

4 Grundkonzept Sportunterricht BBZG

Das Grundkonzept bildet die Übersicht über den konzeptionellen Aufbau des Schullehrplans, ausgehend von den Schwerpunkten in den einzelnen Lehrjahren, die zur Erreichung der Lernziele in den Handlungsfeldern führt und somit die Kompetenzförderung in den Handlungsbereichen unterstützt. Diese leisten jeweils einen Beitrag zur Erarbeitung der beiden Hauptkompetenzen, damit das Kernziel der Ausbildungszeit im Fachbereich Sport erreicht wird.

KERNZIEL FÜR DIE AUSBILDUNGSZEIT

Die Lernenden erhalten und erfahren einen erweiterten, verständlicheren Zugang zu ihrem Körperbewusstsein und kennen motivierende Bewegungsformen, um vor allem ihre körperliche Gesundheit im Privaten wie im Beruf positiv zu unterstützen.

KOMPETENZEN

1: Die Lernenden können motiviert eine intensive Bewegungsaktivität erleben, messen und mit der nötigen Kenntnis selber gestalten. Sie können ihre Leistungen gegenüber ihren Klassenkameraden, Klassenkameradinnen kooperativ einbringen und entwickeln einen Durchhaltewillen in fokussierten Aktivitäten.

2: Die Lernenden können sich und ihre eigenen Möglichkeiten richtig und verantwortungsbewusst bezüglich ihrem Bewegungs-, Sozial- und Arbeitsverhalten einschätzen, sich dazu konkrete und korrekte Ziele setzen, darauf hinarbeiten und diese reflektieren.

<p>Spiel: Die Lernenden können bekannte und neue Sportspiele fair, kooperativ, engagiert, mit Spass, mit einem grundlegenden taktischen Verständnis ausführen. Sie kennen die wichtigsten Regeln und können situative Anpassungen vornehmen.</p>	<p>Wettkampf: Die Lernenden können sich in Wettkämpfen messen, respektvoll Leistungsunterschiede tolerieren und wissen, wie Wettkämpfe organisiert sind und setzen dies um. Sie kennen Leistungskriterien und können gezielt an einzelnen arbeiten.</p>	<p>Ausdruck: Die Lernenden können in vielfältigen, z.T. neuen Bewegungsformen die Wirkung der Schwerkraft an, auf, mit Geräten, bzw. auch ohne, mit oder ohne Musik, erleben und ausdrücken. Sie kennen den Einsatz von medialen Hilfsmitteln und nutzen diese.</p>	<p>Herausforderung: Die Lernenden haben die Fähigkeit und Offenheit, neue herausfordernde Bewegungsformen zu lernen und besitzen das Wissen für die nötige Risikoeinschätzung, die Sicherheitsbestimmungen und die Hilfestellungen.</p>
---	--	--	--

Gesundheit: Die Lernenden haben gesundheitsrelevantes Wissen zur Stärkung ihrer physischen, psychischen und sozialen Ressourcen und kennen Massnahmen, um diese Kenntnisse individuell, in Bezug zu ihrem Privat- und Berufsleben anzuwenden und können einzelne motiviert und gezielt umsetzen.

KOMPETENZAUSRICHTUNGEN IN DEN HANDLUNGSBEREICHEN

Spiel	Wettkampf	Ausdruck	Herausforderung	Gesundheit
Fachkompetenz	Selbstkompetenz	Sozialkompetenz	Methodenkompetenz	

HANDLUNGSFELDER: Inhaltliche Lernziele nach Handlungsbereichen und Kompetenzausrichtungen bezüglich Handlungsmöglichkeiten

SCHWERPUNKTE der einzelnen LEHRJAHRE unter der Berücksichtigung der Anforderungen

<i>Handlungsbereich</i> Wettkampf - leisten und sich messen			
<i>Kompetenz</i> Die Lernenden können sich in Wettkämpfen messen, respektvoll Leistungsunterschiede tolerieren und wissen, wie Wettkämpfe organisiert sind und setzen dies um. Sie kennen Leistungskriterien und können gezielt an einzelnen arbeiten.			
<i>Anforderungen</i>	<i>Grundfähigkeiten:</i> Aspekte der Leistungsfähigkeit kennen, erleben und vergleichen	<i>Entwicklung:</i> Leistungskriterien erkennen, analysieren und punktuell verbessern	<i>Kreativität:</i> Sportliche Wettkampfformen kreieren, durchführen und daran teilnehmen
	<i>Die Lernenden...</i>	<i>Die Lernenden...</i>	<i>Die Lernenden...</i>
<i>Fachkompetenz</i>	WG1: kennen die leistungsbestimmenden Faktoren in Wettkämpfen (Kondition, Koordination)	WE5: verbessern sich in den leistungsbestimmenden Faktoren (Koordination, Kondition, taktisches Verhalten)	WK11: gestalten Wettkampfformen mit angepassten Leistungskriterien und führen diese durch (Handicap)
<i>Selbstkompetenz</i>	WG2: setzen sich in Wettkämpfen ein und überwinden sich, ihr Leistungspotential auszuschöpfen	WE6: beurteilen die eigene Leistung und beeinflussen die Leistungsentwicklung WE7: können Resultate, Siege und Niederlagen einordnen	WK12: arbeiten mit Durchhaltevermögen und Willen an ihren Zielen
<i>Sozialkompetenz</i>	WG3: respektieren die unterschiedlichen, individuellen Leistungsniveaus	WE8: unterstützen sich mit wertvollen Tipps und motivieren sich gegenseitig	WK13: sind bereit, Wettkampfformen mit Chancengleichheit für alle zu gestalten (Handicap)
<i>Methodenkompetenz</i>	WG4: setzen Messinstrumente korrekt ein	WE9: setzen sich Ziele zur Leistungsverbesserung (Psyche, Körper) WE10: überprüfen die Zielerreichung	

Handlungsmöglichkeiten:

- **Wettkämpfe in kleinen** und grossen **Spiele**n sowie in Trendspielen
- Einzelwettkämpfe
- **Gruppenwettkämpfe**
- Stafetten, **Americans**
- Wettkämpfe über Weite, Höhe, Zeit
- kleine Zweikampfspiele
- Berufsschulmeisterschaften

Fixe Anforderungssituationen:

- Fit-Test
- Basis Trainingslehre
- Spielturniere
- Klettern
- Kämpfen / Ringen
- **Einsatz Pulsuhren (Leistungsbarometer)**

3. Lehrjahr (von 4) EFZ

Handlungsbereiche	Ziele zur Kompetenzförderung				Handlungsmöglichkeiten:	Fixe Anforderungssituationen:
	FK	SK	SoK	MK		
SPIEL	SG1 SG2 SG3 SE9 SK14	SG4 SG5 SE10 SK15	SG6 SE11 SE12	SG7 SG8 SK17	<ul style="list-style-type: none"> • kleine Spiele • grosse Spiele • Rückschlagspiele • Trendspiele • Sporttag • Berufsschulmeisterschaften 	<ul style="list-style-type: none"> • Spielturniere • Organisation eines Spielturniers
WETTKAMPF	WE5 WK11	WG2 WE6 WE7	WG3 WE8	WG4 WE9 WE10	<ul style="list-style-type: none"> • Spielwettkämpfe • Einzel- und Gruppewettkämpfe • Stafetten, Americans • Kämpfen / Ringen • Pulsdatenaufnahme • Sporttag • Wettkämpfe über W H Z 	<ul style="list-style-type: none"> • Spielturniere • OL • Klettern •
AUSDRUCK	AG1 AG2 AE9 AE10	AG3 AG4 AE11 AE12	AG5 AG6 AE13	AG7	<ul style="list-style-type: none"> • Gestaltung an, auf Geräten • Bewegung mit Musik • Rope Skipping • Parkour • Teamakrobatik 	
HERAUSFORDERUNG	HG1 HG2 HG3 HG4 HE12 HE13 HE14 HK20 HK21	HG5 HG6 HG7 HG8 HE15 HE16 HE17 HK22	HG9 HG10 HE18	HG11 HE19	<ul style="list-style-type: none"> • Bouldern • Slackline • Minitramp • Trampolin • Mitorganisation Sporttag 	<ul style="list-style-type: none"> • Klettern • Organisation eines Spielturniers • Eine Unterrichtssequenz leiten
GESUNDHEIT	GG1 GG2 GE7 GE8	GG3 GG4 GE9 GK14	GG5 GE10 GE11	GG6 GE12	<ul style="list-style-type: none"> • Fitnesstraining • Haltungsschulung • Entspannungsübungen 	<ul style="list-style-type: none"> • Einzelne Übungen Fittest • Individuelles Krafraumtr. • Gesundheitstraining am Arbeitsplatz

Bewertungsformen:

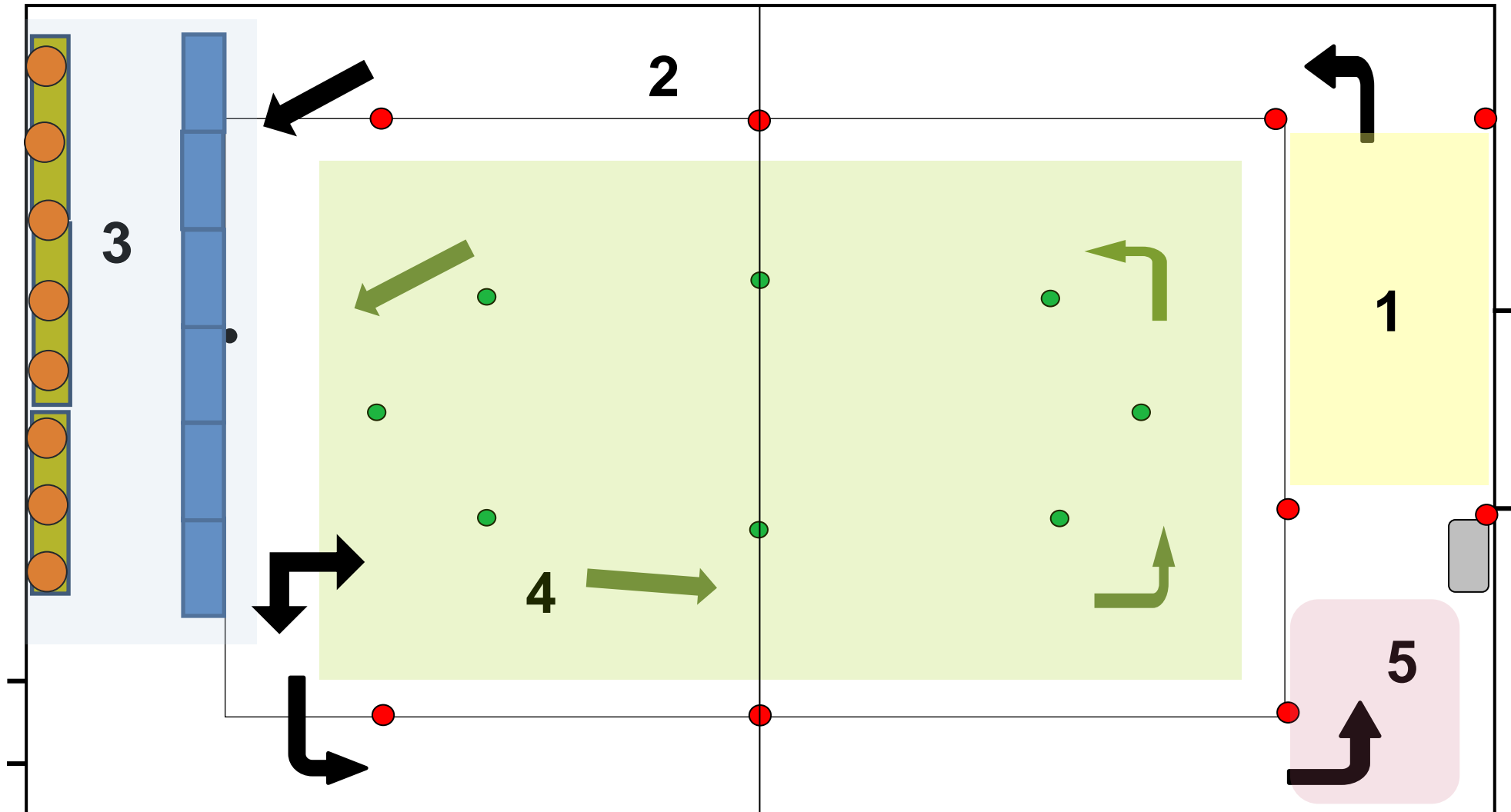
Kondition: Partner OL

Koordination: Einzeldarbietung

Planung: Unterrichtssequenz, Turnier

Wissen: Sicherheit (Klettern, Helfen, Sichern)

UH-Biathlon – American: **Materialliste:** 17x Pylonen (8 kl. & 9 gr.), 3-4x Langbänke, 7- 10x Medizinbälle, 5-7x Gymnastikmatten, Uh Stöcke und –Bälle je nach Klassengröße; 60 – 100 Spielbänder (ev. Jasskarten)



Erklärung Ablauf „Uh-Biathlon“

Teams: Ein 2er (ev. ein 3er) Team bilden, welche die Stockführung auf die gleiche Seite haben. Teams frei wählen lassen. Pro Team einen Uh-Stock und einen Ball.

Spielidee: Der Wettkampf wird analog zur Sportart Biathlon mit Schiessen von Unihockeybällen auf Medizinbälle durchgeführt. Bei Fehlschüssen sind ebenfalls Zusatzrunden zu absolvieren. Die zwei Teammitglieder wechseln sich immer ab. Pro korrekt absolvierte Runde erhält das Team einen Bändel (Zählinstrument). Das Team mit den meisten Bändeln gewinnt.

Variante niveaugerecht: Es wird ein zweiter Durchgang angesetzt, in dem es gilt, so schnell wie möglich die in der ersten Runde erlangten Bändel wieder abzugeben. Dem Team, welches dies zuerst gelingt, ist Sieger.

1. Wechselzone

Eine Person hat hier Pause. Erfüllt das Teammitglied die Aufgabe und hat den Spielbändel (als Zählinstrument) entgegengenommen, wird Ball und Schläger in der Wechselzone übergeben. Spielbändel werden am Körper gesammelt.

2. Hauptrunde"

Ausserhalb der roten Pylonen verläuft die Hauptrunde und führt zuerst zur „Schiessanlage“. Nach eventuellen Zusatzrunden geht es zurück zur Wechselzone. Der Uh-Ball wird immer mit dem Stock geführt.

3. Schiessanlage

Jedes Teammitglied hat jeweils drei Versuche von den Gymnastikmatten auf die Medizinbälle zu schiessen. Pro Fehlschuss ist eine Zusatzrunde zu absolvieren, bevor es auf der Hauptrunde zurück zur Wechselzone geht.









4. Zusatzrunde

Pro Fehlschuss ist eine Zusatzrunde zu absolvieren, indem der Uh-Ball mit dem Stock geführt wird.

5. Abgabe „Bändel“

Pro korrekt ausgeführte Runde (ev. mit Zusatzrunden) bekommt das Teammitglied einen Bändel. Der Bändel ist vor der Ball- und Stockübergabe in Empfang zu nehmen.

Kompetenzorientierter Sportunterricht - 8 Merkmale (> Leitartikel Joller et al. 2014, S. 22ff.)

 <p>Authentische Anforderungssituationen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Herausforderung & Motivation ermöglichen. • "Fürs Leben" lernen (Bewegungskultur). 	 <p>Erfolgslebnisse ermöglichen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Über Selbst- und Fremdwahrnehmung das eigene Können bestätigen. • Lerntempo berücksichtigen.
 <p>Binnendifferenzierung & Individualisierung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Niveaudifferenzierte Anforderungen in den Handlungsmöglichkeiten anbieten. • Individuelle Lernwege ermöglichen. • Heterogenität und Geschlechtsspezifika berücksichtigen. 	 <p>Kumulativer Kompetenzaufbau</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vom individuellen Vorwissen/Können ausgehen. • Kontinuierliche, aufbauende Planung (Prozess). • Intelligentes Üben initiieren. • Gut organisieren: viel Bewegungszeit ermöglichen.
 <p>Lösungsorientierte Aktivierung durch Verknüpfung von Instruktion & Konstruktion:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Motivierende Instruktion für körperliche, soziale und kognitive Aktivierung! • Coaching im Bewegungskönnen: Verstehens-orientierung anregen, Fragen stellen! • Durch Vorzeigen (LP/S) und Visualisierungshilfen B-Gefühl und -Vorstellung entwickeln. • Mit- und voneinander lernen. 	 <p>Outputorientiertes Feedback</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formative Beurteilung vielfältig nutzen. • Peerfeedback zur Bewegungsausführung und zu überfachlichen Kompetenzen einplanen. • Kriterienorientiert summativ beurteilen.
 <p>Transparenz der Leistungserwartungen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Grundansprüche, erweiterten Ansprüche und Kriterien klar kommunizieren. • Orientierungsinstrumente einsetzen. • Selbstbeurteilung im Lernprozess fördern. 	 <p>Erkenntnisse durch Reflexion</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reflexion des eigenen Bewegungskönnens, von Emotionen, Fairness, Einhalten von Regeln, Wagnisverhalten einplanen. • Dokumentation (z.B. Sporthaft).