

16. Wuppertaler Schulsportsymposium 2019

Bewegen beobachten – Unterrichtssituationen nutzen

Dr. Petra Cwierzinski

Ausgangsüberlegung:

Bewegungsbeobachtung gehört zum Alltagsgeschäft von Sportlehrer*innen, diese finden jedoch nicht immer bewusst bzw. systematisch statt und sind selten zur weiteren Planung nutzbar.

Workshop:

Alltägliche Unterrichtssituationen im Sport finden, in denen Schüler*innen gezielt beobachtet werden können:

- freie Beobachtung (z.B.: Unterrichtseinstieg)
- Beobachtung einer Spielsituation (Spiel Matten-Zombie)
- Beobachtung in Situation mit konkreter Bewegungsaufgabe mit und ohne Gerät (Hula-Hoop & Hampelmann)
- Beobachtung in der Aufwärmphase (z.B.: Laufen)

Und dann?

Planung von Unterricht & individuellen Fördermaßnahmen

Theoretischer Input:

→ Warum „Bewegen beobachten“ - Ziele von Bewegungsbeobachtung?

- Erkenntnisgewinn - Datenerhebung
- Leistungsbeurteilung - z.B. Notengebung
- Leistungsanalyse
- Individuelle Beurteilung der möglichen Leistungsfähigkeit
- Bewegungskorrektur
- Beobachten → Bewerten → Korrigieren
- Planung (von Unterricht, Trainings, Therapie)
- Ist-Stand → Soll-Stand
- Evaluation
- Erfolg von Unterricht, Training, Therapie (auch Prozessbegleitung)

Wie in allen Schulfächern kann sich die kriteriengeleitete Beobachtung im Sportunterricht auf verschiedene Lernzielebenen beziehen. Dazu gehören z.B. das Lern- und Arbeitsverhalten, das sozial-kommunikative Verhalten, motorische Fertigkeiten, theoretische Kenntnisse etc. Im Zentrum des Sportunterrichts steht oft die Entwicklung der motorischen Kompetenz der Schüler*innen. Besonders häufig sind daher Instrumente zur Diagnostik motorischer Kompetenzen (vgl. Oefner/Erlemeyer/Staack o.A.).

→ Was kann beobachtet werden?

Grundsätzlich könnte ein sehr weites Spektrum an Merkmalen zur Gegenstand der Beobachtung werden, z.B.:

- Bewegung
 - Bewegungsqualität, Bewegungsquantität (z.B.: . Bewegungsmerkmale zur Erfassung der Bewegungsqualität, Meinel & Schnabel 1998, S.143)
 - Motorische Fähigkeiten (z.B.: Systematisierung motorischer Fähigkeiten nach Bös, 1987, S.94)
- Weitere Merkmale:
Körpermerkmale (Physiognomie, Gewicht, Größe), Aufmerksamkeit, Motivation, Emotionen, Sozialverhalten Kommunikation, Lernverhalten, Wahrnehmung, Kleidung etc.

→ Wie kann beobachtet werden?

Grundfragen zur kriteriengeleiteten Beobachtung

- Organisations- und Aktionsformen (Welche Organisations- / Aktionsformen setzen die Lehrperson frei, um Schüler*innen zu beobachten?)
 - Lehrerrolle (Wie kann gezielt beobachtet und den unterrichtlichen Anforderungen entsprochen werden?)
 - Beobachtungsbereich (Welche Schüler*innen sollen nach welchen Grundlagen und Kriterien beobachtet werden?)
 - Aufgabenformate (welche konkrete Aufgabenstellungen soll genutzt werden?)
 - Dokumentation (Wie sollen Beobachtungen festgehalten werden?)
- (vgl. Oefner/Erlemeyer/Staack o.A., S.15)

→ Wie können Beobachtungsergebnisse genutzt werden?

Für das Erstellen von individuellen, (prozessorientierten) Fördermaßnahmen gibt es keine Pauschalrezepte. Sie müssen im Einzelfall geplant, umgesetzt und überprüft werden.

Möglichkeiten im Rahmen einer inneren Differenzierung:

- Festlegen unterschiedlicher / individueller Ziele
- Zugang über unterschiedliche Methoden, Medien und Materialien (verschiedene Lernarrangements)
- Ggf. verschiedene Inhalte oder inhaltliche Schwerpunkte
- Zugang über unterschiedliche Sozialformen
- Verschiedene Möglichkeiten der Ergebnissicherung

Möglichkeiten im Rahmen einer äußeren Differenzierung:

- Stärkenförderung durch Schulmannschaften, Wettbewerbe, Leistungs-AGs, Vereine, Sporthelferausbildung
- Förderung durch kompensatorischen Sport (z.B.: Sportförderunterricht)
- ggf. Zusammenarbeit mit Medizinern, Physiotherapeuten o.ä
- Hinweise auf weitere Bewegungsmöglichkeiten im Freizeitbereich

Beobachtungsvorschlag zum Spiel Mattenzombie → Variante für Läufer/Zombie

Läufer: _____

Spielverhalten allgemein

	ja	teilweise	nie
spielt mit	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
nimmt Rolle als Läufers an	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
nimmt Rolle als Zombie an	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
entwickelt Spielstrategien	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
hält Spielregeln ein	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Spielverhalten motorische Aspekte

	ja	teilweise	nie
flieht in passendem Tempo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
läuft ausdauernd	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
hat Mitspieler und Fänger im Blick	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
orientiert sich im Raum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
schnelle Reaktion (auf Spielsituation)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
gute Umstellung (in Spielsituation Läufer - Zombie)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Spielverhalten soziale Aspekte

reagiert angemessen beim Rollenwechsle Läufer - Zombie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
beobachtet, ob Spielregeln eingehalten werden	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
unterstützt als Läufer andere Zombies	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
kooperiert als Zombie mit anderen Läufern	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Spielverhalten motivationale Aspekte

wirkt zielstrebig	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
zeigt Initiative	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
zeigt in misslingenden Situationen angemessene Frustrationstoleranz	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Beobachtungsvorschlag zum Spiel Mattenzombie → Variante für Fänger

Fänger: _____

Spielverhalten allgemein

	ja	teilweise	nie
spielt mit	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
nimmt Rolle als Fängers an	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
entwickelt Spielstrategien	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
hält Spielregeln ein	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Spielverhalten motorische Aspekte

	ja	teilweise	nie
verfolgt einen passenden Läufer (Tempo)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
verfolgt Läufer ausdauernd	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
verfolgt verschiedene Läufer im Wechsel (zielführend)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
orientiert sich im Raum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
schnelle Reaktion	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
gute Umstellung (in Spielsituation z.B. abgeworfen werden)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Spielverhalten soziale Aspekte

schlägt angemessen an	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
beobachtet, ob Spielregeln eingehalten werden	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
kooperiert mit anderem Fänger	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Spielverhalten motivationale Aspekte

wirkt zielstrebig	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
zeigt Initiative	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
zeigt in misslingenden Situationen angemessene Frustrationstoleranz	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
erprobt verschiedene Strategien	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Auswertung des Hampelmann-Sprungs

Folgende Bewegungsmerkmale können beim Hampelmannsprung beobachtet werden:

- **Bewegungskopplung:** ☺ ☹
Gestörte Koordination zwischen den Armen und Beinen.
z.B.: Arme und Beine werden nicht gleichzeitig bewegt.
- **Bewegungsrhythmus:** ☺ ☹
z.B.: unrhythmischen/unharmonischen Bewegungsverlauf.
- **Bewegungspräzision, z.B.:** ☺ ☹
 - Beugung der Knie- und Hüftgelenke
 - starkes seitliches Abweichen von der Körpermitte
 - eine Seite ist dominierend.
 - Beine werden unvollständig gegrätscht und geschlossen
 - Arme werden unvollständig geöffnet und geschlossen
 - Knie sind beim Ausspringen leicht innen rotiert.
- **Bewegungstempo:** ☺ ☹
 - z.B.: langsame Ausführung durch Pausen
- **Bewegungsstärke, z.B.:** ☺ ☹
 - stampfende (anstrengende?) Bewegungen
 - sehr weiche Bewegung, mit wenig Körperspannung
- **Bewegungsumfang, z.B.:** ☺ ☹
 - sehr weite (uneffektive?) Bewegung
 - sehr kleinräumige Bewegung
- Der Hampelmannsprung wird **nicht durchgeführt** ☺ ☹

SONSTIGES:

Zum Hampelmannsprung als Koordinationstest siehe auch:
BAG (1992), Hessisches Landesinstitut (2000), Kiphard, J. 1972, Saft, D. (o. A.).

Auswertung der Bewegung mit Hula Hoop - Reifen

Folgende Bewegungsmerkmale können beobachtet werden:

- **Bewegungskopplung:** ☺ ☹
Gestörte Koordination zwischen Armen, Rumpf und Beinen.

- **Bewegungsrhythmus:** ☺ ☹
z.B.: unrhythmischen/unharmonischen Bewegungsverlauf.

- **Bewegungspräzision, z.B.:** ☺ ☹
 - Beugung der Knie- und Hüftgelenke
 - starkes seitliches Abweichen von der Körpermitte
 - Zusatzbewegungen der Arme
 - Ausgleichsbewegung der Füße

- **Bewegungstempo, z.B.:** ☺ ☹
 - langsame Ausführung
 - schnelle Ausführung

- **Bewegungsstärke, z.B.:** ☺ ☹
 - kraftintensive Hüftbewegung
 - kraftlose Hüftbewegung, mit wenig Körperspannung

- **Bewegungsumfang, z.B.:** ☺ ☹
 - sehr weite (uneffektive?) Bewegung
 - sehr kleinräumige Bewegung

- Die Hula Hoop-Bewegung wird **nicht durchgeführt** ☺ ☹

SONSTIGES: