

Didaktische Handreichung

Digitale Medien in der Schule

30-STE-PS4-03

Material:

**GIF-Artefakt zum einfachen Übersteiger (Fußball) im Fach
Sport**

Name:

David Roth

Inhaltsverzeichnis

1	Beschreibung des Materials	3
1.1	Rahmeninformationen zum Einsatz	3
1.2	Kurzbeschreibung	3
1.3	Voraussetzungen zur Verwendung.....	4
2	Voransicht des Materials	5
3	Geförderte Kompetenzen	7
	Literaturverzeichnis.....	I



1 Beschreibung des Materials

1.1 Rahmeninformationen zum Einsatz

Unterrichtsfach	<i>Sport</i>				
Thema	<i>Der einfache Übersteiger (einfaches Fintieren)</i>				
Klassenstufe	<i>Klasse 5/6</i>				
Lernbereich	<i>Lernbereich 1, Grundtechniken erlernen</i>				
Positionierung innerhalb des Lernbereiches	<i>Positionierung eher in der <u>Mitte</u>, vor allem aber nach „Erfahrungen mit dem Spielgerät [Fußball] sammeln“</i>				
Lernphase	<i>Das Artefakt passt am besten in die <u>Erarbeitungsphase</u>, da sich die SuS damit selbst (oder angeleitet) den einfachen Übersteiger erarbeiten</i>				
Kompetenzniveaus nach DQR	Niveaus	1 bis 2	3 bis 4	5 bis 6	7 bis 8
	Fachkompetenz		x		
	Methodenkompetenz		x		
	Selbstkompetenz	x			
	Sozialkompetenz	x			

1.2 Kurzbeschreibung

In meinem GIF sind die einzelnen „wichtigen“ Steps zum Erlernen des optimalen Übersteigers zu erkennen. Jedes Bild stellt einen weiteren Schritt inkl. einer besonderen Eigenschaft (bspw. Oberkörper zur angetäuschten Seite lehnen, danach Ballmitnahme zur entgegen gesetzten Seite) dar, so kann man jeden neuen Bewegungsschritt einzeln nachmachen bzw. analysieren und erlernen. Für den Unterricht wäre dieses GIF in der Präsentation des Lehrers einzusetzen, der dann die einzelnen Schritte sowie Eigenschaften anschaulich erläutert oder aber auch gut in einer Stationsarbeit, zum eigenständigen Erlernen einzelner Finten. Darüber hinaus kann das GIF als Ausgangsvideo genutzt werden, welches dann mit eigens von Schülerseiten erstellten Videos der eigenen Finten verglichen werden kann und so Fehlerbilder analysiert, herausgearbeitet oder positive Entwicklungen erkannt werden können.



1.3 Voraussetzungen zur Verwendung

Technische Voraussetzungen:

Vorausgesetzt werden sollte zum Präsentieren vor einer Klasse ein Abspielgerät wie Laptop, PC, Tablet oder Smartphone und ein damit kompatibler Beamer. Sollte es im Zuge einer Stationsarbeit oder einer eigenständigen Erarbeitung eingesetzt werden, so sollte ein Smartphone bzw. ein Tablet reichen.

Inhaltliche Voraussetzungen:

Die Schülerinnen und Schüler sollten sich mit dem Abspielen von digitalen Videos auskennen. Darüber hinaus sollten sie eine ausreichende Erfahrung mit dem Fußball gesammelt haben und Grundkenntnisse sowie –techniken bezüglich des Dribblings mitbringen. Darüber hinaus sollten das Fintieren und das Ziel, den Gegenspieler mit Gegenbewegungen zu täuschen, bekannt sein.

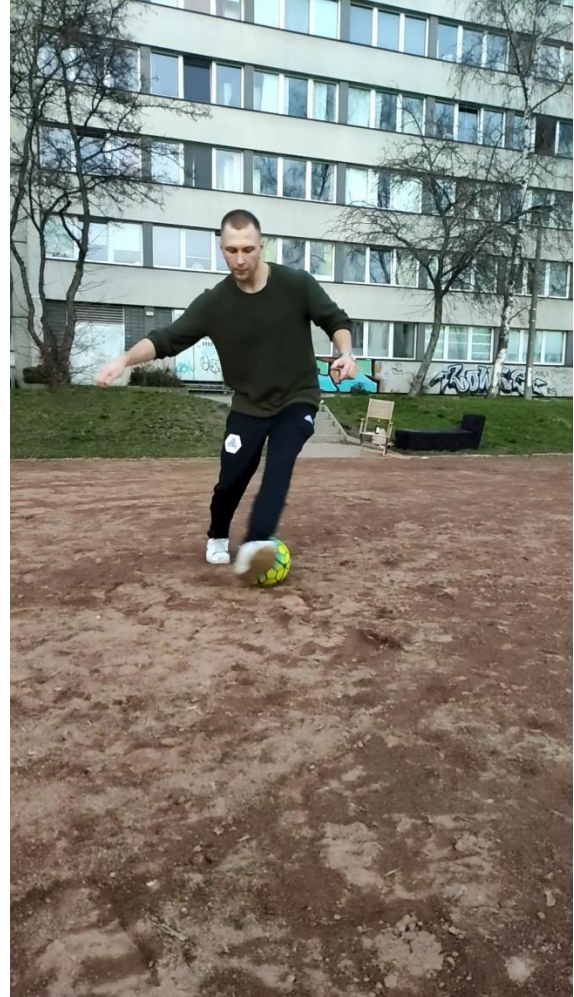
Anforderungen an die Lehrkraft:

Die Lehrkraft sollte über die Kenntnisse verfügen, GIFs selbst zu erstellen bzw. diese auch zu bearbeiten, um selbstständig Änderungen bzw. weitere Erläuterungen zu dem vorhandenen Material hinzufügen zu können.



2 Voransicht des Materials

(Listen Sie hier Screenshots auf, die das Material veranschaulichen. Die Screenshots sollen veranschaulichen, worum es sich bei Ihrem Material handelt. Die Abbildungen können mit kurzen Erklärungen abgerundet werden.)





Zu sehen sind die einzelnen wichtigen Elemente des einfachen Übersteigers:

- Das vorn-entlang-Führen (Übersteigen des Fußes)
- Das Aufstellen des übersteigenden Fußes neben dem Ball + dem Überlehnen des Oberkörpers in die angetäuschte Richtung
- Dem Überlehnen des Oberkörpers zur anderen Richtung
- Der Ballmitnahme mit dem anderen Fuß zur gewünschten Richtung

3 Geförderte Kompetenzen

Fachkompetenzen:

Kompetenzniveau nach DQR

Grundlegende Fähigkeiten des

1 bis 2	3 bis 4	5 bis 6	7 bis 8
X			

Dribblings

Das Fintieren setzt Kenntnisse sowie Techniken des Dribblings voraus und trainiert diese zusätzlich für die Anwendung in spielnahen Situationen

Kompetenzniveau nach DQR

Grundlegende Fähigkeit des

1 bis 2	3 bis 4	5 bis 6	7 bis 8
	X		

Fintierens

Durch das Artefakt wird eine neue Fertigkeit im Fintieren erlernt, Fintierfähigkeiten verbessert und die Anwendung auf spielnahe Situationen vorbereitet.

Methodenkompetenzen:

Kompetenzniveau nach DQR

Beobachtungsfähigkeit

1 bis 2	3 bis 4	5 bis 6	7 bis 8
	X		

Das Artefakt bietet durch die bewegten Bilder eine Vorlage, die genau beobachtet werden muss und in der kleinste Details zur Erlernung wichtig sind.

Kompetenzniveau nach DQR

Transferfähigkeit

1 bis 2	3 bis 4	5 bis 6	7 bis 8
	X		

Da nicht nur eine Beobachtung gefordert ist, wird von den Schülerinnen und Schülern auch ein Transfer von der Vorlage zur eigenen Erlernung angestrebt.

Selbstkompetenz oder

Sozialkompetenz:

Kompetenzniveau nach DQR

Eigenverantwortung

1 bis 2	3 bis 4	5 bis 6	7 bis 8
X			

Die Schülerinnen und Schüler sollen sich anhand der Vorlage dieses GIFs den einfachen Übersteiger selbst beibringen und sind somit für den eigenen Lernfortschritt selbst verantwortlich.



Literaturverzeichnis

Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg. (2016). *Bildungsplan des Gymnasiums. Sport*. Stuttgart.

Sächsisches Staatsministerium für Kultus und Sport. (2004/2011). *Lehrplan Gymnasium Sport*. Dresden: Saxoprint.

Zentrum für Schulqualität und Lehrerbildung (ZSL). (2016). *Lehrerinnenfortbildung Baden Württemberg. Von Kompetenzorientierter Unterricht: Sport, Sekundarstufe 1 und Kursstufe*: https://lehrerfortbildung-bw.de/u_mks/sport/gym/bp2004/fb2/02_komp/ abgerufen

