

Digitalisierung, Diversität und Inklusion im Schulsport – Anne Bangert

THOMAS ABEL¹, ANNE BANGERT², FABIENNE BARTSCH¹, MEIKE BREUER³, JUDITH FROHN⁴, SVENJA KEHM⁶, JANINA KERN⁴, ALINA KULÜCKE¹, ANNA LÖBIG³, ANNE-CHRISTIN ROTH², BETTINA RULOFS¹, HEIKE TIEMANN⁵

Deutsche Sporthochschule Köln¹, Pädagogische Hochschule Freiburg², Technische Universität Chemnitz³, Bergische Universität Wuppertal⁴, Universität Leipzig⁵

Beschreibung

Zu Beginn des Workshops findet ein einführender Vortrag von ca. 30 min. statt, in dem das ComeNet 4 „Digitalisierung, Diversität und Inklusion im Schulsport“ und dessen einzelne Teilprojekte vorgestellt werden. Im Anschluss daran erhalten die Teilnehmenden die Möglichkeit, an zwei von vier Projektstationen einen Einblick in die Fortbildungskonzeptionen zu erhalten und diese zu erproben. Angedacht sind zwei 25-minütige Time Slots, in denen je ein Teilprojekt intensiver kennengelernt werden kann. Im Anschluss findet eine gemeinsame Reflexion statt, in der die Fortbildungsmaterialien und deren Einsatzmöglichkeiten diskutiert werden.

Abstract

Eine heterogene Schüler*innenschaft sowie die zunehmende Bedeutung digitaler Bildung stellen zentrale Herausforderungen für Schulen dar. Um Teilhabe und Chancengleichheit für alle Schüler*innen im Setting Schule zu ermöglichen, bedarf es geeigneter Rahmenbedingungen, die diese Entwicklungen berücksichtigen (Bosse et al., 2019). Für den Schulsport ergeben sich daraus neue Anforderungen und Möglichkeiten, digitale Medien für eine inklusive Unterrichtsentwicklung zu nutzen. Hier setzt das vom BMBF geförderte ComeSport-Projekt „Digitalisierung, Diversität und Inklusion im Schulsport“ des Kompetenzverbundes lernen:digital an. Übergreifendes Ziel ist es, die Kompetenzen von Sportlehrpersonen an der Schnittstelle von Digitalisierung, Diversität und Inklusion weiterzuentwickeln und sie hinsichtlich einer kritisch-konstruktiven didaktischen Aufbereitung und Nutzung digitaler Medien im inklusiven Sportunterricht zu professionalisieren. Auf Grundlage des Design-Based-Research-Ansatzes (Bakker, 2019) werden hierfür vier Fortbildungsmodule im Sinne qualitativ hochwertiger Bildungsangebote für Sportlehrpersonen entwickelt, erprobt und evaluiert. Der Fokus liegt auf der Förderung sowohl fachlicher als auch methodisch-didaktischer Kompetenzen. Die fachlichen Module legen den Schwerpunkt auf die Vermittlung theoretischer Grundlagen hinsichtlich eines diversitätssensiblen und diskriminierungskritischen Einsatzes digitaler Medien sowie auf die Sensibilisierung für Prozesse, die die Teilhabe von Schüler*innen fördern. Innerhalb der methodisch-didaktischen Module soll durch die Erprobung digitaler Tools zur Förderung demokratischer Partizipation gezeigt werden, dass der Einsatz digitaler Medien im Sportunterricht vielfältige Möglichkeiten eröffnet, die gleichberechtigte Teilhabe aller Schüler*innen zu fördern (Tiemann & Kehm, 2021).

Des Weiteren stehen die barrierearme und stereotypenfreie Gestaltung und kritische Reflexion von Unterrichtsmaterialien im Mittelpunkt.

Literatur

Bakker, A. (2019). Design research in education: A practical guide for early career researchers. Routledge, Taylor & Francis Group.

Bosse, I., Kamin, A.-M., & Schluchter, J.-R. (2019). Medienbildung für alle: Inklusive Medienbildung – Zugehörigkeit und Teilhabe in gegenwärtigen Gesellschaften. In M. Brüggemann, S. Ede & A. Tillmann (Hrsg.), Medienbildung für alle.: Digitalisierung, Teilhabe, Vielfalt (S. 35–52). kopaed.

Tiemann, H., & Kehm, S. (2021). Inklusiven Sportunterricht digital unterstützen. sportpädagogik, 45(4), 25-29.