

Einleitung: Gegenstand ,Sport‘ und die ambivalente Stellung von Bildungstechnologien

Wenn in einem Handbuch zum Lehren und Lernen mit digitalen Medien einzelnen Disziplinen, wie hier der Sportwissenschaft, ein eigener Raum eingeräumt wird, dann geschieht dies in der Annahme, dass domainspezifische Besonderheiten vorliegen, die einen, wenn schon nicht gänzlich anderen, so doch zumindest in Teilen sich von anderen Disziplinen unterscheidenden Zugang auf digitale Medien rechtfertigen.

Im Kontext von Bewegung, Spiel und Sport wird dabei häufig auf die Annahme eines Wissenstransfers verwiesen: Im Zuge des motorischen Lernens wird deklaratives Wissen (Faktenwissen) in prozedurales Wissen (Handlungswissen) überführt (zum Beispiel Mandl et al., 1986; Oswald & Gadenne, 1984). Ein weiteres Argument bezieht sich auf den Vermittlungsprozess als eine traditionell kognitiv angegangene Entwicklung des ‚Bewegungswissens‘ von der einfachsten Form der Vermittlung einer ‚Bewegungsvorstellung‘ durch Vormachen bis hin zu medial vermittelten Bewegungseindrücken über Abbildungen, Animationen oder Videosequenzen. Im Zuge der technologischen Entwicklung werden Eigenaktivitäten jedoch zunehmend medial begleitet beziehungsweise ergänzt, indem im Sinne einer ‚Augmented Reality‘ Zusatzinformationen generiert und (meist) visualisiert werden, welche die eigene Bewegung in Echtzeit beispielsweise mit externen Kenngrößen (Kraft-Zeit-Verlaufskurven, Geschwindigkeiten, Bewegungsfrequenzen usw.) in Beziehung setzen.

Als Argumentation für eine domänenspezifische Alleinstellung taugen die genannten Ansätze jedoch nur eingeschränkt, denn die Kombination von kognitiven und motorischen Anforderungen trifft nicht nur für Bewegung, Spiel und Sport zu. So bedürfen beispielsweise Chirurginnen und Chirurgen oder Zahnmediziner/innen einer elaborierten Auge-Hand-Kombination in Verbindung mit kognitiven Wissensinhalten und eine erfahrungsgestützte Expertise, ebenso wie Kranführer/innen oder Pilotinnen und Piloten.

Die Besonderheiten des Feldes Bewegung, Spiel und Sport resultieren daher vor allem aus dem Gegenstand selbst: Charakteristisch sind...

1. die Ambivalenz zwischen offener und regelgebundener Zweckfreiheit der Tätigkeit, der Inanspruchnahme von Bewegung, Spiel und Sport für erzieherische- und bildungsbezogene Zwecke und schließlich der Inszenierung und Fokussierung körperlicher Leistungen im Profisport, jeweils auf ein Individuum oder soziale Gruppen bezogen,
2. die Varianz der Lernorte und Bewegungsstätten (von der Nutzung normierter Sportstätten über die Umwidmung öffentlichen Raums als Bewegungsorte bis hin zu hoch situativen Bewegungsumfeldern – beispielsweise in den Natursportarten),
3. die Verortung gleichermaßen in formellen wie informellen Lernprozessen sowie
4. eine zumindest originär intrinsische Motivation.

Der Einsatz digitaler Medien eröffnet innerhalb dieses weiten Feldes vielfältige Chancen, die sich vor allem aus der Unterstützung der in der Auseinandersetzung mit der eigenen Bewegung intendierten Interdependenz von Motorik und Kognition ableiten. Auf der anderen Seite können digitale Medien in diesem Feld jedoch auch zu einer Hürde werden, wenn die individuelle Motivation zur Körperbewegung auf eine medialisierte ‚Entsportung‘ trifft. Vordergründig steht in diesem Sinne im Schulsport der eigene Körper als vergegenständlichtes Medium der Bewegung den digitalen Technologien als bewegungsarmen Gegenpol gegenüber, was in Verbindung mit dem Qualitätsmerkmal eines hohen Anteils an Bewegungszeit in der Praxis durchaus kontrovers diskutiert wird (Kretschmann, 2010b).

Insgesamt überrascht es, wie wenig sich die Sport- und Bewegungswissenschaft (sowohl im deutschsprachigen als auch englischsprachigen Raum) bisher der Thematik des Lehrens und Lernens mit digitalen Medien im Sport angenommen hat (Igel & Vohle, 2008). Ein Grund dafür mag in der Dominanz von (schul-)sportpädagogischen Ansätzen liegen, die sportliche Bewegung zum Beispiel für Gesundheitsziele oder Körpererfahrung in Anspruch nehmen will (Funke-Wieneke, 2007). Dabei scheinen die (digitalen) Medien, verstanden als ‚Ver-Mittler‘, in einem Widerspruch zu der unmittelbaren Körpererfahrung zu stehen. Vor allem die Potenziale der digitalen Medien zur asynchronen Reflexion oder zum sozialen Lernen werden hier (noch) nicht gesehen.

Ein weiterer Grund für die Abstinenz könnte darin liegen, dass seit den 70er Jahren des letzten Jahrhunderts die digitalen Medien vor allem im Bereich der Techniksicherung zum Einsatz gekommen sind; also primär Visualisierungshilfen (Repräsentation, Simulation) zur Unterstützung des Wissensaufbaus angeboten wurden. Lernen mit digitalen Medien wird hier im Kern als Wissensdistribution mit Content-Dominanz verstanden (zum Beispiel Baca, 2006; Igel & Daugs, 2005; Mester & Wigger, 2005; Wiemeyer & Hansen, 2010). Erst in neuer Zeit, sicherlich auch mit der Funktionserweiterung des Internets und entsprechender Software (Stichwort Web 2.0, Kretschmann, 2010b), geraten genuine, didaktische Prozesse in den Blick, die sich mit digitalen Medien anregen und unterstützen lassen.

“

?

Diskutieren Sie didaktische Potenziale digitaler Medien im Feld ‚Bewegung, Gesundheit, körperliche Aktivität, Spiel und Sport‘!

Revision #2

Created 28 February 2025 21:18:22 by Bernd Grabner

Updated 13 February 2026 14:21:38 by Github Admin