

Niveaubestimmende Aufgaben – Sportunterricht – Schuljahrgänge 3/4:

Laufen, Springen, Werfen – Mein optimaler Wurf

1. Einordnung in den Fachlehrplan

Kompetenzschwerpunkt: Laufen, Springen, Werfen
<p>Prozessbezogene Kompetenzen</p> <p>Erfahren und Gestalten von Bewegung</p> <ul style="list-style-type: none"> – wesentliche Technikmerkmale einfacher Bewegungen erkennen, deren korrekte Ausführung digital visualisieren und den Bewegungsvollzug anpassen <p>Wahrnehmen und Gesunderhalten des Körpers</p> <ul style="list-style-type: none"> – über digitale Medien und Werkzeuge die eigene Leistungsfähigkeit erkennen sowie den Anteil der eigenen Mediennutzung an der Freizeitgestaltung reflektieren <p>Inhaltsbezogene Kompetenzen</p> <ul style="list-style-type: none"> – technische Bewegungsausführungen über digitale Beobachter einschätzen
<p>zu entwickelnde (bzw. zu überprüfende) Kompetenzen:¹</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler lernen, anhand der Videoaufzeichnung ihr Leistungsniveau zu analysieren. Die Fehlerbilder werden erkannt und die Wurftechnik optimiert.</p>
<p>Bezug zu grundlegenden Wissensbeständen:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Eigenschaften und Funktionsweisen digitaler Endgeräte – digitale Aufnahme- bzw. Messverfahren

2. Anregungen und Hinweise zum unterrichtlichen Einsatz

Anregungen:

Kenntnisse der Schülerinnen und Schüler

- a) zur Wurftechnik,
- b) zum Flugverhalten unterschiedlicher Wurfgeräte,
- c) zum Einhalten notwendiger Sicherheitsbestimmungen,
- d) zur Handhabung des digitalen Endgerätes

Hinweise:

- Bildung von homogenen Gruppen
 - Zeitfaktor und Gruppengröße beachten
- vorausgehende Überprüfung der digitalen Endgeräte

¹ Davon abhängig, ob Lern- oder Testaufgabe entwickelt wurde.

3. Mögliche Probleme der Umsetzung

- Begrenzung der Gruppen auf maximal: 4
- der Umgang mit dem eingesetzten Endgerät ist nicht bekannt
- fehlende Kooperationsbereitschaft der Schülerinnen und Schüler

4. Variationsmöglichkeiten

- ähnliche Umsetzung in anderen Bereichen (z. B. Spielen)
- Aufnahme von Würfeln aus unterschiedlichen Wurfauslagen
- Aufnahmen von Würfeln mit unterschiedlichen Wurfgeräten

3. Lösungserwartungen

Aufgabe	Erwartungshorizont	AFB
1	<ul style="list-style-type: none"> – die Schülerinnen und Schüler sind in der Lage die Wurftechnik zu präsentieren – die Schülerinnen und Schüler können Kenntnisse im Umgang mit digitaler Technik anwenden 	1
2	<ul style="list-style-type: none"> – die Schülerinnen und Schüler wenden grundlegende unterschiedliche Wurftechniken an – die Schülerinnen erstellen ein Video der Bewegungsabfolge 	2
3	<ul style="list-style-type: none"> – die Schülerinnen und Schüler setzen festgelegte Bewertungskriterien um – die Schülerinnen und Schüler sind in der Lage dieses Video fair zu analysieren und auszuwerten 	3 2
4	<ul style="list-style-type: none"> – die Schülerinnen und Schüler reflektieren ihre Leistung und optimieren ihre Wurftechnik 	3

Quellenverzeichnis

App: Hudle Technique, Coach`s Eye