Literatur

- Aktion Mensch (Hrsg.) (2023). *Inklusionsbarometer*. Bonn: Aktion Mensch e.V. URL: https://www.aktion-mensch.de/inklusion/inklusionsbarometer [Abgerufen am 26.04.2026].
- Block, M. E. & Obrusnikova, I. (2007). Inclusion in physical education: A review of the literature from 1995–2005. In: *Adapted Physical Activity Quarterly*, 24 (2), 103–124.
- Bonn, B., Koerner, S. & Staller, M. S. (2025). Digitalisierung im Schulsport – sportpädagogische Einblicke. In: D. Memmert (Hrsg.), *Digitalisierung und Innovation im Sport und in der Sportwissenschaft* (Kap. 3), Berlin/Heidelberg: Springer Spektrum.
- Brinda, T., Brüggen, N., Diethelm, I., Knaus, T., Kommer, S., Kopf, C., … & Tulodziecki, G. (2023). Frankfurt-Dreieck zur Bildung in der digital vernetzten Welt. In: *Zeitschrift für Pädagogik*.
- Calabuig-Moreno, F., González-Serrano, M. H., Fombona, J. & García-Tascón, M. (2020). The Emergence of Technology in Physical Education: A General Bibliometric Analysis with a Focus on Virtual and Augmented Reality. In: *Sustainability*, 12 (7), 2728.
- Casey, A., Goodyear, V. A. & Armour, K. M. (Hrsg.) (2017). *Digital Technologies and Learning in Physical Education. Pedagogical Cases*. London: Routledge.
- CAST (2018). *Universal Design for Learning Guidelines version 2.2*. Wakefield, MA: CAST. URL: https://udlguidelines.cast.org [Abgerufen am 26.04.2026].
- Giese, M. & Weigelt, L. (Hrsg.) (2017). *Inklusiver Sportunterricht in Theorie und Praxis*. Aachen: Meyer & Meyer.
- Goodwin, D. L. & Watkinson, E. J. (2000). Inclusive physical education from the perspective of students with physical disabilities. In: *Adapted Physical Activity Quarterly*, 17 (2), 144–160.
- Greve, S., Thumel, M., Jastrow, F., Krieger, C., Schwedler, A. & Süßenbach, J. (2020). The use of digital media in primary school PE – student perspectives on product-oriented ways of lesson staging. In: *Physical Education and Sport Pedagogy*, 27 (1), 43–58.
- Harris, D. J., Bird, J. M., Smart, P. A., Wilson, M. R. & Vine, S. J. (2020). A framework for the testing and validation of simulated environments in experimentation and training. In: *Frontiers in Psychology*, 11, 605.
- Hebbel-Seeger, A., Kretschmann, R. & Vohle, F. (2013). Bildungstechnologien im Sport – Forschungsstand, Einsatzgebiete und Praxisbeispiele. In: M. Ebner & S. Schön (Hrsg.), *L3T – Lehrbuch für Lernen und Lehren mit Technologien* (2. Aufl.), Berlin: epubli.
- Huwer, J., Irion, T., Kuntze, S., Schaal, S. & Thyssen, C. (2019). Von TPaCK zu DPaCK – Digitalisierung im Unterricht erfordert mehr als technisches Wissen. In: *MNU Journal*, 72 (5), 358–364.
- Jastrow, F., Greve, S., Thumel, M., Diekhoff, H. & Süßenbach, J. (2022). Digital technology in physical education: a systematic review of research from 2009 to 2020. In: *German Journal of Exercise and Sport Research*, 52, 504–528.
- Jones, C., Fraser, J., Randell, R. & Adams, S. (2023). 360°VR: Application for exercise and sport science education. In: *Frontiers in Sports and Active Living*, 5, 1128582.
- Kittel, A., Larkin, P., Cunningham, I. & Spittle, M. (2022). 360° virtual reality: A SWOT analysis in comparison to virtual reality. In: *Frontiers in Psychology*, 13, 920420.

- Kleinert, J. & Mackenbrock, J. (2025). Digitale Medien im Sportunterricht – Bisherige Nutzung und Intention zur zukünftigen Nutzung aus der Perspektive von Schüler:innen. In: lernen:digital (Hrsg.), *Digitale Transformation für Schule und Lehrkräftebildung gestalten*, Potsdam: Universität Potsdam.
- KMK – Kultusministerkonferenz (2016/2021). *Strategie der Kultusministerkonferenz ‚Bildung in der digitalen Welt'*. Beschluss 2016, ergänzt 2021.
- Koekoek, J. & van Hilvoorde, I. (Hrsg.) (2018). *Digital Technology in Physical Education: Global Perspectives*. London: Routledge.
- Kosma, M. & Buchanan, D. R. (2021). Reconsidering the push for digitized physical activity education in lieu of the intrinsic value of embodied action. In: C. Steinberg & B. Bonn (Hrsg.), *Digitalisierung und Sportwissenschaft*, Baden-Baden: Academia, 63–73.
- Krämer, F. & Klinge, D. (2019). Körper als formbare Formungsinstrumente: Zur Art und Weise der Körperthematisierung in Self-Tracking-Werbebildern im Internet. In: D. Rode & M. Stern (Hrsg.), *Self-Tracking, Selfies, Tinder und Co.*, Bielefeld: transcript, 103–126.
- Mace, R. L. (1985). Universal Design – Barrier-free environments for everyone. In: *Designers West*, 33 (1), 147–152.
- Mackenbrock, J. & Kleinert, J. (2023). Effekte digitaler Medien im Sportunterricht auf die Motivation von Schüler*innen. Ein Scoping Review. In: *German Journal of Exercise and Sport Research*, 53 (3), 231–243.
- Memmert, D. (Hrsg.) (2025). *Digitalisierung und Innovation im Sport und in der Sportwissenschaft*. Berlin/Heidelberg: Springer Spektrum.
- Mishra, P. & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. In: *Teachers College Record*, 108 (6), 1017–1054.
- Mohnsen, B. (2012). *Using Technology in Physical Education* (8. Aufl.). Cerritos, CA: Bonnie's Fitware Inc.
- Neumann, D. L., Moffitt, R. L., Thomas, P. R., Loveday, K., Watling, D. P., Lombard, C. L., Antonova, S. & Tremeer, M. A. (2018). A systematic review of the application of interactive virtual reality to sport. In: *Virtual Reality*, 22 (3), 183–198.
- Rehlinghaus, K. (2023). Sportlehrkräfte und digitale Medien – Sichtweisen aus der Praxis. In: *Sportunterricht*, 72 (7), 292–298.
- Rehlinghaus, K. & Bonn, B. (2025). Digitale Medien im erziehenden Sportunterricht. In: *Schulwelt NRW*, 6 (5), 14.
- Reinmann, G. & Vohle, F. (2013). Entwicklungsorientierte Bildungsforschung: Diskussion wissenschaftlicher Standards anhand eines mediendidaktischen Beispiels. In: *Zeitschrift für E-Learning, Lernkultur und Bildungstechnologie*, 7 (4), 21–34.
- Roth, A.-C. & Rehlinghaus, K. (2024). Lehren und Lernen mit und über Medien im Sportunterricht – Sichtweisen nordrhein-westfälischer Sportlehrkräfte. In: *German Journal of Exercise and Sport Research*, 54 (3), 392–404.
- Sanders, S. & Witherspoon, L. (Hrsg.) (2012). *Contemporary Uses of Technology in K-12 Physical Education. Policy, Practice, and Advocacy*. Charlotte, NC: Information Age Publishing.
- Schwier, J. (2010). eSportpark – Jugendliche als Produzenten und Nutzer von Lernmaterialien zum Trendsport. In: M. Danisch & J. Schwier (Hrsg.), *Sportwissenschaft 2.0. Sport vermitteln im Social Web?*, Köln: Strauß, 89–102.
- Stalder, F. (2016). *Kultur der Digitalität*. Berlin: Suhrkamp.
- Tiemann, H. (2018). *Inklusiver Sportunterricht – Konzepte, Forschung, Praxis*. Schorndorf: Hofmann.

- UN – Vereinte Nationen (2008). *Übereinkommen über die Rechte von Menschen mit Behinderungen*. New York: United Nations. URL: https://www.un.org/development/desa/disabilities/convention-on-the-rights-of-persons-with-disabilities.html [Abgerufen am 26.04.2026].
- Vohle, F. (2017). Social Video Learning with a Blended Learning Framework in German Soccer Trainer Education. In: *International Journal of Advanced Corporate Learning*, 10 (1), 25–30.
- Vohle, F. & Reinmann, G. (2014). Social video learning and social change in German sports trainer education. In: *International Journal of Excellence in Education*, 6 (2), 1–10.
- Wallace, A., Scheuer, A. & Schwaller, M. (2023). Barriers and enablers for immersive technology integration in physical education teacher training. In: *European Journal of Physical Education and Sport Science*, 9 (3), 46–64.
- WHO – World Health Organization (2001). *International Classification of Functioning, Disability and Health (ICF)*. Geneva: World Health Organization.

Revision #3
Created 2025-02-28 21:18:25 UTC by Bernd Grabner
Updated 2026-06-28 09:35:01 UTC by Github Admin