Kognitive Aktivierung in digital gestützten und analogen Lehr-Lern-Prozessen im Sportunterricht

MARCO STEGER

Pädagogische Hochschule Freiburg

Abstract

In der aktuellen Forschung zu digitalen Medien im Unterricht wird die Lernwirksamkeit oft dem eingesetzten digitalen Medium und weniger den zugrunde liegenden Lernprozessen zugeschrieben (vgl. Medienwirkungsforschung). Qualitativ hochwertige Lernprozesse sind jedoch entscheidend für einen Wissenszuwachs bei Lernenden (Scheiter, 2021). Klieme et al. (2001) haben zur Beurteilung der Unterrichtsqualität die drei Basisdimensionen „kognitive Aktivierung“, „Klassenführung“ sowie „Unterrichtsklima“ definiert. Während die beiden Dimensionen „Klassenführung“ und „Unterrichtsklima“ für den Sportunterricht mit all seinen Spezifika bereits grundlegend ausdifferenziert sind, besteht in der Sportdidaktik bisher weder ein Konsens, was kognitive Aktivierung im Genauen meint, noch wie sie fachdidaktisch zu fassen ist (Herrmann & Crapa, 2024). Dieser Beitrag fokussiert das kognitive Aktivierungspotenzial, das sich mit einer digital gestützten und einer analogen Spielszenenanalyse im Sportunterricht der Grundschule verbindet. Der Schwerpunkt liegt zunächst auf der Analyse von Interaktionen bei der in Kleingruppen durchgeführten digital gestützten oder analogen Spielszenenanalyse. Interaktionen spielen eine zentrale Rolle für die kognitive Aktivierung. Die mittels der Videointeraktionsanalyse identifizierten Potenziale zur kognitiven Aktivierung bei den Interaktionen der Lernenden untereinander, mit der Lehrkraft und/oder mit dem digitalen Tool wurden sukzessive erweitert und zueinander in Beziehung gesetzt. Im Vortrag werden die zentralen Ergebnisse, die die Potenziale zur kognitiven Aktivierung in den digital gestützten und analogen Unterrichtssettings aufzeigen sollen, präsentiert.

Literatur

- Herrmann, C., & Crapa, A. (2024). Qualität des Lehrens und Lernens im Sportunterricht. Das QUALLIS-Unterrichtsmodell. *sportunterricht*, 73(11), 484–491.
- Klieme, E., Schümer, G., & Knoll, S. (2001). Mathematikunterricht in der Sekundarstufe I: „Aufgabenkultur“ und Unterrichtsgestaltung. In E. Klieme & J. Baumert (Hrsg.), *TIMSS-Impulse für Schule und Unterricht. Forschungsbefunde, Reforminitiativen, Praxisberichte und Video-Dokumente* (S. 43–57). Bundesministerium für Bildung und Forschung.
- Scheiter, K. (2021). Lernen und Lehren mit digitalen Medien: Eine Standortbestimmung. *Zeitschrift für Erziehungswissenschaft*, 24(5), 1039–1060. <https://doi.org/10.1007/s11618-021-01047-y>