

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Der Einsatz von Tablets am Beispiel vom Gerätturnen

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



III.23

Turnen und Gymnastik

Da schau an! – Der Einsatz von Tablets am Beispiel vom Gerättturnen

Sebastian Dörr

Illustrationen: Katharina Friedrich



© RAABE 2021

Foto: Sebastian Dörr

Die Materialien zeigen auf, wo überall der Einsatz von Tablets und Apps im Sportunterricht – schon in der Grundschule – möglich und sinnvoll ist. Möglichkeiten und Grenzen des Einsatzes werden am Beispiel einer Einheit im Gerättturnen aufgezeigt. Die Kinder erwerben Medienkompetenz und können ihren Lernzuwachs direkt und anschaulich nachvollziehen.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufen:	1 bis 4
Dauer:	ca. 13 Unterrichtsstunden
Kompetenzen:	Körperwahrnehmung, sich an und mit Geräten sicher bewegen, Medienkompetenz entwickeln
Thematische Bereiche:	Gerättturnen, digitale Medien im Sportunterricht
Medien:	Übungskarten, Anleitungen

Was Sie zu diesem Thema wissen sollten

Digitale Medien im Sportunterricht

Digitale Medien im Sportunterricht bieten eine Menge Möglichkeiten. Man sollte jedoch immer im Hinterkopf haben, dass der Einsatz solcher Medien – wie der von jedem anderen Material auch – manchmal sinnvoll ist und manchmal nicht. Verschiedene Einsatzformen können verschiedene Ziele haben. Diese sind hauptsächlich:

- Steigerung der Bewegungsqualität und -quantität,
- fächerübergreifender Unterricht,
- Auseinandersetzung der Schülerinnen und Schüler mit dem „Warum?“ des Sportunterrichts.

Das Problem hierbei ist, dass sich die Ziele teilweise gegenseitig im Weg stehen und nicht immer alle erreicht werden können. Wie bei jeder Unterrichtsplanung muss also eine Abwägung getroffen werden. Es hilft jedoch, sich nochmals die Hauptziele in Erinnerung zu rufen und abzuklären, ob sie ausgewogen bedient werden. Ist diese Problematik berücksichtigt, kann der Sportunterricht bereits in der Grundschule durch den Einsatz von digitalen Medien aktivierender und motivierender gestaltet werden. Die Handhabung des Tablets können auch vom Sport befreite Kinder übernehmen und so dennoch am Unterricht partizipieren.

Möglichkeiten des Einsatzes von Tablets im Sportunterricht

Die vorgestellte Unterrichtseinheit dient exemplarisch zur Veranschaulichung der Einsatzmöglichkeiten von digitalen Medien – hier vor allem des Tablets – im Gerättturnen. Die genaue Durchführung der verschiedenen Bausteine ist von der persönlichen Planung jeder Lehrkraft und den infrastrukturellen Voraussetzungen abhängig und frei wählbar.

Die Konzeption der Unterrichtseinheit orientiert sich maßgeblich an dem Prinzip des selbstgesteuerten Lernens und ähnelt dem Konzept des „Flipped Classroom“. Letzteres meint, dass sich die Kinder die Inhalte weitestgehend selbstständig (z. B. anhand von Videos oder Methodikkarten) beibringen und nur dann zur Lehrkraft kommen, wenn sie Fragen haben oder diese auf sie zukommt. Im Folgenden wird aufgezeigt, wo jeweils die Schwerpunkte des Einsatzes von Tablets in den einzelnen Bausteinen liegen.

Baustein 1

Das Tablet wird als Zeitmesser genutzt oder es wird mit Hilfe einer Buzzer-App eine zusätzliche Motivation geschaffen.

Baustein 2

Durch Videos werden den Kindern Bewegungsideen vermittelt. Diese können vorgegeben sein oder im Laufe des Bausteins von den Kindern – mithilfe der App „Coach’s Eye“ (siehe **M 3**) – selbst aufgenommen und den anderen angeboten werden.

Baustein 3

Es werden methodische Schritte veranschaulicht. Außerdem dient das Tablet der Lehrkraft hier zur Dokumentation und den Kindern zum individuellen Feedback. Eine kurze und schnelle Rückmeldung kann über die App „Video Delay“ (siehe **M 6**) erfolgen, die zeitverzögert zur Aufnahme wiedergibt. Nutzt man eine digitalisierte Vorlage des Bewertungsbogens (siehe **M 5**), wird auch diese auf dem Tablet abgelegt.

Baustein 4

Das Tablet wird genutzt, um die korrekte Ausführung der für die (Winter-)Bundesjugendspiele notwendigen Übungen zu demonstrieren und den Kindern durch einen Vergleich der Videos (z. B. mit Video Delay oder Coach’s Eye) Verbesserungsmöglichkeiten aufzuzeigen.

Was Sie bei der Vorbereitung und Durchführung beachten sollten

Einsatz des Tablets

Es sollte auf eine sichere Ladeinfrastruktur geachtet werden: Hier bietet sich eine Ladestation mit einem ein bis zwei Meter langen Kabel an, sodass im Notfall auch mit Kabel gearbeitet werden kann. Klären Sie die Datenschutzvereinbarung mit der Schulleitung ab. Prinzipiell sollte die Aufnahme zur ausschließlichen Anwendung in der Schule kein Problem darstellen, dennoch ist eine vorherige Absicherung anzuraten. Ritualisieren Sie einen Check Up, sodass alle benötigten Apps und Videos auf den jeweiligen Geräten verfügbar sind.

Auf-/Abbau und Organisation der Einheit Gerättturnen

Fließbandauf-/abbau mit Hilfe eines Gymnastikreifens: Die Schülerinnen und Schüler stellen sich in einer Reihe am Reifen an. Geben Sie genaue Aufgaben für die Kinder, die in den Reifen treten, z. B.: „Ihr zwei tragt die Matte an das Reck“, „Ihr zwei stellt den kleinen Kasten an die Matte“ usw. Ist die Aufgabe erledigt, stellen sich die Kinder wieder an und erhalten die nächste Aufgabe.

Offene Organisationsform

Die Schülerinnen und Schüler bekommen eine Bewegungslandschaft angeboten, die sich von Stunde zu Stunde mehr von einer fähigkeitsbezogenen hin zu einer fertigkeitbezogenen Landschaft entwickelt. Positionieren Sie sich immer so, dass Sie möglichst alle Kinder gut im Blick haben.

Sicherheitshinweise/Rituale

Besprechen Sie mit den Kindern verbindliche Verhaltensregeln und Rituale:

- Niemand rennt, außer im dafür vorgesehenen Sprungbereich.
- Niemand geht auf Matten oder Geräte, außer zum Turnen.
- Wir nehmen Rücksicht aufeinander.
- Wir bieten unsere Hilfe an und unterstützen uns gegenseitig.
- Wird der Reifen ausgelegt, stellen wir uns alle zum Auf-/Abbau an.

Welche weiteren Medien Sie nutzen können

Gerling, Ilona: *Basisbuch Gerättturnen – von Bewegungsgrundformen mit Spiel und Spaß zu Basisfertigkeiten.* Meyer & Meyer Verlag 2014.

- ▶ <https://www.fragseb-turnenkannjeder.de/>

Weitere Methodikkarten und Anregungen rund ums Gerättturnen in der Grundschule.

- ▶ <https://raabe.click/es-Elemente-Geraettturnen>

Hier befinden sich die Übungsbeispiele (Elemente aus dem Gerättturnen) für den Baustein 3.

- ▶ <https://raabe.click/es-Winter-Bundesjugendspiele>

Hier befinden sich die Übungsbeispiele zu den Winter-Bundesjugendspielen für den Baustein 4.

[Alle Links zuletzt abgerufen am 11.06.2021]

Stundenübersicht

Legende

L: Lehrkraft

SuS: Schülerinnen und Schüler



Variationen/Differenzierung



Tipps/Hinweise



Gesprächsimpulse



Sicherheitshinweise

1. Stunde (Baustein 1)

Thema: Einführen der Auf-/Abbauregeln durch eine Gerätstaffel

Vorbereitung: Alle Geräte werden (jeweils doppelt) an gegenüberliegenden Seiten der Halle aufgestellt. Ist ein Gerät nur einmal vorhanden, sollten zwei gleichwertige Geräte aufgestellt werden. (Gleichwertig ist ein Gerät, wenn gleich viele Helfer für den Transport benötigt werden.)



Da die Geräte bereits stehen, sollten die SuS darauf hingewiesen werden, dass sie beim folgenden Aufwärmenspiel nicht auf oder über die Geräte rennen dürfen.

Aufwärmen: „Reifenjagen“: Die SuS werden in zwei Mannschaften aufgeteilt und jeweils einer Reifenfarbe zugeteilt. Sobald die Musik beginnt, rennen die Kinder durch die Halle. Wenn L die Reifen auswirft, müssen sich die SuS in einer Reihe an ihrem Reifen aufstellen. Wer zuerst steht, hat gewonnen.



In jeder neuen Runde kann eine andere Bewegungsaufgabe eingeführt werden. Hier bieten sich z. B. Übungen aus dem Lauf-ABC an.



Die SuS lernen mit diesem Spiel das Ritual, sich an den Reifen zu stellen, sobald er ausliegt. Dies ist später für einen schnellen Fließbandbetrieb hilfreich.

Hauptteil: „Gerätstaffel“: Die SuS stehen in ihren Mannschaften an ihren Reifen. Die jeweils ersten Kinder suchen sich das zu transportierende Gerät aus und entscheiden, wie viele Helfer sie brauchen.



Eine kurze Einweisung, welches Gerät wie zu transportieren ist, geht voraus.

(Für den sachgerechten Transport können Sie die Bildkarten 1–8 im Basispaket des Grundwerks von *Einfach sportlich* nutzen.)



Aufgabe: Transportiert die Geräte mit der richtigen Anzahl an Kindern zwar gehend, aber möglichst schnell auf die andere Seite. Auf dem Rückweg dürft ihr rennen. Der Gruppenführer klatscht den nächsten Gruppenführer ab, der dann das nächste Gerät mit seinen Mitschülern transportieren darf, usw.

M 1 **Geräte-Führerschein** / L überreicht den SuS die Führerscheine nach erfolgreich durchgeführter Staffel.

Abschluss: Die SuS stellen sich gesammelt an einer Stelle auf. L wirft einen Reifen und schickt immer die Anzahl an SuS zu einem Gerät, die für den Transport benötigt wird. So nutzen die SuS zum ersten Mal den Fließbandabbau.

Benötigt: verschiedene Geräte (wenn möglich jedes doppelt), verschiedenfarbige Reifen, ggf. Musikanlage

2.–4. Stunde (Baustein 2)

Thema: Bewegungserfahrungen sammeln

Vorbereitung: Mit Hilfe des Fließbandaufbaus werden die Stationen (siehe M 2) aufgebaut, die pro Stunde verschiedene Schwerpunkte haben (z. B. Gleichgewicht, Schwingen, Klettern, Rollen). Kernstationen können aber immer gleich sein.

Bauen Sie individuell auf, was in Ihrer Halle möglich ist, beachten Sie aber immer die notwendigen Vorschriften der Unfallkasse zur Absicherung. Besprechen Sie vorab mit den SuS, welche Bewegungen im folgenden Aufwärmspiel erlaubt sind (z. B. nur von Geräten springen, die mit Matten abgesichert sind).



Aufwärmen: „Tierimitation“: Die SuS bewegen sich zur Musik und nach Vorgaben von L (z. B. „wie ein Affe/eine Gazelle“) frei durch die Gerätestationen. Stoppt die Musik, „frieren“ sie ein. L sagt dann ein neues Tier an und die Musik geht wieder an usw.

Die SuS dürfen sich selbst Tiere überlegen und abwechselnd ansagen.



Hauptteil: Bewegungszeit: Nach einer kurzen Sicherheitseinweisung dürfen sich die SuS jetzt individuell an den Stationen bewegen und sie erkunden.

M 2 **Stationskarten** / SuS probieren verschiedene Bewegungen aus.

Lassen Sie die SuS alle 5–10 Minuten freiwillig Bewegungen präsentieren und/oder nehmen Sie besonders kreative Ideen mithilfe des Tablets auf (mögliche Apps: Kamera App, Coach's Eye, siehe M 3). Hierdurch entsteht ein weiterer Anreiz **für die** SuS, eigene Ideen zu entwickeln.



M 3 **Kurzanleitung Coach's Eye**

Abschluss: Fließbandabbau

Benötigt: verschiedene (Groß-)Geräte, kleine und Weichbodenmatten, Tablets, ggf. Musikanlage, mehrere Bälle

5.–9. Stunde (Baustein 3)

Thema: Turnerische Bewegungen in der Grobform lernen

Vorbereitung: Mithilfe des Fließbandbetriebs werden die Geräte aufgebaut.

Aufwärmen: Es kann die Tierimitation aus den vorherigen Stunden durchgeführt werden.

Hauptteil: Die SuS schauen sich die möglichen Übungen am Tablet an (siehe: <https://raabe.click/es-Elemente-Geraettturnen>) und probieren ein paar aus. In der zweiten Stunde entscheiden sie sich für 2–3 von ihnen und nehmen zusammen mit L den IST-Stand auf (mit Coach's Eye, siehe M 3). L bespricht mit dem einzelnen Kind, was individuell verbessert werden soll. In den darauffolgenden Stunden trainieren die SuS die ausgewählten Elemente. Sind sie der Meinung, sich ausreichend verbessert zu haben oder ist die Übungszeit vorbei, wird der neue IST-Stand begutachtet und anhand der Bewertungskriterien bewertet.



M 3 **Kurzanleitung Coach's Eye** / Aufnahme des IST-Stands der SuS zur späteren Bewertung.

M 4 **Methodische Reihe zur Rolle rückwärts** / SuS durchlaufen die methodische Reihe.

M 5 **Bewertungskriterien** / Erfassen der individuellen Verbesserungsmöglichkeiten zur späteren Bewertung.



Es bietet sich an, in der Nachbereitung die Videos aus Coach's Eye zu besprechen und den SuS so Verbesserungshinweise zu geben, die diese in den darauffolgenden Stunden berücksichtigen können.

Abschluss: Fließbandabbau

Benötigt: verschiedene Groß- und Kleingeräte, Tablets, ggf. Musikanlage

10.–13. Stunde (Baustein 4)

Thema: Vorbereitung Winter-Bundesjugendspiele

Vorbereitung: Im Fließbandbetrieb werden die Geräte (siehe unten) aufgebaut.

Hauptteil: Die SuS schauen sich die möglichen Übungen zu den Bundesjugendspielen am Tablet an und probieren sie aus (siehe: <https://raabe.click/es-Winter-Bundesjugendspiele>). In der zweiten Stunde entscheiden sie sich für 2–3 Übungen an verschiedenen Geräten. Wichtig ist hierbei, dass sie nicht die schwerste Übung nehmen müssen. Turnt zum Beispiel ein Viertklässler die Übung der 2. Klasse an einem Gerät, bekommt er 2 Punkte weniger Ausgangswert.



Nähere Informationen: _

<https://raabe.click/es-Winterbundesjugendspiele-Punktewertung>



Die SuS nehmen sich gegenseitig mit Coach's Eye auf und vergleichen ihre Übung mit dem Soll-Video. Mithilfe der App Video-Delay (siehe M 6) können sie sich ihre Übung, nachdem sie sie geturnt haben, zeitverzögert ansehen.

M 6 **Kurzanleitung Video Delay**

Abschluss: Fließbandabbau

Benötigt: verschiedene Groß- und Kleingeräte, Tablets, ggf. Musikanlage

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Der Einsatz von Tablets am Beispiel vom Gerätturnen

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

