

01. Juni 2022

AK 11: Digitalisierung im Sportunterricht am Beispiel HipHop

Schwerpunkt: Sekundarstufe I & II

Zeitblock: 13:00 – 14:30 Uhr

Ort: Halle 4

Referent/in: Anna Sendt

Digitalisierung in der Schule ist das Thema der letzten Jahre. Während sich digitale Medien in vielen Schulfächern, die im Klassenraum unterrichtet werden, vergleichsweise einfach einsetzen lassen, finden sie im Sportunterricht oftmals noch wenig Beachtung. Gründe dafür können vielseitig sein und sowohl fehlende Ausrüstung, mangelnde Kenntnisse über Software oder Unsicherheiten in Bezug auf die Datenschutzgrundverordnung betreffen. Besonders im Hinblick auf die Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler, die durch den intensiven Umgang mit mobilen Endgeräten und Apps wie Instagram geprägt sind, ist der Einbezug digitaler Medien auch im Sportunterricht von großer Bedeutung. Erste Leitlinien dazu bietet der Medienkompetenzrahmen. Zudem hat das Ministerium auch weitere Richtlinien zur Nutzung digitaler Medien im Sportunterricht veröffentlicht, wie Digitalisierung unter Berücksichtigung der Datenschutzgrundverordnung funktioniert.

Der Praxisworkshop veranschaulicht am Beispiel „HipHop“, wie digitale Medien ziel führend den Sportunterricht bereichern und die Lehrkraft entlasten können. Dabei werden theoretische Rahmenvorgaben herangezogen, damit die Lehrkraft auf der rechtlich sicheren Seite steht.

Hinweis: Bitte bringen Sie, sofern vorhanden, eigene digitale Endgeräte, wie iPads, mit.

Literatur

Ministerium für Schule und Weiterbildung des Landes Nordrhein-Westfalen (2019). Medienkompetenzrahmen NRW. Zugriff unter https://medienkompetenzrahmen.nrw/fileadmin/pdf/LVR_ZMB_MKR_Rahmen_A4_2019_06_Final.pdf

Klöpper, V. & Schmidt, J. (2016). HipHop – für Lehrer und Trainer ohne Tanzerfahrung. Schorndorf: Hofmann.