

Kommentar zum Fachlehrplan Bewegung und Sport (Mittelschule/AHS-Unterstufe)

Autorinnen und Autoren:

Ulla Hoyer, Hannes Patek, Manfred Leitgeb, Günter Amesberger

Inhalt

1.	Einleitung	2
2.	Vertiefende Überlegungen zu wesentlichen Aspekten des Fachlehrplans.....	2
2.1	Bildungs- und Lehraufgabe.....	2
2.2	Didaktische Grundsätze.....	3
2.3	Zentrale fachliche Konzepte.....	4
2.4	Kompetenzmodell und Kompetenzbereiche.....	5
3.	Verknüpfung von Kompetenzbeschreibungen, Anwendungsbereichen und zentralen fachlichen Konzepten.....	6
3.1	Progression.....	9
4.	Einbindung übergreifender Themen.....	10
5.	Digital unterstützter Unterricht.....	11
6.	Weiterführende Literatur	12

1. Einleitung

Der Kommentar ist eine vertiefende Erläuterung des Fachlehrplans. Er richtet sich primär an Lehrpersonen und soll sie dabei unterstützen, den Lehrplan besser zu verstehen und anwenden zu können. Dazu werden die Intention sowie wesentliche Aspekte des kompetenzorientierten Lehrplans näher ausgeführt und mit praxisnahen Anregungen für die Umsetzung ergänzt. Demgemäß kann der Kommentar in unterschiedlichen Situationen und Kontexten – von einzelnen Lehrpersonen, von Fachgruppen an Schulen, von Fach-Arbeitsgemeinschaften, im Rahmen der Aus- und Fortbildung usw. – genutzt werden. Für eine umfassende Auseinandersetzung mit kompetenzorientierter Unterrichtsplanung, -durchführung und -evaluation im Unterrichtsgegenstand kann auf den Bildungsstandard 2.0 (2023) verwiesen werden.

2. Vertiefende Überlegungen zu wesentlichen Aspekten des Fachlehrplans

2.1 Bildungs- und Lehraufgabe

Die Bildungs- und Lehraufgabe stellt den zentralen Beitrag des Unterrichtsgegenstandes Bewegung und Sport zur ganzheitlichen Bildung und Erziehung der Schülerinnen und Schüler dar: Aufgabe des Unterrichtsgegenstandes ist es, dass Schülerinnen und Schüler, aufbauend auf dem motorischen und dem sportspezifischen Fundament der Primarstufe, umfassende bewegungs- und sportbezogene Handlungskompetenzen erwerben. Des Weiteren soll der Unterricht so gestaltet werden, dass sich Schülerinnen und Schüler ein individuelles Bewegungs- und Sportverständnis sowie eine grundlegende Bewegungsbereitschaft als Basis für ein achtsames, verantwortungsvolles, selbstbestimmtes, gesundheitsorientiertes und sportliches Handeln erarbeiten können. Die Entwicklung der Handlungskompetenzen geht dabei immer von motorischen Aufgaben bzw. sportlichen und spielerischen Bewegungsaktivitäten aus (Fachkompetenzen) und verknüpft diese konsequent mit spezifischen Methodenkompetenzen sowie Sozial- und Selbstkompetenzen, überfachlichen Kompetenzen und übergreifenden Themen. Diese Verknüpfung ergibt die „Lerngegenstände“. Der Lerngegenstand vereint auf einer sehr konkretisierten Ebene Kompetenzen der Kompetenzbereiche (Fach-, Methoden-, Sozial- und Selbstkompetenzen), des Inhaltsfeldes (Sportarten oder Bewegungsphänomene wie Roll- und Gleitsportarten), Sinnperspektiven und etwaige übergreifende Themen zu einer zu erlernenden Sache. Diese wird vor dem Hintergrund konkreter Ziele über mehrere Unterrichtssequenzen, also in einer geordneten Folge von strukturierten Lernaktivitäten, erworben und die Zielerreichung / der Kompetenzerwerb wird am Ende der Lernsequenz erfasst (siehe Abbildung 4).

Der vorliegende Lehrplan beschreibt dazu Lernziele bzw. -ergebnisse, deren Entwicklung bis zum Ende einer bestimmten Schulstufe abgeschlossen sein muss. Der Lehrplan spiegelt dabei entwicklungspsychologische und -motorische Normerwartungen wider.

Neu in diesem Kontext –ist der Auftrag an den Unterrichtsgegenstand, einen Beitrag zu einer umfassenden reflexiven Grundbildung zu leisten (Greiner, U. et al., 2019). Mit dem Aspekt der „reflexiven“ Handlungsfähigkeit steht der Auftrag und Anspruch in Verbindung, junge Menschen zu befähigen, ihr eigenes „Bewegen bzw. Sporttreiben“ zu reflektieren, zu verstehen und in Beziehung zum eigenen Leben zu setzen. Reflektieren und Verstehen des eigenen Bewegungshandelns werden somit zu einem wichtigen Schlüssel für eine fachliche Grundbildung. Die „operative“ und die „reflexive“ Handlungsfähigkeit sind miteinander verwoben

und müssen mit entsprechenden Bewegungs-, Lern- und Reflexionsaufgaben bzw. in Anforderungssituationen im Bewegungs- und Sportunterricht entwickelt werden. Ziel ist, dass Kinder und Jugendliche in Bezug auf Bewegung und Sport zunehmend selbstbestimmt handeln können (Gogoll, 2013, 2020; Sygusch, Hapke, Liebl & Topfer (Hrsg.), 2018).

2.2 Didaktische Grundsätze

Die *didaktischen Grundsätze* geben Hinweise zur lernwirksamen Gestaltung eines Unterrichts, der am Bewegungslernen der Schülerinnen und Schüler ausgerichtet ist und in einer speziellen Infrastruktur stattfindet. Themen wie Motivation, Differenzierung und Individualisierung, positive Lernatmosphäre, Diversität und Inklusion müssen vor diesem Hintergrund im Unterrichtsprozess gestaltet werden.

Der Bewegungs- und Sportunterricht in der Sekundarstufe I soll am Vorwissen und aktuellen Kompetenzniveau anschließen, Lernaufgaben aus der aktuellen Bewegungswelt der Schülerinnen und Schüler berücksichtigen sowie Anforderungen differenzieren, um das individuelle Lernen und Leisten zu fördern. Durch systematische aufgabenbezogene Rückmeldegelegenheiten, die die eigenen Lern- und Leistungspotenziale erkennen lassen, sowie durch eine positive und aufgabenorientierte Lernatmosphäre soll der Aufbau intrinsischer Motivation unterstützt werden.

Der Unterricht bzw. das didaktische Handeln (Prozess) wird dabei nicht wie bisher über die Lehrinhalte gesteuert, sondern erfolgt über die von Schülerinnen und Schülern zu erwerbenden (Lehrplan-)Kompetenzen (Output). Die Ausgangslage (Input) wird u. a. durch den aktuellen Kompetenzstand der Schülerinnen und Schüler, aber auch durch räumliche Ressourcen und die didaktische Kompetenz der Lehrperson gebildet und stellt für das Erreichen der Lehrplankompetenzen ebenfalls einen wichtigen Planungsfaktor dar. Ziel ist, dass die Schülerinnen und Schüler die erworbenen Kompetenzen zukünftig eigenständig anwenden, was sich im Learning Outcome zeigt. Die nachfolgende Grafik soll diesen Zusammenhang verdeutlichen (siehe Abbildung 1). Die Pfeile weisen auf die Beeinflussung von Input und (Unterrichts-)Prozess ausgehend vom Output hin.

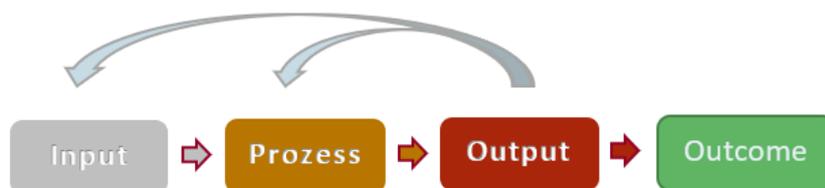


Abbildung 1: Orientierung des Unterrichts am Kompetenzziel (Output) und an der längerfristigen Wirkung (Outcome) (eigene Darstellung)

Schülerinnen und Schüler bringen unterschiedliches Vorwissen, vielfältige Vorerfahrungen, Interessen und Lernpräferenzen mit. Individualisierter und differenzierter Unterricht orientiert sich an dieser Vielfalt und fördert individuelle Lernprozesse durch unterschiedliche und abwechslungsreiche Lernsettings und Aufgabenformate.

Durch organisatorische Maßnahmen (z. B. Überspringen der Schulstufe, Freigegegenstände und unverbindliche Übungen, Drehtürmodell, Wettbewerbe, außerschulische Zusatzangebote, Teilnahme am Unterricht einer höheren Stufe) können Schülerinnen und Schüler mit hoher Leistungsfähigkeit und -bereitschaft im Rahmen der Begabungs- und Begabtenförderung zusätzlich gefördert werden.

Die Zusammenarbeit und Abstimmung im Fachteam ist dazu am jeweiligen Schulstandort besonders bedeutsam und möglichst verbindlich sowie strukturiert zu gestalten (z. B. eine Besprechung je Semester).

Erweiterte Bewegungsangebote (unverbindliche Übungen, Freigegegenstände, bewegte Pause, bewegter Unterricht, die Erreichung der Vorgaben des Schulsportgütesiegels etc.) sowie Schulveranstaltungen (Wintersportwochen, Sommersportwochen, bewegungsorientierte Projektstage), Sportfeste und Schulwettkämpfe helfen eine bewegungsorientierte Schulkultur am Schulstandort zu etablieren.

2.3 Zentrale fachliche Konzepte

Zentrale fachliche Konzepte (zfk) sind Leitideen, die immer wiederkehrende fachliche Denk- und Handlungsstrukturen abbilden sowie fachspezifische Phänomene einordnen. Im Unterrichtsgegenstand *Bewegung und Sport* wurden drei zentrale fachliche Konzepte formuliert: „Mensch und Bewegungswelt“, „Sport und Sinn“ sowie „Mensch und Gesellschaft“. Aus diesen Leitideen als „stabiler fachlicher Kern“ lassen sich Kompetenzbereiche, Kompetenzbeschreibungen sowie die Gestaltung der Unterrichtspraxis (u. a. Anwendungsbereiche, Unterrichtsthemen, Lernprozesse, Reflexionsmöglichkeiten) ableiten.

Beispielhaft wird das zentrale fachliche Konzept „Sport und Sinn“ umrissen. Sport per se ist in Bezug auf Sinnmomente, also die Frage, wofür man etwas tut, offen. Die Schülerinnen und Schüler sollen Bewegung und Sport für sich mit Sinn erfüllen. So kann z. B. das Thema Laufen nicht nur unter dem Aspekt der Leistung (schneller oder ausdauernder zu laufen), sondern auch unter einer gesundheitlichen Perspektive, der Perspektive sozialer Erlebnisse (Laufen in der Gruppe) oder schlichtweg der Perspektive, ein Naturerlebnis zu erfahren (Laufen im Wald vs. Laufen auf der Laufbahn), betrachtet werden.

Indem *Bewegung und Sport* so angeboten und didaktisiert wird, dass unterschiedliche Sinnmomente erfahrbar werden, wird es für Schülerinnen und Schüler möglich, auf der Basis ihrer je eigenen lebensweltlichen Erfahrungen und Zugänge sowie ihrer individuellen Erwartungen motiviert Sport auszuüben.

Die im Lehrplan verwendete Kategorisierung der Sinnperspektiven im Bewegungs- und Sportunterricht geht auf die Formulierungen von Dietrich Kurz (1990) zurück:



Abbildung 2: Sinnperspektiven im Sport (vgl. Kurz, 1990)

- Leisten und Leistung in Sach-, Selbst- und Sozialbezügen erfahren, verstehen und reflektieren
- sich selbst und etwas wahrnehmen, etwas gestalten und darstellen
- sich selbst und etwas erleben und etwas wagen
- um etwas (Ziele), mit etwas (Materialien) und als etwas (Funktionen, Rollen, Positionen) spielen
- Bewegungsbeziehungen im Sport erleben und reflektieren: miteinander (kooperieren), gegeneinander (konkurrieren), füreinander (helfen, unterstützen) und nebeneinander
- gesundheitliche Wirkungen erfahren

2.4 Kompetenzmodell und Kompetenzbereiche

Im Mittelpunkt von Kompetenzmodellen stehen die Herleitung und Einordnung von Kompetenzen, die zur Bewältigung von bestimmten bewegungs- und sportbezogenen Aufgaben (Anforderungssituationen) erforderlich sind. Das verwendete Kompetenzmodell basiert auf dem „Bildungsstandard für Bewegung und Sport 2.0“ (vgl. Amesberger & Ratzmann, 2023). Dieses Kompetenzmodell weist vier Felder auf: Kompetenzbereiche (Fach-, Methoden-, Sozial-, Selbstkompetenz), Inhaltsfeld (Sportarten oder Bewegungsphänomene wie Roll- und Gleitsportarten), ein Feld für die Kompetenzen der „übergreifenden Themen“ und ein Feld für die „Sinndimensionen“ (siehe auch [Abbildung 3](#)). Eingebettet ist das Kompetenzmodell in die situativen Rahmenbedingungen – gesellschaftlicher, schulspezifischer und klassenspezifischer Kontext sowie individuelle Voraussetzungen – die die Kompetenzentwicklung im Unterrichtsgegenstand *Bewegung und Sport* voraussetzungsvoll beeinflussen.

Kompetenzentwicklung im Unterrichtsgegenstand *Bewegung und Sport* geht immer von der Auswahl einer zu erwerbenden Kompetenz der Kompetenzbereiche aus und verknüpft diese mit motorischen Aufgaben bzw. sportlichen und spielerischen Bewegungsaktivitäten aus dem Inhaltsfeld. Ein Beispiel für eine diesbezügliche Verknüpfung zu einer Kompetenzbeschreibung aus dem Lehrplan lautet: *„Die Schülerinnen und Schüler können grundlegende Spielfähigkeiten und Spielfertigkeiten im Rahmen von Bewegungs- und Sportspielen in den Bereichen Technik, Taktik und das Anwenden von Regeln im Spiel demonstrieren.“* (2. Klasse).

Im obigen Beispiel könnte zusätzlich zur Entwicklung der Fachkompetenz ein Kompetenzbereich der „Sozialkompetenz“ der 2. Klasse mitentwickelt werden: *„Schülerinnen und Schüler können faires und nicht faires Verhalten differenzieren und sich selbst fair verhalten.“*

Dies legt nahe, auf der Ebene der Sinndimensionen „Kooperieren und Wettkämpfen (mit- und gegeneinander spielen)“ ebenfalls in den Blick zu nehmen. Dies wieder wäre anschlussfähig an das übergreifende Thema „Politische Bildung“, indem hier beispielsweise Selbstbestimmung und Mitbestimmung sowie Solidarität mit anderen im Sportspiel thematisiert werden (Demokratie als soziale Lebensform).

Über mehrere Unterrichtseinheiten würde nun der so gestaltete Lerngegenstand erarbeitet, der folgendermaßen lautet:

Die Schülerinnen und Schüler können grundlegende Spielfähigkeiten und Spielfertigkeiten im Rahmen von Bewegungs- und Sportspielen in den Bereichen Technik, Taktik und das Anwenden von Regeln im Spiel demonstrieren, dabei faires und nicht faires Verhalten differenzieren, sich selbst fair verhalten und damit Wettkampf und Kooperation in einem demokratischen Verständnis leben.

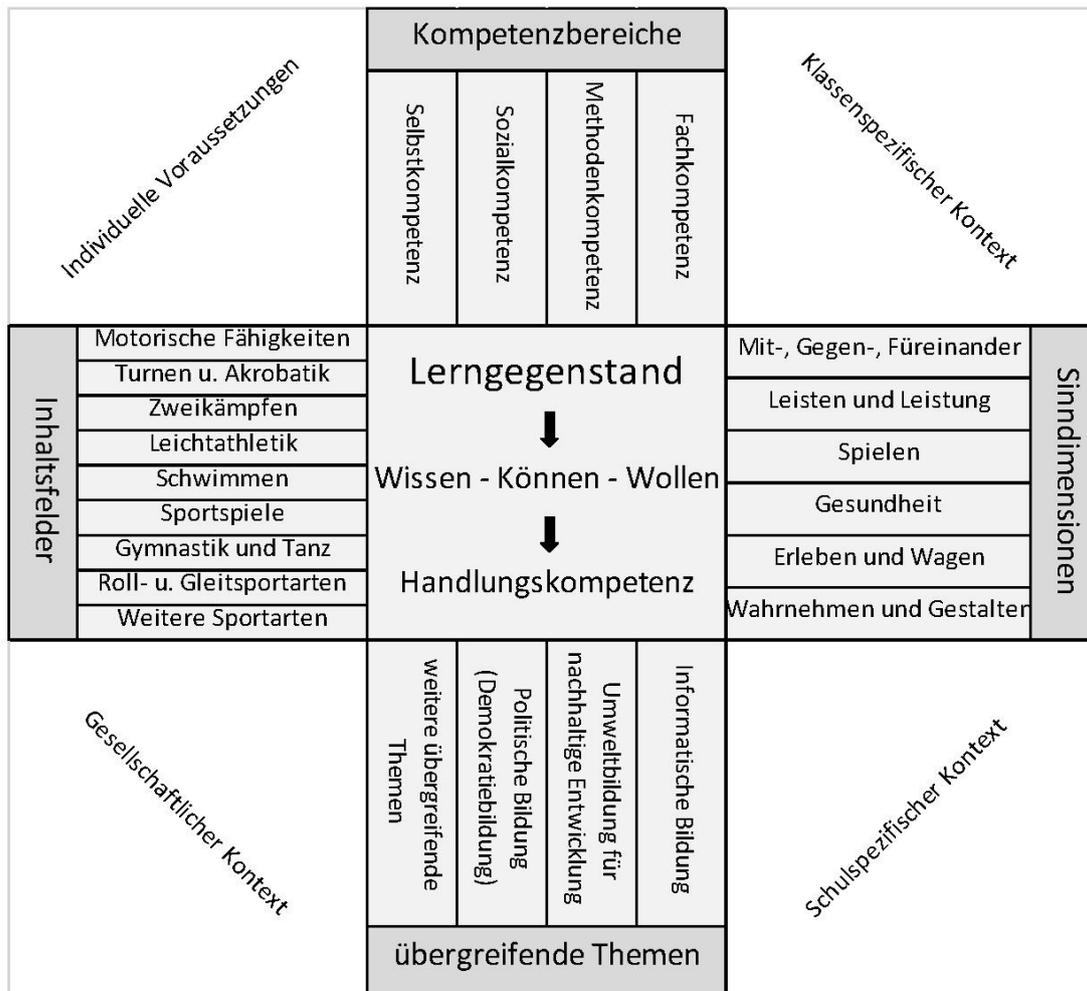


Abbildung 3: Kompetenzmodell mit den vier Dimensionen (Kompetenzbereiche, Inhaltfelder, Sinndimensionen, übergreifende Themen) und den situativen Rahmenbedingungen (gesellschaftlicher, schulspezifischer und klassenspezifischer Kontext sowie individuelle Voraussetzungen) (in Anlehnung an Amesberger & Ratzmann, 2023)

3. Verknüpfung von Kompetenzbeschreibungen, Anwendungsbereichen und zentralen fachlichen Konzepten

Die in den vorliegenden Lehrplänen neu eingeführten Anwendungsbereiche unterstützen den fachspezifischen Kompetenzerwerb von Schülerinnen und Schülern. Anwendungsbereiche sind sowohl repräsentative thematische als auch handlungsorientierte Bereiche aus verschiedensten fachspezifischen Feldern, die keine isolierten Inhalte abbilden und damit ein breiteres Themenfeld beschreiben, als dies der Lehrstoff tut.

Im Lehrplan werden zu den Kompetenzbereichen Anwendungsbereiche formuliert. Allerdings fehlen diese, wenn die Kompetenzbeschreibung bereits den Anwendungsbereich als Resultat der Verknüpfung von Kompetenzbeschreibung und Inhaltfeld enthält (siehe Kapitel 2.4).

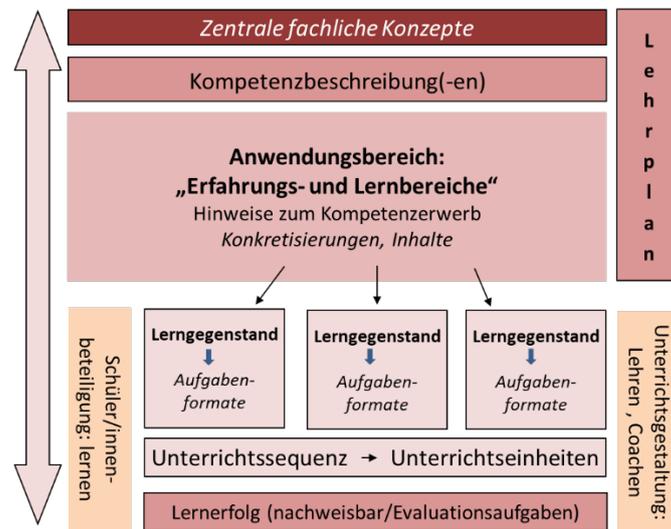


Abbildung 4: Zusammenhänge Lehrplan – Unterricht
(in Anlehnung an Macher-Meyenburg, 2023, erweitert auf die Sekundarstufe)

Das Zusammenspiel der zentralen fachlichen Konzepte, der Kompetenzbereiche, der Anwendungsbereiche und die Perspektive der Schülerinnen und Schüler im Unterricht soll anhand eines Beispiels aus den „turnerischen Grundfertigkeiten“ (1. Klasse) konkretisiert werden:

- Zentrales fachliches Konzept: Unter dem zentralen fachlichen Konzept „Mensch und Bewegungswelt“ kann sich eine Lehrperson z. B. für nachfolgende Unterrichtssequenzen aus dem Bereich der „turnerischen Grundfertigkeiten“ vornehmen, im Unterricht Körpererfahrungen mit räumlichen und zeitlichen Unterschieden (Rollen und Drehen) in den Mittelpunkt zu stellen und diese Erfahrungen für die Wahrnehmung der eigenen Körperlichkeit mit den Schülerinnen und Schülern zu reflektieren.
- Fachkompetenz: Die Schülerinnen und Schüler können turnerische Grundfertigkeiten in vielfältigen Bewegungssituationen ausführen und beschreiben.
- Anwendungsbereich, innerhalb dessen die Kompetenz erworben werden soll: *vielfältige Bewegungsformen auf dem Boden und an Geräten umsetzen: Stützen, Hangeln, Klettern, Schaukeln, Schwingen, Rollen, Drehen, Balancieren*
- Entsprechend des gewählten zentralen fachlichen Konzepts bietet es sich an, die Fachkompetenz mit der Selbstkompetenz, die in der 1. Klasse zu erarbeiten ist, zu verknüpfen.
- Selbstkompetenz: Die Schülerinnen und Schüler können den Körper und die eigene körperliche Leistungsfähigkeit wahrnehmen.
- Anwendungsbereich, innerhalb dessen die Kompetenz konkretisiert werden soll: *körperliche Abläufe [...] wahrnehmen und das Körpererleben in einfacher Weise versprachlichen*

Aus diesen Kompetenz- und Anwendungsbereichen fügt sich der Lerngegenstand zusammen, der über mehrere Unterrichtseinheiten in zusammenhängenden Lernsequenzen verfolgt wird.

- Lerngegenstand: Die Schülerinnen und Schüler führen vielfältige Bewegungsaufgaben in Bewegungslandschaften durch, bei denen sie sich um die Körperlängs- und Körperquerachse drehen und ihre gemachten Körper- und Bewegungserfahrungen reflektieren.
- Aufgabenformate: Der Lerngegenstand kann mit unterschiedlichen methodisch-didaktischen Zugangsweisen erarbeitet werden, z. B.:

- **Bewegungsanregung:** Die Schülerinnen und Schüler sollen unterschiedliche Dreh- und Rollbewegungen in der Bewegungslandschaft ausprobieren und darauf achten, wie sie die jeweiligen Bewegungen ausführen und was sie dabei erleben.
- **Reflexionsaufgabe:** Die Schülerinnen und Schüler besprechen anschließend ihre Erfahrungen und arbeiten dabei heraus, welche Bewegungsformen ihnen gefallen, welche ihnen körperlich guttun und mit welchen Herausforderungen sie konfrontiert waren (z. B. Schwindel, Angst).
- **Mögliches Lernergebnis (Learning Output / unmittelbar und Outcome/langfristig) aus Schülerinnen- und Schülerperspektive:** Ich kann Drehungen in unterschiedlichen Aufgabenstellungen und Schwierigkeitsgraden so durchführen, dass ich die Orientierung behalte, und Merkmale meiner Bewegungen, die ich für Drehungen benötige, im Nachhinein beschreiben. Wenn ich mit den Drehbewegungen um die Längsachse übertreibe, entsteht Schwindel und ich kann die Folgebewegung schlecht kontrollieren und fühle mich unwohl.

Im Bereich der Fachkompetenz wurde bei einigen Kompetenzen darauf verzichtet, Anwendungsbereiche vorzugeben. Dies erfolgte vor dem Hintergrund, dass für geprüfte Lehrpersonen des Unterrichtsgegenstandes *Bewegung und Sport* während des Studiums ausreichend methodisches Lehrmaterial für die Gestaltung des Kompetenzerwerbs vermittelt wurde. Da der Unterrichtsgegenstand *Bewegung und Sport* in der Sekundarstufe I jedoch mit einer hohen Zahl an ungeprüft unterrichtenden Lehrpersonen konfrontiert ist, werden an dieser Stelle zur vertiefenden Erläuterung der Kompetenzbeschreibungen methodische Anregungen ergänzt, die den Kompetenzerwerb unterstützen können und als Anregung dienen sollen, in der Fachliteratur weitere methodische Elemente zu finden.

Für geprüfte, aber insbesondere für ungeprüfte Lehrpersonen, die *Bewegung und Sport* unterrichten, wären zudem nachfolgende Rundschreiben besonders zu berücksichtigen (abrufbar auf <https://www.schulsportinfo.at/infos/bewegung-und-sport/root/recht/unterricht/>):

- Organisatorische Richtlinien für den Unterricht im Gegenstand *Bewegung und Sport* (RS Nr. 22/2019 idgF.)
- Sicherheitserlass (RS 16/2014 idgF.)
- Bildungsstandard 2.0 (2023)

1. Klasse:

Bewegungsfertigkeiten Laufen, Springen, Werfen/Stoßen: Lauf-ABC, Lauf-, Staffel-, Wurfspiele, Sprungvariationen durchführen

Zweikämpfen/Selbstverteidigung: Fallschulung, Körperkontakt spielerisch aufbauen

2. Klasse:

Techniken mit einem gleitenden Sportgerät: Eislaufen, Skifahren, Snowboarden, Langlauf sicher ausüben; Übungen mit Teppichfliesen ausführen

Sicherheit im Wasser (siehe dazu besonders die Organisatorischen Richtlinien für den Unterricht im Gegenstand *Bewegung und Sport* im diesbezüglichen Rundschreiben): Tauchübungen ausführen; Elemente des Wasserspringens zeigen; sich kreativ im Wasser bewegen und spielen; Schwimmbzeichen erwerben; Baderegeln einhalten; Selbst-/Fremdrettung demonstrieren

3. Klasse:

Technisches Fertigniveau in den leichtathletischen Disziplinen: Starttechniken anwenden; Fahrtenspiel absolvieren, mittellange Strecken laufen; Hindernisläufe bewältigen; Schlagball weit werfen; in die Weite springen

Gymnastik, Akrobatik, Tanz und Bewegungskünste: gymnastische, akrobatische und Tanzelemente individuell zu einer Bewegungsabfolge verbinden

Kleine Kämpfe / Selbstverteidigung: einfache Elemente des Zweikampfs anwenden und deren Wirkung reflektieren; Gleichgewicht bei Partner/in durch Ziehen/Schieben stören; Regeln aufstellen, einhalten und anpassen

Turnelemente auf dem Boden und an Geräten (Kasten, Reck, Barren, Schwebebalken, Ringe): Grundelemente aus dem Turn10-Programm vorzeigen; Gerätebahnen mit unterschiedlichen Anforderungen bewältigen

Rollendes Sportgerät: Rollbrett, Fahrrad, Inlineskates, Skateboard sicher verwenden

4. Klasse:

Spielfertigkeiten in einem Sport- und Rückschlagspiel: Vorübungen und Übungen zur regelgebundenen Spielfähigkeit unter technikrelevanten Gesichtspunkten (Ballannahme, Zuspiel, Fortbewegung mit dem Ball, Zielgenauigkeit) ausführen; Angriffs- und Verteidigungstaktik anwenden; Regeln einhalten; alternative und Trendspiele praktizieren

Im leichtathletischen Mehrkampf die individuell optimale Leistung erbringen: Dreikampf (Lauf, Sprung, Wurf/Stoß), Tiefstart 60 m Sprint, Staffelübergabe, 6-/8-Minuten-Lauf, Dauerläufe, Distanzläufe im Freien, Orientierungslauf, Schersprung und gegebenenfalls eine Hochsprungtechnik ausführen

Bewegungsfolgen in Gymnastik, Akrobatik, Tanz und Bewegungskünste: einfache Choreografien in der Gruppe erstellen und präsentieren

Kämpfe, Selbstverteidigung, Kampfsport: Rituale und Regeln in Zweikämpfen anwenden und ggf. anpassen; Kräfteinsatz bewusst dosieren; Unfälle vermeiden

Übungsverbindungen auf dem Boden und an Geräten: Grundelemente aus dem Turn10-Programm verbinden; alternative Formen des Boden- und Gerätturnens; Elemente des Parkour und Freerunnings ausführen

3.1 Progression

Die Kompetenzentwicklung erfolgt zumeist über Schulstufen hinweg aufbauend bzw. vertiefend. Deshalb ist es in diesen Fällen erforderlich und zweckmäßig, die Entwicklung von Kompetenzen über mehrere Lernsequenzen, Perioden und Schuljahre hinweg im Fachteam der Schule zu planen und mit der Entwicklung von Kompetenzen – in Abhängigkeit vom Kompetenzstand der Schülerinnen und Schüler sowie mit Blick auf jenen der Klasse – zeitgerecht so zu beginnen, dass der Kompetenzerwerb gemäß den im Lehrplan festgehaltenen Vorgaben auch abgeschlossen werden kann. Anhand eines Lehrplanbeispiels kann das Prinzip der Progression in der Kompetenzentwicklung, die über vier Schulstufen hinweg aufbauend bzw. vertiefend erfolgt, im Sinne eines Längsschnittes dargestellt werden.

Tabelle 1: Kompetenzentwicklung über Schulstufen hinweg (1.–4. Klasse bzw. 5.–8. Schulstufe)

Klasse	Kompetenzbereich: Fachkompetenz	
	Die Schülerinnen und Schüler können	Konkretisierung im Unterricht
1.	- <i>turnerische Grundfertigkeiten in vielfältigen Bewegungssituationen ausführen und beschreiben.</i>	- vielfältige Bewegungsformen auf dem Boden und an Geräten umsetzen: Stützen, Hangeln, Klettern, Schaukeln, Schwingen, Rollen, Drehen, Balancieren. - beidbeinig von einem Sprunggerät abspringen. - Bewegungsabläufe und -mechanismen beschreiben.
2.	- <i>turnerische Grundfertigkeiten an verschiedenen Geräten und auf dem Boden in vielfältigen Bewegungssituationen demonstrieren, in ihren Grundlagen beschreiben.</i>	- an verschiedenen Geräten / auf dem Boden rollen, drehen, klettern, stützen sowie auf labilen Geräten balancieren. - Sprungbewegungen ausführen, sicher landen. - Bewegungsabläufe und -mechanismen beschreiben.
3.	- <i>auf dem Boden und an Geräten (Barren, Reck, Kasten, Schwebebalken, Ringe) Turnelemente ausführen, sensorisches Feedback nutzen und anhand von Bewegungsmerkmalen anderen Rückmeldung geben.</i>	- Bewegungsmerkmale (z. B. Knotenpunkte) beobachten und vergleichen (Selbst- und Fremdwahrnehmung). - Rückmeldung zur beobachteten Bewegungsausführung einer Schülerin / eines Schülers geben.
4.	- <i>Übungsverbindungen auf dem Boden und an Geräten aus dem Turn10-Programm auf technisch grundlegendem Niveau in gebundenen und offenen Formen ausführen sowie anhand von Prinzipien der Bewegungslehre beschreiben und reflektieren.</i>	- Turnelemente aus dem Turn10-Programm zu einer Übungsverbindung aneinanderreihen. - Bewegungsabläufe beschreiben. - die Qualität eigener Übungsverbindungen selbst einschätzen.

4. Einbindung übergreifender Themen

Übergreifende Themen weisen über fachspezifische Grenzen hinaus und fördern vernetztes Denken und Handeln. Hochzahlen im Lehrplantext weisen auf Themen hin, die sich anbieten, um in den Unterricht von *Bewegung und Sport* integriert zu werden. Während Gesundheitsförderung [ÜT 3] als übergreifendes Thema „logisch“ im Unterrichtsgegenstand *Bewegung und Sport* integriert ist (vor allem im Bereich der Methodenkompetenz), lässt sich z. B. Politische Bildung [ÜT 7] im Sport mit seinen Macht- und Handlungsstrukturen, die sich in der Interpretation von Regeln und Hierarchien (z. B. Hierarchie zwischen Lehrperson und Schüler/in bzw. Trainer/in und Sportler/in), Gewalt (verbale, psychische und physische Gewalt, z. B. taktische Fouls), Gehorsam und Disziplin (Anweisungen durch die Lehrperson, Trainer/in oder Kapitän/in) widerspiegeln, gut ansprechen (vgl. Kleiner, 2010; Ahns & Amesberger, 2020; Ratzmann et al., 2022).

Nachfolgend wird eine Möglichkeit der Einbindung des übergreifenden Themas „Politische Bildung“ [ÜT 7] in den Unterricht aufgezeigt:

Tabelle 2: Mögliche Umsetzung des übergreifenden Themas „Politische Bildung“ in *Bewegung und Sport*

<i>Zentrale fachliche Konzepte</i>	Mensch und Gesellschaft: Bewegung und Sport finden vor dem Hintergrund sozialer und kultureller Vielfalt und Diversität statt
<i>Kompetenzbeschreibung</i> (Sozialkompetenz, 2. Klasse)	<i>Die Schülerinnen und Schüler können</i> - <i>fares und nicht faires Verhalten differenzieren und sich selbst fair verhalten.</i>
<i>Anwendungsbereich</i>	- <i>an Verhaltensvereinbarungen mitwirken, diese überprüfen und Abweichungen lernwirksam benennen.</i> - <i>Gruppenziele in kleinen Gruppen definieren.</i> - <i>eigene Regelverstöße erkennen und Konsequenzen akzeptieren.</i>
<i>Kompetenzbeschreibung</i> (Sozialkompetenz, 4. Klasse)	<i>Die Schülerinnen und Schüler können</i> - <i>gruppensdynamische Prozesse in der Grundstruktur erkennen, beschreiben und bewusst mitgestalten sowie Machtverhältnisse reflektieren.</i>
<i>Anwendungsbereich</i>	- <i>eigene Interessen bei Entscheidungsprozessen beschreiben.</i> - <i>in Aufgabenstellungen die unterschiedlichen Kompetenzen der Gruppenmitglieder benennen und nutzen.</i>

Weiterführend können beispielhaft folgende Ansatzpunkte zur Einbindung weiterer übergreifender Themen in den Bewegungs- und Sportunterricht genannt werden:

Umweltbildung für nachhaltige Entwicklung [ÜT 11]: Produktionsbedingungen für Sportbekleidung; Organisation von Sportgroßveranstaltungen, Sporttourismus, Kunstschneeverwendung

Reflexive Geschlechterpädagogik und Gleichstellung [ÜT 8]: geschlechtsbezogene Bekleidungsvorschriften (Beach-Volleyball, Kopftuch)

Interkulturelle Bildung [ÜT 5]: verbindende Funktion von Sport (Diversität, Ethnizität, kulturelle Vielfalt)

5. Digital unterstützter Unterricht

Da digitale Medien aus der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen nicht mehr wegzudenken sind, liegt die Kunst modernen Unterrichts darin, einen sinnvollen Umgang mit digitalen Medien zu schaffen, um vor allem motorische, aber auch kognitive Bildungsprozesse in Gang zu setzen und Kompetenzen zu vermitteln. Anwendungsbeispiele für einen sinnvollen Einsatz digitaler Medien als ergänzende didaktische Hilfsmittel im Bewegungs- und Sportunterricht können sein:

- Visualisierung und Analyse von Bewegungsabläufen durch Bilder, Bildreihen und Videos
- Computerunterstützte Statistik: Datenerfassung anhand von Beobachtungsaufgaben, Spielanalyse, Auswertung von Wettkampfdaten
- Leistungsdokumentation: Entwicklungsdaten sammeln, auswerten, veranschaulichen und interpretieren (z. B. „Klug & Fit“-Daten, motorische Testdaten, Bewegungstagebücher, Sportportfolio – Entwicklung über die Sekundarstufe I)
- Abgleich von Eigen- und Fremdwahrnehmung über Coaching-Apps
- Kombination von motorischer Aktivität mit digitalem Medium (z. B. Foto-Orientierungslauf)
- Fotografieren, Filmen und Präsentieren von Bewegungssequenzen
- Flipped Classroom (auch Wegstrecken zu Sportstätten nützen, um Unterrichtsinhalte vorab zugänglich zu machen)

- Rechercheaufgaben (z. B. Spielregeln, Ausrüstung; Beschäftigung für nicht aktiv am Unterricht Teilnehmende)

Der Einsatz digitaler Medien setzt die Kenntnis datenschutzrechtlicher Richtlinien voraus und sollte mit Schülerinnen und Schülern der Sekundarstufe jedenfalls thematisiert werden.

6. Weiterführende Literatur

Ahns, M. S., & Amesberger, G. (2020). Demokratiebildende Potenziale des Unterrichtsfaches Bewegung und Sport. In H. Ammerer, M. Geelhaar & R. Palmstorfer (Hrsg.). Demokratie lernen in der Schule: Politische Bildung als Aufgabe für alle Unterrichtsfächer (pp. 202–216); Waxmann Verlag GmbH: Münster 2020.

Amesberger, G., & Ratzmann, A. (2023). Bildungsstandard 2.0. (geplante Veröffentlichung im Herbst 2023)

Baumberger, J. (2018). Kompetenzorientierter Sportunterricht: Eine explorative Studie an Primarschulen zur Umsetzung des Lehrplans 21 Bewegung und Sport. Aachen: Meyer & Meyer.

Gogoll, A. (2013). Sport und bewegungskulturelle Kompetenz. Zur Begründung und Modellierung eines Teils handlungsbezogener Bildung im Fach Sport. Zeitschrift für sportpädagogische Forschung, 2, 5–24.

Gogoll, A. (2020). Kompetenzorientierter Sportunterricht 2030 – Grundlagen für eine vernunftgetragene Selbstgestaltung des lebenslangen Sporttreibens. Leipziger Sportwissenschaftliche Beiträge, 61(1), 51–67.

Greiner, U. et al. (2019). Reflexive Grundbildung bis zum Ende der Schulpflicht. Konzepte und Prozeduren im Fach. Münster: Waxmann.

Kleiner, K. (2010). Lernanlässe und Inszenierungsstrategien politischer Bildung im und durch das Unterrichtsfach „Bewegung und Sport“. In Ammerer, H. (Hrsg.). Politisches Lernen. Der Beitrag der Unterrichtsfächer zur politischen Bildung. In Krammer, R. & Kühberger, C. (Hrsg.). Österreichische Beiträge zur Geschichtsdidaktik. Geschichte – Sozialkunde – Politische Bildung, Band 5 (pp. 327–335). Wien: Studien Verlag.

Kurz, D. (1990). Elemente des Schulsports (3., unveränderte Aufl.). Schorndorf: Hofmann.

Macher-Meyenburg, R. (2023). Kommentar zum Lehrplan „Bewegung und Sport“ in der Primarstufe.

Oelkers, J., & Reusser, K. (2008). Qualität entwickeln – Standards sichern – mit Differenz umgehen (Bildungsforschung, Bd. 27). Hrsg. Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) Referat Bildungsforschung 11055 Berlin. Bonn, Berlin.

Pfitzner, M. (2018). Lernaufgaben im kompetenzförderlichen Sportunterricht. Wiesbaden: Springer Fachmedien.

Ratzmann, A., Rode, D., Ahns, M., Rief, M., & Amesberger, G. (2022). Demokratie – (k) ein fachliches Thema im Bewegungs- und Sportunterricht. Bewegung & Sport, 76(1), 3–9.

Rode, D. (2021). Digitalisierung als kultureller Prozess–Grundlegende Bestimmungen und sportpädagogische Anschlüsse jenseits der Technologie. In C. Steinberg, & B. Bonn (Hrsg.). Digitalisierung und Sportwissenschaft (pp. 39–62). Baden-Baden: Academia.

Ralf Sygusch, Julia Hapke, Sebastian Liebl & Clemens Töpfer (Hrsg.) (2018). Kompetenzorientierung im Sport Grundlagen, Modellentwurf und Anwendungsbeispiele. Band 198. Schorndorf: Hofmann.