

Primarstufe

Sekundarstufe I

Sekundarstufe II

Berufliche Bildung

Fortbildungs- und Professionalisierungsangebote

Musik/Kunst/Sport

Inhaltsverzeichnis

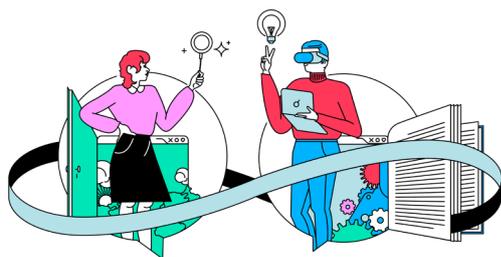
Inhaltsverzeichnis	2
Über den Kompetenzverbund	4
Projektverbünde	5
Fortbildungs- und Professionalisierungsangebote	7
Künstliche Intelligenz – Potenziale und Herausforderungen für die Anwendung von KI-Tools im Musikunterricht	7
Movement, Electronics, Sound – Wege des Musizierens mit Motion-Capturing-Tools	8
Digitale Bildkulturen im Kunstunterricht – Ein Universum an Möglichkeiten im Crossover	9
Digitale Körperbilder & YouTube im Sportunterricht – Kritische Reflexion und praxisnahe Anwendung	10
E-Portfolio zur Förderung motorischen Lernens	11
Gesundheitsförderung im Sportunterricht mit digitalen Medien	12
Challenge Accepted – Digitale Anwendungen nutzen, erleben, reflektieren	13

Unterrichtsstörungen im Sportunterricht der digitalen Welt	14
Literaturverzeichnis	15
Impressum	17

Über den Kompetenzverbund

Der Kompetenzverbund lernen:digital gestaltet den Dialog zwischen Wissenschaft und Praxis für die digitale Transformation von Schule und Lehrkräftebildung. Vier Kompetenzzentren bündeln in den Bereichen MINT, Sprachen/Gesellschaft/Wirtschaft, Musik/Kunst/Sport und Schulentwicklung die Expertise aus rund 200 länderübergreifenden Forschungs- und Entwicklungsprojekten. In den Projekten entstehen evidenzbasierte Fort- und Weiterbildungen, Materialien sowie Konzepte für die Schul- und Unterrichtsentwicklung in einer Kultur der Digitalität. Eine Transferstelle macht die Ergebnisse für Lehrkräfte sichtbar, fördert die ko-konstruktive Weiterentwicklung mit der Praxis und unterstützt den bundesweiten Transfer in die Lehrkräftebildung.

Die Broschüre des Kompetenzverbund lernen:digital informiert Landesinstitute, Qualitätseinrichtungen und Multiplikator:innen über eine Auswahl der digitalisierungsbezogenen Fortbildungs- und Professionalisierungsangebote aus dem Kompetenzzentrum Musik/Kunst/Sport.



- Relevante Fortbildungs- und Professionalisierungsangebote
- Kontaktmöglichkeiten
- Literaturangaben zum Weiterlesen

Die kompakten Informationen ermöglichen Verantwortlichen der Aus-, Fort- und Weiterbildung von Lehrkräften, Schulleitungen und pädagogischem Personal einen Überblick über die konkreten Inhalte. Diese regen zur Nutzung und Weiterentwicklung der evidenzbasierten Angebote an, so dass digitalisierungsbezogene Kompetenzen des schulischen Personals deutschlandweit gestärkt werden können.

Mit unseren Inhalten möchten wir ein ansprechendes, praxisorientiertes und adaptives Angebot schaffen.

Wir freuen uns über Feedback zur Aufbereitung und Themenwahl: [Umfrage zur Broschüre Musik/Kunst/Sport](#)



Projektverbünde

KuMuS-ProNeD



Der Verbund möchte Lehrkräften forschungsba-
sierte Fortbildungen und adaptive Lernarrange-
ments anbieten, welche gezielt auf heterogene
Lernvoraussetzungen in den Schulfächern Kunst,
Musik und Sport (KuMuS) mithilfe digitaler Tech-
nologien eingehen. Auf struktureller Ebene trägt
KuMuS dazu bei, Netzwerke zwischen Bildungs-
praxis und -administration, lehrerbildenden
Hochschulen und außeruniversitären Forschungs-
instituten systematisch zu stärken und nachhaltig
auszubauen. Das Verbundvorhaben besteht aus
drei Netzwerken: Fortbildungen, Unterrichtsent-
wicklung und -beratung sowie Future Innovation
Hub.

Diäs



Im Diäs-Projektverbund arbeiten neun Hochschu-
len und Forschungsinstitute gemeinsam an der
evidenzbasierten (Weiter-)Entwicklung, Evaluation
und Implementation von Fortbildungsmodulen für
die 2. und 3. Phase der Lehrkräftebildung. Leitge-
danke ist die Förderung digitaler Souveränität bei
Lehrenden und Lernenden im Bereich ästhetisch-
kultureller Bildung in anwendungsorientierter und
ethisch-reflexiver Perspektive. Lehrkräfte sollen
befähigt werden, digitale Lehr-Lern-Prozesse in
den Fächern Deutsch, Kunst, Musik und Sport an-
zuregen und zu gestalten, die Schüler:innen beim
Aufbau beziehungsweise bei der Vertiefung digita-
ler Souveränität unterstützen und ihnen kulturell-
ästhetische Partizipation in und an der digitalen
Welt nachhaltig ermöglichen.

DiDiPro



Der Verbund entwickelt in fünf Teilprojekten
diversitätssensible Fort- und Weiterbildungen für
(angehende) Musiklehrkräfte unter schwerpunkt-
mäßiger Berücksichtigung des digitalen Musik-Pro-
ducings. Producing vereint in sich eine Vielzahl an
Kernpraktiken populärer Musik. Dadurch birgt es
einerseits ein enormes, bislang im deutschspra-
chigen Raum weitgehend ungenutztes, Poten-
zial für den Musikunterricht. Andererseits kann
eine unreflektierte Einführung von Aspekten des
Producings in den Musikunterricht nicht nur die
Beteiligten überfordern, sondern auch soziale Un-
gleichheiten verstärken. DiDiPro zielt vor diesem
Hintergrund auf den Aufbau, die Erweiterung
sowie den späteren Transfer von fachwissen-
schaftlichen und fachdidaktischen Fähigkeiten
und Fertigkeiten von Lehrkräften entlang diver-
sitätssensibler Zugänge zu Producing im Kontext
populärer Musik(-kulturen).

LEVIKO-XR



Der Projektverbund LEVIKO XR trägt zur Qualitäts-
entwicklung der Lehrkräftefortbildung bezüglich
digitaler Kompetenzen für das Fach Musik im Be-
reich der virtuellen und erweiterten Realität
(VR/AR) bei. Dazu plant der Verbund bereits entwi-
ckelte VR- und AR-Werkzeuge zu verwenden be-
ziehungsweise zu adaptieren und in spezielle VR-
und AR-Lehr-Lern-Designs zu integrieren. Diese
sollen am Ende des Vorhabens in verschiedenen
Szenarien von Akteur:innen der Lehrkräftebildung
einfach und intuitiv verwendet und weiterentwi-
ckelt werden können. So entstehen auf offenen
Standards basierende, portable und mobile VR-/
AR-Fortbildungsformate für den Musikunterricht.

Com^eSport



Im Kompetenznetzwerk Com^eSport kooperieren elf Universitäten aus vier Bundesländern mit dem Ziel, das digitale und digital gestützte Unterrichten in Schule und Weiterbildung im Fach Sport zu fördern und nachhaltig abzusichern. Im Vordergrund steht die Systematisierung, qualitative Absicherung und (Weiter-)Entwicklung von digital orientierten Fort- und Weiterbildungsangeboten im Themenkomplex „Vermittlung, Bildung und Lernen im und durch Sport“ sowie deren nachhaltige Implementierung über den Ausbau vorhandener Netzwerke und (digitaler) Infrastrukturen.

MOBAK-DigiKo

Der Verbund aus drei Universitäten hat es sich zum Ziel gesetzt, die Entwicklung motorischer Basiskompetenzen (MOBAK) bei Grundschüler:innen zu fördern, indem digitale Formate und Tools entwickelt werden, welche die Unterrichtsvorbereitungen und -durchführungen von (angehenden) Lehrkräften im Fach Sport unterstützen. Dazu werden Blended-Learning-Formate konzipiert, die durch die Nutzung von App-basierter Diagnostik und App-basierten Förderkonzepten ergänzt werden. Somit kann auf die individuellen motorischen Voraussetzungen von Schüler:innen unter Nutzung des Kompetenzansatzes eingegangen werden.

Com^eArts



Com^eArts ist ein Verbund aus acht Hochschulen mit Schwerpunkt auf den lehrkräftebildenden Universitäten Nordrhein-Westfalens. Er zielt auf die Professionalisierung (angehender) Lehrkräfte zur Förderung der Teilhabe an einer „Kultur der Digitalität“ durch interdisziplinäre Vernetzung zwischen Musik, Kunst, Jugendforschung u. a. auch im Kontext (außerschulischer) Kultureller Bildung. Es entstehen prototypisch adaptive Fortbildungskonzepte für (angehende) Musik- und Kunstlehrkräfte zur Förderung von diversitätssensiblen, digitalisierungs- und digitalitätsbezogenen (d3) Kompetenzen für die Gestaltung von lernförderlichen, anspruchsvollen Lehr-Lern-Szenarien in der Primar- und Sekundarstufe. Dabei berücksichtigt der Verbund evidenzgestützte Kriterien lernwirksamer Fortbildungen wie Längerfristigkeit, Austausch- und Reflexionsmöglichkeiten. Die entwickelten Fortbildungsmodule werden in ihrer Wirkung erfasst und iterativ auf Basis des Design-Based-Research (DBR) angepasst, um eine qualitative Verbesserung von digitalitätssensiblen Lehr-Lern-Prozessen zu ermöglichen.

DigiProSMK



DigiProSMK unterstützt Lehrkräfte dabei, digitale Medienkulturen effektiv in den Unterricht einzubinden. In den Communities of Practice (CoPs) entstehen innovative Lernarrangements für Lehrkräfte, die dadurch Anregungen erhalten sollen, wie ein Unterricht gestaltet werden kann, der Schüler:innen auf die Herausforderungen der digitalen Welt vorbereitet. Ein Augenmerk liegt auf der Nutzung hochimmersiver Technologien wie virtuelle und erweiterte Realitäten, um fachübergreifende und fachspezifische Themen anschaulich zu vermitteln. Unter anderem erhalten Lehrkräfte Einblicke in die Rezeption von Körperbildern in sozialen Netzwerken und reflektieren den Einsatz digitaler Medien im Unterricht. Ein anderes Beispiel für die Schwerpunkte in DigiProSMK ist die Förderung von Wahrnehmungs- und Entscheidungsprozessen durch digitale Tools. DigiProSMK bietet Lehrkräften somit neue Perspektiven und Werkzeuge, um den Unterricht zeitgemäß zu gestalten und Schüler:innen für die digitale Gesellschaft zu rüsten.

Fortbildungs- und Professionalisierungsangebote

10 Stunden

Hybrid

Fortbildungsreihe

EIN ANGEBOT DES PROJEKTVERBUNDS KUMUS-PRONED

Künstliche Intelligenz – Potenziale und Herausforderungen für die Anwendung von KI-Tools im Musikunterricht

Zielgruppe: Lehrkräfte, Fachberater:innen sowie Mitarbeiter:innen an den Seminaren für Ausbildung und Fortbildung der Lehrkräfte im Fach Musik (Hauptschule, Werkrealschule, Realschule, Gemeinschaftsschule (Sekundarstufe I und II), Gymnasium, berufliche Schulen), Multimediaberater:innen, Multiplikator:innen

Inhaltsschwerpunkte: In der Fortbildung werden verschiedene KI-Tools praktisch erprobt und exemplarisch Anwendungsszenarien im Bereich der Textgenerierung und des Songwritings entwickelt und reflektiert. Im Zentrum des gemeinsamen Nachdenkens stehen künstlerische und unterrichtspraktische, aber auch ethische, bildungstheoretische und juristische Fragestellungen.

Zielsetzung digitalisierungsbezogene Kompetenzen für Lehrkräfte

- 1 **DigComp 5.3 Kreativer Gebrauch von digitalen Technologien** (Vuorikari et al., 2022): Lehrkräfte explorieren KI-Tools und wenden diese in künstlerisch-praktischen Prozessen an.
- 2 **DigComp 3.3 Copyright und Lizenzen** (Vuorikari et al., 2022): Lehrkräfte reflektieren postdigitale Gestaltungsprozesse in Hinblick auf juristische, ethische, moralische Implikationen.
- 3 **DigCompEdu 3.1 Lehren** (Redecker, 2017): Lehrkräfte entwickeln Lern-Lehr-Szenarien zu Songwriting mit KI. Sie unterstützen und begleiten künstlerische Prozesse von Schüler:innen.
- 4 **DigCompEdu 1.3 Reflektierte Praxis** (Redecker, 2017): Lehrkräfte reflektieren ihren Unterricht im Rahmen einer professionellen Praxisgemeinschaft.

Vorwissen der Lehrkräfte

- 1 Kenntnisse zum **Umgang mit digitalen Endgeräten** wie bspw. dem (eigenen) Computer oder Tablet erleichtern die Nutzung browserbasierter KIs. Fachbezogene Kompetenzen zum Thema **Songwriting** werden vorausgesetzt.

Kontaktmöglichkeit

Prof. Dr. Thade Buchborn
Hochschule für Musik Freiburg
Musikpädagogik (Lehramt)
t.buchborn@mh-freiburg.de



10 Stunden

Hybrid

Fortbildungsreihe

EIN ANGEBOT DES PROJEKTVERBUNDS KUMUS-PRONED

Movement, Electronics, Sound – Wege des Musizierens mit Motion-Capturing-Tools

Zielgruppe: Lehrkräfte, Fachberater:innen sowie Mitarbeiter:innen an den Seminaren für Ausbildung und Fortbildung der Lehrkräfte im Fach Musik (Hauptschule, Werkrealschule, Realschule, Gemeinschaftsschule (Sekundarstufe I und II), Gymnasium, Berufliche Schulen), Multimediaberater:innen, Multiplikator:innen

Inhaltsschwerpunkte: In dieser Fortbildung wird der Einsatz aktueller Motion-Capturing-Tools beim Musizieren, Improvisieren und Komponieren im Musikunterricht gemeinsam exploriert. Es besteht die Möglichkeit, Tools auszuleihen und (ggf. auch mit Unterstützung) im eigenen Unterricht zu erproben. Die Erfahrungen werden in der Abschlusssitzung reflektiert.

Zielsetzung digitalisierungsbezogene Kompetenzen für Lehrkräfte

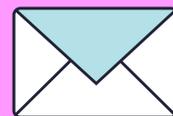
- 1 **DigComp 5.3 Kreativer Gebrauch von digitalen Technologien** (Vuorikari et al., 2022): Lehrkräfte explorieren postdigitale Musikpraxen. Sie gestalten Musik mit Motion-Capturing-Tools.
- 2 **DigCompEdu 3.1 Lehren** (Redecker, 2017): Lehrkräfte entwickeln Lern-Lehr-Szenarien zum Musizieren mit Motion-Capturing-Tools. Sie unterstützen und begleiten künstlerische Prozesse von Schüler:innen.
- 3 **DigCompEdu 6.3 Erstellung digitaler Inhalte** (Redecker, 2017): Lehrkräfte unterstützen Schüler:innen bei der Produktion von Musik mithilfe der App Sonic Moves.
- 4 **DigCompEdu 1.3 Reflektierte Praxis** (Redecker, 2017): Lehrkräfte reflektieren ihren Unterricht im Rahmen einer professionellen Praxisgemeinschaft.

Vorwissen der Lehrkräfte

- 1 Kenntnisse zum Umgang mit digitalen Endgeräten wie bspw. dem (eigenen) Computer erleichtern die Arbeit mit der App Sonic Moves. Fachbezogene Kompetenzen zum Thema Soundscape werden vorausgesetzt.

Kontaktmöglichkeit

Prof. Dr. Thade Buchborn
Hochschule für Musik Freiburg
Musikpädagogik (Lehramt)
t.buchborn@mh-freiburg.de



15 Stunden

Digital

Selbstlernpfad

EIN ANGEBOT DES PROJEKTVERBUNDS DIÄS

Digitale Bildkulturen im Kunstunterricht – Ein Universum an Möglichkeiten im Crossover

Zielgruppe: (Angehende) Lehrkräfte der Primarstufe und Sekundarstufen I und II mit dem Fach Kunst (auch Quereinsteiger:innen)

Inhaltsschwerpunkte: Der Kurs vermittelt auf Einstiegs- und Vertiefungsniveau Möglichkeiten digitaler künstlerischer Bildung mit dem Ziel der Stärkung digital-ästhetischer Souveränität. Dabei wird nicht nur Wissen vermittelt: Im Kurs werden über eine aktive sowie reflexive Auseinandersetzung mit den Kursinhalten Kompetenzen im digital-ästhetischen Feld aufgebaut.

Im digitalen Selbstlernpfad (OPEN-vhb) werden kunstpädagogische Grundlagen zu Digitalität sowie vier digital-künstlerische Techniken im Cross-Over haptisch-realer und digitaler Gestaltungsformen vermittelt: digitales und digital-analoges Gestalten in 2D, Bewegtbilder (z. B. Stop-Motion), Augmented Reality und künstliche Intelligenz. Praxiserprobte Unterrichtskonzepte bzw. Unterrichtsmaterialien werden zur Adaption an die Bedingungen und Bedürfnisse des eigenen Kunstunterrichts bereitgestellt. Um das Gelernte nachhaltig zu verankern, reflektieren die Teilnehmenden ihre Erfahrungen kursbegleitend in Wort und Bild im „Visual Journal“.

Zielsetzung digitalisierungsbezogene Kompetenzen für Lehrkräfte

- 1 **DigCompEdu 3. Lehren und Lernen** (Redecker, 2017): Entwicklung von Lernangeboten im Kunstunterricht zur Stärkung digital-ästhetischer Souveränität durch den Cross-Over-Ansatz und postdigitale Perspektiven.
- 2 **DigCompEdu 2. Digitale Ressourcen** (Redecker, 2017): Kennen, Nutzen und Entwickeln von digitalen Ressourcen, u. a. Tutorials und Vernetzungsplattformen.
- 3 **DigCompEdu 6.1 Informations- und Medienkompetenz** (Redecker, 2017): Sensibilisierung zu lebenswelt-nahen Phänomenen von (Post-)Digitalität wie Deepfake, Memes, Social-Media-Art.
- 4 **DigCompEdu 5. Lernendenorientierung** (Redecker, 2017): Grundlagen zu Diklusion und Kunstunterricht.
- 5 **DigCompEdu 1. Berufliches Engagement** (Redecker, 2017): Einführung in Visual Journal als Reflexionsmethode im Cross-Over, kollegiale Begleitung und Netzwerke.

Vorwissen der Lehrkräfte

- 1 Fachwissenschaftliche wie fachdidaktische Vorkenntnisse werden empfohlen, sind aber nicht verbindlich.
- 2 Ein routinierter Umgang mit Smartphone oder Tablet ist von Vorteil, um die praktischen Aufgaben umzusetzen.
- 3 Freude am Ausprobieren und Reflektieren neuer digital-orientierter Unterrichtsansätze ermöglicht eine intensive Auseinandersetzung mit den Fortbildungsinhalten.

Kontaktmöglichkeit

Prof. Dr. Nicole Berner, Inkeri Martini, Prof. Dr. Anja Mohr und Regina Bäck
Friedrich-Alexander-Universität und Ludwig-Maximilians-Universität
Kunstpädagogik
nicole.berner@fau.de, inkeri.martini@fau.de, anja.mohr@lmu.de
und r.baeck@lmu.de



1,5 Stunden

Präsenz/Digital

Einzelveranstaltung/Reihe

EIN ANGEBOT DES PROJEKTVERBUNDS DIÄS

Digitale Körperbilder & YouTube im Sportunterricht – Kritische Reflexion und praxisnahe Anwendung

Zielgruppe: Sportlehrkräfte der Sekundarstufen I und II an allgemeinbildenden Schulen

Inhaltsschwerpunkte: Der erste Teil der Fortbildung fokussiert den Wissenserwerb zur digitalen Körperrepräsentation und deren Einfluss auf die Identitätsbildung von Schüler:innen. In einem Austauschformat werden aktuelle Wissensstände besprochen, mögliche Manipulationsstrategien vorgestellt und die Chancen und Risiken für den Sportunterricht kritisch reflektiert. Der zweite Teil der Fortbildung fokussiert die Integration von YouTube-Videos zur attraktiven Vermittlung von Lerninhalten im Sportunterricht. Es werden methodische und organisatorische Aspekte thematisiert, praxisnahe Anwendungen vorgestellt und Unterrichtsentwürfe exemplarisch erprobt. Lehrkräfte erwerben eine kritisch-reflexive Sichtweise auf Risiken und Chancen digitalisierter Körperbilder. Außerdem erwerben Lehrkräfte praxiswirksame Kompetenzen, mit YouTube attraktiv Lerngegenstände im Sportunterricht zu vermitteln und dabei den Schüler:innen eine kritisch-reflexive Haltung gegenüber den digital dargestellten Inhalten zu vermitteln.

Zielsetzung digitalisierungsbezogene Kompetenzen für Lehrkräfte

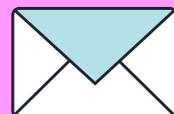
- 1 **DigCompEdu 1.3. Reflektierte Praxis** (Redecker, 2017): Lehrkräfte reflektieren die eigene digitale Praxis kritisch-reflexiv und entwickeln sie aktiv weiter.
- 2 **DigCompEdu 5.3. Aktive Einbindung der Lernenden** (Redecker, 2017): Lehrkräfte nutzen digitale Medien, um bei Lernenden das aktive Engagement und die kritisch-reflexive Haltung zu einem Thema zu fördern.
- 3 **DigCompEdu 6.4 Verantwortungsvoller Umgang mit digitalen Medien** (Redecker, 2017): Lehrkräfte fördern die digitale Kompetenz von Lernenden, sodass diese die Fähigkeit entwickeln, digitalen Medien sicher und verantwortungsvoll zu nutzen sowie mögliche Risiken eigenständig erkennen und bewältigen.

Vorwissen der Lehrkräfte

- 1 Kenntnis über die **Bedeutung sozialer Medien** und der dort präsentierten Inhalte für die Lebenswelt der Schüler:innen.
- 2 Idealerweise eigenen **Umgang mit sozialen Medien**, ansonsten informieren Sie uns im Vorfeld, sodass wir den Einstieg anders wählen können.

Kontaktmöglichkeit

Fides Berkel
Universität Leipzig
Sportpädagogik
fides.berkel@uni-leipzig.de



1,5 Stunden

Präsenz

Einzelveranstaltung oder Reihe

EIN ANGEBOT DES PROJEKTVERBUNDS KUMUS-PRONED

E-Portfolio zur Förderung motorischen Lernens

Zielgruppe: Sportlehrkräfte der Sekundarstufen I und II an allen weiterführenden Schulen

Inhaltsschwerpunkte: Die Digitalisierung der Schullandschaft bringt auch für den Sportunterricht neue Herausforderungen und Chancen mit sich (Kultusministerkonferenz, 2021). So bietet der Einsatz von Videos die Möglichkeit, motorisches Lernen im Sportunterricht zu unterstützen (Mödinge et al., 2022). Neben lehrerzentrierten Varianten geben jüngste Untersuchungen nun Hinweise, wie motorisches Lernen auch stärker selbstorganisiert – also eigenverantwortlich – durch Schüler:innen im Unterricht erfolgen kann (Mödinge et al., 2024). Die Fortbildung illustriert auf Grundlage dieser Erkenntnisse eine Umsetzungsmöglichkeit mittels E-Portfolio und gibt einen Überblick, wie Feedbackprozesse gestaltet werden sollten, um das Bewegungslernen bestmöglich zu unterstützen (Blischke et al., 1999; Wulf, 2013; Zetou et al., 2009).

Zielsetzung digitalisierungsbezogene Kompetenzen für Lehrkräfte

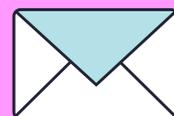
- 1 **DigCompEdu 1.3 Reflektierte Praxis, 2.1 Auswählen digitaler Ressourcen und 3.1 Lehren** (Redecker, 2017): Lehrkräfte reflektieren den Einsatz digitaler Medien im Sportunterricht und setzen diese zielgerichtet ein.
- 2 **DigCompEdu 3.4 Selbstgesteuertes Lernen** (Redecker, 2017): Lehrkräfte fördern selbstgesteuertes Lernen und unterstützen Lernende bei Planung, Reflexion und Dokumentation durch digitale Technologien.
- 3 **DigCompEdu 4.1 Lernstand erheben** (Redecker, 2017): Lehrkräfte nutzen digitale Medien, um Lernstände zu erfassen, Beurteilungsformate zu erweitern und Leistungen angemessen zu bewerten.
- 4 **DigCompEdu 5.3 Aktive Einbindung der Lernenden und 6.4 Verantwortungsvoller Umgang mit digitalen Medien** (Redecker, 2017): Lehrkräfte erwerben die Fähigkeit, den Lernerfolg der Schüler:innen durch den zielgerichteten Einsatz digitaler Medien zu optimieren.

Vorwissen der Lehrkräfte

- 1 Der **Einsatz digitaler Medien** im eigenen Sportunterricht ist keine zwingende Voraussetzung, Erfahrung erleichtert jedoch die Implementierung.
- 2 **Ein sicherer Umgang mit dem Tablet** (Videoanalyse, Screenshot, Spiegelung von Inhalten über Beamer) ist vorteilhaft.
- 3 **Grundlegende Fertigkeiten an Laptop und PC** (Textverarbeitung, Fotobearbeitung) wären wünschenswert.

Kontaktmöglichkeit

Dr. Moritz Mödinge
Karlsruher Institut für Technologie
Institut für Sport und Sportwissenschaft
moritz.moedinger@kit.edu



1,5 Stunden

Präsenz

Einzelveranstaltung

EIN ANGEBOT DES PROJEKTVERBUNDS KUMUS-PRONED

Gesundheitsförderung im Sportunterricht mit digitalen Medien

Zielgruppe: Sportlehrkräfte der Sekundarstufen I und II an allen weiterführenden Schulen

Inhaltsschwerpunkte: Die Digitalisierung aller Lebensbereiche bietet Lehrkräften zahlreiche neue Möglichkeiten bei der Gestaltung ihres Unterrichts. Auch im Sportunterricht sind die Lehrkräfte dazu angehalten, digitale Medien für effizientere Lehr-Lern-Prozesse zu nutzen (Kultusministerkonferenz, 2021). Tablets, Smartphones und Wearables können vielseitige Möglichkeiten für Lehrkräfte und Schüler:innen im Sportunterricht bieten (Knoke et al., 2022). Die Fortbildung verfolgt das Ziel, digitale Endgeräte als Mittel zur Gesundheitsförderung von Schüler:innen zu verwenden, beispielsweise durch eine Verbesserung der Motivation, eine Erhöhung der körperlichen Aktivität (Knoke et al., 2024) oder eine Stärkung der Gesundheitskompetenz (Baumann et al., 2022). Neben einer Einführung in den aktuellen Forschungsstand wird es eine praktische Workshop-Phase geben.

Zielsetzung digitalisierungsbezogene Kompetenzen für Lehrkräfte

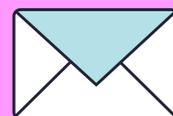
- 1 **DigCompEdu 2.1 Auswählen digitaler Ressourcen** und **2.2 Erstellen und Anpassen digitaler Ressourcen** (Redecker, 2017): Die Sportlehrkräfte können digitale Ressourcen selbst auswählen und für ihren Unterricht anpassen.
- 2 **DigCompEdu 3.1 Lehren** (Redecker, 2017): Die Lehrkräfte sind in der Lage, mithilfe digitaler Medien zu lehren und ihre Unterrichtseinheiten damit effektiver zu gestalten.
- 3 **DigCompEdu 3.4 Selbstgesteuertes Lernen** (Redecker, 2017): Die Sportlehrkräfte können den Schüler:innen im Sportunterricht Zeit zum selbstgesteuerten Lernen mit digitalen Technologien bieten.
- 4 **DigCompEdu 5.2 Differenzierung und Individualisierung** (Redecker, 2017): Digitale Medien ermöglichen eine Individualisierung, welche den Lehrkräften nähergebracht wird, sodass individuelle Lernwege im Sportunterricht ermöglicht werden können.

Vorwissen der Lehrkräfte

- 1 Der bisherige Einsatz digitaler Medien im Sportunterricht ist keine Voraussetzung.
- 2 Der **sichere Umgang mit Tablets**, Smartphones und ggf. Trackern ist von Vorteil.

Kontaktmöglichkeit

Carolin Knoke
Karlsruher Institut für Technologie
Institut für Schulpädagogik und Didaktik
carolin.knoke@kit.edu



2 Stunden

Digital/Präsenz

Selbstlernkurs/Einzelveranstaltung

EIN ANGEBOT DES PROJEKTVERBUNDS DIÄS

Challenge Accepted – Digitale Anwendungen nutzen, erleben, reflektieren

Zielgruppe: Sportlehrkräfte der Sekundarstufen I und II

Inhaltsschwerpunkte: Im Rahmen der Fortbildung wird ein innovatives didaktisches Unterrichtskonzept präsentiert, welches aktive Hausaufgaben durch digitale Anwendungen mit dem Ziel der kognitiv-motorischen Aktivierung verbindet. Teilnehmende erhalten einen Überblick über geeignete Apps, die sich nach dem Flipped Classroom-Prinzip für die eigenständige Erprobung eignen, und erlernen praxisnahe Strategien zur gezielten Implementierung in den Unterrichtskontext. In einer kritischen Analyse sollen Potenziale, Grenzen und Risiken der digitalen Helfer erlebt und reflektiert werden. Zentraler Bestandteil der Fortbildung ist ein Reflexionsleitfaden, welcher die Schüler:innen bei der Durchführung der aktiven Hausaufgabe begleitet und als Instrument zur kritischen Reflexion dient. Ergänzt wird dieses Konzept durch eine Bewertungsmatrix zur methodischen Erfassung und Bewertung individueller Lernprozesse und Reflexionen der Schüler:innen. Neben dem funktionalen Einsatz digitaler Anwendungen wird die reflexive Auseinandersetzung mit den eigenen Lern- und Bewegungserfahrungen gezielt adressiert.

Zielsetzung digitalisierungsbezogene Kompetenzen für Lehrkräfte

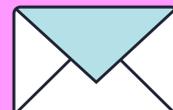
- 1 **DigCompEdu 2. Digitale Ressourcen** (Redecker, 2017): Digitale Technologien, die die körperliche Aktivität fördern können, kennen, auswählen und anpassen.
- 2 **DigCompEdu 2. Digitale Ressourcen** (Redecker, 2017): Durchführung und Begleitung digitaler Technologien im Rahmen datenschutzrechtlicher Bestimmungen.
- 3 **DigCompEdu 5. Lernendenorientierung** (Redecker, 2017): Einsatz differenzierter digitaler Technologien für individuelle Leistungs- und Handlungsvoraussetzungen sowie heterogener Lernziele.
- 4 **DigCompEdu 5. Lernendenorientierung** (Redecker, 2017): Aktive körperliche Teilnahme und Reflektion von Bewegung und Aktivität.
- 5 **DigCompEdu 6. Förderung der digitalen Kompetenz der Lernenden** (Redecker, 2017): Effektiver, verantwortungsbewusster und reflektierter Einsatz digitaler Technologien von Lernenden zur Initiierung körperlicher Aktivität.

Vorwissen der Lehrkräfte

- 1 Basiswissen zum Nutzen **digitaler smartphonebasierter Apps**.
- 2 Praxisnahe Anwendung **digitaler Technologien** ins Unterrichtsgeschehen.

Kontaktmöglichkeit

Daniël Bohm
Universität Leipzig
Professur für Sportpädagogik
daniel.bohm@uni-leipzig.de



2-8 Stunden

Präsenz

Einzelveranstaltung/Reihe

EIN ANGEBOT DES PROJEKTVERBUNDS DIÄS

Unterrichtsstörungen im Sportunterricht der digitalen Welt

Zielgruppe: Sportlehrkräfte der Sekundarstufen I und II an allen weiterführenden Schulen

Inhaltsschwerpunkte: Durch die Digitalisierung der Schullandschaft steht auch der Sportunterricht vor neuen Herausforderungen und Möglichkeiten (Kultusministerkonferenz, 2021; Meinokat & Wagner, 2022, 2024). In dieser Fortbildung lernen Lehrkräfte die Relevanz der Befassung mit Unterrichtsstörungen im modernen Sportunterricht kennen, befassen sich mit dem Störungsbegriff im Allgemeinen, erfahren von der Wichtigkeit der Perspektive auf dieses Thema und erhalten aus dem aktuellen internationalen Forschungsstand Einblicke in mögliche Erscheinungs- und Umgangsformen von und mit Störungen im digitalen Sportunterricht. In abwechslungsreichen Sozialformen und unterstützt vom Einsatz unterschiedlicher Medien und Materialien, erarbeiten sich die Lehrkräfte ein Repertoire an Möglichkeiten, ihre eigene Gesundheit zu schützen (Rajendran et al., 2020) und den Lernerfolg der Schüler:innen zu sichern (Marquez et al., 2016).

Zielsetzung digitalisierungsbezogene Kompetenzen für Lehrkräfte

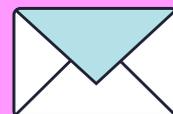
- 1 **DigCompEdu 1.3 Reflektierte Praxis, 2.1 Auswählen digitaler Ressourcen und 3.1 Lehren** (Redecker, 2017): Die Lehrkräfte lernen den Einsatz digitaler Medien im Sportunterricht zu reflektieren und diese zielgerichtet einzusetzen.
- 2 **DigCompEdu 2.3 Organisieren, Schützen und Teilen digitaler Ressourcen** (Redecker, 2017): Die Lehrkräfte lernen sich selbst und die digitalen Medien zu schützen.
- 3 **DigCompEdu 5.3 Aktive Einbindung der Lernenden und 6.4 Verantwortungsvoller Umgang mit digitalen Medien** (Redecker, 2017): Die Lehrkräfte lernen den Lernerfolg der Schüler:innen durch den zielgerichteten Einsatz digitaler Medien zu optimieren.
- 4 **DigCompEdu 6.4 Verantwortungsvoller Umgang mit digitalen Medien und 6.5 Digitales Problemlösen** (Redecker, 2017): Die Lehrkräfte lernen mit Schüler:innen über Konflikte durch unterschiedliche Nutzungsverständnisse digitaler Medien zu reflektieren.

Vorwissen der Lehrkräfte

- 1 Der Einsatz digitaler Medien im eigenen Sportunterricht ist keine zwingende Voraussetzung.
- 2 Der **sichere Umgang mit Smartphone/Tablets** sowie grundlegender **Präsentationstechnik** (Beamer, Laptop) ist vorteilhaft aber nicht zwingend notwendig.

Kontaktmöglichkeit

Pierre Meinokat
Karlsruher Institut für Technologie
Institut für Schulpädagogik und Didaktik
pierre.meinokat@kit.edu



Literaturverzeichnis

- Baumann, H., Meixner, C., & Wollesen, B. (2022).** Voraussetzungen zur Vermittlung digitaler Gesundheitskompetenzen durch Sportlehrkräfte im Zuge der SARS-CoV-2-Pandemie. *Zeitschrift für Studium und Lehre in der Sportwissenschaft*, 5(1), 5-18. <https://dx.doi.org/10.25847/zsls.2021.051>
- Blischke, K., Marschall, F., Müller, H., & Daus, R. (1999).** Augmented Information in Motor Skill Acquisition. In Y. V. Auweele, F. Baker, S. Bidle, D. Durand, & R. Seiler (Hrsg.), *Psychology for Physical Educators* (S. 257–287). Human Kinetics.
- Knoke, C., Niessner, C., Woll, A., & Wagner, I. (2022).** Gesundheitsförderung durch digitale Medien im Sportunterricht - Ein Scoping Review. *Sportunterricht*, 71(8), 358–363. <http://dx.doi.org/10.30426/SU-2022-08-4>
- Knoke, C., Woll, A., & Wagner, I. (2024).** Health promotion in physical education through digital media: a systematic literature review. *German Journal of Exercise and Sport Research*, 54, 276–290. <https://doi.org/10.1007/s12662-023-00932-4>
- Kultusministerkonferenz. (2021).** *Lehren und Lernen in der digitalen Welt. Die ergänzende Empfehlung zur Strategie „Bildung in der digitalen Welt“.* Sekretariat der Kultusministerkonferenz. https://www.kmk.org/fileadmin/veroeffentlichungen_beschluesse/2021/2021_12_09-Lehren-und-Lernen-Digi.pdf
- Marquez, B., Vincent, C., Marquez, J., Pennefather, J., Smolkowski, K., & Sprague, J. (2016).** Opportunities and Challenges in Training Elementary School Teachers in Classroom Management: Initial Results from Classroom Management in Action, an Online Professional Development Program. *Journal of Technology and Teacher Education*, 24(1), 87–109. <https://www.learntechlib.org/primary/p/150825/>
- Meinokat, P., & Wagner, I. (2022).** Causes, prevention, and interventions regarding classroom disruptions in digital teaching: A systematic review. *Education and Information Technologies*, 27(4), 4657–4684. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10795-7>
- Meinokat, P., & Wagner, I. (2024).** Classroom disruptions in digital teaching during the pandemic – an interview study. *Frontiers in Education*, 9, 1335249. <https://doi.org/10.3389/educ.2024.1335249>
- Mödinger, M., Woll, A., & Wagner, I. (2022).** Video-based visual feedback to enhance motor learning in physical education – a systematic review. *German Journal of Exercise and Sport Research*, 52, 447–460. <https://doi.org/10.1007/s12662-021-00782-y>
- Mödinger, M., Woll, A., & Wagner, I. (2024).** Motorisches Lernen mit digitalen Medien im Sportunterricht – Ein digitalbasiertes methodisches Unterrichtskonzept zur Implementierung visuellen Feedbacks. *German Journal of Exercise and Sport Research*, 54, 500–509. <https://doi.org/10.1007/s12662-024-00955-5>
- Rajendran, N., Watt, H. M. G., & Richardson, P. W. (2020).** Teacher burnout and turnover intent. *The Australian Educational Researcher*, 47(3), 477–500. <https://doi.org/10.1007/s13384-019-00371-x>
- Redecker, C. (2017).** *European framework for the Digital Competence of educators: DigCompEdu* (EUR 28775 EN). Punie, Y. (Hrsg.). Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2760/159770>

- Wulf, G. (2013).** Attentional focus and motor learning: a review of 15 years. *International Review of Sport and Exercise Psychology*, 6(1), 77–104. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/1750984X.2012.723728>
- Zetou, E., Kourtesis, T., Getsiou, K., Michalapoulou, M., & Kioumourtzoglou, E. (2009).** The effect of self-modeling on skill learning and self efficacy of novice female beach-volleyball players. *Athletic Insight*, 10, 1–14.
- Vuorikari, R., Kluzer, S., & Punie, Y. (2022).** DigComp 2.2: *The Digital Competence framework for citizens—With new examples of knowledge, skills and attitudes* (EUR 31006 EN). Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2760/115376>

Impressum

Erschienen im

Kompetenzverbund lernen:digital

Marlene-Dietrich-Allee 16, 14482 Potsdam

Tel: 0331-977-256362

E-Mail: geschaefsstelle@lernen.digital

Datum der Erstveröffentlichung

Februar 2025

Redaktion

Maike Karnebogen, Ulrike Martin,
Dr. Luisa Scherzinger, Philip Seufert

Gestaltung

TAU GmbH

Köpenicker Straße 154 A, 10997 Berlin

Autor:innen

Regina M. Bäck, Fides Berkel, Prof. Dr. Nicole Berner, Daniël Bohm, Prof. Dr. Thade Buchborn, Carolin Knoke, Inkeri Martini, Pierre Meinokat, Dr. Moritz Mödinger, Prof. Dr. Anja Mohr, Prof. Dr. Ingo Wagner, Prof. Dr. Thomas Wendeborn, Prof. Dr. Alexander Woll

Die vorliegende Veröffentlichung ist im Rahmen der Projektverbünde DiäS und KuMuS-ProNeD für das Kompetenzzentrum Musik/Kunst/Sport im Kompetenzverbund lernen:digital entstanden.

Der Kompetenzverbund lernen:digital wird finanziert durch die Europäische Union – NextGenerationEU und gefördert durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung. Weitere Informationen finden Sie unter lernen.digital. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind ausschließlich die der/des Autor:innen und spiegeln nicht unbedingt die Ansichten der Europäischen Union, Europäischen Kommission oder des Bundesministeriums für Bildung und Forschung wider. Weder Europäische Union, Europäische Kommission noch das Bundesministerium für Bildung und Forschung können für die verantwortlich gemacht werden.

Diese Broschüre des Kompetenzverbund lernen:digital richtet sich an Landesinstitute, Qualitätseinrichtungen sowie Multiplikator:innen und Verantwortliche der Aus-, Fort- und Weiterbildung von Lehrkräften, Schulleitungen und pädagogischem Personal. Sie präsentiert vielseitige fachliche und überfachliche Fortbildungs- und Professionalisierungsangebote zum digital gestützten Unterricht aus dem Kompetenzzentrum Musik/Kunst/Sport.

Lernen Sie innovative Angebote kennen, nutzen Sie die Inhalte für den reflektierten Einsatz digitaler Instrumente in Bildungsprozessen und stärken Sie die digitalisierungsbezogenen Kompetenzen des schulischen Personals sowie der Schüler:innen deutschlandweit.