|  |
| --- |
| **Fitness-Apps – die Qual der Wahl** |
| **Aufgabe(n)**Teste verschiedene Fitness-Apps und entscheide, welche du im Alltag verwenden würdest. Begründe deine Entscheidung mit einem selbst gewählten Produkt: Kurzvortrag, Poster, SimpleShow, Werbeflyer... |
| * 1. *Wähle drei Fitness-Apps aus. Beachte dabei folgende Auswahlkriterien.*

Die App muss * über einen anerkannten Store geladen werden (Appstore, Playstore)
* kostenfrei sein
* mindestens 1 Millionen Mal geladen worden sein
* mit mindestens 3,5 Sternen bewertet sein
* möglichst keine InApp-Käufe zulassen

*Dabei entscheidest du, ob alle Muskelgruppen trainiert werden oder nur ausgewählte Bereiche eine Rolle spielen (z. B. Arm- und Bauchmuskulatur). Achte auf eventuell benötige Materialien und kläre im Vorfeld mit der Sportlehrkraft, ob alles zur Verfügung steht, was die App vorgibt.* *1.2. Lade die ausgewählten Apps auf dein Smartphone und sorge dafür, dass ausreichend Akkulaufzeit zur Verfügung steht.* *1.3 Beurteile die Eignung der Apps anhand folgender Kriterien:****Motivation – Nutzerfreundlichkeit – Auswahl der Übungen****Finde noch mindestens zwei weitere Kriterien, welche du an eine App stellst, damit sie in deinem Alltag gut nutzbar ist. Vergleiche die Apps in Bezug auf diese Kriterien miteinander.**1.4. Teste die verschiedenen Apps während des Sportunterrichts. Nutze dabei die gesamte Unterrichtszeit. Der Einsatz von Musik ist erlaubt.Hinweis: Manchmal bedarf es mehrerer Tests, um eine Entscheidung treffen zu können.**1.5. Entscheide, welche App du auch im Alltag verwenden würdest. Präsentiere dazu ein Produkt (Poster, SimpleShow, Werbeflyer...), welches die gewählte App vorstellt und deren Vorteile gegenüber anderen Fitness-Apps aufzeigt.*  |
| **Material(ien)*** Smartphone/ Tablet für jeden Schüler mit Internetzugang
* Je nach Wahl der App evtl. Matten, Sprungseile usw.
 |
| Quellennachweis |