

Übersichtstabelle des Ergebnisses des Studientags I Mediencurriculum			
Fach	Sport		
Jg.	Unterrichtsvorhaben	Medienkompetenz laut Mkr	Nr. des Mkr
5	„Gemeinsam und kooperativ“ - Unterschiedliche Spiele und Spielideen unter besonderer Berücksichtigung der gruppenübergreifenden Kooperation durchführen	Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	4.1
6	„Auf Rollen, Rollern und Rädern“ - Mit Tricks und Technik einen selbst erstellten Skate-/Roller-/Waveboard-Parcours sicherheitsbewusst bewältigen	Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	2.1
7	„So sieht das aus!?“ – die eigene Bewegungsqualität in der Ball-Ko-Robics Choreographie durch Fremdbeobachtung (Beobachtungsbogen) und Selbstbeobachtung (App) verbessern und den Nutzen unterschiedlicher Medien beim Bewegungslernen vergleichend beurteilen	Bewegungsgestaltungen allein oder in der Gruppe auch mit Hilfe digitaler Medien nach-, um- und neugestalten	1.2
8	„Delfin“ - Eine neue Technik erproben und vertiefen mit Unterstützung digitaler Medien	analoge und digitale Medien zur Bewegungsanalyse und Unterstützung motorischer Lern- und Übungsprozesse zielorientiert einsetzen	1.2

8	„Es flopt“– Neue, komplexe leichtathletische Technik(en) als Herausforderung annehmen und mit Unterstützung digitaler Medien erlernen	den Einsatz unterschiedlicher Hilfen (Feedback, Hilfestellungen, Geländehilfen, Visualisierungen, akustische Signale) beim Erlernen und Verbessern sportlicher Bewegungen kriteriengeleitet bewerten	1.2
9	Verbesserung der individuellen Fitness - die SuS verbessern ihre Ausdauerleistungsfähigkeit, indem sie unter Berücksichtigung verschiedener Trainingsprinzipien einen Trainingsplan erstellen und entsprechend diesem trainieren.	Eigene Leistungsdaten systematisch erfassen und mithilfe der Borg-Skala auswerten	5.3
10	Mit Choreographen und Kamera - unterschiedliche Tänze durch Veränderung der Aufstellungsform, Raumwegen und Raumebenen darstellen und die Wirkung auf den Zuschauer beurteilen.	gestalterische Präsentationen auch unter Verwendung digitaler Medien kriteriengeleitet (u.a. Schwierigkeit, Kreativität, Nutzung des Raums, Wirkung auf den Zuschauer) beurteilen	1.2

EF	Fitnesswahn und Körperkult - Sport für das eigene Wohlbefinden anstatt zur Selbstoptimierung nutzen.	Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	5.4
Q1/ Q2	Durchführung eines zum Sportprofil passenden Unterrichtsvorhabens mit Schwerpunkt auf kommunikativen und kooperativen Prozessen.	Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie sportlich-kulturell-gesellschaftliche Normen beachten	3.3
Q1/ Q2	Durchführung eines zum Sportprofil passenden Unterrichtsvorhabens mit Schwerpunkt auf eine sporttheoretische Vertiefung.	Informieren, Recherchieren und kritisch bewerten	2.1-4