

Digitale Medien in der Sportspielvermittlung: Videotagging im Fußball in der Grundschule

Thursday 8 June 2023 17:45 (20 minutes)

Einleitung

In der Untersuchung wurde ein digital-gestützter Sportspielvermittlungsprozess in der Grundschule untersucht. Grundlage war der international etablierte Vermittlungsansatz des TGfU (Bunker & Thorpe, 1982). Die Untersuchung erfolgte im Hinblick auf die Forschungsfrage, wie Schüler*innen den Einsatz digitaler Medien im Sportspielunterricht wahrnehmen und interpretieren. Der Fokus lag hierbei auf dem Einfluss digitaler Medien auf die Interaktions- und Kommunikationsprozesse sowie auf der Wahrnehmung der entstehenden Rollen.

Methode

In zwei Zyklen der Datenerhebung wurde in sechs 4. Klassen über den Zeitraum von sechs Schulstunden eine Unterrichtseinheit zum Fußballspielen nach der Vermittlungsmethode des TGfU durchgeführt. Während der Einheit nahmen sich die Schülerinnen *gegenseitig mit einer App auf und taggten Spielsituationen nach vorher festgelegten Kriterien. Die Sequenzen (ca. 8 Sekunden) wurden in den Reflexionsphasen gemeinsam besprochen. Im Anschluss an die Einheit wurden 104 leitfadengestützte Interviews mit Schülerinnen* geführt. Datenerhebung und -analyse erfolgen anhand der Grounded-Theory-Methodologie (Strauss & Corbin, 1996). Die Daten wurden offen und axial codiert und es wurde ein finales Kategoriensystem entwickelt.

Diskussion

Die Daten zeigen ambivalente Sichtweisen auf die Nutzung der App (Greve et al., 2022). Es konnten unterschiedliche Phänomene zum Umgang mit der neuen Rolle des Kamerakindes sowie die Perspektive auf konservierte und gespeicherte Bewegungen identifiziert werden. Interessant ist z.B. die Zweckentfremdung der Filmmöglichkeit: Die Schüler*innen *nutzten diese Option oftmals als Videobeweis, um strittige Situationen schnell zu klären. Die Ergebnisse zeigen somit eine überaus pragmatische Handhabung des digitalen Hilfsmittels durch die Schülerinnen.* Die Kombination aus einem spielzentrierten Ansatz und dem Einsatz von Tablets schien produktive Möglichkeiten für das Lernen von Sportspielen zu bieten. Dies bezieht sich nicht nur auf technische und taktische Komponenten des Fußballs, sondern auch auf das Lösen von Konflikten und die Bewertung des eigenen Handelns. Im Umgang mit Selbst- und Fremdbildern ergeben sich neue didaktisch-methodische sowie pädagogische Herausforderungen und Möglichkeiten, die im Vortrag weiter diskutiert werden.

Literatur

- Bunker, D. & Thorpe, R. (1982). A model for the teaching of games in secondary schools. *Bulletin of Physical Education*, 18(1), 5-8.
- Greve, S., Diekhoff, H. & Süßenbach, J. (2022). Learning Soccer in Elementary School: Using Teaching Games for Understanding and Digital Media. *Frontiers in Education*. <https://doi.org/10.3389/educ.2022.862798>
- Strauss, A. & Corbin, M. (1996). *Grounded Theory: Grundlagen qualitativer Sozialforschung*. Weinheim: Beltz.

Arbeitskreis

Standortbestimmung eines digitalisierungsbezogenen Sportunterrichts

Authors: DIEKHOFF, Henrike; GREVE, Steffen (Leuphana Universität Lüneburg); SÜSSENBACH, Jessica (Leuphana Universität Lüneburg)

Presenters: DIEKHOFF, Henrike; GREVE, Steffen (Leuphana Universität Lüneburg); SÜSSENBACH, Jessica (Leuphana Universität Lüneburg)

Session Classification: AK 2.4