|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Jahrgangsstufe: 8** | **Dauer des UVs: 15** | | **Nummer des UVs: 6.4** |
| **Thema des UV: „*So sieht das aus!?*“ –** Die eigene Bewegungsqualität in der Ball-Ko-Robics Choreographie durch Fremdbeobachtung (analoge Medien) und Selbsteinschätzung (digitale Medien) verbessern und den Nutzen unterschiedlicher Medien beim Bewegungslernen vergleichend beurteilen | | | |
| **BF/SB 6 Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik /Tanz, Bewegungskünste** | | **Inhaltsfelder:**  **a – Bewegungsstruktur und Bewegungslernen**  **b – Bewegungsgestaltung** | |
| **Inhaltlicher Kern:**   * gymnastische Bewegungsgestaltung (mit und ohne Handgeräte oder Alltagsmaterialien) | | **Inhaltliche Schwerpunkte:**   * Informationsaufnahme und Verarbeitung bei sportlichen Bewegungen [a] * Variation von Bewegung [b] * Präsentation von Bewegungsgestaltungen [b] | |
| **Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen**  **BWK**   * eine selbstständig um- oder neu gestaltete Bewegungsgestaltung ohne oder mit ausgewählten Handgeräten (**Ball**, Reifen, Seil, Keule oder Band) oder Alltagsmaterialien allein oder in der Gruppe präsentieren [10 BWK 6.2] | | **Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen**  **SK**   * ausgewählte Ausführungskriterien (Bewegungsqualität, Synchronität, Ausdruck und Körperspannung) benennen [10 SK b1]   **MK**   * Bewegungsgestaltungen allein oder in der Gruppe auch mit Hilfe digitaler Medien nach-, um- und neu gestalten [10 MK b2] * kreative Bewegungsgestaltungen entwickeln und zu einer Präsentation verbinden [10 MK b3]   **UK**   * den Nutzen analoger und digitaler Medien zur Analyse und Unterstützung motorischer Lern- und Übungsprozesse vergleichend beurteilen [10 UK a2] * gestalterische Präsentationen auch unter Verwendung digitaler Medien kriteriengeleitet (u.a. Schwierigkeit, Kreativität, Nutzung des Raums, Wirkung auf den Zuschauer) beurteilen [10 UK b2] | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Didaktische  Entscheidungen** | **Methodische Entscheidungen** | **Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe** | **Leistungsbewertung** |
| Mehrfacher und **kontinuierlicher** Einsatz **analoger** (Beobachtungsbogen und verbale Korrektur) und **digitaler** Medien (Video und Apps)  🡪 Ziel: Vergleich unterschiedlicher analoger und digitaler Tools und Bewertung des Nutzens   1. für den **motorischen Lern-** und **Übungsprozess** 2. im Blick auf **die Entwicklung von Medienkompetenz**   Einsatz von Tablets  **App: Video Analysis** | Basischoreografie (**Pflicht** nach Vorgabe durch die Lehrkraft)  eigene Gestaltung (**Kür**) 🡪 um- und neugestalten  Orientierung am MKR  **eigenverantwortliches Arbeiten** auch mit Tablets   1. **Stationen** 2. **Lerntheke** 3. **QR Code**   **Feedback**   1. **durch Gruppe** 2. **durch Regisseur**   🡪 Kriterien geleitet im Blick auf die Bewegungsqualität | **Reflektierte Praxis:**   * Beurteilung des jeweils eingesetzten Tools mit Vor- und Nachteilen   sowie   * Vergleich der Tools im Verlauf des UVs   **Fachbegriffe:**  **Selbsteinschätzung**  **Fremdeinschätzung**  Ausführungskriterien 🡪 Bewegungsqualität, Synchronität, Ausdruck und Körperspannung | **unterrichtsbegleitend:**   * Arbeitsverhalten und Arbeitseinsatz im Gestaltungsprozess * Mitarbeit in Phasen der reflektierten Praxis * Dokumentation im Portfolio   **punktuell:**  auf Basis videogestützter Auswertung und Punktevergabe innerhalb der Gruppen (Ranking + Anteil an der Gruppengestaltung) durch die Lehrkraft  Lehrkraft bewertet die individuelle Bewegungsqualität  **Beobachtungsschwerpunkte**  🡪 Umsetzung der formalen Vorgaben und der gemeinsam festgelegten Ausführungskriterien |

|  |  |
| --- | --- |
| **Thema des Unterrichtsvorhabens** | |
| **„*So sieht das aus!?*“** –Die eigene Bewegungsqualität in der Ball-Ko-Robics Choreografie durch Fremdbeobachtung (analoge Medien) und Selbsteinschätzung (digitale Medien) verbessern und den Nutzen unterschiedlicher Medien beim Bewegungslernen vergleichend beurteilen **[L1/2]** | |
| **UE** | **Themen der Unterrichtsstunden** |
| ***Grundlagen schaffen*** | |
| 1.UE | ***„Step by Step“*** – Erarbeitung grundlegender Aerobicschritte wie Basic-Step, V-Step, Leg-curl, Knee-lift, Kick und Step-touch mittels Arbeitskarten in einem Gruppenpuzzle |
| 2.UE | ***„Bälle dazu!“*** – Verbesserung der erarbeiteten Grundschritte und Erarbeitung der Arm/Ball/Bewegung als Bestandteil einer Basischoreografie unter besonderer Berücksichtigung der Kopplungsfähigkeit |
| 3.UE | ***„Das gilt für alle“*** – Festlegung und Einübung der Basischoreografie in Kleingruppen unter Nutzung des Materials der Lerntheke **[M1]** |
| ***Lernprodukte entwickeln – MKR 🡪 bedienen und anwenden*** | |
| 4.UE | ***„Jetzt sind wir dran“*** – Selbstgesteuerte Erweiterung der Basischoreografie zur Entwicklung eigener Lernprodukte unter Nutzung von Lerntheke und ausgewählten Videos **[M2]** |
| 5.UE | ***„Erste Ergebnisse spiegeln“*** *–*Präsentation der einzelnen Lernprodukte zur Überprüfung der formalen Vorgaben[[1]](#footnote-1) anhand von Beobachtungsbögen **[M3]** |
| ***Lernprodukte optimieren – MKR🡪 analysieren und reflektieren*** | |
| 6.UE | ***„Alles im Blick?“*** – Qualitative Verbesserung der Bewegungsausführung[[2]](#footnote-2) der eigenen Lernprodukte durch die Nutzung von Video Analysis **[M4]** bei der kriteriengeleiteten Beurteilung von Synchronität, Bewegungsrhythmus und Bewegungsfluss |
| 7.UE | ***„Jetzt mal langsam“*** –Verbesserung der individuellen Bewegungsqualität unter besonderer Berücksichtigung zentraler Ausführungskriterien[[3]](#footnote-3) im Slow Motion Modus **[M5]** |
| 8.UE | ***Auf die Bühne“*** – Ausrichtung der Gruppenchoreografien auf den Zuschauer mit definiertem Schluss durch den „Regisseur“ der Gruppe[[4]](#footnote-4) **[M6]** |
| ***Lernprodukte bewerten und Ergebnisse diskutieren*** | |
| 9.UE | ***„Ist das gerecht (verteilt)?“*** *–* Ranking und Punktevergabe innerhalb der Gruppen mit Hilfe der videogestützten[[5]](#footnote-5) Auswertung zur Leistungsüberprüfung sowie abschließende Methodenreflexion im Blick auf den Nutzen unterschiedlicher Korrekturtools für das Üben und Lernen sportlicher Bewegungen/Choreografien **[L6]** |

Liebe Eltern, liebe Schülerinnen und Schüler,

der Einsatz digitaler Medien leistet einen wichtigen Beitrag zur Unterrichtsentwicklung im Fach Sport. Dabei können insbesondere Foto- und Videoaufnahmen der Lernenden im Bewegungsvollzug wichtige Lernanreize bieten.

Im Rahmen des Unterrichtsvorhabens „xxx“ werden wir uns mit verschiedenen Rückmeldungs- und Beobachtungsformen im Sport beschäftigen. Dazu sollen die Schülerinnen und Schüler u. a. auch gefilmt werden, um anhand der Videos ihre Selbsteinschätzung zu schulen, ihre Medienkompetenz zu erweitern und natürlich ihre Bewegungsausführung zu verbessern.

Diese Videos werden ausschließlich mit dienstlichen Endgeräten aufgenommen, ggf. mit der App „*xxx*“ bearbeitet und unmittelbar im Anschluss an den Verwendungszweck, also spätestens am Ende des Unterrichtsvorhabens, gelöscht. Alle Videos werden ausschließlich von den Schülerinnen und Schülern der Klasse xx im Rahmen des Sportunterrichts genutzt und nicht veröffentlicht.

In unserer schulischen Verantwortung für den Schutz personenbezogener Daten[[6]](#footnote-6) benötigen wir für Videoaufzeichnungen Deine und Ihre Einwilligung. Diese Einwilligung ist freiwillig und kann für die Zukunft von Ihnen oder Ihrem Kind jederzeit widerrufen werden. Sollten Sie nicht einverstanden sein, entstehen Ihnen und Ihrem Kind keinerlei Nachteile.

Bitte lesen Sie die untenstehende Erklärung gemeinsam mit Ihrem Kind durch, füllen diese entsprechend aus und geben den Abschnitt (über ihr Kind) bis zum xx.xx.xxxx bei mir ab. Sollten Sie Fragen haben, kommen Sie gerne auf mich zu!

Mit besten Grüßen

Lehrer\*in

Dienstmailadresse

✂- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -

**Einwilligungserklärung für die Anfertigung und unterrichtliche Verwendung von Videoaufnahmen**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Ich bin damit einverstanden, dass | Ich bin nicht damit einverstanden, dass | im Sportunterricht (im Zeitraum von xxx bis xxx) im Rahmen des UVs „*xxx*“ |
| **□** | **□** | Videoaufnahmen von mir/meines Kindes angefertigt werden. |
| **□** | **□** | eine Bearbeitung der Videoaufnahmen durch andere Schülerinnen und Schüler der Klasse xx stattfindet. |
| **□** | **□** | eine Bearbeitung mit dem Programm xxx o.ä. stattfindet. |

Name des Kindes: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Datum und Unterschrift (Kind): \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Name des Erziehungsberechtigen: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Datum und Unterschrift (Erziehungsberechtigte): \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Erkenntnisse zum Einsatz digitaler Medien im Sportunterricht**

**Sportunterricht** **ist** **Bewegungszeit** – und das soll auch so bleiben. Im erziehenden Sportunterricht geht es immer in erster Linie um die eigene Bewegung und Körpererfahrung in unterschiedlichen Bewegungsfeldern bei wechselnden Perspektiven und Sinngebungen. Damit bildet die Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz die Basis jeder sportlichen Handlungskompetenz.

In Verbindung mit dem motorischen Lernen geht es immer auch um Kenntnisse, Methoden und Einschätzungen. Auf der Ebene der Inhaltsfelder sind auch Kompetenzerwartungen im Blick auf den Einsatz digitaler Medien formuliert. So fordert der KLP beispielsweise „analoge und digitale Medien zur Bewegungsanalyse und Unterstützung motorischer Lern- und Übungsprozesse zielorientiert“ einzusetzen. Es geht in diesem Kontext um die Ausbildung einer Methodenkompetenz, gleichzeitig ist im Sinne des MKR eine Medienkompetenz angestrebt (vgl. hier auch den MKR)

Der **Einsatz digitaler Medien** verspricht grundsätzlich vielfachen **Gewinn**: Sportlehrkräfte können bei der Planung (z.B. digitaler Hallenplaner 🡪 WIMASU), Durchführung (z.B. Videoanalyse) und Auswertung (z.B. Erfassung von Höhen in Excel Tabelle) von Unterricht unterstützt werden.

Digitale Darstellungen können räumliche, zeitliche und dynamische Aspekte eines Bewegungsablaufs visualisieren und somit für die **Anschaulichkeit** im Blick auf das motorische Lernen und Üben hilfreich sein. Im Rahmen einer Lernaufgabe können Kurzvideos als Ideengeber (z.B. im BF 6 🡪 Bühnenaufgänge) oder als Bewegungsvorbilder (z.B. im BF 1 🡪 Kraftübungen) genutzt werden. Immer neue Apps (z.B. Hudl Technique oder Video Analysis) bieten interessante Möglichkeiten, die sportmotorische Eigenrealisation in den Fokus zu rücken, mit dem Technikleitbild abzugleichen, Fehler zu identifizieren und selbstgesteuert an der Technik zu arbeiten. Damit sind Schülerinnen und Schüler nicht mehr unbedingt auf die Bewegungskorrektur durch die Lehrkraft oder die Mitschüler angewiesen und die Akzeptanz, an den eigenen „Fehlern“ zu arbeiten, wächst. In Bezug auf die Gruppenbildung werfen Apps wie z.B. Team Shake schnell Mannschaften oder Gruppen nach dem Zufallsprinzip aus, die je nach Filter auch noch weiter differenziert werden können. Darüber hinaus gibt es vielfältige Trainings Apps zur Schulung der Ausdauer.

Empirische Befunde haben allerdings auch gezeigt, dass der Einsatz digitaler Medien trotz der Berücksichtigung individueller Lernstände und hoher Eigentätigkeit nicht per se zu höheren Lernerfolgen führt (Herzig 2014).

Dabei weisen Erhebungen von Bofinger (2007) darauf hin, dass der Einsatz digitaler Medien im Sport im Vergleich zu anderen Fächern abgeschlagen auf dem letzten Platz liegt. Dies mag an der (noch) fehlenden oder unzureichenden Hallenausstattung (Tablet, Beamer, Projektionsfläche, Internetzugang) liegen. Zu erwähnen ist auch, dass die rechtlichen Regelungen zum Umgang mit Fotos und Videos im Sportunterricht noch wenig bekannt sind. (vgl. NRW- MSB AZ 521-6.08.01-149857).

Studien von konkreten Settings und nachgewiesenem Nutzen im Blick auf das motorische oder taktische Lernen lassen auf sich warten. (Opitz und Fischer 2011 a).

Wenngleich der Mehrwert durch den Einsatz digitaler Medien derzeit nicht besonders erforscht ist, so ist der motivationale Aspekt von Medien unbestritten. Dies bezieht sich sowohl auf die analogen und mehr noch auf die digitalen Medien. (Opitz und Fischer 2011 b).

Im Zuge der allgemeinen Digitalisierung strömen immer mehr Apps auf den Markt, die zum Teil auch systematisiert gezielt auf Einsatzmöglichkeiten im Sportunterricht nach Kategorien (Warm up, Mannschaftsspiele..) verweisen. (z.B. thorstenpuderbach.com).

Im Hinblick auf das **Video – Feedback** gibt es Erkenntnisse, die als gesichert gelten und für den Einsatz im Sportunterricht Berücksichtigung finden sollten (Opitz & Fischer 2011 b)

|  |  |
| --- | --- |
| **Erkenntnisse** (Opitz & Fischer 2011 b) | **Konsequenzen für den Unterricht** |
| * ein kommentiertes (Expertise) Video -Feedback hat größere Effekte als bloßes Betrachten | Arbeitsblätter mit **Kriterien** sind erforderlich |
| * die Anzahl direkt in sportliches Handeln umsetzbarer Instruktionen und Rückmeldungen ist altersabhängig und stark begrenzt | **Anzahl der Kriterien** auf Lerngruppe anpassen |
| * die Aufmerksamkeit richtet sich beim erstmaligen Betrachten auf „Mannequin Aspekte“ wie Frisur, Aussehen, Kleidung (Schweihofen 2009) | **mehrfach** die Möglichkeit der Betrachtung/Analyse vorsehen;  Fokussierung der Aufmerksamkeit auf ausgewählte Bewegungsmerkmale |
| * räumliche Merkmale von Bewegungen werden bei einer Präsentation in vierfacher Zeitlupe besser in eigenes Bewegungshandeln umgesetzt als bei viermaliger Präsentation in Normalgeschwindigkeit | **Slow Motion Funktion** nutzen |
| * das Betrachten von Videoaufnahmen gut ausgeführter Bewegungen verbessert die Bewegungsvorstellung und Bewegungsausführung und erleichtert die Identifikation eigener Fehler | **Technikleitbild** zum Vergleich ist hilfreich |
| * zwischen Bewegungsausführung und Video – Feedback sollten mindestens 5, aber nicht mehr als 10 Sekunden verstreichen | **Zeitliche Vorgaben** für Bewegung und Analyse festlegen/einstellen |

Über den „Mehrwert“ im Blick auf die Eigenreflexion von Bewegungshandeln im Sinne der Bewegungsoptimierung hinaus hat der Umgang mit digitalen Medien grundsätzlich bildungspädagogisches Potenzial. Der Einsatz digitaler Medien ist auch im Blick auf die **Ausbildung einer Medienkompetenz** der Schülerinnen und Schüler relevant (Hebbel-Seeger/ Krieger/ Vohle, 2014). Medienkompetenz soll laut MKR in sechs Feldern erreicht werden. Für den Sportunterricht eignen sich hierzu insbesondere die Felder „Bedienen und Anwenden“ sowie „Analysieren und Reflektieren“ [(vgl. MKR NRW).](https://medienkompetenzrahmen.nrw.de/) Kompetenzen in diesen Handlungsfeldern können z.B. durch gezielten Einsatz von Tablets ausgebildet werden. Zu bedenken ist auch, dass für inaktive Schülerinnen und Schüler eine hervorragende Chance entsteht, am Unterrichtsprozess mitzuwirken - sowohl bei der Unterstützung des Lernprozesses selbst, wie auch in den Phasen der reflektierten Praxis. Hier bietet sich eine Möglichkeit, die sowohl im Kontext von Medienkompetenz wie auch im Hinblick auf die Leistungsbewertung diskutiert werden kann.

**Literatur**

Bofinger, J. (2007). Digitale Medien im Fachunterricht. Schulische Medienarbeit auf dem Prüfstand. Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung (Hrsg.). Donauwörth: Auer Verlag, S. 35

Drewes, O. & Ziert, J. (2014). Besser lernen durch zeitverzögertes Videofeedback. Mit einer Außensicht auf die eigene Bewegung Fertigkeiten und Fähigkeiten im Turnen und Handball optimieren. Sportpädagogik, 38 (5), 10-13.

Hebbel-Seeger, A., Krieger, C. & Vohle, F. (2014). Digitale Medien im Sportunterricht. Möglichkeiten und Grenzen eines pädagogisch wünschenswerten Medieneinsatzes. Sportpädagogik, 38 (5), 2-5.

Herzig, B. (2014) Wie wirksam sind digitale Medien im Unterricht? Bertelsmannstiftung pdf Jürgens, (2018) Workshop digitale Medien und Apps im Sportunterricht. IfS WWU Münster. Handout.

Kretschmann, R. (2018). Video-Feedback im Sportunterricht. Sportpädagogik (6), 44-45

Opitz, C. & Fischer, U. (2011a). Medieneinsatz im Sportunterricht der Sekundarstufe, 60 (1), 2-7.

Opitz, C. & Fischer, U. (2011b) Journal Hochschuldidaktik, 22 (1) 24 – 28

Schweihofen, C. (2009). Simi VidBack. Sportpädagogik, 33 (5), 46-47.

********

**Generieren von Bewegungsvorstellung und Schritten**

* Arbeitskarten (Bewegungsbeschreibung der Schritte) ⇨ UE 1
* Arbeitskarten (Bewegungsbeschreibung der Armbewegungen) ⇨ UE 2
* Lerntheke (generiert aus Arbeitskarten der ersten beiden UE) ⇨ UE 3/UE 4 ⇨ 10 BWK 6.2
* YouTube Videos [M1] ⇨ UE 4 ⇨ 10 MK b2 und b3

**Bewegungsqualität verbessern – motorisches Lernen fördern**

⇨kriteriengeleitete **Selbsteinschätzung** der Bewegungsqualität

⇨*10 SK b1 u. 10 UK a2*

Standard-Videofunktion zur Einschätzung der Gruppenleistung (z.B. Kinovea)

⇨ *UE 6* ⇨ *10 SK b1*

**Digitale Medien**

**Präsentation und videogestützte Auswertung der Ergebnisse**

* Punkte innerhalb der Gruppe anhand des Videos vergeben
* Fazit bzgl. des Einsatzes der unterschiedlichen Medien/Methoden ⇨ *10 UK a2*

⇨kriteriengeleitete **Fremdbeobachtung** durch Beobachtungs-

1. UE

2. UE

3. UE

4. UE

5.-8. UE

A

U

F

G

A

B

E

9. UE

Slow-Motion-Funktion zur Einschätzung der individuellen Bewegungsqualität

⇨*UE 7*

Fremdbeobachtungsbogen zur Einschätzung der individuellen Bewegungsqualität

⇨ *UE 5*

„Regisseur“ zur Einschätzung der Gruppenleistung mittels „Kann-Bogens“

⇨ *UE 8*

**Analoge Medien**

**[M3 u. M4]**

bögen **[M2 u. M5]**

**Aspekte der Notenvergabe**

Bewertung der **Gesamtgestaltung (Produkt)**

Bewertung des **Anteils** an der Gesamtgestaltung **eurer** einzelnen **Gruppenmitglieder (Prozess)**

Die Bewertung erfolgt gruppenintern und bezieht sich auf eure einzelnen **Gruppenmitglieder**. Es geht um den qualitativen und quantitativen Anteil am Arbeits- und Übungsprozess jedes Gruppenmitglieds während der Zeitspanne der Entwicklung an eurer Choreografie. Die endgültige Notengebung erfolgt durch die Lehrkraft!

* *Arbeitsblatt 2*

Kriterien, die von der Lehrkraft unabhängig von der Gruppe für jeden **individuell** bewertet werden:

* Schritttechnik (*Bewegungsweite, Körperspannung*)
* Schrittsicherheit (*Bewegungsfluss*)
* Kopplungsfähigkeit (*koordinativ sicher, Ballsicherheit*)
* Orientierung im Raum/zur Partnerin/zum Partner (*an Linien ausgerichtet*)
* Bewegungsrhythmus (*Übereinstimmung v. Musik u. Bewegung*)

Bewertung der **individuellen** **Performance**

Die Bewertung erfolgt gruppenextern *von* jeder **Gruppe** *für* jede **Gruppe**. Auf Basis der Bewertung der einzelnen Kriterien wird eine **Gruppen**note gebildet. Mit dieser Note wird im nächsten Schritt weitergearbeitet. Die endgültige Notengebung erfolgt durch die Lehrkraft!

* *Arbeitsblatt 1*

**Perspektive der Notenvergabe**

Legende:

Bewertung durch die Lehrkraft

Reflexion des Produkts/Prozesses durch die SuS

**Welche Gruppe erfüllt die Kriterien am besten?**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Gruppe** | **Kriterium** | **++** | **+** | **o** | **-** | **--** | **Note** |
|  | Basischoreografie vollständig enthalten |  |  |  |  |  |  |
| Sechs eigene Schritte und vier Arm-Ball-Bewegungen |  |  |  |  |  |
| Synchronität, Bewegungsfluss und Bewegungsrhythmus |  |  |  |  |  |
| Bühnengestaltung (Auf-/Abgang, Schlusspose, usw.) |  |  |  |  |  |
| Originalität (Bewegungsideen und -vielfalt) |  |  |  |  |  |
| Ausdruck (Professionalität) |  |  |  |  |  |
| Ergebnissicherheit (keine Fehler in der Ausführung) |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Gruppe** | **Kriterium** | **++** | **+** | **o** | **-** | **--** | **Note** |
|  | Basischoreografie vollständig enthalten |  |  |  |  |  |  |
| Sechs eigene Schritte und vier Arm-Ball-Bewegungen |  |  |  |  |  |
| Synchronität, Bewegungsfluss und Bewegungsrhythmus |  |  |  |  |  |
| Bühnengestaltung (Auf-/Abgang, Schlusspose, usw.) |  |  |  |  |  |
| Originalität (Bewegungsideen und -vielfalt) |  |  |  |  |  |
| Ausdruck (Professionalität) |  |  |  |  |  |
| Ergebnissicherheit (keine Fehler in der Ausführung) |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Gruppe** | **Kriterium** | **++** | **+** | **o** | **-** | **--** | **Note** |
|  | Basischoreografie vollständig enthalten |  |  |  |  |  |  |
| Sechs eigene Schritte und vier Arm-Ball-Bewegungen |  |  |  |  |  |
| Synchronität, Bewegungsfluss und Bewegungsrhythmus |  |  |  |  |  |
| Bühnengestaltung (Auf-/Abgang, Schlusspose, usw.) |  |  |  |  |  |
| Originalität (Bewegungsideen und -vielfalt) |  |  |  |  |  |
| Ausdruck (Professionalität) |  |  |  |  |  |
| Ergebnissicherheit (keine Fehler in der Ausführung) |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Gruppe** | **Kriterium** | **++** | **+** | **o** | **-** | **--** | **Note** |
|  | Basischoreografie vollständig enthalten |  |  |  |  |  |  |
| Sechs eigene Schritte und vier Arm-Ball-Bewegungen |  |  |  |  |  |
| Synchronität, Bewegungsfluss und Bewegungsrhythmus |  |  |  |  |  |
| Bühnengestaltung (Auf-/Abgang, Schlusspose, usw.) |  |  |  |  |  |
| Originalität (Bewegungsideen und -vielfalt) |  |  |  |  |  |
| Ausdruck (Professionalität) |  |  |  |  |  |
| Ergebnissicherheit (keine Fehler in der Ausführung) |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Gruppe** | **Kriterium** | **++** | **+** | **o** | **-** | **--** | **Note** |
|  | Basischoreografie vollständig enthalten |  |  |  |  |  |  |
| Sechs eigene Schritte und vier Arm-Ball-Bewegungen |  |  |  |  |  |
| Synchronität, Bewegungsfluss und Bewegungsrhythmus |  |  |  |  |  |
| Bühnengestaltung (Auf-/Abgang, Schlusspose, usw.) |  |  |  |  |  |
| Originalität (Bewegungsideen und -vielfalt) |  |  |  |  |  |
| Ausdruck (Professionalität) |  |  |  |  |  |
| Ergebnissicherheit (keine Fehler in der Ausführung) |  |  |  |  |  |

**Wie wollt ihr die Punktzahl aufteilen?[[7]](#footnote-7) Überlegt, ob alle das Team gleichermaßen weitergebracht haben.**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ x \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

Punktzahl, die aufgeteilt werden kann

Anzahl der

Gruppenmitglieder

Punktzahl der

Auswertung AB 1

*Beispiel:* 12 Punkte x 4 Gruppenmitglieder = 48 Punkte, die unter euch

aufgeteilt werden können

* D.h. es ist beispielsweise eine Kombination 10, 12, 12, 14 möglich, da insgesamt 48 Punkte vergeben werden können. Das hängt davon ab, wie groß der Anteil an der Gestaltung der Choreografie jedes Gruppenmitglieds war.

|  |  |
| --- | --- |
| **Punktevergabe** | |
| *Name* | *Punkte* |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

**Folgende Aspekte können euch bei der Entscheidung helfen:**

* Einsatz geben/einzählen/Zählzeiten/Bewegung ansagen
* Entwicklung eigener Ideen zu Schritt-Arm-Ballkombinationen
* Demonstration von Schritten in erster Reihe (Orientierung für die Gruppe)
* Skizzierung der Ergebnisse auf Arbeitsblättern
* Organisation des Arbeits-/Übungsprozesses
* konstruktives Feedback

**Notizen:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Notenskala** | |
| 1+ | 15 |
| 1 | 14 |
| 1- | 13 |
| 2+ | 12 |
| 2 | 11 |
| 2- | 10 |
| 3+ | 9 |
| 3 | 8 |
| 3- | 7 |
| 4+ | 6 |
| 4 | 5 |
| 4- | 4 |
| 5+ | 3 |
| 5 | 2 |
| 5- | 1 |









„Regisseur“

App „*Video Analysis*“

ausgewählte Videos







videogestützte Auswertung







„Slow-Motion“ Modus





1. UE | 2. UE | 3. UE | 4.-5. UE | 6.-8. UE | 9. UE

Lerntheke

Beobachtungsbögen

**Die Basischoreografie**

**Erarbeitet** euch **in Kleingruppen** die sechs 8er der Basischoreografie. Dafür nutzt ihr die **Videos** auf den iPads der Lerntheke[[8]](#footnote-8). Ihr könnt zwischen einer leichteren und einer etwas schwierigeren **Variante** wählen.

**Wenn ihr Fragen habt,** dann könnt ihr gerne auf mich und die Experten[[9]](#footnote-9) zukommen!

**Variante 1** (geringer Schwierigkeitsgrad; auch abhängig von den bpm)

|  |  |
| --- | --- |
| **8er** | **Schritte, *Ballhandling*** |
| 1 | Basic-Step, *Ball vor und zurück führen* |
| 2 | V-Step, *Ball kreisförmig vor dem Körper führen* |
| 3 | Step-touch, *Ball beidhändig prellen* |
| 4 | Leg-curl double, *Ball 2x gerade hoch werfen* |
| 5 | Knee-lift double, *diagonales Führen des Balles von oben zum Knie* |
| 6 | Kick, *Ballkreisen um den Körper* |

**Variante 2** (erhöhter Schwierigkeitsgrad)

|  |  |
| --- | --- |
| **8er** | **Schritte, *Ballhandling*** |
| 1 | Basic-Step mit Fußwechsel, *1-4 Ball vor und zurück führen/5-8 Ball hoch und runter führen* |
| 2 | V-Step mit Fußwechsel, *Ball kreisförmig vor dem Körper führen* |
| 3 | Step-touch, *Ball prellen mit Handwechsel* |
| 4 | Leg-curl, *Arm-curl* |
| 5 | Knee-lift, *diagonales Führen des Balles von oben zum Knie* |
| 6 | Kick double, *Ball hochwerfen* |



*Vorschläge Musik:*

* “Baby” – Clean Bandit, MARINA & Luis Fonsi (117 BPM)
* “The girl is mine” – 99 Souls feat. Destiny’s Child & Brandy (119 BPM)
* “Youngblood” – 5 Seconds of Summer (120 BPM)
* “Wake me up” – Avicii (124 BPM)
* “Intoxicated” – Martin Solveig (125 BPM)
* “Breathe” – Jax Jones feat. Ina Wrolsen (125 BPM)
* “Sweet but psycho” – Ava Max (133 BPM)
* “Speechless” – Dan + Shay (136 BPM)

🡪 *Zum Erarbeiten der Basischoreografie bieten sich die langsameren Songs an, mit zunehmender Sicherheit kann das Tempo dann nach Bedarf gesteigert werden.*

**M 1 Lerntheke**

**Step touch**

**Ein Bild, das Text, Zahnrad enthält.

Automatisch generierte Beschreibung**

**5**

**Ein Bild, das Text, Zahnrad enthält.

Automatisch generierte Beschreibung**

**Achtung! Diese Schrittabfolge wird immer auf gleicher Höhe ausgeführt.** Hierbei könnt ihr entscheiden, ob ihr mit dem rechten oder linken Fuß beginnt. Wichtig ist allerdings, dass ihr euch einigt, mit welchem Fuß ihr beginnen möchtet.

Linke Fußspitze links neben den rechten Fuß setzen („touch“)

**Ein Bild, das Text, Zahnrad enthält.

Automatisch generierte Beschreibung**

**4**

Rechten Fuß auf gleicher Höhe nach rechts setzen

(„step“)

Wenn ihr nicht immer wieder zur Lerntheke laufen möchtet, könnt ihr euch den Schritt auch über folgenden QR-Code auf euer Handy laden.



**Ein Bild, das Text, Zahnrad enthält.

Automatisch generierte Beschreibung**

**Ein Bild, das Text, Zahnrad enthält.

Automatisch generierte Beschreibung**

**3**

Rechte Fußspitze rechts neben den linken Fuß setzen („touch“)

**Ein Bild, das Text, Zahnrad enthält.

Automatisch generierte Beschreibung**

**2**

Linken Fuß auf gleicher Höhe nach links setzen

(„step“)

**1**

**Ein Bild, das Text, Zahnrad enthält.

Automatisch generierte BeschreibungEin Bild, das Text, Zahnrad enthält.

Automatisch generierte Beschreibung**

Ausgangsposition

**Euch fehlen Ideen für die Erweiterung eurer Choreografie?**

Dann könnt ihr euch über die QR-Codes Videos ansehen, die Bewegungen aus dem Fußball und dem Basketball enthalten. Diese Bewegungen könnt ihr in eure Choreografie aufnehmen.

**!Achtung!** Bedenkt dabei, dass ihr die Bewegungen mit den Aerobic-Schritten verbinden müsst, da es - wie ihr bereits wisst - eine Choreografie werden soll, die Arm-/Ballbewegungen mit Aerobic-Schritten verknüpft.

**Bewegungen aus dem Bereich des Fußballs: Bewegungen aus dem Bereich des Basketballs:**





*Möglichkeiten zur Aufnahme des Balls Möglichkeiten zur Aufnahme des Balls*



*Möglichkeiten zur Bewegung der Beine Möglichkeiten zur Bewegung der Arme*



*Möglichkeiten zur Koordination von Bein- Möglichkeiten zur Koordination von Arm-*

*und Ballbewegungen und Beinbewegungen*





*Möglichkeiten zum Jonglieren des Balls Möglichkeiten zum rhythmischen Prellen*

**1. Präsentiert** euch **gegenseitig** den Arbeitsstand eurer Choreografie.

**Aufgabenstellung: 2. Beurteilt, ob und wie die formalen Vorgaben** bereits umgesetzt sind.

**3.** Gebt ein **Feedback** und **formuliert Lerntipps**, damit die Lernprodukte noch **besser** werden.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Beschreibung: Beschreibung: https://encrypted-tbn3.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSIb4W1xj2A_kQXB48QVIUN7EsMxY6DBfLRNnazR6kTwAvWljSn**Kriterium** | Beschreibung: Beschreibung: http://t3.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcR_gSSlJ74DAuV9etefNLtwLzSFGOar-9-1q7qlKbUpTm6SCw6pBA**Kriterium perfekt umgesetzt, weil...** | **Kriterium ist zwar da,**  **3D%20Männchen%20Plus%20Minus.jpgaber...** | Beschreibung: Beschreibung: http://us.cdn3.123rf.com/168nwm/nasirkhan/nasirkhan1207/nasirkhan120700047/14520269-3d-darstellung-von-mann-sitzt-auf-falsche-symbol-3d-darstellung-der-menschlichen-characte.jpg**Das Kriterium fehlt.** | **3D%20Männchen%20Steigerung.jpgTipps zur Optimierung:** |
| **Die Basischoreografie wird von allen vollständig umgesetzt.** |  |  |  | Zuerst:  Dann: |
| **Es sind 6 eigene Schritte integriert:**  **1)\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**  **2)\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**  **3)\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**  **4)\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**  **5)\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**  **6)\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_** |  |  |  |
| **Es sind 4 eigene Arm-Ballbewegungen integriert:**  **1)\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**  **2)\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**  **3)\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**  **4)\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_** |  |  |  |

**1. Filmt** eure Choreografie an der Videostation.

**Aufgabenstellung: 2. Beurteilt** anhand derKriterien (s.u.) die Bewegungsqualität der gesamten Gruppe.

**3.** **Formuliert Ziele**, damit eure Choreografie noch **besser** wird.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Beschreibung: Beschreibung: https://encrypted-tbn3.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSIb4W1xj2A_kQXB48QVIUN7EsMxY6DBfLRNnazR6kTwAvWljSn**Kriterium** | Beschreibung: Beschreibung: http://t3.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcR_gSSlJ74DAuV9etefNLtwLzSFGOar-9-1q7qlKbUpTm6SCw6pBA**Kriterium perfekt umgesetzt, weil...** | **Kriterium ist zwar da,**  **3D%20Männchen%20Plus%20Minus.jpgaber...** | Beschreibung: Beschreibung: http://us.cdn3.123rf.com/168nwm/nasirkhan/nasirkhan1207/nasirkhan120700047/14520269-3d-darstellung-von-mann-sitzt-auf-falsche-symbol-3d-darstellung-der-menschlichen-characte.jpg**Das Kriterium fehlt.** | **3D%20Männchen%20Steigerung.jpgZiele zur Optimierung:** |
| **Synchronität**  (alle Bewegungen der Gruppenmitglieder laufen zeitgleich ab) |  |  |  | Zuerst:  Dann: |
| **Bewegungsrhythmus**  (alle Bewegungen der Gruppenmitglieder stimmen mit den Zählzeiten überein) |  |  |  |
| **Bewegungsfluss**  (keine Pause oder zeitverzögerte Bewegung) |  |  |  |

**1. Filmt** eure Choreografie an der Videostation.

**Aufgabenstellung: 2. Beurteilt** anhand derKriterien (s.u.) die **eigene** Bewegungsqualität.

**3.** **Formuliert Ziele**, damit sich eure Bewegungsqualität noch **verbessert**.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Beschreibung: Beschreibung: https://encrypted-tbn3.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSIb4W1xj2A_kQXB48QVIUN7EsMxY6DBfLRNnazR6kTwAvWljSn**Kriterium** | Beschreibung: Beschreibung: http://t3.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcR_gSSlJ74DAuV9etefNLtwLzSFGOar-9-1q7qlKbUpTm6SCw6pBA**Kriterium perfekt umgesetzt, weil...** | **Kriterium ist zwar da,**  3D%20Männchen%20Plus%20Minus.jpg**aber...** | Beschreibung: Beschreibung: http://us.cdn3.123rf.com/168nwm/nasirkhan/nasirkhan1207/nasirkhan120700047/14520269-3d-darstellung-von-mann-sitzt-auf-falsche-symbol-3d-darstellung-der-menschlichen-characte.jpg**Das Kriterium fehlt.** | 3D%20Männchen%20Steigerung.jpg**Ziele zur Optimierung:** |
| **Schritttechnik**  (Werden die Schritte deutlich und genau ausgeführt, sodass sie erkennbar sind?) |  |  |  | Zuerst:  Dann: |
| **Kopplungsfähigkeit**  (Werden die Armbewegungen koordiniert und gleichzeitig zu den Beinbewegungen ausgeführt?) |  |  |  |
| **Körperspannung**  (Werden die Bewegungen zu Ende getanzt und mit Dynamik ausgeführt?) |  |  |  |

Bitte **Zutreffendes** für die Gruppe \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ markieren!

|  |  |
| --- | --- |
| **Beobachtungs-kriterien für den Regisseur** | **Regieanweisung**  „Putzen“ der Choreographien |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. **Bühnenaufgang** | geordnet | | im Rhythmus  der Musik | | gleiche Abstände | | auf Zuschauer ausgerichtet | |
|  | Beschreibung: Beschreibung: http://us.cdn3.123rf.com/168nwm/nasirkhan/nasirkhan1207/nasirkhan120700047/14520269-3d-darstellung-von-mann-sitzt-auf-falsche-symbol-3d-darstellung-der-menschlichen-characte.jpg |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. **Ausrichtung** **der** **Front** | orientiert an den Linien in der Halle | | orientiert am Zuschauer | | Aufstellung/Formation präzise erkennbar | |
|  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. **Schlusspose** | wird 3 Sekunden gehalten | | ein **Bild** entsteht | |
|  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. **Bühnenabgang** | geordnet | | im Rhythmus  der Musik | | gleiche Abstände | | „kein Rennen“ am Schluss | |
|  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. **Wirkung** **auf** **den** **Zuschauer** | Harmonie entsteht durch ... | | | | | |
| Synchronität | | Bewegungsfluss | | Kopplung Arme/Beine/Ball | |
|  |  |  |  |  |  |

**Und jetzt wird in folgender** **Reihenfolge „geputzt“**:

|  |
| --- |
|  |

|  |
| --- |
|  |

**Effekte digitaler Medien aus Sicht der SuS**

**...im Blick auf das Bewegungshandeln**

* ich konnte meine Fehler selbst sehen + einsehen
* ich konnte meine Leistung auch innerhalb der Gruppe besser einschätzen
* die „Technik“ hat mir zu Beginn Zeit für das Üben genommen
* ich fand die Lernumgebung (analog + digital) gut, da wir in der Gruppe selbst bestimmen konnten wie wir vorgehen wollen

**... im Blick auf die Medienkompetenz**

* ich konnte die App bedienen
* ich habe gelernt QR Codes zu nutzen
* ich habe verstanden, dass die Privatsphäre meiner Mitschüler zu respektieren ist
* ich konnte meine eigenen und andere Videos analysieren
* Abstand und Perspektive beim Filmen waren nicht immer optimal und müssen beachtet werden

1. 6 eigene Schritte und 4 eigene Arm/Ball/Bewegungen und Basischoreografie **[M3]** [↑](#footnote-ref-1)
2. Die Bewegungsqualität bezieht sich auf die Gesamtgruppe (Synchronität, Bewegungsrhythmus, Bewegungsfluss) **[M4]** [↑](#footnote-ref-2)
3. Die Bewegungsqualität bezieht sich auf den Einzelnen: Schritttechnik, Kopplungsfähigkeit (Arme/Beine/Ball) und Körperspannung **[M5]** [↑](#footnote-ref-3)
4. Bühnenaufgang, Bühnenabgang, Schlusspose, Ausrichtung der Front, Wirkung auf den Zuschauer **[M6]** [↑](#footnote-ref-4)
5. Leistungsbewertung **[L6]** [↑](#footnote-ref-5)
6. Gemäß Art. 7 der EU-DSVGO, §§ 120 – 122 SchulG, sowie VO DV I und VO DV II. [↑](#footnote-ref-6)
7. Verantwortlich für die Notengebung ist immer die Lehrkraft [↑](#footnote-ref-7)
8. Hier wäre ein Link z.B. zu einer Dropbox mit Beispielen sinnvoll [↑](#footnote-ref-8)
9. Experten sind in diesem Kontext SuS, die bereits Erfahrungen im Bereich Tanz haben [↑](#footnote-ref-9)