

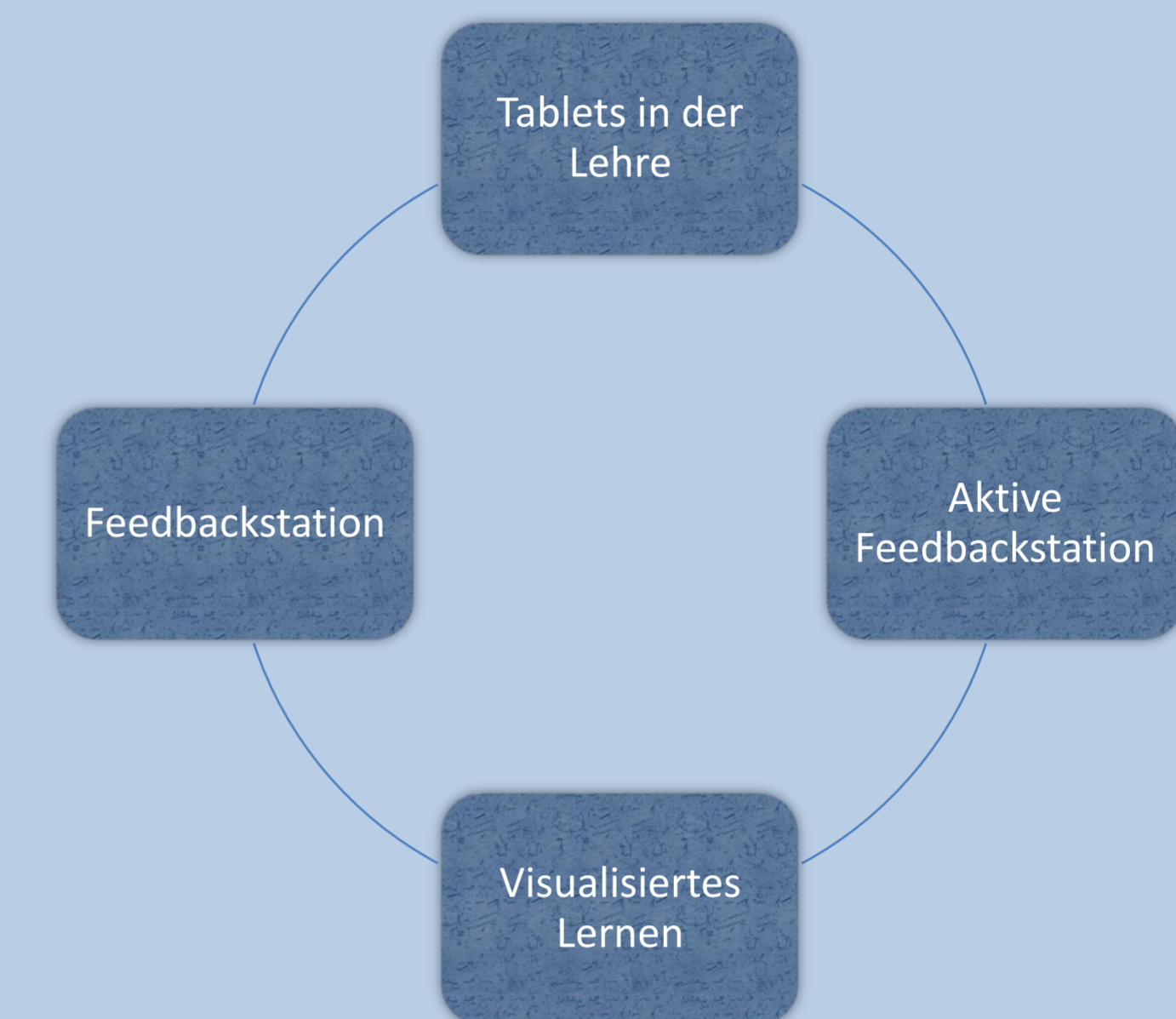
Digitale Medienbildung in der Sportdidaktik

Ludwig Zimmermann

Allgemeines & Einsatzgebiete

Projektziele:

- Einbindung von Tablets in Sportpraktische Kurse
- Förderung der digitalen Medienkompetenz
- Leistungssteigerungen durch visualisiertes Lernen.



Umsetzung:

- Einführung von passiven und aktiven Feedbackstationen sowie Nutzung von digitalen Taktikboards.



➤ Beispiele:

- Badminton: Aufnahme von Videosequenzen. Auswertung am Flatpanel in Großgruppen.
- Leichtathletik: Aufnahme von Videosequenzen. Auswertung in Kleingruppen am Tablet.
- Fußball: Aktive Feedbackstation. Benutzung der Video Delay App „Video Coach“. Durch eine zeitverzögerte Wiedergabe des Livebildes können sich Übende direkt nach Ausführung der Bewegungsaufgabe selbst auf dem Tablet sehen und sich ein direktes Feedback holen.



Fazit

- **Durchweg positives Feedback von den StudentInnen**
- **Weniger ist mehr: Reduzieren auf das Wesentliche. Bei uns die Delay App.**
- **Abbau von Barrieren für den Einsatz an Schulen bei den betroffenen Lehrpersonen der Zukunft**
- **Lösung zum gleichzeitigen Laden und konfigurieren der Tablet bereitstellen → Zeitmanagement!!!**

Mitwirkende

Dozenten der Sportdidaktik
Ludwig Zimmermann
Prof. Dr. Erin Gerlach