

Das Web 2.0 in der Sportwissenschaft

Videopodcasting zur Darstellung und Nutzung von *good practice* in der Lehrerausbildung

Dr. Marco Danisch

Inhalte

- Einführung
- Web 2.0: Potenziale für den Sport
- Zielsetzungen des Projektes
- Podcast-Produktion
- Aktueller Stand & Perspektiven

Einführung

- **E-Learning-Strategie am IfS Gießen**
 - Arbeitsbereiche Sportsoziologie & Sportdidaktik
 - Konzeption & Produktion neuer Medienformen
 - Integration in die Lehre

2004

2005

2006

2007

2008

2009



**Lernsoftware
(offline)**

**Internet-Lernplattform
(Web 1.0)**

**Videopodcasting
(Web 2.0)**

Produktion



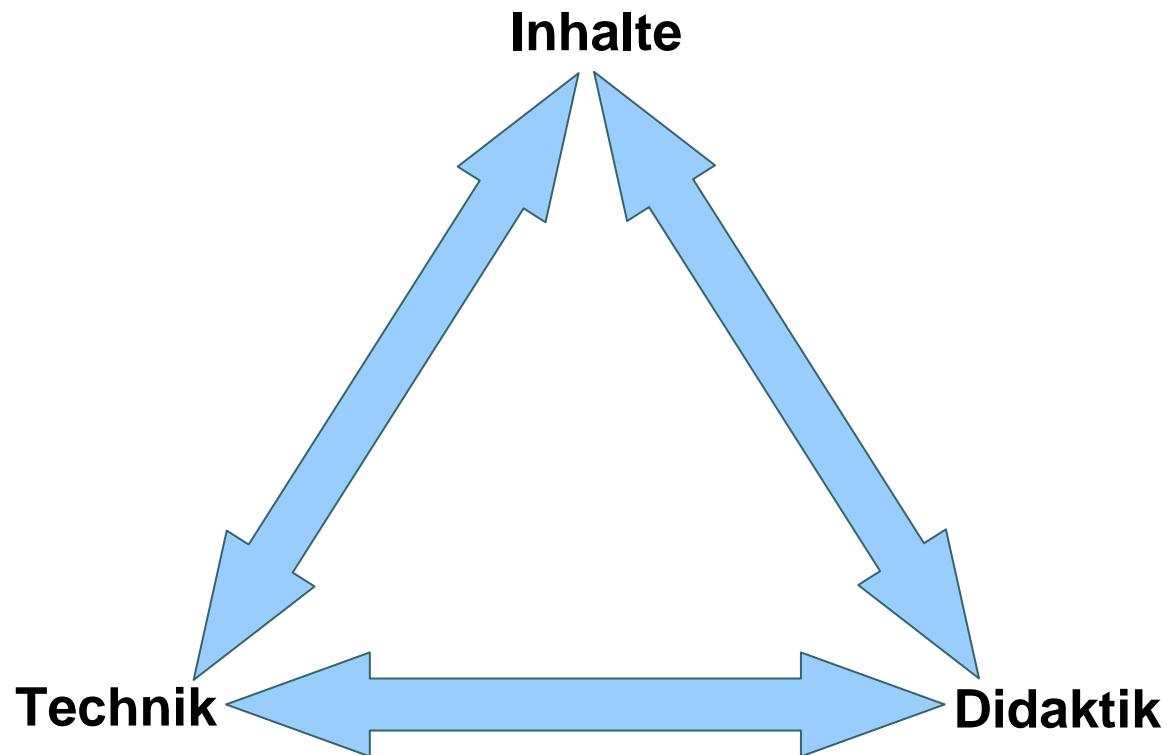
Lehre

Punktueeller Einsatz

Blended Learning / Entwicklung von Medienkompetenz

Einführung

➤ Ganzheitliche Entwicklung



Einführung

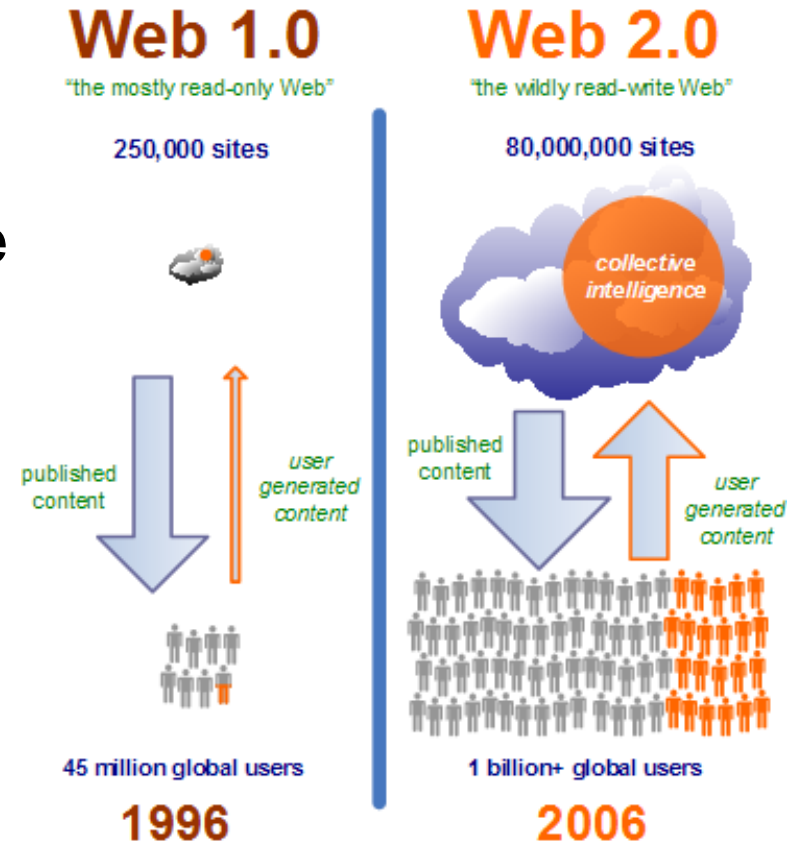
➤ **Erfolgreiche Strategie**

- Eingeworbene Drittmittel seit 2005: **225.000 €**
- Rapid Learning Award 2006 (Lernsoftware)
- HeLPS-Projekt seit 2007 (Großförderung durch HMWK)
- Medienkompetenz-Zertifikat ab WS 08/09 für Studierende
- Aktuell: Aufnahme in wissenschaftliches Verbundsystem des Deutschen Handball Bundes (Videopodcasting)

Web 2.0: Potenziale für den Sport

➤ Veränderungen im Web 2.0

- Verlagerung auf online-gestützte Nutzungsformen
- Verändertes Rollenverständnis
- „Mitmach-Netz“



➤ Parallelen zur sportwissenschaftlichen Ausbildung

Web 2.0: Potenziale für den Sport

- **Potenziale des Web 2.0 (Bsp. Podcasting)**
 - Nachhaltige Entwicklung von dynamischen Inhalten
 - Abbildung unterschiedlichster Unterrichtsformen (Perspektivenwechsel)
 - Einfache Bereitstellung durch kostenlose Abonnements
 - Mobile (weltweite) Nutzung über Videoplayer

Web 2.0: Potenziale für den Sport

- **Ziele der sportwissenschaftlichen Ausbildung**
 - Berufsqualifikation (Lehramt, Bachelor, Master)
 - Erwerb von Basiskompetenzen (Schwerpunkt: Vermittlung)
- **Inhalte der sportwissenschaftlichen Ausbildung**
 - Präsentation & Analyse von Unterrichtskonzepten in Theorie & Praxis → Dozent & Studierende
 - Eigenständige Planung, Durchführung & Auswertung von Unterricht → Studierende & Dozent
 - Aneignung von Fähigkeiten und Fertigkeiten in verschiedenen Sportarten → Dozent & Studierende

Web 2.0: Potenziale für den Sport

➤ Parallelen zum Web 2.0

- Gemeinschaftliche Entwicklung von Inhalten
➔ wechselnde Autorenfunktion
- Erleben unterschiedlicher Lehr-Lernsituationen
➔ wechselnde Beurteilungsfunktion
- Verschmelzung der Unterrichtsrollen



Zielsetzungen des Projektes

- **Bereitstellung von mobilen, multimedialen Lehr-Lernmaterialien in Theorie & Praxis (*best practice*)**
- **Curriculare Integration**
- **Entwicklung von Medienkompetenz (Multiplikator)**
 - Studium
 - Beruf
 - Verein / Verband



Podcast-Produktion

- **Beispiel: Podcast-Serie „Spiele lehren – spielend lernen“**
 - Zielgruppe: Universität, Studienseminare, Schule
- **Ausgangspunkt: Sportdidaktik-Seminar (Dozent & Studierende)**
 - Aufarbeitung unterschiedlicher Formen menschlichen Spielens (u.a. Spiele fremder Kulturen, soziokulturelle Bezüge)
 - Spiel-Transfer in die Wirklichkeit (Anknüpfungspunkte, Problemorientierung, großmotorische Umsetzung)
 - Entwicklung, Durchführung und schulgemäße Anpassung einer Spielform → *best practice*
 - Sicherung der Nachhaltigkeit (mediale Abbildung)



Podcast-Produktion

- **Beispiel: Podcast-Serie „Schlagbewegungen im Tennis“**
 - Zielgruppe: Universität, Verein
- **Bezugspunkt: sportartspezifische Ausbildung**
 - Ganzheitliche Aneignung tennisspezifischer Fähigkeiten & Fertigkeiten
 - Unterstützung des Bewegungslernens
 - Vermittlung taktischer Anwendungsmöglichkeiten
 - Unterrichtsmethodische Hilfen (u.a. prakt. Trainingsformen)



Podcast-Produktion

➤ Transformation in Podcast-Format

- Inhaltliche Anpassung (u.a. Pädagogischer Rahmen, Zusatzinformationen)
- Technische Anpassung (u.a. Verknüpfung von medialen Elementen, qualitative & quantitative Komprimierung)
- Formale Anpassung (u.a. Beachtung urheberrechtlicher Aspekte)



**Spiele lehren
spielend lernen**

Folge 3: Super Mario Land



**Schlagbewegungen
im Tennis**

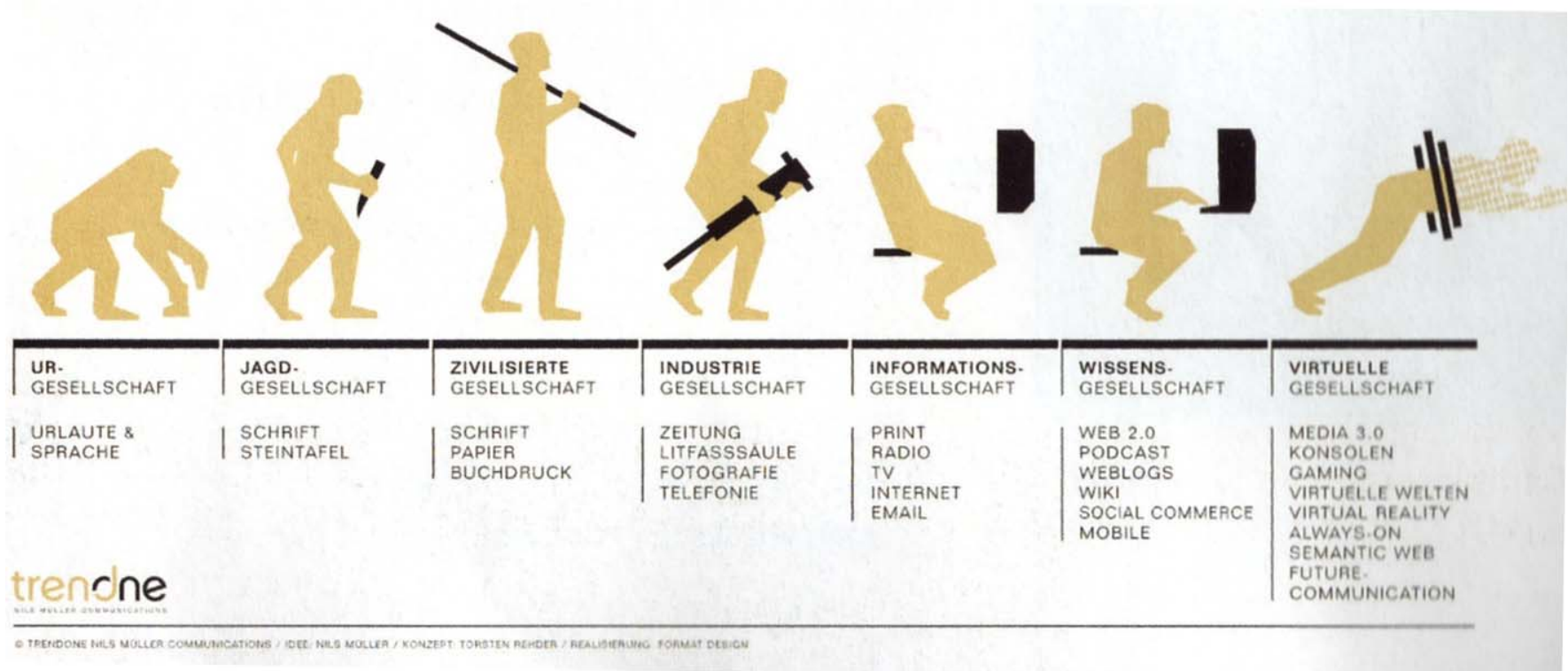
Folge 2: Vorhand-Grundschiag

Aktueller Stand

- **Eigenproduktion verschiedener Serien**
 - Spiele lehren spielend lernen (zunächst 8-10 Folgen)
 - Schlagbewegungen im Tennis (8-10 Folgen)
- **Konzeption neuer Formate**
 - Grundlagenbereiche in Theorie & Praxis (u.a. Einführung in die Sportsoziologie, Grundlagen der Sportspiele)
 - Vermittlungskonzepte für den Sportunterricht (u.a. Teaching Games for Understanding)
 - Erweiterung des Sportartenkanons
- **Theoriegeleitete Unterfütterung**
 - Buchpublikation „Der elektronische Sport – Perspektiven der Sportvermittlung und –kommunikation“ (Danisch & Schwier, i.V.)

Perspektiven

- **Bereitstellung in Podcatchern ab WS 08/09**
 - Lernplattform *sports-edu*
 - iTunes-Bildungsbereich / Podcampus
- **Curriculare Integration**
 - Unterstützung von Lehrveranstaltungen
 - Durchführung von E-Learning-Seminaren (Schwerpunkt Videopodcasting)
- **Ausweitung auf Leistungs- bzw. Spitzensport**
 - Kooperationsprojekt mit Universität Bremen & DHB in Vorbereitung
 - Unterstützung der Trainerausbildung im Nachwuchsbereich



Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!