

Hintergrund

Wie ist das Spielfeld gestaltet?

- Wieviel und welche Spieler gibt es?
- Was darf der Spieler und was nicht?
- Was ist ein Foul?
- Wie werden Punkte gezählt?



4beginners



Oder haben sie schon einmal teilgenommen an einem Flag Football Wettbewerb und sie möchten sich verbessern. Sie fragen sich:



4talents

Wie kann ich die Taktik verbessern?

- Wie kann ich effektiv trainieren?
- Wie kann ich Spielzüge gestalten?
- Wo finde ich Vereine in meiner Nähe?

Steht das Spielen im Sportunterricht im Vordergrund?

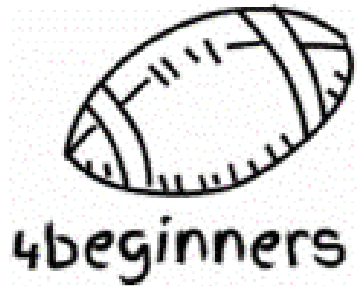




Lernziele



Inhalte



Fachbegriffe des Spielfelds
Namen und Aufgaben der
Spieler
Regeln und Strafen
Handhabung der Punkte

beginners vs talents



Der Unterschied
zwischen beginners und
talents



Fachbegriffe des
Spielfelds
Namen und
Aufgaben der
Spieler
Regeln und
Strafen
Handhabung der
Punkte



REGELN

Kennen die
Regeln

Wenig/keine
Erfahrung



ERFAHRUNG

Bereits bei
Gamedays
teilgenommen

Lernen die
Grundtechniken



TECHNIK

Verbessern
ihre Technik

Lauf und pass



SPIELZÜGE

Spielzüge
und deren
selbständige
Erstellung

Einfache
Fragestellung



FRAGESTELLUNG

Schwierige
Fragen



beginners vs talents



Der Unterschied
zwischen beginners und
talents



Fachbegriffe des
Spielfelds
Namen und
Aufgaben der
Spieler
Regeln und
Strafen
Handhabung der
Punkte



REGELN

Kennen die
Regeln

Wenig/keine
Erfahrung



ERFAHRUNG

Bereits bei
Gamedays
teilgenommen

Lernen die
Grundtechniken



TECHNIK

Verbessern
ihre Technik

Lauf und pass



SPIELZÜGE

Spielzüge
und deren
selbständige
Erstellung

Einfache
Fragestellung



FRAGESTELLUNG

Schwierige
Fragen



2019



Spielzüge und deren
Ausarbeitung
Trainingsanleitung zur
Verbesserung der Technik
Videomaterial von
österreichischen
Meisterschaften
Auflistung von Vereinen in
Österreich



E-Tivities

Bildquelle: Pixabay License, by Comfreak

Kompetenzen



Bildquelle: Pixabay License, by ThomasWolter

Zielgruppe





Lehrkräfte, die ein TPACK Modell für ihren Unterricht entwickeln möchten.

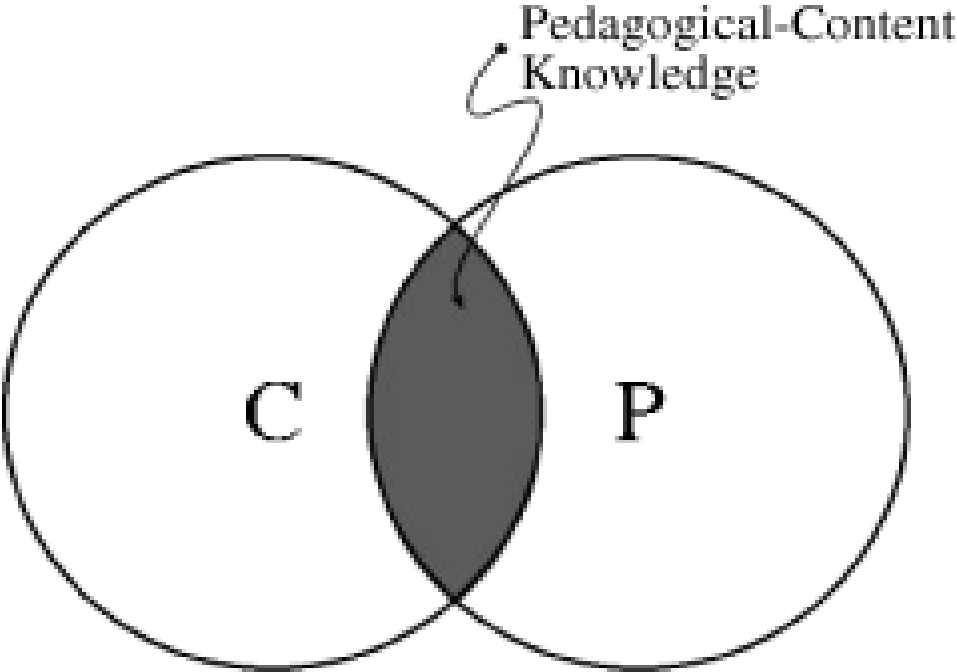
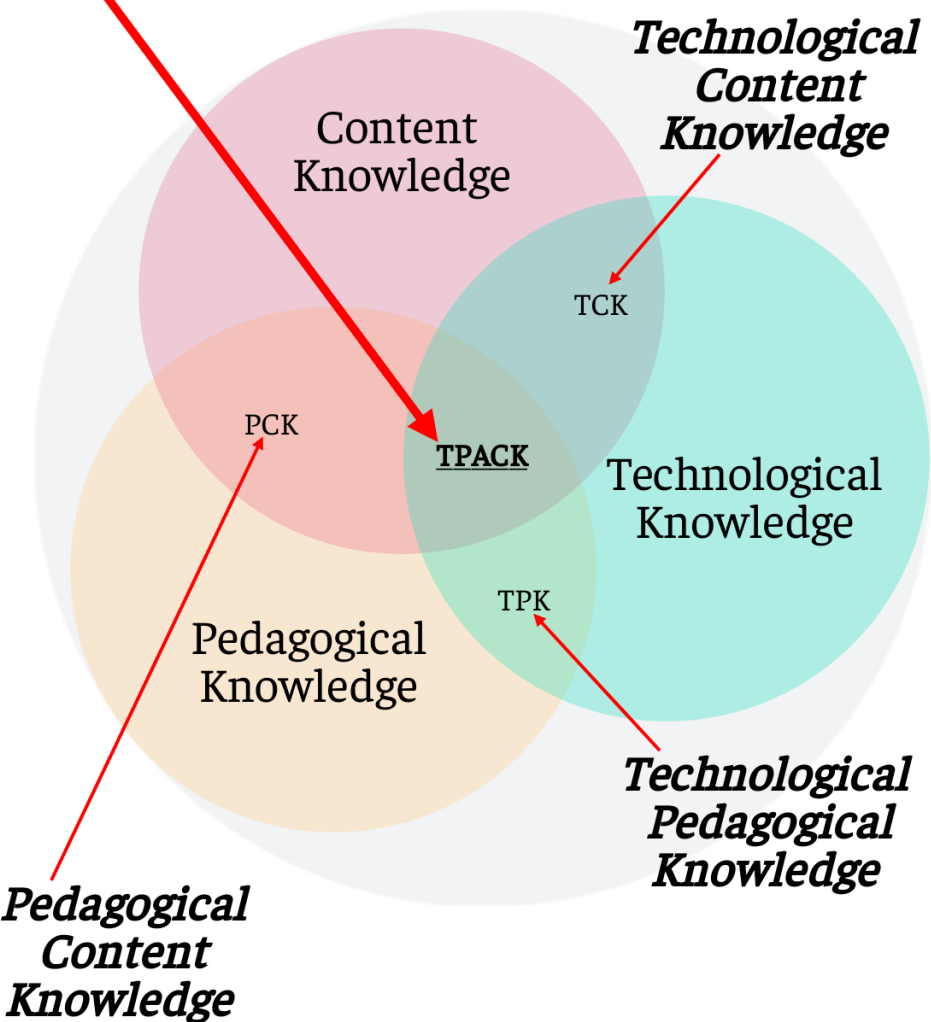
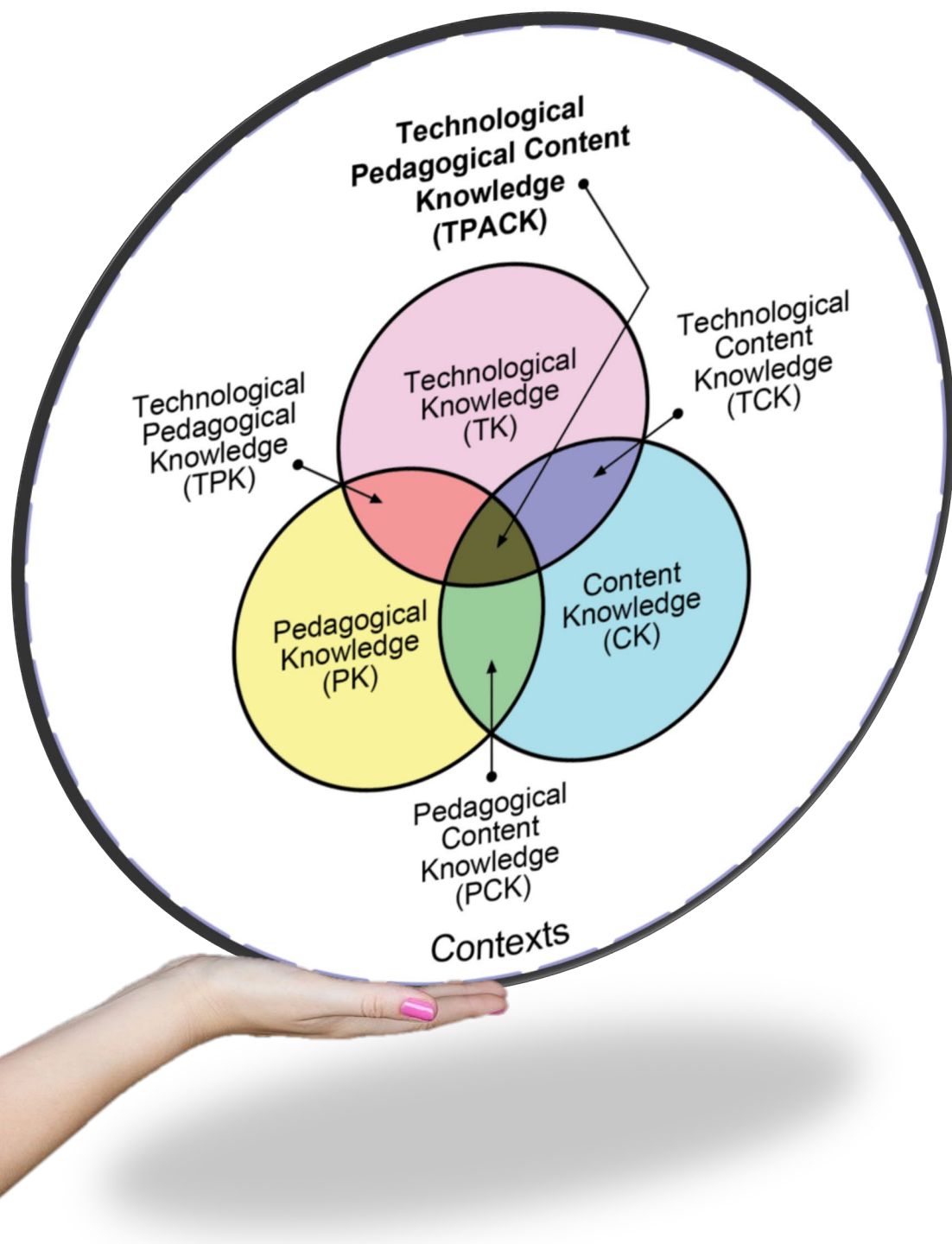


Abbildung: Pedagogical - Content Knowledge

The Technological Pedagogical Content Knowledge Framework





H5P Interaktivität

Flipped Classroom

Storytelling



Evidence of Improving Knowledge Retention with Interactive Video

Das Hinzufügen von Interaktivität erhöht die Effektivität und erweitert die Aufmerksamkeitsspanne des Lernenden.

Erhöhtes Interesse und Vielfalt des gemischten Lernens (wobei Wissenschaftler aktiv an der Gestaltung, Implementierung, Überprüfung und Aktualisierung ihrer eigenen Mischungen mitwirken).

Interaktivität ist ein wesentliches Element des Lernens.

Steigerung der Interaktion
der Schüler mit der Online-
Lernumgebung (Anzahl der
Schüler, die den Online-
Bereich nutzen, sowie die
Zeitdauer, in der Inhalt des
Raums genutzt wird).

Interaktives Video hat mehr
Auswirkungen als
herkömmliches Video.

Die Verwendung von interaktiven Videos zur Ermöglichung des Lernens durch den Prozess des Versagens von Misserfolgen hat ein großes Potenzial, um ein „tieferes Lernen“ zu fördern und den Prozess des Erwerbs von Fähigkeiten zu beschleunigen.

Wenn Lernende die Kontrolle über ihr Lernen haben, sind sie stärker involviert und beteiligen sich am Lernprozess, der für die Maximierung des Engagements entscheidend ist.

Wenn die Lernenden herausgefordert werden und sich für den Lernprozess engagieren, sind sie aktiv und das kognitive System wird ordnungsgemäß genutzt

Gerade im Sport lässt sich eLearning durch
Visualisierung von Bewegungsabläufen
effektiv zur Wissensvermittlung einsetzen
(Schleper, 2003, S.31)



Photo by Alexander Hafemann on Unsplash

For example, in elearning environments, the context of learning is defined by pedagogy, learning experience, design learning, transfer of knowledge, and the space where these actions are taking place. (Lugmayr et al. 2017, S. 15715)

INNS
BRUCK



Siehe auch nach außen, zur Seitenoutline

Zur Animation und zum Kurs