

## **Medienkompetenzrahmen-NRW-Fachschaft Sport**

Erprobungsstufe - Konkretisierte Kompetenzerwartungen:

Die Schülerinnen und Schüler können

- mediengestützte Bewegungsbeobachtungen zur kriteriengeleiteten Rückmeldung auf grundlegendem Niveau nutzen (MKR 1.4)
- einfache Hilfen (Hilfestellungen, Geländehilfen, Visualisierungen, akustische Signale) beim Erlernen und Üben sportlicher Bewegungen verwenden (MKR 1.2)

Verankert in folgenden Unterrichtsvorhaben: UV 5.1.1, UV 6.3.1, UV 6.4.4, UV 6.5.2

Sekundarstufe – Konkretisierte Kompetenzerwartung:

Die Schülerinnen und Schüler können

- analoge und digitale Medien zur Bewegungsanalyse und Unterstützung motorischer Lern und Übungsprozesse zielorientiert einsetzen (MKR 1.2)
- unterschiedliche Hilfen (Feedback, Hilfestellungen, Geländehilfen, Visualisierungen, akustische Signale) beim Erlernen und Verbessern sportlicher Bewegungen auswählen und verwenden (MKR 1.2)
- den Nutzen analoger und digitaler Medien zur Analyse und Unterstützung motorischer Lern- und Übungsprozesse vergleichend beurteilen (MKR 5.1)
- gestalterische Präsentationen auch unter Verwendung digitaler Medien kriteriengeleitet (u.a. Schwierigkeit, Kreativität, Nutzung des Raums, Wirkung auf den Zuschauer) beurteilen (MKR 1.2, 2.2)
- sportliche Leistungen analog oder digital erfassen und anhand von graphischen Darstellungen und/oder Diagrammen dokumentieren (MKR 1.2)
- einfache analoge und digitale Darstellungen zur Erläuterung von sportlichen Handlungssituationen (u.a. Spielzüge, Aufstellungsformen) verwenden (MKR 1.2)
- Muster des eigenen Bewegungsverhaltens (im Alltag und in sportlichen Handlungssituationen) auch unter Nutzung digitaler Medien erfassen und im Hinblick auf den gesundheitlichen Nutzen und mögliche Risiken analysieren (MKR 5.3)
- gesundheitliche Auswirkungen sportlichen Handelns unter besonderer Berücksichtigung medial vermittelter Fitnesstrends und Körperideale auch unter Geschlechteraspekten kritisch beurteilen (MKR 5.3)

Verankert in folgenden Unterrichtsvorhaben: UV 7.3.1, UV 7.5.1, UV 7.7.2, UV 8.1.2, UV 8.5.1, UV 8.6.1, UV 9.1.8, UV 9.3.4, UV 9.5.5, UV 9.7.8, UV 10.1.8, UV 10.7.9

## **Planungsraster zur Medienkonzepterstellung**

### 1.2 Digitale Werkzeuge

- verschiedene Sport-/Fitness-Apps (z.B. Nike-Fitness-App)
- Audiodateien abspielen (z.B. Beep-Test o.ä.)
- Videodateien nutzen und aufnehmen (z.B. Bewegungsbilder-Bewegungsabfolgen, Spielszenen analysieren etc.)

### 2.1 Informationsrecherche

- Inspirationen im Internet recherchieren (z.B. passende Choreografie-Teile in vorhandenen Tanzvideos finden, bewerten und übernehmen -> You-Tube)
- Inspiration im Internet finden hinsichtlich Musikvorschläge

- Kurzreferate zu vorgegebenen Themen vorbereiten: Informationen zum Thema recherchieren, auswerten, zusammentragen und präsentieren (z.B. PowerPoint Präsentationen o.ä.)
- Stundenvorbereitung und Stundenübernahme: Recherche zu möglichen Unterrichtsinhalten etc.

#### 4.1 Medienproduktion und Präsentation

- Videos selber aufnehmen (z.B. Slow-Motion-Aufnahmen) und/oder Filme erstellen
- Präsentationen erstellen

#### **Rahmenvorgaben Verbraucherbildung**

Inhaltsfeld f: Gesundheit

Die Schülerinnen und Schüler können:

- Auswirkungen gezielten Sporttreibens auf die Gesundheit grundlegend beschreiben (VB B, Z3)
- Muster des eigenen Bewegungsverhaltens (im Alltag und in sportlichen Handlungssituationen) auch unter Nutzung digitaler Medien erfassen und im Hinblick auf den gesundheitlichen Nutzen und mögliche Risiken analysieren (VB B, Z1, Z3)
- gesundheitliche Auswirkungen sportlichen Handelns unter besonderer Berücksichtigung medial vermittelter Fitnesstrends und Körperideale auch unter Geschlechteraspekten kritisch beurteilen (VB Ü, VB B, Z1, Z2, Z3)

Verankert in folgenden Unterrichtsvorhaben: UV 5.1.1, UV 5.1.2 (im weiteren Verlauf SEK I: Thema Fitness; Fitnessstudio, Diätprodukte, Proteinriegel/Shakes)