und verwenden		

<i>Erwartete Kompetenzen</i>	Am Ende von Schuljahr 6	Am Ende von Schuljahr 8	Am Ende von Schuljahr 10
Kompetenzbereich 6: Analysieren und Reflektieren			
6.1 Medien analysieren und bewerten	6.1.1 Gestaltungsmittel von digitalen Medienangeboten kennen und bewerten		
	6.1.2 Interessengeleitete Setzung, Verbreitung und Dominanz von Themen in digitalen Umgebungen erkennen und beurteilen		
	6.1.3 Wirkungen von Medien in der digitalen Welt (z.B. mediale Konstrukte, Stars, Idole, Computerspiele und mediale Gewaltdarstellungen) analysieren und konstruktiv damit umgehen		
	SuS können die Bedeutung von persönlichen oder medialen Vorbildern für eigene sportliche Interessen und Bedürfnisse präsentieren und anderen vermitteln		
6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren	6.2.1 Vielfalt der digitalen Medienlandschaft kennen		
		SuS können über digitale Quellen legale von illegalen leistungsbeeinflussenden Substanzen unterscheiden, ihren Gebrauch kritisch reflektieren und natürliche Leistungsgrenzen anerkennen	
	6.2.2 Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in unterschiedlichen Lebensbereichen erkennen, eigenen Mediengebrauch reflektieren und ggf. modifizieren		
	6.2.3 Vorteile und Risiken von Geschäftsaktivitäten und Services im Internet analysieren und beurteilen		
	6.2.4 wirtschaftliche Bedeutung der digitalen Medien und digitaler Technologien kennen und sie für eigene Geschäftsidee nutzen		
	6.2.5 die Bedeutung von digitalen Medien für die politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung kennen und nutzen		
	→ s. Beitrag Wartini (2014): Von Planking bis Harlemshake		
6.2.6 Potenziale der Digitalisierung im Sinne sozialer Integration und sozialer Teilhabe erkennen, analysieren und reflektieren			

1.4 Pädagogische Perspektiven



2 Kompetenzen und Standards

Inhaltsbezogene Kompetenzen	Prozessbezogene Kompetenzen		
Sachkompetenz	Methodenkompetenz	Soziale Kompetenz	Selbstkompetenz

Fähigkeiten

- Schüler verfügt über konditionelle Fähigkeiten (Ausdauer, Kraft, Schnelligkeit und Beweglichkeit)
- Schüler verfügt über koordinative Fähigkeiten
- Schüler verfügt über allgemeine und spezielle Spielfähigkeit
- Schüler verfügt über Ausdrucksfähigkeit (Turnen, Gymnastik, Tanz)

Fertigkeiten

- Schüler verfügt über sportspezifische technische Fertigkeiten

Wissen

- Schüler kennt Spielregeln
- Schüler verfügt über altersgemäßes Fachwissen
- Schüler kann sportliche Sachverhalte altersgemäß formulieren

Transfer

- Schüler ist in der Lage Gelerntes auf andere Bewegungsbereiche, Sportarten, Disziplinen/ Geräte zu übertragen
- Schüler kann Fehler erkennen und korrigieren
- Schüler weiß um die Bedeutung von Bewegung und Sport für das eigene Wohlbefinden und eine gesunde Entwicklung

Beobachtung - Analyse

- Schüler kann sportliche Bewegungen und Spielhandlungen beobachten
- Schüler kann Informationen wahrnehmen, verstehen und umsetzen

Organisation

- Schüler kann sich beim Üben und Spielen organisieren
- Schüler kann Schiedsrichtertätigkeiten ausüben

Präsentation

- Schüler kann erarbeitete Bewegungen und Übungsfolgen zusammenstellen
- Schüler kann Erarbeitetes dokumentieren
- Schüler kann Erarbeitetes präsentieren

Kooperation

- Schüler kann gemeinsam mit anderen Aufgaben bearbeiten und ausführen
- Schüler bietet Hilfe an
- Schüler kann andere unterstützen

Kommunikation

- Schüler kann sachlich kommunizieren
- Schüler kann Konflikte verbal lösen

Fairplay

- Schüler kann Regeln akzeptieren und einhalten
- Schüler kann Rücksicht auf andere nehmen

Zuverlässigkeit

- Schüler kann sich an Absprachen und Vereinbarungen halten

Verantwortung

- Schüler übernimmt Verantwortung für andere, z.B. Hilfe- und Sicherheitsstellung, Schiedsrichtertätigkeit, Mannschaftsführer usw.
- Schüler kann für andere einstehen

Motivation

- Schüler entwickelt Freude am Spiel/Sport um des Spielens/Sporttreibens willen
- Schüler ist neugierig und zeigt sich Neuem gegenüber aufgeschlossen

Leistungsbereitschaft

- Schüler zeigt Anstrengungsbereitschaft und Durchhaltevermögen

Selbstwahrnehmung

- kann sich selbst und seinen Körper akzeptieren
- Schüler kann seinen Körper und seine Empfindungen wahrnehmen und sich dazu äußern (z.B. Kick-, Flow-, Fun-, Angsterlebnisse)

Selbsteinschätzung

- Schüler kann sein eigenes Sporttreiben reflektieren, realistisch einschätzen und entsprechend handeln
- Schüler setzt sich realistische, persönliche Ziele

Selbstvertrauen

- Schüler kann Erfolge und Misserfolge wahrnehmen und entsprechend damit umgehen

Wagen und Verantworten

- Schüler kann erkennbare Risiken bewusst einschätzen und kalkulierte Entscheidungen treffen
- Schüler übernimmt Verantwortung für sich selbst und sein Handeln in sportlichen Situationen und kann seine Entscheidungen begründen
- Schüler übernimmt Verantwortung für seinen eigenen Lernerfolg

Teamfähigkeit

- Schüler kann je nach Situation eine Gruppe führen und sich einordnen
- Schüler kann mit Rückmeldung sachlich umgehen

Toleranz

- Schüler akzeptiert andere

Kreativität

- Schüler sucht eigene Lösungen

2.1 Methodenkompetenz

<i>Erwartete Kompetenzen</i>	Am Ende von Schuljahr 6	Am Ende von Schuljahr 8	Am Ende von Schuljahr 10
------------------------------	-------------------------	-------------------------	--------------------------

	<p>-ihren Lernstand und ihre Leistungsentwicklung einschätzen (<i>DIGITAL – Lerntagebuch mit Bildern oder kleinen Videoclips</i>)</p> <p>-unter Anleitung bekannte Lernumgebungen sicher aufbauen (<i>DIGITAL – Lernumgebung digital visualisieren</i>)</p> <p>-Vorgaben zur Vermeidung von Unfällen und Verletzungen einhalten (<i>DIGITAL – Lernmanagementkurse als Leitfaden für Lehrkräfte, Sensibilisierung SuS</i>)</p> <p>-einfache Hilfen kennen und anwenden (<i>DIGITAL – digitales Material zusammenstellen, für alle zugänglich; YouTube Videos</i>)</p>	<p>-ihren Lernstand und ihre Leistungsentwicklung unter Verwendung vorgegebener Hilfsmittel dokumentieren (<i>DIGITAL – Lerntagebuch mit Bildern oder kleinen Videoclips</i>)</p> <p>-einfache Informationen (z.B. aus Materialien, Rückmeldungen) in Bewegung umsetzen (<i>DIGITAL – Leitbild digitalisieren z.B. Videos oder Animationen</i>)</p> <p>- Zu einzelnen Merkmalen sport- und bewegungsbezogener Handlungen Rückmeldungen geben (<i>DIGITAL - Umfang bzw. Intensität sportlicher Betätigung mittels digitaler Geräte erfassen, beurteilen und bewerten</i>)</p> <p>-Auswirkungen von Bewegungen nennen</p> <p>-einfache Hilfen kennen und anwenden (<i>DIGITAL Lernmanagementsysteme für alle zugänglich; YouTube Videos</i>)</p>	<p>-ihren Lernstand und ihre Leistungsentwicklung unter Anleitung kriteriengeleitet dokumentieren</p> <p>-Informationen aus Medien entnehmen und in Bewegungshandlungen umsetzen (<i>DIGITAL – Leitbild digitalisieren z.B. Videos oder Animationen</i>)</p> <p>-vorgegebene Merkmale (Schwerpunkte) sport- und bewegungsbezogener Handlungen nennen, wahrnehmen und korrigieren</p> <p>-selbstständig bekannte Lernumgebungen aufbauen (<i>DIGITAL – Lernumgebung digital visualisieren</i>)</p> <p>-Hilfe- und Sicherheitsstellungen kennen und anwenden (<i>DIGITAL – Lernmanagementsysteme für alle zugänglich; YouTube Videos</i>)</p>
--	--	---	---

2.2 Selbstkompetenz

Erwartete Kompetenzen	Am Ende von Schuljahr 6	Am Ende von Schuljahr 8	Am Ende von Schuljahr 10
------------------------------	-------------------------	-------------------------	--------------------------

	<p>-unterschiedliche Zugangsmöglichkeiten zu Sport und Bewegung erkennen (DIGITAL - in digitalen Umgebungen selbstständig themenorientiert und zielgerichtet (Ideen, Anregungen, Musik etc.) recherchieren; Mehrperspektivität digital umsetzen)</p>	<p>unterschiedliche Zugangsmöglichkeiten zu Sport und Bewegung erkennen und eigene Zugänge einordnen</p>	<p>- die eigenen sport- und bewegungsbezogenen Handlungen kriteriengeleitet hinterfragen</p>
--	---	---	---

2.3 Sozialkompetenz

Erwartete Kompetenzen	Am Ende von Schuljahr 6	Am Ende von Schuljahr 8	Am Ende von Schuljahr 10
	<p>-in einfachen sport- und bewegungsfeldbezogenen Situationen den vorgegebenen Regeln entsprechend interagieren</p> <p>-in einfachen und bekannten Situationen unter Anleitung partiell Verantwortung in einer bestimmten Funktion übernehmen (z.B. beim Helfen, bei einfachen kooperativen Aufgaben, wie der gemeinsamen Imitation von Bewegungen) (DIGITAL – Videoclips als Leitbilder)</p>	<p>-in einfachen sport- und bewegungsfeldbezogenen Situationen den vorgegebenen Regeln entsprechend interagieren und gemeinsam Regeln entwickeln</p>	<p>-in einfachen sport- und bewegungsbezogenen Situationen den vorgegebenen bzw. gemeinsam entwickelten Regeln entsprechend interagieren</p> <p>-unter Anleitung partiell Verantwortung in unterschiedlichen Funktionen übernehmen (z.B. als Schiedsrichter oder Mannschaftskapitän bzw. bei kooperativen Aufgaben in der Kleingruppe)</p>

2.4 Sachkompetenz

<i>Erwartete Kompetenzen</i>	Am Ende von Schuljahr 6	Am Ende von Schuljahr 8	Am Ende von Schuljahr 10

3 Verbindliche Themen und Inhalte

3.1 Bewegungsfeld „Spielen“

Dieses Bewegungsfeld umfasst:

- das Erfassen von Strukturelementen (z. B. Spielidee, Mannschaftsgrößen, Spielerrollen usw.) eines Spieles,
- das Entwickeln und Erproben von eigenen Spielen,
- das Anwenden von spielbezogenen Bewegungsformen und Techniken,
- das Verändern von Rahmenbedingungen und Regeln,
- das Einhalten von Regeln und von Fairplay,
- das Umgehen mit Sieg und Niederlage,
- das Akzeptieren von Schiedsrichterentscheidungen und das Durchführen von Schiedsrichtertätigkeiten.

Erwartete Kompetenzen		Am Ende von Schuljahr 6	Am Ende von Schuljahr 8	Am Ende von Schuljahr 10
		Die SchülerInnen und Schüler...		
Allgemeine und sportspiel-spezifische Spielfähigkeit entwickeln	Inhaltsbezogen	<ul style="list-style-type: none"> • spielen ein selbst entwickeltes Kleines Spiel, • wenden elementare Spielregeln an. 	<ul style="list-style-type: none"> • spielen unterschiedliche Sportspiele, wählen Spielregeln situationsangemessen aus und wenden diese an. 	<ul style="list-style-type: none"> • spielen auch selbstständig entwickelte Varianten von Sportspielen, wenden komplexe Regeln an.
	Prozessbezogen	<ul style="list-style-type: none"> • erkennen Strukturelemente und Regeln eines Kleinen Spiels. 	<ul style="list-style-type: none"> • verstehen Strukturelemente und Regeln eines Sportspieles. <i>(DIGITAL – Videoclips aus Profisport analysieren)</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • reflektieren ausgewählte Strukturelemente und Regeln eines Sportspieles, • sind sich ihrer Handlungsentscheidungen bewusst. <i>(DIGITAL – Stundensequenzen videografisch aufnehmen und auswerten und darauf sachgerecht reagieren)</i>

	Inhaltsbe-zogen	<ul style="list-style-type: none"> wenden grundlegende Techniken von Sportspielen in spielgemäßen Situationen an, (<i>DIGITAL – App Coach's Eye oder Video Delay zur Videoanalyse</i>) wenden einfache taktische Maßnahmen an. 	<ul style="list-style-type: none"> wenden sportspielspezifische Techniken an, wenden sportspielspezifische taktische Maßnahmen an. 	<ul style="list-style-type: none"> wenden komplexe Bewegungsformen und Techniken situationsangemessen an, wenden sportspielspezifische taktische Maßnahmen situationsangemessen an.
	Prozessbe-zogen	<ul style="list-style-type: none"> erkennen einfache taktische und technische Anforderungen eines Sportspieles. (<i>DIGITAL – digitale Taktikboards wie CoachNote</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> verstehen Spielprozesse. 	<ul style="list-style-type: none"> reflektieren Spielprozesse. (<i>DIGITAL – digitales Taktikboard CoachNote; Vor- und Zurückspulen von Spielsequenzen Profisport</i>)
Fairplay praktizieren	Inhaltsbe-zogen	<ul style="list-style-type: none"> spielen fair, spielen mannschaftsdienlich, setzen sich aktiv für eine faire Spielgestaltung ein. (<i>DIGITAL - Debatte zum Videobeweis im Fussball</i>) 		
	Prozessbe-zogen	<ul style="list-style-type: none"> gehen angemessen mit Sieg und Niederlage um, übernehmen Verantwortung für faires Verhalten innerhalb der eigenen Mannschaft, reflektieren die Merkmale eines fairen Spiels. (<i>DIGITAL – in die Rolle eines TV Reporters während eines Spiels schlüpfen, Fairplay kommentieren und mit MP3 aufnehmen</i>) 		
Schiedsrichter-tätigkeiten akzeptieren und durchführen	Inhaltsbe-zogen	<ul style="list-style-type: none"> spielen unter Berücksichtigung von Schiedsrichterentscheidungen. 	<ul style="list-style-type: none"> führen Schiedsrichtertätigkeiten unter Berücksichtigung ausgewählter Spielregeln aus. 	<ul style="list-style-type: none"> führen Schiedsrichtertätigkeiten in eigener Verantwortung aus.

	<p>Prozess be- zogen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • erkennen den Nutzen von Schiedsrichtere ntscheidungen und akzeptieren diese. (<i>DIGITAL – Kampfgericht nutzt digitale Anzeigen oder Protokolle</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> • beurteilen die Rolle des Schiedsrichters. (<i>DIGITAL – Sequenzen aus Profisport auswerten oder Beobachtende SuS am Spielfeldrand dokumentieren Entscheidungen auf Tablet</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> • reflektieren ihre eigene Schiedsrichtertätigkeit. (<i>DIGITAL – Spielsequenzen videografisch aufnehmen, auswerten und darauf sachgerecht reagieren; Debatte über Korrektur von Schiedsrichterent scheidungen durch den Einsatz digitaler Medien in aktueller Sportkultur</i>)
--	-------------------------------------	--	--	---

3.2 Bewegungsfeld „Schwimmen, Tauchen, Wasserspringen“

Dieses Bewegungsfeld umfasst:

- das Bewältigen des Wassers bis zum sicheren Bewegen im Wasser,
- das Entwickeln und Verbessern von Schwimmfertigkeiten und Schwimmtechniken,
- das Springen ins Wasser,
- das Orientieren im und unter Wasser,
- die Kenntnis von Rettungsfertigkeiten und die Bereitschaft zum Helfen und Retten,
- das Einhalten von Baderegeln und Hygienevorschriften

Erwartete Kompetenzen		Am Ende von Schuljahr 6	Am Ende von Schuljahr 10
		Die SchülerInnen und Schüler...	
Sich schwimmend im Wasser fortbewegen	Inhaltsbezogen	<ul style="list-style-type: none"> • demonstrieren das Schwimmen in einer Gleichzug- oder einer Wechselzugtechnik, (<i>DIGITAL – digitale Animationen und Bildreihen</i>) • schwimmen 15 Minuten ausdauernd, • führen einen Startsprung vom Beckenrand oder Startblock aus. (<i>DIGITAL – digitale Animationen und Bildreihen</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> • demonstrieren das Schwimmen in einer Gleichzug- und einer Wechselzugtechnik, • schwimmen ausdauernd unter Berücksichtigung der individuellen Zeit- und Streckeneinteilung (<i>DIGITAL – Einsatz von Smartwatches</i>), • schwimmen schnell eine vorgegebene Strecke in einer selbst gewählten Schwimmtechnik inklusive Start und Wenden.
	Prozessbezogen	<ul style="list-style-type: none"> • schätzen ihre Schwimmfähigkeit richtig ein und wechseln bei Bedarf die Lage. 	<ul style="list-style-type: none"> • geben nach vorgegebenen Kriterien Bewegungskorrekturen. (<i>DIGITAL – App Coach's Eye oder Video Delay zur Videoanalyse</i>)
Springen und Tauchen	Inhaltsbezogen	<ul style="list-style-type: none"> • präsentieren nach vorgegebenen Kriterien zwei unterschiedliche Sprünge vom Startblock oder 1-Meter-Brett, • orientieren sich unter Wasser und bewegen sich zielgerichtet fort. 	<ul style="list-style-type: none"> • springen mit einem oder mehreren Partnerinnen/ Partnern synchron, (<i>DIGITAL – Aufnahme von Videomaterial, anschließende Auswertung mit digitalen Apps wie DartfishExpress</i>) • tauchen mindestens 10 Meter weit.

	Prozessbe- zogen	<ul style="list-style-type: none"> • vergleichen die Anforderungen beim Springen oder beim Tauchen. 	<ul style="list-style-type: none"> • stimmen ihre Bewegungen mit anderen ab, • reflektieren die spezifischen Anforderungen und die individuelle Beanspruchung des Streckentauchens.
Helfen und Retten	Inhaltsbe- zogen	<ul style="list-style-type: none"> • transportieren allein und gemeinsam Gegenstände schwimmend durch das Wasser, • wenden grundlegende Fertigkeiten zur Selbstrettung an. 	<ul style="list-style-type: none"> • transportieren eine Partnerin/einen Partner über eine vor-gegebene Distanz sicher, • demonstrieren grundlegende Fertigkeiten zur Selbst- und zur Fremdrettung.
	Prozessbe- zogen	<ul style="list-style-type: none"> • erkennen Gefahrensituationen und verhalten sich entsprechend. (<i>DIGITAL – für alle zugängliche Materialien in Lernmanagementsystemen</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> • kennen Hilfsmaßnahmen zur Selbst- und zur Fremdrettung. (<i>DIGITAL – für alle zugängliche Materialien in Lernmanagementsystemen</i>)

3.3 Bewegungsfeld „Turnen und Bewegungskünste“

Dieses Bewegungsfeld umfasst:

- das Gestalten und Präsentieren von turnerischen Bewegungen,
- das Erfahren außergewöhnlicher Bewegungserlebnisse,
- das Erfahren gegenseitigen Helfens, Vertrauens und Sicherns,
- den verantwortungsbewussten Umgang mit Wagnissituationen.

Erwartete Kompetenzen		Am Ende von Schuljahr 6	Am Ende von Schuljahr 8	Am Ende von Schuljahr 10
		Die SchülerInnen und Schüler...		
An klassische n oder alternative n Turngeräten Grundfertigkeiten des Turnens ausführen	Inhaltsbezogen	<ul style="list-style-type: none"> • verbinden und präsentieren flüssig mindestens drei unterschiedliche turnerische Bewegungen an einem Gerät oder einer vorgegebenen Gerätebahn, (DIGITAL – Erlernen der Elemente in Stationsarbeit mit Tablets – Bilder und Videos inkl. verschiedene Schwierigkeitsstufen als Leitbild) • präsentieren ein auf Körperspannung und Balance beruhendes Kunststück mit der Partnerin/ dem Partner. 	<ul style="list-style-type: none"> • präsentieren einzeln oder in der Gruppe eine selbst entwickelte Kür an einer vorgegebenen Geräteauswahl bzw. ein auf Körperspannung und Balance beruhendes Kunststück. (DIGITAL – videografische Aufnahme der Kür innerhalb der Stunde, bester Versuch wird gewertet, um leistungsminimierenden Einfluss von Lampenfieber etc zu verringern) 	<ul style="list-style-type: none"> • präsentieren unter einer vorgegebenen Themenstellung eine selbst entwickelte Kür. (DIGITAL – videografische Aufnahme der Kür innerhalb der Stunde, bester Versuch wird gewertet, um leistungsminimierenden Einfluss von Lampenfieber etc zu verringern)
	Prozessbezogen	<ul style="list-style-type: none"> • erkennen unterschiedliche Schwierigkeitsgrade von turnerischen Bewegungen, • setzen sich mit der eigenen Leistungsfähigkeit 	<ul style="list-style-type: none"> • beurteilen Präsentationen kriteriengeleitet. (DIGITAL – Apps für Live-Feedback wie Plickers oder Kinovea) 	<ul style="list-style-type: none"> • interpretieren die vorgegebene Themenstellung.

		<p>Leistungsanforderung und der der Partnerin/des Partners hinsichtlich turnerischer Bewegungen auseinander.</p>	<ul style="list-style-type: none"> wenden Kenntnisse zur Gestaltung und Beurteilung einer Kür an.
Helfen und Sichern	Inhaltsbezogen	<ul style="list-style-type: none"> bauen Geräte und Gerätesicherungen sachgerecht auf, (<i>DIGITAL – Animationen/mit Sprache unterlegte Fotos zum richtigen Aufbau können mehrmals angeschaut werden und entlasten Lehrkraft</i>) wenden Hilfe- und Sicherheitsstellungen nach Vorgabe und/oder selbstständig sachgerecht an. (<i>DIGITAL – Animationen zum richtigen Helfen und Sichern auf Tablets neben Stationen</i>) 	
	Prozessbezogen	<ul style="list-style-type: none"> erkennen und beschreiben die Notwendigkeit von sachgerechten Geräteaufbauten und Gerätesicherungen sowie von Hilfe- und Sicherheitsstellungen, (<i>DIGITAL – Abfrage mit Plickers</i>) nehmen Unterstützung an, bauen Vertrauen auf und übernehmen Verantwortung für sich und die Partnerin/den Partner 	

3.4 Bewegungsfeld „Gymnastisches und tänzerisches Bewegen“

Dieses Bewegungsfeld umfasst:

- das Sammeln und das Vertiefen von gymnastischen und tänzerischen Grunderfahrungen,
- das Gestalten von Rhythmen mit gymnastischen und tänzerischen Mitteln,
- das gymnastische und tänzerische Bewegen mit und ohne Handgerät oder Material (hierunter sind sowohl normierte gymnastische Handgeräte als auch alternative Geräte/alternatives Material subsumiert),
- das spontane Agieren und das Reagieren als Bewegungsimprovisation,
- die Auseinandersetzung mit aktuellen gymnastischen Bewegungsformen und Trend-Tänzen.

Erwartete Kompetenzen		Am Ende von Schuljahr 6	Am Ende von Schuljahr 8	Am Ende von Schuljahr 10
Die SchülerInnen und Schüler...				
Bewegungen rhythmisieren und Rhythmen in entsprechende Bewegungen umsetzen	Inhaltsbezogen	<ul style="list-style-type: none"> • führen Bewegungen rhythmisch aus, • setzen Rhythmus in Bewegung um. 	<ul style="list-style-type: none"> • setzen Musik in eine Gruppenchoreografie um. (DIGITAL – videografische Aufnahme in Form eines Musikvideos mit Einblick in Thema Perspektiven) 	<ul style="list-style-type: none"> • gestalten ein Thema mit tänzerischen Mitteln. (DIGITAL – videografische Aufnahme in Form eines Musikvideos mit Einblick in Thema Perspektiven)
	Prozessbezogen	<ul style="list-style-type: none"> • erkennen unterschiedliche Rhythmen. 	<ul style="list-style-type: none"> • beurteilen Präsentationen kriteriengeleitet. 	<ul style="list-style-type: none"> • interpretieren ein Thema, • berücksichtigen Gestaltungskriterien wie Raum, Zeit, Dynamik, Körper-technik/ Form und ziehen diese zur Beurteilung heran.

Bewegungen mit (alternativen) Geräten/Material gestalten	Inhaltsbezogen	<ul style="list-style-type: none"> führen Grundbewegungsformen mit einem (alternativen) Gerät/Material aus. (<i>DIGITAL - Erlernen der Fertigkeiten wie Jonglage/ Regenschirmtanzen in Stationsarbeit mit Tablets – Bilder und Videos inkl. verschiedene Schwierigkeitsstufen als Leitbild</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> präsentieren eine Partner- oder Gruppenchoreografie mit Geräten. (<i>DIGITAL – videografische Aufnahme der Choreografie innerhalb der Stunde, bester Versuch wird gewertet, um Einfluss von Lampenfieber etc zu verringern</i>)
	Prozessbezogen	<ul style="list-style-type: none"> kennen gymnastische Grundbewegungsformen bezogen auf Geräte/ Material und setzen sie spezifisch ein. 	<ul style="list-style-type: none"> besitzen Methodenkenntnisse zur Gestaltung und Beurteilung einer Partner- oder Gruppenchoreografie mit Geräten.

3.5 Bewegungsfeld „Laufen, Springen, Werfen“

Dieses Bewegungsfeld umfasst:

- das Laufen in Anpassung an äußere Bedingungen und auf schnelle, rhythmische und/oder orientierende Weise,
- das Erkennen der individuell richtigen Zeit- und Streckeneinteilung beim Laufen,
- das Erleben des Springens in die Weite und in die Höhe,
- die Ausbildung der Wurfgewandtheit und das Beherrschen geeigneter Wurf- bzw. Stoßtechniken,
- das Erkennen der eigenen Leistungsfähigkeit im Vergleich mit anderen,
- die Reflexion der eigenen Leistung,
- das Anregen zum Wettfeiern durch leichtathletische Mehrkämpfe.

Erwartete Kompetenzen		Am Ende von Schuljahr 6	Am Ende von Schuljahr 8	Am Ende von Schuljahr 10
		Die SchülerInnen und Schüler...		
Individuelles Lauftempo an Streckenlängen, verschiedene Untergründe und Bedingungen anpassen	Inhaltsbezogen	<ul style="list-style-type: none"> • laufen ausdauernd unter Berücksichtigung der individuellen Zeit- und Streckeneinteilung. (<i>DIGITAL – App Runtastic oder Nike+ zur Überprüfung der Zeiten</i>) 		<ul style="list-style-type: none"> • laufen eine Langstrecke ohne Pause ausdauernd.
	Prozessbezogen	<ul style="list-style-type: none"> • schätzen ihr persönliches Belastungsempfinden ein. 	<ul style="list-style-type: none"> • beurteilen ihre individuelle Leistungsfähigkeit. 	<ul style="list-style-type: none"> • setzen sich selbst eigene Ziele auf der Grundlage der Analyse der bisherigen Ausdauerläuferfahrungen. (<i>DIGITAL – App Runtastic oder Nike+ zur Überprüfung der Ziele</i>)
Auf kurzer Strecke schnell laufen	Inhaltsbezogen	<ul style="list-style-type: none"> • laufen eine kurze Strecke in maximalem Tempo, • erproben unterschiedliche Starttechniken. (<i>DIGITAL – Videos oder Animationen als Leitbild</i>) 		<ul style="list-style-type: none"> • laufen eine Sprintstrecke in maximalem Tempo, • wenden den Tiefstart an.
	Prozessbezogen	<ul style="list-style-type: none"> • vergleichen und reflektieren unterschiedliche Starttechniken. 		

Weit werfen bzw. stoßen	Inhaltsbe-zogen	<ul style="list-style-type: none"> • werfen einen Schlagball und/oder andere Wurfgegenstände aus der Wurfauslage möglichst weit. 	<ul style="list-style-type: none"> • werfen einen Wurfball in Schlagwurftechnik möglichst weit, • erproben unterschiedliche Wurf- und Stoßtechniken. <i>(DIGITAL – Videos oder Animationen als Leitbild)</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • werfen und/oder stoßen in mindestens zwei unterschiedlichen Wettkampfdisziplinen.
	Prozessbe-zogen	<ul style="list-style-type: none"> • beschreiben und erkennen Unterschiede verschiedener Bewegungslösungen bei sich und bei anderen. <i>(DIGITAL – App Coach's Eye)</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • vergleichen unterschiedliche Wurf- und Stoßtechniken miteinander. 	<ul style="list-style-type: none"> • analysieren ihre individuellen Leistungen im Hinblick auf die Bewegungsausführungen. <i>(DIGITAL – App Coach's Eye oder Video Delay zur Bewegungsanalyse)</i>
In die Weite und Höhe springen	Inhaltsbe-zogen	<ul style="list-style-type: none"> • springen nach einem Anlauf aus einer Absprungzone weit und/oder hoch, • erproben unterschiedliche Sprungformen. <i>(DIGITAL – Videos oder Animationen als Leitbild)</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • legen ihren individuellen Anlauf beim Hoch- und Weitsprung fest, • springen in einer Wettkampftechnik weit und hoch. 	<ul style="list-style-type: none"> • demonstrieren die Flop-Technik beim Hochsprung.
	Prozessbe-zogen	<ul style="list-style-type: none"> • erklären die Bedeutung des Anlaufes bei unterschiedlichen Hoch- und Weitsprungtechniken, • beschreiben, vergleichen und reflektieren unterschiedliche Hoch- und Weitsprungtechniken. 		

3.6 Bewegungsfeld „Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten“

Dieses Bewegungsfeld umfasst:

- das Fördern der dynamischen Gleichgewichtsfähigkeit,
- das Erleben und das Beherrschen der Geschwindigkeit sowie der Flieh- und der Beschleunigungskräfte,
- den verantwortungsvollen Umgang mit sich selbst und anderen, Geräten und Material sowie der Umwelt,
- das Erfahren eines größeren Aktionsradius.

Erwartete Kompetenzen		Am Ende von Schuljahr 6	Am Ende von Schuljahr 10
		Die SchülerInnen und Schüler...	
Bewegungen des Rollens und Gleitens ausführen	Inhaltsbezogen	<ul style="list-style-type: none"> • bewegen sich kontrolliert mit einem rollenden oder gleitenden Gerät fort, • ändern gezielt die Richtung, beschleunigen und bremsen. 	<ul style="list-style-type: none"> • bewegen sich in komplexen Situationen mit einem rollenden oder gleitenden Gerät dynamisch fort.
	Prozessbezogen	<ul style="list-style-type: none"> • stellen grundlegende Bewegungsanforderungen beim Rollen oder Gleiten fest. 	<ul style="list-style-type: none"> • erläutern komplexe Bewegungsanforderungen
Naturnahe und öffentliche Räume mit angemessenen und rücksichtsvollem Verhalten nutzen	Inhaltsbezogen	<ul style="list-style-type: none"> • halten grundlegende Sicherheitsregeln ein, • gehen verantwortungsbewusst mit Material- und Umweltressourcen um. 	
	Prozessbezogen	<ul style="list-style-type: none"> • erkennen die Notwendigkeit von vereinbarten Sicherheitsregeln, • reflektieren Möglichkeiten eines nachhaltigen Sporttreibens im naturnahen und öffentlichen Raum. (<i>DIGITAL – Erstellung Padlet oder geteilte Notiz</i>) 	

3.7 Bewegungsfeld „Kämpfen“

Dieses Bewegungsfeld umfasst:

- die Auseinandersetzung mit Werten, die für einen gelingenden Dialog im Mit- und Gegeneinander notwendig sind,
- das faire Verhalten und einen verantwortungsvollen Umgang mit der Partnerin oder dem Partner in verschiedenen Kampfsituationen,
- den situationsangemessenen Einsatz der eigenen Kraft,
- das Spüren und Beherrschen von Emotionen sowie das Ausschließen aggressiver Handlungen,
- die Auseinandersetzung mit körperlicher Nähe,
- das Einhalten von Regeln.

Erwartete Kompetenzen		Am Ende von Schuljahr 6	Am Ende von Schuljahr 10
		Die SchülerInnen und Schüler...	
Fair kämpfen	Inhaltsbezogen	<ul style="list-style-type: none"> • kämpfen fair und partnerschaftlich mit- und gegeneinander, • vereinbaren grundlegende Regeln und Rituale und halten sie ein. 	<ul style="list-style-type: none"> • führen nach individuell angepasstem Regelwerk Zweikämpfe durch.
	Prozessbezogen	<ul style="list-style-type: none"> • übernehmen Verantwortung für sich und andere, • kennen und beachten die Werte für ein gelingendes Mit- und Gegeneinander, • beachten Sicherheitsmaßnahmen beim Kämpfen mit einer Partnerin/einem Partner. 	
Situationsangemessen handeln	Inhaltsbezogen	<ul style="list-style-type: none"> • setzen ihre eigenen Kräfte dosiert und zielgerichtet ein. <i>(DIGITAL – Drehen eines Action-Films mit Kampfelementen, gleichzeitiges Kennenlernen des Persönlichkeits- und Urheberrechts)</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • reagieren angemessen auf Angriffs- und Verteidigungshandlungen der Partnerin/des Partners, • wenden grundlegende Prinzipien des Kämpfens an.
	Prozessbezogen	<ul style="list-style-type: none"> • gehen verantwortungsvoll mit den eigenen Stärken und Schwächen und denen der Partnerin/des Partners um. 	<ul style="list-style-type: none"> • reflektieren Bewegungshandlungen der Partnerin/des Partners und schätzen Kampfsituationen richtig ein.
Auseinandersetzung mit körperlicher Nähe	Inhaltsbezogen	<ul style="list-style-type: none"> • kämpfen um Räume, Gegenstände und unterschiedliche Körperpositionen. 	
	Prozessbezogen	<ul style="list-style-type: none"> • reflektieren ihre Erfahrungen mit körperlicher Nähe (Selbst- und Fremdwahrnehmung), <i>(DIGITAL – digitale Reflexionstools)</i> • nehmen Rücksicht auf unterschiedliche körperliche Voraussetzungen. 	

4 Digitale Apps zum Einsatz im Sportunterricht

Beobachtungs- und Bewegungsanalyse
„Coach’s Eye“ Bei Coach’s Eye (C.E.) handelt es sich um eine mobile Videoaufnahme zur Beobachtungs- und Bewegungsanalyse. Mit Hilfe der App können die Aufnahmen durch verschiedene Verlangsamungsgrade in Zeitlupe oder schneller abgespielt und mit Audiokomentaren unterlegt werden. Anschließend kann das fertige Material weiterverschickt werden. Für einen besseren Vergleich mit eigenen Leistungen oder dem Leitbild, kann synchron ein zweites Video angeschaut werden. Zur Fehleranalyse und Korrektur kann die aufgezeichnete Bewegung mit Linien und Kreisen analysiert werden.
Beobachtungs- und Bewegungsanalyse
„Dartfish Express“ Dartfish Express funktioniert in etwa wie C.E., besitzt jedoch eine weitere nützliche Funktion. Im Gegensatz zu C.E. werden nicht zwei Videos synchron abgespielt, sondern mit Hilfe von SimulCam übereinandergelegt. Demzufolge ist eine genauere Analyse der Bewegung möglich. Die meisten Analysen finden jedoch auf einem Computer, anstatt in der App auf dem Smartphone oder I-Pad statt.
„Live Video Delay“ Diese App wird für instant replays verwendet und findet besonders im Leistungssport Einsatz. Dabei geht es um Videosequenzen die bspw. während einer Spielsituation aufgenommen und ein paar Sekunden später zur Analyse wieder abgespielt werden können. Am Beispiel Volleyball wird dies sehr gut deutlich. Die Spielsituation kann aus verschiedenen Blickwinkeln betrachtet und gegebenenfalls für Maßnahmen analysiert werden. (Kayser, 2013)
Strategieentwicklung
CoachNote CoachNote ersetzt die traditionellen Sportlehrertafeln. In der App kann zwischen einer Vielzahl von Sportfeldern (Volleyball, Basketball, Fußball) gewählt werden, die auf dem mobilen Endgerät angezeigt werden. Spieler, Pfeile, Linien etc. können auf das jeweilige Spielfeld gezogen werden. CoachNote dient demzufolge vor allem Taktikschulungen.
Erfassen von Leistungsdaten
Polar Team Polar Team ist eine App die den Zusammenhang zwischen Herzfrequenz und sportlicher Belastung darstellt. Hierfür wird neben einem mobilen Endgerät mit der App, auch ein bluetoothfähiges Pulsmessgerät benötigt. Zur Veranschaulichung können die Pulswerte live mit Beamer oder Laptop dargestellt werden. Den Sportlern wird somit ermöglicht ihre Leistung zu verfolgen und mit anderen zu vergleichen. Abschließend können die Belastungen in einem Diagramm dargestellt und ausgewertet werden. Polar Team verbindet Praxis und Theorie für die Lernenden auf einer ganz neuen Ebene.
Nike+ und Runtastic Diese beiden Apps werden als so genannte Running – Apps bezeichnet. Sie nehmen anhand von GPS-Daten die Laufstrecke, Laufgeschwindigkeit, Laufzeit, Höhenmeter etc. auf. Die Daten der jeweiligen Läufe werden gespeichert und können immer miteinander verglichen werden. Die Schülerinnen und Schüler aber auch Studentinnen und Studenten können sich in ihren Lehrveranstaltungen mittels der Apps vergleichen und vor Wettkampfsituationen stellen.
Pedometer Hierbei handelt es sich um ein Feature von der App Runtastic, bei dem nur die Schrittzahl des Sportlers/ der Sportlerin registriert wird. Vor allem bei Spilsportarten kann Pedometer zum Einsatz kommen, um die Intensität und Laufbereitschaft jedes Einzelnen zu analysieren.
Slope Track Slope Track kann in Ski- und Snowboardlagern angewendet werden. Sie misst bei Abfahrten sowohl die Geschwindigkeit, als auch die Höhendifferenz. Die Leistung der Sportler und Sportlerinnen können mittels der App überprüft, ausgewertet und verglichen werden. Neben Notfallnummern des jeweiligen Skigebiets enthält sie auch diverse Aufwärmübungen, die vor der ersten Abfahrt durchgeführt werden können.

Organisatorische Hilfsmittel	
<p>Run Lap Tap Run Lap Tap findet in der Leichtathletik seine Anwendung. Die App kann bei Läufen bis zu 12 Laufende gleichzeitig erfassen. Pro absolvierter Runde kann die Lehrperson auf das Symbol des entsprechenden Läufers klicken und seine Rundenzahl und -zeit wird registriert. Neben diesen beiden Faktoren wird auch die Geschwindigkeit gemessen</p>	
Organisatorische Hilfsmittel	
<p>Brackelope Mit Hilfe von Brackelope lassen sich verschiedene Turnierformen für sämtliche Sportarten erstellen. Die Besonderheit dieser App ist, dass einmal verwendete Spielernamen immer wieder verwendet werden können. Dies erspart bspw. im Sportunterricht bei der erneuten Teamfindung viel Zeit.</p>	
<p>Team Shake Wie Brackelope kann auch mit Hilfe von Team Shake enorm viel Zeit bei der Gruppeneinteilung gespart werden. Die Lehrperson kann bei der Registrierung jeden Schülers auch den Könnensstand und das Geschlecht angeben. Demzufolge können die zufälligen Teameinteilungen nach Geschlecht und Könnensstand eingeteilt werden, sodass alle Teams gleichstark aufgestellt sind.</p>	
Weitere Apps	Weitere Plattformen
iMuscle 2 Actionbound Agent X – Scotland Yards Seven Zombies, Run! Coach Pro for iPad VidAnalyseFree Plickers Video Delay Instant Replay Sworkit Turnierplan Book Creator (interaktive Stationskarten) Stretch HD Coachbase	Bewegungslesen.ch Sportunterricht.ch Sportunterricht.de