

Medien für Unterricht und Training

Vorstellung einer Kooperation des Fachs Volleyball der Fakultät für Sportwissenschaft der TU München mit der Global Sports Solutions GmbH

1 Einleitung

Als mich im Sommer 2005 ein Anruf von Herrn Dr. Hellmannsberger, dem Geschäftsführer der Global Sports Solutions GmbH erreichte, in dem er mir die Konzeption

„Von der Kreide- in die Mauszeit“

vorstellte, begann die Idee einer Kooperation zu reifen. Das Programmpaket der Global Sports Solutions GmbH ermöglicht es, Unterrichtseinheiten aus dem Bereich Sportspiele Computer-unterstützt zu erstellen und zu verwalten. Dabei können unter anderem in den jeweiligen Spielfeldern bzw. Teilen davon bereitgestellte Symbole eingefügt werden. Diesen schematischen Darstellungen lassen sich erklärende bzw. ergänzende Begleittexte, Bilder oder Videos zuweisen. Hieraus ergibt sich ein weites Feld von Einsatzmöglichkeiten im Rahmen einer akademischen Sportausbildung. Im Herbst desselben Jahres stellte die Global Sports Solutions ihr Programmpaket an der Fakultät für Sportwissenschaft der TU München Mitarbeitern und Studierenden vor. In der Folge formulierten wir Felder einer Kooperation, die dann in einem die Zusammenarbeit konkretisierenden Werkvertrag münden sollen. Mit dem Sommersemester 2006 begann die Umsetzung.

Im Folgenden beleuchte ich zunächst die Kooperation aus meiner Sicht, als Hochschuldozent und Verantwortlicher im Fach Volleyball. Dabei werden vor allem die Kooperationsfelder vorgestellt.

Anschließend präsentiert die Global Sports Solutions ihr Programmpaket und dessen Anwendungsmöglichkeiten in verschiedenen Sportarten.

Der abschließende Teil dieses Beitrags zeigt an zwei konkreten Beispielen den Einsatz der Software im Rahmen meiner Lehrveranstaltungen.

2 Kooperation: TU München - Global Solutions Sports

2.1 Motivation: Medienerziehung durch Medieneinsatz

Als Hochschuldozent und Vertreter des Fachs Volleyball bin ich verantwortlich für eine Vielzahl von Lehrveranstaltungen. Natürlich sind neue Medien - überwiegend in Form von DVD's und Powerpointpräsentationen - fester Bestandteil des Unterrichts. Der Einsatz der neuen Medien unterstützt hier fast ausschließlich die Vermittlung der Lerninhalte. Nicht gefordert und damit auch nicht gefördert, wird der eigenständige Umgang mit den neuen Medien.

Welche Bedeutung den neuen Medien und der Medienerziehung beigemessen wird, zeigt sich in der Bekanntmachung des Bayerischen Staatsministeriums für Unterricht und Kultus zum Thema Medienerziehung:

*„Angesichts ihrer Rolle im Leben von Kindern und Jugendlichen und ihrer **zentralen Stellung** im privaten und beruflichen Umfeld kommt den **Medien** auch **im Unterricht eine zunehmende Bedeutung** zu.*

*Medienbildung ist ein **wesentlicher Bereich der allgemeinen Bildung**.*

*Sie gehört zu den **fachlichen** und **fachübergreifenden Bildungszielen**.*

*Medienerziehung ist ein **grundlegendes pädagogisches Erfordernis**.*

***Überlegter Medieneinsatz leistet einen wichtigen Beitrag zur Qualitätsverbesserung des Unterrichts.**“*

Bekanntmachung des Bayerischen Staatsministeriums für Unterricht und Kultus vom 07.08.2003, Nr. III.6 – 5 S 1356 – 5.17 348

Diesen Gedanken und Forderungen folgend, leitet sich die Verpflichtung ab, in Lehrveranstaltungen an Hochschulen, und damit auch im Lernbereich der Sportspiele, neue Medien einzusetzen. Ziel muss sein, Lerngelegenheiten im Lernfeld Medien zu arrangieren. Dass darüber hinaus bei „*überlegtem Einsatz*“ auch ein „*Beitrag zur Qualitätsverbesserung des Unterrichts*“ (vgl. Zitate oben) geleistet wird, stellt einen zusätzlichen Anreiz dar.

Neben den skizzierten bildungspolitischen Überlegungen, finden sich fast täglich in den einschlägigen Artikeln aus der Presse und den Sportforen wie Fernsehdiskussionen, aber auch im Bereich des Leistungssports zunehmend Hinweise darauf, dass der Einsatz von neuen Medien eine feste Verankerung findet. Der etablierte Fußballtrainer und Sportlehrer Ralf Rangnick meint dazu:

*„Es geht um die **grundsätzliche Bereitschaft**, sich neuen Lehrmethoden zu öffnen, insbesondere was die neuen Medien angeht.“*

Er stellt weiterhin fest:

*"Es fällt mir schwer, aber ich werde mich den **neuen Medien öffnen** müssen. Damit lässt sich auch die **Arbeit als Trainer viel effektiver gestalten.**"*

Lehrerkongress in München: Brot und Spiele – Neue Medien, Schule und Fußball 2006
18/19. Februar 2006 Süddeutsche Zeitung

Der Medieneinsatz etwa zur Darstellung sportspezifischer Zusammenhänge gewinnt in den Sportbericht erstattenden Medien zunehmend an Bedeutung. Hier seien beispielhaft schematische Darstellungen von Spielzügen im Fernsehen oder die Visualisierung von Spielsystemen in den Printmedien genannt.

Zusammenfassend ergibt sich geradezu die unabdingbare Forderung:

Im Rahmen der Lehrveranstaltungen ihres Studiums müssen sowohl die auszubildenden Sportwissenschaftler, als auch die zukünftigen Sportlehrkräfte sich mit dem umfangreichen Einsatz der neuen Medien kritisch auseinandersetzen und im sportspezifischen Kontext vertraut machen.

2.2 Kooperationsfelder

Nachfolgend werden Felder der Kooperation der Fakultät für Sportwissenschaft der TU München, vertreten durch das Fach Volleyball, mit der Global Sports Solutions dargestellt. Anzumerken ist, dass der Umsetzungsprozess noch nicht für alle aufgeführten Maßnahmen begonnen wurde und sich zum Teil noch in Planung befindet.

Entwicklung von Inhalten für die Bibliotheken im Zuge der Anfertigung von Hausarbeiten, Diplom-, Seminar- bzw. Schwerpunktfacharbeiten

Neben der Unterstützung der Vorbereitung von Unterrichts- oder Trainingseinheiten sind Übungssammlungen in Form von Bibliotheken verfügbar. Diese können für die Planung von Unterricht und Training abgerufen und natürlich auch editiert werden (vgl. Teil 2).

Aktuelle Projekte sind vergebene schriftliche Hausarbeiten zur Entwicklung und Erprobung einer Spielreihe zum Kleinfeldvolleyball, bzw. das Volleyballspiel vorbereitende Spielformen für die Grundschule. Die im Rahmen dieser Arbeiten entwickelten Unterrichtssequenzen werden dann in die Bibliotheken eingespeist.

Einsatz der Software im Rahmen der Angebote des Hochschulsports

In der Universitätsstadt München nehmen zigtausende Studenten an dem Programm des Hochschulsports teil. Sportarten und Sportbereiche sind hier zu Sachgebieten zusammengefasst. Innerhalb dieser Sachgebiete gibt es verschiedene Sportangebote, beispielsweise ein Anfänger- und Fortgeschrittenentraining, sowie

ein freies Spiel im Volleyball. Angestrebt wird hier die Software-unterstützte Erstellung und Verwaltung von Unterrichtsmaterialien und Konzeptionen durch die Sachgebietsleiter. Ein Pilotprojekt für die Angebote im Fußball ist derzeit in Planung.

Weiterentwicklung der Software

Der Anwendung durch Studierende bzw. Dozenten in Theorie und Praxis folgen Möglichkeiten und vor allem auch Notwendigkeiten der Weiterentwicklung der Software.

Beispielhaft sei hier die Erweiterung verfügbarer sportartspezifischer Symbole und Darstellungsformen genannt. Im regelmäßigen Austausch mit der Global Sports Solutions werden die skizzierten Problemfelder, sowie die sich daraus ergebenden Lösungs- und Entwicklungsansätze, erörtert. Als ein Ergebnis dieser Zusammenarbeit wurde bereits die Verknüpfung mit anderen Produkten (Videoschnitt, Bewegungsanalyse usw.) und die verbesserte Darstellung von Begleitinformationen wie Übungsbilder und -videos umgesetzt.

Zertifizierung der Software und der Inhalte der Bibliotheken

Eine Ergonomiestudie, die im Rahmen einer über das Fachgebiet Sportgeräte und Materialien vergebenen Diplomarbeit angefertigt wird, untersucht die Benutzerfreundlichkeit der Software. Ergebnisse dieser Studie sollen dazu dienen, das Programm zu zertifizieren.

In gleicher Weise ist geplant, die Inhalte der Bibliotheken durch das Fachpersonal des Hauses zu sichten und hinsichtlich ihrer Qualität zu bewerten.

Präsentationen auf Kongressen, Symposien usw.

Neben der in diesem Bericht dokumentierten Teilnahme am Hochschulsymposium Volleyball in Magglingen 2006, haben wir das Kooperationsprojekt noch auf einem Schulsportsymposium im Herbst 2006 in München vorgestellt. Weitere Maßnahmen sind in Planung.

Einsatz der Software in Lehrveranstaltungen

Um den Einsatz der Software in den Lehrveranstaltungen zu gewährleisten, stellt die Global Sports Solutions Lizenzen für die Dozenten sportart-übergreifend bereit. Beispiele der Verwendung für Taktikanalysen und daraus ableitbarer Trainingsformen finden sich im Teil 3. Den Studierenden steht die Software im WAP-POOL der Fakultät zur Verfügung.

Ebenso im 3. Teil aufgeführt ist ein Beispiel eines Unterrichtsarrangements, das die Studierenden zur selbstständigen Auseinandersetzung mit dem Programmpaket anleitet.

3 Global Solutions Sports GmbH

3.1 Von der Kreide- in die Mauszeit

SportCoaching[®] TRAINER - Das Mittel der Wahl, wenn es um den Einsatz von neuen Medien geht.

Diese sportart-übergreifende Software ist das digitale Medium zur Vorbereitung, Durchführung und Dokumentation von Trainingsstunden, Sportunterricht, sowie zur Präsentation von Taktikbesprechungen und Lehrvorführungen.

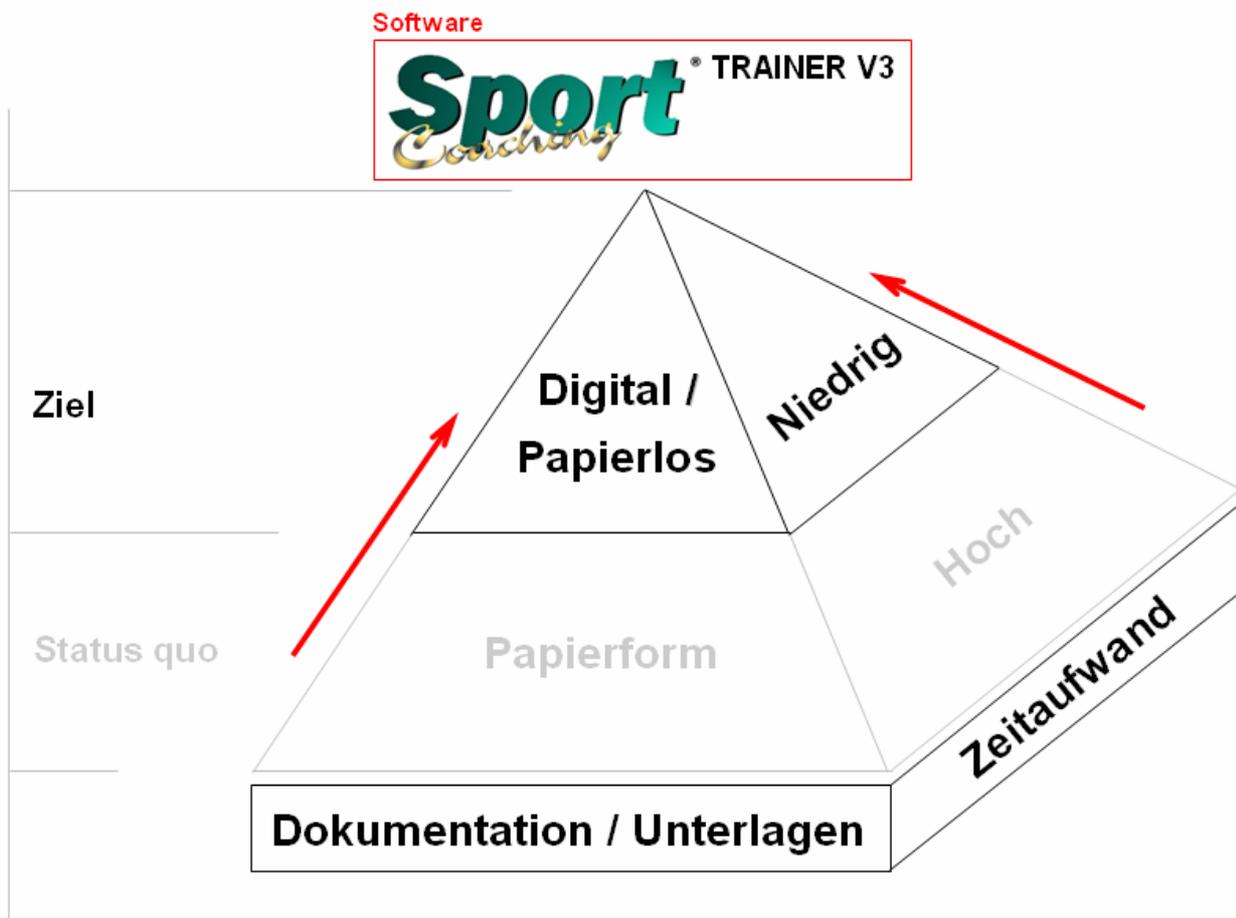


Abb. 1 Der Weg zum digitalen Ziel

3.2 Anwender

- Sportlehrer und -studenten (Sportart-übergreifend - mehrere Sportarten).
- Professoren und Schulungsleiter in der Sportaus- und -weiterbildung.
- Lizenzierte Trainer (Diplomtrainer/innen, A-, B-, C- Trainer).
- Ehrenamtliche Trainer und Spieler mit Traineraufgaben.
- Übungsleiter in der Ausbildung.

3.3 Anwendungsbereiche

- Universitäten: Unterricht, Lehrproben, Dokumentation.
- Verbände mit Lehrwesen: Ausbildungslehrgänge, Trainerforum auf Homepage.
- Vereine: Trainingskonzepte, Dokumentation, Leistungsnachweis- und -kontrolle.
- Kommerzielle Sportschulen und -anlagen: Konzeption und Ausbildung.
- Autorenschaft: Erstellung der Unterlagen.

3.4 Nutzen für den Trainer, Lehrer und Studenten

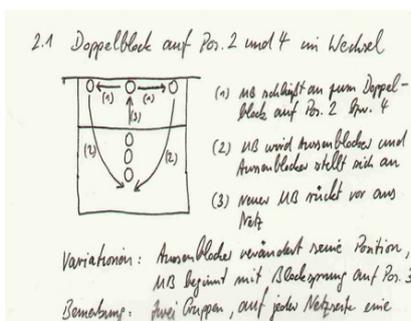
- Zeitsparende Vorbereitung, Durchführung und Nachbereitung von Sport- und Trainingsstunden, Lehrproben und -prüfungen.
- Anschauliche Demonstration von Spieltaktiken und -aufstellungen.
- Trainingsdokumentation und Leistungsnachweis.
- Zentrale Übungssammlung und Wissensdatenbank aus allen Trainingsbereichen.
- Einfache und schnelle Kommunikation (Datenaustausch von Plänen/Übungen).
- Transparenz Ihrer Trainings- und Lehrtätigkeit.

4 Einsatz in Lehrveranstaltungen

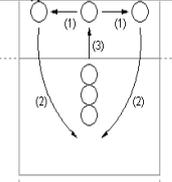
4.1 Beispiel: Lehrarbeit

Die Ausbildungsrichtung „Sportlehrer im freien Beruf“ sieht unter anderem in den Lehrveranstaltungen des Fachs Volleyball eine Lehrarbeit vor. Hier werden den Studierenden Themen gestellt, die sie im selbst zu haltenden Unterricht praktisch umsetzen. Ausarbeitungen der jeweiligen Unterrichtsentwürfe sind in Form von Stundenbildern vorzulegen. Diese Entwürfe werden mit Hilfe der Software erstellt. Hierfür halte ich in der ersten Unterrichtseinheit eine Beispielstunde. Die folgende Lehrveranstaltung findet im WAP-Pool der Fakultät statt und dient der Ausarbeitung dieser Stunde im Nachhinein.

Die bereits „physisch“ erlebten Unterrichtsinhalte werden dann unter Anleitung von der „Kreide- in die Mauszeit“ gebracht (vgl. Abbildung 1).



Übung 2: Doppelblock auf Pos. 2 und 4 im Wechsel (7 min.)



Ablauf:
 (1) MB schließt an zum Doppelblock auf Pos. 2, bzw. 4.
 (2) MB wird Ausenblocker und Ausenblocker stellt sich an.
 (3) Neuer MB vor ans Netz.

Variationen:
 Ausenblocker verändert seine Position, MB beginnt mit Blocksprung auf Pos. 3.

Bemerkung:
 Zwei Gruppen - Auf jeder Netzseite eine Gruppe.

Abb. 2 Von der Kreide- in die Mauszeit

Die ausschnittsweise dargestellte Muster-Unterrichtseinheit ist für die Studierenden im WAP-POOL abrufbar. Sie dient als Vorlage für die Ausarbeitung der eigenen Stundenbilder. Auf diesem Wege werden die Studierenden in die Bedienung der Software eingeführt und in der Folge zur selbstständigen Anwendung angeleitet. Der eingangs formulierte Anspruch nach eigenständigem Umgang mit Medien findet in diesem Zusammenhang eine konkrete und aus meiner Sicht äußerst sinnvolle Umsetzung.

4.2 Beispiel: Taktikanalyse

Eine weitere Einsatzmöglichkeit stellen Taktikanalysen dar. Sowohl in den methodisch-didaktischen Lehrveranstaltungen, wie auch in den Vorlesungen zur speziellen Fachtheorie, werden verschiedene Spielsysteme vermittelt. Die schematische Darstellung von Aufstellungsformen ist dabei ein unverzichtbarer Unterrichtsbaustein. Beispielsweise wird die Spielsituation des K1 bei Läufer I zunächst mit Hilfe eines geeigneten Videos analysiert (vgl. Abbildung 2).



Abb. 3 Video Läufer I

Der Videoanalyse folgt eine mit Hilfe der Software generierte schematische Darstellung. Neben der Formierung des Annahmeriegels und der Ausgangspositionen, werden auch die Laufwege der einzelnen Spieler durch Pfeile visualisiert (vgl. Abbildung 3).

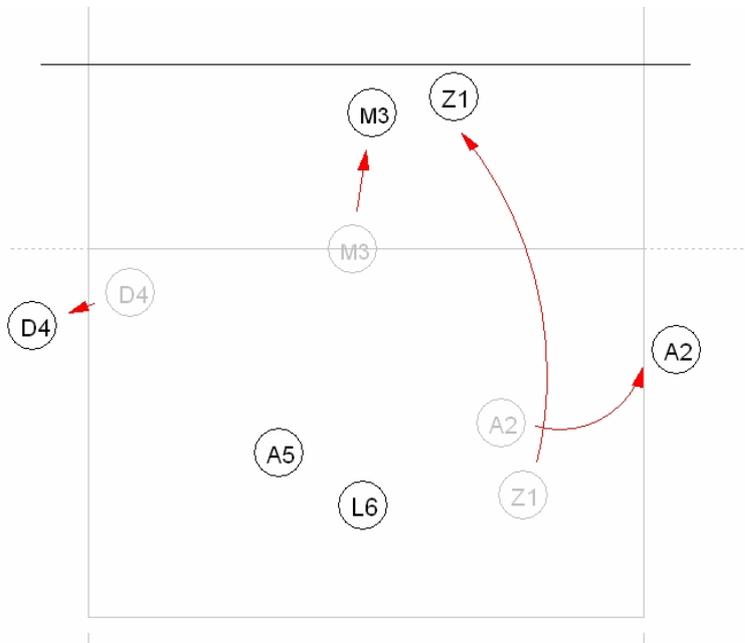


Abb. 4 Schematische Darstellung Läufer I

Handlungsabläufe des Angriffs, sowie sich daraus ergebende mögliche Abwehrstrategien, werden wiederum unter Einsatz der Software schematisch dargestellt. In gleicher Weise lassen sich adäquate, aus der Taktikanalyse abgeleitete Trainingsformen Software-unterstützt entwickeln, niederschreiben und archivieren (vgl. Abbildung 4).

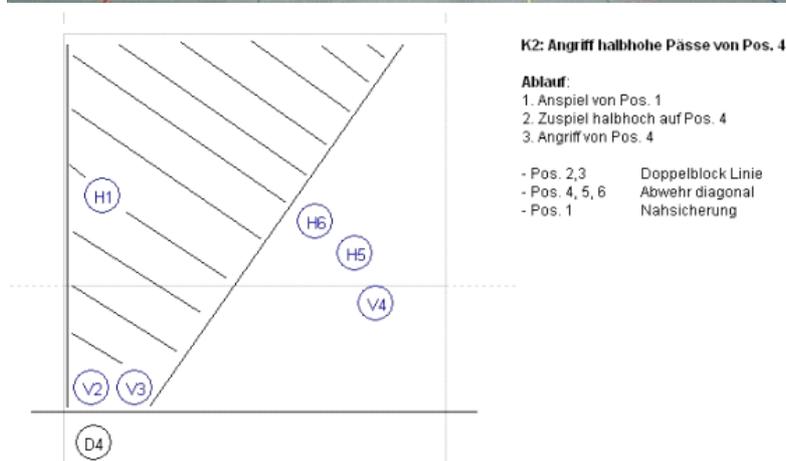


Abb. 5 Ableiten einer Trainingsform

5 Schlussbemerkung

Im Rahmen der hier dargestellten Kooperation wird mit der Software *SportCoaching*[®] TRAINER ein anwenderfreundliches Werkzeug zum Einsatz gebracht. Hiermit lassen sich die Inhalte der täglichen Unterrichtspraxis in hervorragender Weise transportieren. Der zentralen Forderung nach einer Medienerziehung durch die selbstständige sowie kritische Auseinandersetzung mit den neuen Medien wird damit entsprochen. Darüber hinaus ist diese Kooperation als Drittmittelprojekt, das sich über eine Disziplin ergibt, die naturgemäß mehr der wissenschaftlichen Lehre denn der Forschung zuzuordnen ist, auch für die Hochschule von gesteigertem Interesse.

Abschließend möchte ich anmerken, dass dieses Projekt für mich als Dozent und Verantwortlicher im Fach Volleyball eine abwechslungsreiche, interessante und vor allem eine sinnstiftende Maßnahme darstellt. Die Fortführung und Weiterentwicklung erscheint mir ebenso lohnend, wie die Empfehlung an Kollegen, vergleichbare Wege zu beschreiten.