

Neue Entwicklungen im Schulsport

„Was Vereine / Verbände / sportpolitische
Entscheidungsträger vom Schulsport wissen sollten...“

Übersicht

- Problemstellung
- Lehrpläne 1999
- Neue Lehrpläne 2013 am Beispiel der Schulform Gesamtschule
- (mögliche) Konsequenzen für Schulen (und Vereine)



Kernlehrplan Sport Sekundarstufe I

Hauptschule, Realschule, Gesamtschule

Problemstellung

- Schulen beklagen die Absenz von Vereinen im schulischen Alltag
 - altbackene Vereinsstrukturen;
 - Spartenvereine;
 - Zwang zur Mitgliedschaft
 - ...
- Vereine beklagen, dass Schule keine Schüler/innen mehr den Vereinen zuführt
 - mangelndes Engagement der Sportlehrer/innen;
 - niedriger Stellenwert des Sports in Schule;
 - personelles Engagement von Lehrer/innen in Vereinen fehlt
 - ...

Problemstellung

- Ausweitung des Bildungssystems auf Ganztagsysteme führt zu Kollisionen und Konkurrenzsituationen zwischen Schulen und Vereinen
 - Hallen-, Übungszeiten;
 - verminderte Freizeiträume für Kinder und Jugendliche durch längere Verweildauer in der Schule;
 - Konkurrenz verschiedener Freizeitanbieter
 - ...

Problemstellung

- (Rechts-) Lage des Schulsports ist in Vereinen und Verbänden nicht genügend bekannt

Richtlinien und Lehrpläne Sport

gültig seit 1999

- Grundlegendes Ziel des Sportunterrichts
- Zitat aus 99er LP
- Erziehender Sportunterricht

Richtlinien und Lehrpläne Sport

gültig seit 1999

Pädagogische Perspektiven (PP)

- Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern (A)
- Sich körperlich ausdrücken, Bewegungen gestalten (B)
- Etwas wagen und verantworten (C)
- Das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen (D)
- Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen (E)
- Gesundheit fördern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln (F)

Inhaltsbereiche (IB)

1. Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen
2. Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen
3. Laufen, Springen, werfen – Leichtathletik
4. Bewegen im Wasser – Schwimmen
5. Bewegen an Geräten – Turnen
6. Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste
7. Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele
8. Gleiten, Fahren Rollen – Rollsport, Bootssport, Wintersport
9. Ringen und Kämpfen – Zweikampfsport
10. Wissen erwerben und Sport begreifen

Richtlinien und Lehrpläne Sport

gültig seit 1999

Obligatorik

- In 5/6, in 7/8 und in 9/10 müssen alle PP jeweils 1x vorkommen
- Die IB 1-9 müssen durchschnittlich mit 45-50 Unterrichtsstunden behandelt werden
- Dieser Bereich umfasst 60 % aller Sportstunden

„Freiraum“

- Bleiben nur noch ca. 40% als Freiraum, immer als Kombination aus PP und IB

Kernlehrpläne Sport

neu seit 2013

Paradigmenwechsel

durch

Kompetenzorientierung

Neue Richtlinien und Lehrpläne

Sport gültig ab 2013

Die entsprechende pädagogische und fachdidaktische Grundlegung für das Fach Sport ist für alle Schulformen und Schulstufen in den **Rahmenvorgaben für den Schulsport** in der jeweils geltenden Fassung¹ differenziert entfaltet. Die pädagogische Leitidee für den Sportunterricht, der sportbezogen bilden und gleichzeitig erziehen soll, wird als Doppelauftrag formuliert:

Entwicklungsförderung durch Bewegung, Spiel und Sport und Erschließung der Bewegungs-, Spiel- und Sportkultur.

Dieser Doppelauftrag wird durch sechs pädagogische Perspektiven akzentuiert (s. Rahmenvorgaben für den Schulsport):

- Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern (A)
- Sich körperlich ausdrücken, Bewegung gestalten (B)
- Etwas wagen und verantworten (C)
- Das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen (D)
- Kooperieren, Wettkämpfen und sich verständigen (E)
- Gesundheit fördern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln (F)

Diese sechs pädagogischen Perspektiven sind mit den Grundsätzen eines erziehenden Unterrichts in Verbindung mit den Inhaltsbereichen bzw. Bewegungsfeldern im Sportunterricht verbindlich in Unterrichtsvorhaben umzusetzen.

Kernlehrpläne Sport

neu seit 2013

Der kompetenzorientierte Kernlehrplan für den Sportunterricht beschreibt Lernergebnisse in Form von Kompetenzerwartungen jeweils zum Ende der Jahrgangsstufen 6, 8 und 10. Dabei beschränkt sich die Darstellung auf wesentliche Fähigkeiten, Fertigkeiten und Kenntnisse auf mittlerem Leistungsniveau.

Didaktische Grundausrichtung kompetenzorientierter Lehrpläne

Output – Orientierung:

Der KLP ist standardorientiert. Er benennt, was von Schülerinnen und Schülern am Ende eines Lernabschnitts auf einem mittleren Anspruchsniveau an Können und Wissen erwartet wird.

Die Anforderungen werden in Form von beobachtbaren sowie überprüfbaren Kompetenzerwartungen konkretisiert.

Kompetenzbegriff (Weinert 2001; Klieme et al. 2003)

Kompetenzen sind ...

„... die bei Individuen verfügbaren oder durch sie erlernbaren kognitiven Fähigkeiten und Fertigkeiten, um bestimmte Probleme zu lösen, sowie die damit verbundenen motivationalen, volitionalen und sozialen Bereitschaften und Fähigkeiten, um die Problemlösungen in variablen Situationen erfolgreich und verantwortungsvoll nutzen zu können.“

Fachdidaktische Grundausrichtung des KLP Sport Sek I ...

Die **Rahmenvorgaben für den Schulsport** prägen die Aufgaben und Ziele des Unterrichtsfaches Sport und bestimmen damit die fachdidaktische Grundausrichtung durch den Doppelauftrag in einem Erziehenden Sportunterricht.

**... Entwicklungsförderung durch Bewegung, Spiel und Sport,
Erschließung der Bewegungs-, Spiel- und Sportkultur**

Kompetenzbereiche, Inhaltsfelder und Kompetenzerwartungen

Umfassende Handlungskompetenz in Bewegung, Spiel und Sport

Kompetenzbereiche

- Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz
- Methodenkompetenz
- Urteilskompetenz

Inhaltsfelder

- Bewegungsstruktur und Bewegungslernen
- Bewegungsgestaltung
- Wagnis und Verantwortung
- Leistung
- Kooperation und Konkurrenz
- Gesundheit

Kompetenzerwartungen

- Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen
- Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen
- Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik
- Bewegen im Wasser – Schwimmen
- Bewegen an Geräten – Turnen
- Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste
- Spielen in und mit Regelstrukturen
- Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport/Bootsport/Wintersport
- Ringen und Kämpfen - Zweikampfsport

Kompetenzbereiche im KLP Sport Sek. I ...

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz

Methodenkompetenz

Urteilskompetenz

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz

- bildet die Grundlage für den Erwerb umfassender sportbezogener Handlungsfähigkeit.
- beinhaltet die Fähigkeit, sportliche Handlungssituationen in Bezug auf sich selbst und andere flexibel und genau wahrzunehmen, um Handlungsentscheidungen abzuleiten.
- beinhaltet Fertigkeiten und Fähigkeiten, um psycho-physisch, technisch-koordinativ, taktisch-kognitiv und ästhetisch- gestalterisch situativ angemessen erfolgreich zu handeln.

Methodenkompetenz ...

- ermöglicht auf grundlegender Basis, Verfahren und Methoden anzuwenden, um mit Problemstellungen strategisch und sachgerecht umgehen zu können.
- ermöglicht, sportbezogene Informationen und relevantes Fachwissen zu beschaffen, aufzubereiten, zu strukturieren und anzuwenden.
- umfasst die sachgerechte Anwendung sozial-kommunikativer Formen, etwa in spezifischen sportbezogenen Kooperationshandlungen.

Urteilkompetenz ...

- bezieht sich auf das argumentativ schlüssige Abwägen und Beurteilen von Phänomenen und Fragestellungen aus Bewegung, Spiel und Sport. Sie stützt sich damit sowohl auf sportpraktische Erfahrungen als auch auf fachliche sowie methodische Kenntnisse.
- nimmt Bezug auf die erlebte sportliche Wirklichkeit.
- umfasst die kritische Auseinandersetzung mit den erarbeiteten fachlichen Kenntnissen und dem methodischem Hintergrundwissen.

Inhaltsfelder

- gehen von den sechs „Pädagogischen Perspektiven“ aus.
- bilden die inhaltliche und intentionale Grundlage für die Konkretisierung der Kompetenzerwartungen.

Beispiel

- konkretisieren die inhaltliche Schwerpunktsetzung innerhalb eines UV.

Inhaltsfelder (a-f) und ihre inhaltlichen Schwerpunkte

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- Wahrnehmung und Körpererfahrung
- Informationsaufnahme und –verarbeitung bei sportlichen Bewegungen
- Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens

Bewegungsgestaltung (b)

- Gestaltungsformen und –kriterien (individuell und gruppenspezifisch)
- Variationen von Bewegungen
- Gestaltungsanlässe, Gestaltungsthemen und –objekte.

Wagnis und Verantwortung (c)

- Spannung und Risiko
- Emotionen
- Handlungssteuerung

Inhaltsfelder (a-f) und ihre inhaltlichen Schwerpunkte

Leistung (d)

- Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit
- Methoden zur Leistungssteigerung
- Differenziertes Leistungsverständnis

Kooperation und Konkurrenz (e)

- Mit- und Gegeneinander
- Soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsbildungsprozessen
- (Spiel-)Regeln und deren Veränderungen
- Organisation von Spiel- und Sportgelegenheiten

Gesundheit (f)

- Unfall- und Verletzungsprophylaxe
- Grundlegende Aspekte der Gesundheitsförderung und gesundheitliche Auswirkungen des Sporttreibens
- Unterschiedliche Körperideale und Verhaltensweisen unter gesundheitlicher Perspektive

Strukturierung der Lerninhalte im KLP Sport Sek I ...

Kompetenzbereiche
(Prozesse)

Inhaltsfelder
(Inhaltliche Schwerpunkte)

... bilden zusammen den Ausgangspunkt
für die didaktische Entfaltung von Kompetenzerwartungen
in einem Unterrichtsvorhaben innerhalb des jeweiligen
Bewegungsfeldes

Kompetenzerwartungen
(in den neun Bewegungsfeldern und Sportbereichen)

Bewegungsfelder und Sportbereiche

1. Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen
2. Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen
3. Laufen, Springen Werfen – Leichtathletik
4. Bewegen im Wasser – Schwimmen
5. Bewegen an Geräten – Turnen
6. Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/ Tanz, Bewegungskünste
7. Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele
8. Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport, Bootssport, Wintersport
9. Ringen und Kämpfen – Zweikampfsport

... bilden den Ausgangspunkt für die Formulierung der Kompetenzerwartungen.

Progressiver Aufbau der Kompetenzerwartungen

Die Kompetenzerwartungen sind in tabellarischem Aufbau dargestellt

Beispiel das in den drei Schulformen ähnlich formuliert ist (RS):

Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen (1)

	Ende der Jahrgangsstufe 6	Ende der Jahrgangsstufe 8	Ende der Jahrgangsstufe 10
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	Die Schülerinnen und Schüler können	Die Schülerinnen und Schüler können	Die Schülerinnen und Schüler können
	ihre Leistungsfähigkeit (z. B. Anstrengungsbereitschaft, Konzentrationsfähigkeit, Koordination, Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer) gemäß den individuellen Leistungsvoraussetzungen in ausgewählten sportbezogenen Anforderungssituationen zeigen und grundlegend beschreiben.	ausgewählte Faktoren der Leistungsfähigkeit (u. a. Anstrengungsbereitschaft, Ausdauer) unter Anleitung individuell weiterentwickeln und dies in sportbezogenen Anforderungssituationen (z. B. Fitnessgymnastik) zeigen.	ausgewählte Faktoren der Leistungsfähigkeit weiterentwickeln und in komplexeren, sportbezogenen Anforderungssituationen zeigen.

Zu schulformspezifischen Beispielen:

HS

RS

GE

Konsequenzen für die Fachkonferenz . . .

- Der kompetenzorientierte Lehrplan enthält keine Vorgaben über Anzahl und Dauer der Unterrichtsvorhaben; entscheidend ist das Erfüllen der Kompetenzerwartungen.
- Die Fachkonferenz entwickelt einen kumulativ und spiralförmig angelegten schulinternen LP, der verbindlich Unterrichtsvorhaben und Maßnahmen zur individuellen Förderung festlegt und dadurch das Erreichen der Standards sichert.
- Die Fachkonferenz vereinbart verbindliche Unterrichtsvorhaben innerhalb einer Jahrgangsstufe unter Festlegung der angestrebten Kompetenzerwartung sowie der inhaltlichen Schwerpunkte.

Konsequenzen für die Unterrichtsgestaltung ...

Kompetenzorientiertes Unterrichten = Individualisierung + Schüleraktivierung

Individualisierung durch angemessene eigenverantwortliche und selbstbestimmte Planung und Realisierung eigener Lernziele, Lernwege sowie Lernerfolgsüberprüfungen

Schüleraktivierung durch die individuelle/ gemeinschaftliche Übertragung von Verantwortung auf SuS für Unterrichtsphasen

Beispiel

Pädagogische Perspektive:
"Gesundheit fördern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln"

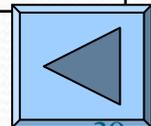


Inhaltsfeld:
Gesundheit

z.B. Inhaltlicher Kern:
"Grundlegende Aspekte der Gesundheitsförderung und gesundheitliche Auswirkungen auf das Sporttreiben"

	Ende der Jahrgangsstufe 6	Ende der Jahrgangsstufe 8	Ende der Jahrgangsstufe 10
	Die Schülerinnen und Schüler können	Die Schülerinnen und Schüler können	Die Schülerinnen und Schüler können
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> •beim Laufen eine Ausdauerleistung (ca. 10 Minuten) gesundheitsorientiert – ohne Unterbrechung, in gleichmäßigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit – erbringen sowie körperliche Reaktionen bei ausdauerndem Laufen benennen. 	<ul style="list-style-type: none"> •beim Laufen eine Ausdauerleistung (ca. 20 Minuten) gesundheitsorientiert – ohne Unterbrechung, in gleichmäßigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit – erbringen sowie grundlegend körperliche Reaktionen bei ausdauerndem Laufen beschreiben. 	<ul style="list-style-type: none"> •beim Laufen eine Ausdauerleistung (ca. 30 Minuten) gesundheitsorientiert - ohne Unterbrechung, in gleichmäßigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit – erbringen und Auswirkungen der Ausdauerleistung auf die Gesundheit beschreiben.

aus dem Kernlehrplan Sport der Realschule



Progressiver Aufbau der Kompetenzerwartungen

Hauptschule: Beispiele des progressiven Aufbaus der Kompetenzerwartungen

Bewegen an Geräten – Turnen (5)

	Ende der Jahrgangsstufe 6	Ende der Jahrgangsstufe 8	Ende der Jahrgangsstufe 10
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	<p>Die Schülerinnen und Schüler können</p> <p>Bewegungsfertigkeiten an Turngeräten oder Gerätekombinationen fließend verbinden und an einer Gerätebahn ggfls. mit einem Partner oder einer Partnerin in der Grobform turnen</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler können</p> <p>gemeinsam (z.B. synchron) eine turnerische Bewältigung von Gerätebahnen und Gerätekombinationen realisieren</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler können</p> <p>eine turnerische oder akrobatische Gruppengestaltung nach vorgegebenen Gestaltungs- und Ausführungskriterien entwickeln, einüben und präsentieren sowie dazu Gestaltungs- und Ausführungskriterien nennen</p>
Methodenkompetenz	<p>Geräte sicher transportieren und sachgerecht kooperativ auf- und abbauen</p>	<p>den Aufbau von Geräten und Gerätekombinationen nach vorgegebenen Anleitungen weitgehend selbstständig organisieren und kooperativ durchführen.</p>	<p>Aufgaben im Unterrichtsprozess selbstständig übernehmen, sich aufgabenorientiert verständigen und zuverlässig unterstützen.</p>

Progressiver Aufbau der Kompetenzerwartungen

Realschule: Beispiele des progressiven Aufbaus der Kompetenzerwartungen

Bewegen an Geräten – Turnen (5)

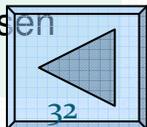
	Ende der Jahrgangsstufe 6	Ende der Jahrgangsstufe 8	Ende der Jahrgangsstufe 10
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	<p>Die Schülerinnen und Schüler können</p> <p>Bewegungsfertigkeiten an Turngeräten oder Gerätekombinationen fließend verbinden und an einer Gerätebahn in Grobform turnen.</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler können</p> <p>Gerätebahnen und Gerätekombinationen unter Berücksichtigung von Möglichkeiten des Partnerbezugs (u. a. Synchronität) gemeinsam bewältigen.</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler können</p> <p>eine turnerische oder akrobatische Gruppengestaltung kooperations- und teamorientiert entwickeln, einüben und präsentieren sowie dazu Gestaltungs- und Ausführungskriterien nennen.</p>
Methodenkompetenz	<p>Geräte sicher transportieren und sachgerecht kooperativ auf- und abbauen</p>	<p>den Aufbau von Geräten und Gerätekombinationen nach vorgegebenen Aufbau- und Lageplänen weitgehend selbstständig organisieren und kooperativ durchführen</p>	<p>Aufgaben im Unterrichtsprozess selbstständig übernehmen, sich aufgabenorientiert verständigen und zuverlässig unterstützen</p>

Progressiver Aufbau der Kompetenzerwartungen

Gesamtschule: Beispiele des progressiven Aufbaus der Kompetenzerwartungen

Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik (3)

	Ende der Jahrgangsstufe 6	Ende der Jahrgangsstufe 8	Ende der Jahrgangsstufe 10
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	<p>Die Schülerinnen und Schüler können</p> <p>grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten (Lauf, Sprung und Wurf) ausführen und in Variationen, in Spielformen sowie mit unterschiedlichen Materialien anwenden</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler können</p> <p>technisch-koordinative Fertigkeiten (Lauf, Sprung und Wurf) leichtathletischer Disziplinen ausführen und erläutern sowie für das Aufwärmen nutzen.</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler können</p> <p>leichtathletische Disziplinen (Lauf, Sprung, Wurf oder Stoß) auf erweitertem technisch-koordinativen Fertigniveau ausführen und grundlegende Merkmale leichtathletischer Fertigkeiten in ihrer Funktion erläutern.</p>
Methodenkompetenz	<p>leichtathletische Übungs- und Wettkampfanlagen sicherheitsgerecht nutzen.</p>	<p>unter Anleitung für die Verbesserung der leichtathletischen Leistungsfähigkeit üben und trainieren</p>	<p>leichtathletische Wettkampfregeln erläutern und gemeinsam einen leichtathletischen Mehrkampf für die eigene Lerngruppe organisieren sowie dessen Umsetzung auswerten.</p>



Anforderungsniveaus

(am Beispiel „Spielen in und mit Regelstrukturen“)

Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele (7)

Kompetenzbereich	Ende der Jahrgangsstufe 6	Ende der Jahrgangsstufe 8	Ende der Jahrgangsstufe 10
	Die Schülerinnen und Schüler können	Die Schülerinnen und Schüler können	Die Schülerinnen und Schüler können
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> in ausgewählten Spielsituationen grundlegende technische, koordinative Fertigkeiten in der Grobform anwenden und benennen. sich in Spielsituationen gegenüber Mitspieler/innen und Gegner/innen fair verhalten und mannschaftsdienlich spielen. sich in einfachen Handlungs-/Spielsituationen taktisch angemessen verhalten. ein großes Mannschaftsspiel in vereinfachter Form fair mit- und gegeneinander spielen. ein Partnerspiel in vereinfachter Form regelgerecht, fair mit- und gegeneinander spielen. 	<ul style="list-style-type: none"> in Spielsituationen grundlegende technische, koordinative Fertigkeiten anwenden, beschreiben und Korrekturhilfen umsetzen. Konflikte mit Mit- und Gegenspielern in Spielsituationen selbstständig lösen. sich in komplexen Handlungs-/Spielsituationen taktisch angemessen verhalten. das ausgewählte große Sportspiel fair, mannschaftsdienlich und regelgerecht spielen. 	<ul style="list-style-type: none"> komplexe technische, koordinative Fertigkeiten in Spielsituationen anwenden, erläutern und Korrekturhilfen geben. die Merkmale fairen Spielens reflektieren und erläutern sowie sich aktiv für faire Spielprozesse einsetzen. taktisches Verhalten in Handlungs-/Spielsituationen situationsgemäß ändern und erläutern. das ausgewählte große Sportspiel auf fortgeschrittenem Niveau spielen und die spiel-spezifischen Gelingensbedingungen erläutern. das ausgewählte Partnerspiel auf fortgeschrittenem Niveau regelgerecht, fair mit- und gegeneinander spielen und die spiel-spezifischen Gelingensbedingungen erläutern.

Anforderungsniveaus

(am Beispiel „Spielen in und mit Regelstrukturen“)

Methodenkompetenz	Die Schülerinnen und Schüler können	Die Schülerinnen und Schüler können	Die Schülerinnen und Schüler können
	<ul style="list-style-type: none"> • spieltypische verbale und nonverbale Kommunikationsformen anwenden. • einfache grafische Darstellungen von Spielsituationen erklären und umsetzen. • grundlegende Spielregeln erkennen und ihre Funktionen benennen. 	<ul style="list-style-type: none"> • grundlegende Spielregeln situationsgemäß verändern und vereinbaren und die Folgen der Regelveränderungen erläutern. • Mannschaftsspiele organisieren, durchführen und Schiedsrichtertätigkeiten gemäß gegebener Regeln übernehmen. 	<ul style="list-style-type: none"> • Darstellungen (z. B. Graphik, Foto, Film) von Spielsituationen erläutern und umsetzen. • Spielregeln unter konstitutiven, strategischen und sozialen Aspekten unterscheiden und situationsgerecht anpassen. • Sportspiele und Spielwettkämpfe selbstständig organisieren und Schiedsrichtertätigkeiten nach komplexem Regelwerk übernehmen.
Urteilskompetenz	Die Schülerinnen und Schüler können	Die Schülerinnen und Schüler können	Die Schülerinnen und Schüler können
	<ul style="list-style-type: none"> • die eigenen technischen, koordinativen Fertigkeiten an Hand vorgegebener Kriterien grundlegend beurteilen. • einfache Spielsituationen anhand ausgewählter Kriterien (z. B. Spielidee, Regeln, Fairness) beurteilen. 	<ul style="list-style-type: none"> • verschiedene komplexere Spielsituationen anhand ausgewählter Kriterien (z. B. Spielidee, Regeln, Fairness) beurteilen. 	<ul style="list-style-type: none"> • die eigenen technischen, koordinativen Fertigkeiten differenziert beurteilen. • die Bewältigung von Handlungssituationen im Spiel kriteriengeleitet bewerten sowie die individuelle Spielfähigkeit beurteilen.

Konsequenzen

- KLP wenden sich wieder etwas mehr in Richtung der „traditionellen Sportarten / Disziplinen
- Sie geben den einzelnen Schulen großen Freiraum – aber auch große Verantwortung- in der Ausgestaltung der Lehrwege, die zu den vorgegebenen Zielen führen sollen
- Sie „zwingen“ Schulen zu Entscheidungen, welche Disziplinen / Sportarten als Vehikel zur Erreichung der „Outputorientierung“ ausgewählt werden

Konsequenzen

Am Beispiel der Mannschafts-/ Partnersportarten wird das dazu führen, dass es

- Fußball-
- Volleyball-
- Basketball-
- Tischtennis-
- ...
- ...-Schulen geben wird

Leistungsbewertung - Notengebung

Zu verbindlichen Bestandteilen der „Sonstigen Leistungen im Unterricht“ im Durchgang der Sekundarstufe I der Gesamtschule zählen

- Bewegungshandeln: Demonstration technisch-koordinativer Fertigkeiten, psychophysischer, taktisch-kognitiver und ästhetisch-gestalterischer Fähigkeiten,
- Fachbezogene soziale Verhaltensweisen wie Hilfsbereitschaft, Rücksichtnahme, Kooperationsbereitschaft, Fairness, Konfliktfähigkeit,
- Fitness- und Ausdauerleistungstests im Sinne der Kompetenzerwartungen
- Qualifikationsnachweise wie z. B. Schwimmbadabzeichen, Sportabzeichen,
- Wettkämpfe wie z. B. leichtathletische Mehrkämpfe, Turniere, Sport- und Spielfeste,
- Beiträge zur Unterrichtsgestaltung wie z. B. selbstständiges Planen und Gestalten von Auf- und Abwärmprozessen, Mitgestaltung von Unterrichtsprozessen, Helfen und Sichern, Geräteaufbau und -abbau, Schiedsrichter und Kampfrichteraufgaben,
- schriftliche Beiträge zum Unterricht wie z. B. Übungsprotokolle, Lerntagebuch, Stundenprotokolle, Kurzreferate
- mündliche Beiträge zum Unterricht wie z. B. Lösung von Aufgaben in Einzel-, Partner- und Gruppenarbeit, Beiträge zum Unterrichtsgespräch, Präsentationen.

Außerunterrichtliche Leistungen im Schulsport wie z. B. leistungssportliches Engagement, die Teilnahme an Schulsportwettkämpfen, die Ausbildung zur Sporthelferin oder zum Sporthelfer sowie ehrenamtliche Tätigkeiten sind verbindlich als Bemerkungen auf dem Zeugnis zu vermerken, sind jedoch nicht Teil der Sportnote. Der Erwerb von Qualifikationsnachweisen zum Schwimmen ist im Zeugnis zu vermerken.

Chance

- Kooperation der Schulen und Vereine wird inhaltlich einfacher (selbst wenn sie ggf. nicht gerade „vor der Haustür“ sind)

oder andersherum

- Vereine sollten „nach Schulen suchen“, die sich in „ihrer Sportart spezialisieren“
- Schulen sollten nach Vereinen Ausschau halten, die „die gewählten Sportarten“ für die eigenen Schüler/innen möglichst erreichbar oder als AG o.Ä. anbieten

Quintessenz

Schule und Vereine bzw.

Vereine und Schulen müssen dringend aufeinander zugehen,
im Idealfall Kooperationen eingehen,
in dem Wissen, dass u.a.

- Strukturen,
- vorgegebene, zwingend zu erreichende Ziele (in Schulen) und gewollte Erfolge (in Vereinen),
- Erfahrungen der Sporttreibenden in Schule und Verein

völlig unterschiedlich sind und
gemeinsam nach „Schnittmengen“ und Synergien suchen.

Wer kann helfen?

- Hilfestellung kann man erhalten beim **Ausschuss für den Schulsport (AfS)** (des RKN) , dort insbesondere bei den Beauftragten für den Schulsport
- Eine der wesentlichen Aufgabenbeschreibungen der **Beauftragten für den Schulsport** ist die Beratung bei Kooperationen zwischen Schulen und Verein.



Vielen Dank für Ihre
Geduld und
Aufmerksamkeit!

Umbenennungen -

Pädagogische Perspektiven (PP) heißen jetzt Inhaltsfelder

Inhaltsfelder	Inhaltliche Schwerpunkte
a Bewegungsstruktur und Bewegungserfahrung	<ul style="list-style-type: none"> Wahrnehmung und Körpererfahrung Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens
b Bewegungsgestaltung	<ul style="list-style-type: none"> Gestaltungsformen und -kriterien (individuell und gruppenspezifisch) Variationen von Bewegung (u. a. räumlich, zeitlich, dynamisch) Gestaltungsanlässe, Gestaltungsthemen und -objekte.
c Wagnis und Verantwortung	<ul style="list-style-type: none"> Spannung und Risiko Emotionen (u. a. Freude, Frustration, Angst) Handlungssteuerung (u. a. Regeln und Verfahren zum Umgang mit Risiken bzw. zur Risikovermeidung oder -minderung)
d Leistung	<ul style="list-style-type: none"> Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (u. a. physische Leistungsvoraussetzungen wie Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer, Koordination) Methoden zur Leistungssteigerung (am Beispiel ausgewählter Bewegungsfelder und Sportbereiche) Differenziertes Leistungsverständnis (z. B. relative und absolute, normierte und nicht normierte Leistungsmessung und -bewertung)
e Kooperation und Konkurrenz	<ul style="list-style-type: none"> Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen) soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsbildungsprozessen (Spiel-)Regeln und deren Veränderungen Organisation von Spiel- und Sportgelegenheiten (u. a. Einzel- und Mannschaftswettbewerbe).
f Gesundheit	<ul style="list-style-type: none"> Unfall- und Verletzungsprophylaxe grundlegende Aspekte der Gesundheitsförderung und gesundheitliche Auswirkungen des Sporttreibens Unterschiedliche Körperideale und Verhaltensweisen unter gesundheitlicher Perspektive

Wahrnehmungsfähigkeit verbessern,
Bewegungserfahrungen erweitern (A)

Sich körperlich ausdrücken, Bewegungen
gestalten (B)

Etwas wagen und verantworten (C)

Das Leisten erfahren, verstehen und
einschätzen (D)

Kooperieren, wettkämpfen und sich
verständigen (E)

Gesundheit fördern,
Gesundheitsbewusstsein entwickeln (F)

Umbenennungen - Inhaltsbereiche (IB) heißen jetzt Bewegungsfelder und Sportbereiche

Bewegungsfelder und Sportbereiche	Inhaltliche Kerne
1 Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen	<ul style="list-style-type: none"> • Aufwärmen • Funktionsgymnastik und Haltungsaufbau • Fitness- und Konditionstraining • Entspannungstechniken
2 Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	<ul style="list-style-type: none"> • Kleine Spiele und Pausenspiele, • Kooperative Spiele • Spiele aus anderen Kulturen • Spiele im Gelände und in unterschiedlichen Umgebungsräumen
3 Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik	<ul style="list-style-type: none"> • grundlegende leichtathletische Disziplinen • Formen ausdauernden Laufens • leichtathletische Wettkämpfe
4 Bewegen im Wasser – Schwimmen	<ul style="list-style-type: none"> • grundlegende Schwimmtechniken einschließlich Start und Wende • ausdauerndes Schwimmen • Tauchen, Springen und Rettungsschwimmen
5 Bewegen an Geräten – Turnen	<ul style="list-style-type: none"> • Turnen an Geräten • Turnen an Gerätebahnen oder –kombinationen • Akrobatik
6 Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste	<ul style="list-style-type: none"> • Gymnastik mit und ohne Handgerät sowie mit anderen Materialien bzw. Objekten • Tanzen in unterschiedlichen Erscheinungsformen • Bewegungskünste
7 Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele	<ul style="list-style-type: none"> • Mannschaftsspiele • Partnerspiele
8 Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport/Bootssport/ Wintersport	<ul style="list-style-type: none"> • Fortbewegung auf Rädern und Rollen oder Gleiten auf dem Wasser oder Gleiten auf Schnee und Eis
9 Ringen und Kämpfen – Zweikampfsport	<ul style="list-style-type: none"> • Normungebundene Kampfformen und grundlegende normgebundene Zweikampfformen <p>Hinweis: Kampfsportarten, deren Handlungsziel es ist, den Beteiligten Schmerzen zuzufügen oder sie gar zu verletzen, widersprechen dem pädagogischen Auftrag und stellen keine Schulsportarten dar.</p>

1. Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen
2. Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen
3. Laufen, Springen, werfen – Leichtathletik
4. Bewegen im Wasser – Schwimmen
5. Bewegen an Geräten – Turnen
6. Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste
7. Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele
8. Gleiten, Fahren Rollen – Rollsport, Bootssport, Wintersport
9. Ringen und Kämpfen – Zweikampfsport
10. Wissen erwerben und Sport begreifen

