

Gesundheitsförderung von Schüler*innen durch Sportunterricht mit digitalen Methoden

Wednesday 7 June 2023 14:30 (30 minutes)

1 Einleitung

Die Beschäftigung junger Menschen mit digitalen Gesundheitstechnologien wird häufig als risikoreich diskutiert. Es gibt hingegen nur wenige Erkenntnisse über die Chancen, die sich aus digitalen Gesundheitstechnologien ergeben können (Goodyear et al., 2018). Der Einsatz digitaler Medien im Sportunterricht kann die Lehr- und Lernprozesse unterstützen und optimieren (Gómez-García et al., 2016). Ziel dieses Promotionsprojektes ist daher, Möglichkeiten zur Gesundheitsförderung von Schüler*innen mit digitalen Methoden im Sportunterricht zu identifizieren.

2 Forschungsstand

Yang et al. (2020) fanden heraus, dass der Einsatz digitaler Geräte im Sportunterricht, zum Beispiel von Smartphones und „Wearables“ (tragbare Technologien), den Sportunterricht erleichtern und soziale Aspekte fördern kann. Während Universitätsstudierende in diesem Bereich häufiger untersucht wurden, sollte der Fokus in der Forschung mehr auf Schüler*innen gelegt werden (ebd.).

3 Methodik

Es wurden Studien in ein systematisches Literaturreview eingeschlossen, um den internationalen Forschungsstand zu digitalbasierter Gesundheitsförderung im Sportunterricht abzubilden. Zuvor wurde ein Scoping Review im deutschsprachigen Raum durchgeführt (Knoke et al., 2022).

Die zweite Publikation nutzt eine qualitative Methodik für eine Befragung von Lehrkräften, um die Nutzung digitaler Medien zu erfragen. Die Fragestellung „Welche digitalen Medien eignen sich zur Gesundheitsförderung im Sportunterricht und welche Bedingungen sollten diese erfüllen?“ kann durch Kurzinterviews betrachtet werden.

Die dritte Publikation fungiert als Interventionsstudie als Pilotstudie und entwickelt eine Methode zur Gesundheitsförderung von Schüler*innen durch einen digital gestützten Sportunterricht in der Schule. Untersucht wird, „ob diese Intervention eine Gesundheitsförderung im Sportunterricht mithilfe digitaler Medien bewirkt“.

4 Literatur

Goodyear, V. A.; Armour, K. M. & Wood, H. (2018). Young people learning about health: the role of apps and wearable devices. *Learning, Media and Technology*, 1–18.

Gómez-García, G., Marín-Marín, J.A., Romero-Rodríguez, J.-M., Ramos Navas-Parejo, M. & Rodríguez Jiménez, C. (2020). Effect of the Flipped Classroom and Gamification Methods in the Development of a Didactic Unit on Healthy Habits and Diet in Primary Education. *Nutrients*, 12, 2210.

Knoke, C.; Niessner, C.; Woll, A.; Wagner, I. (2022). Gesundheitsförderung durch digitale Medien im Sportunterricht. Ein Scoping Review. *Sportunterricht*, (8), 358–363.

Yang, Q.-F., Hwang, G.-J. & Sung, H.-Y. (2020). Trends and Research Issues of Mobile Learning Studies in Physical Education: A Review of Academic Journal Publication. *Interactive Learning Environments*, 28 (4), 419-437.

Arbeitskreis

Authors: Mrs KNOKE, Carolin (KIT); Prof. WOLL, Alexander (Karlsruher Institut für Technologie (KIT)); Prof. WAGNER, Ingo (Karlsruher Institut für Technologie)

Presenters: Mrs KNOKE, Carolin (KIT); Prof. WOLL, Alexander (Karlsruher Institut für Technologie (KIT)); Prof. WAGNER, Ingo (Karlsruher Institut für Technologie)

Session Classification: Vorstellung Promotionsvorhaben I