Ministerium für
Schule und Bildung
des Landes Nordrhein-Westfalen

BiS-Tagung 2026

Zwischen Innovation und Verantwortung: Digitale Anwendungen im Schulsport – Impuls und Austausch zu rechtlichen Grundlagen, Risiken, Nutzen und echten Mehrwerten

Dirk Oertker, BR Münster

Ministerium für
Schule und Bildung
des Landes Nordrhein-Westfalen

SCHULSPORT NRW

Organisatorisches

Jeder in diesem Raum ist u. a. in seiner Funktion als Beraterin oder Berater im Schulsport ein wichtiger Multiplikator und bringt Vorerfahrungen, Haltungen, ggf. Vorurteile etc. mit. Bringt euch daher bitte ein, hakt nach, tauscht euch untereinander aus und diskutiert, um letztlich eure Position auszuschärfen.

Alle Folien werden im Nachgang zur Verfügung gestellt.

= Arbeitsauftrag → Ihr seid dran!

Sportunterricht, Klasse 7

Almina: *„Herr Müller, können Sie ein Video von meiner Radwende machen? Meine Eltern müssen die unbedingt sehen.“*

Herr Müller antwortet direkt: *„Klar!“* … und zögert wenig später.

Bildquelle: ChatGPT

Almina hakt, leicht genervt, nach: *„Aber Frau Meier hat das doch auch immer gemacht. Und die muss es als Schulleiterin ja wohl wissen. Kommen Sie schon! Bitte!“*

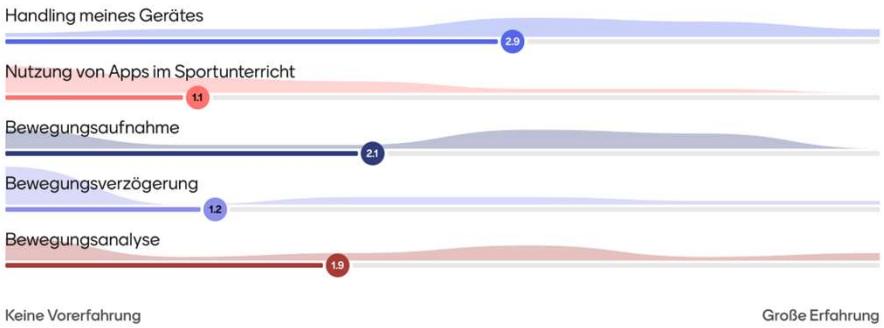
Notwendigkeit

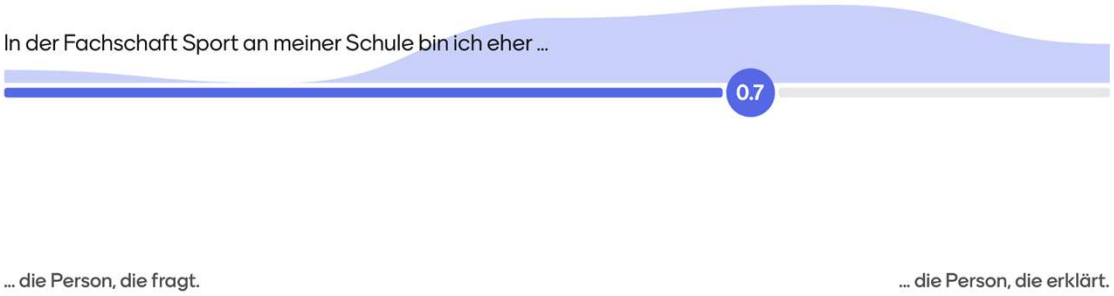
„Neue“ bzw. Digitale Medien sind schlicht und ergreifendend Teil unseres (schulischen) Lebens (geworden). Sie sprechen die Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler an und **können** sinnvoll im Sport genutzt werden.

Förderung der Medienkompetenz: Mit dem Medienkompetenzrahmen NRW lernen Kinder, sich kritisch und kreativ mit Medien zu beschäftigen und Medien sinnvoll einzusetzen: „die einzelne Schule soll entsprechend den pädagogischen Bedürfnissen (…) ein Medienkonzept aufstellen.“ (Vgl. BASS 16-13, Nr. 4)

„Wo stehe ich?“ - “Wie ergeht es anderen?“

„Digitale Medien im Sportunterricht“ – Selbsteinschätzung meiner Fähigkeiten & Erfahrungen





Fokus des Workshops: Best-Practices und eure Alltagssorgen

Neben ganz konkreten Unterrichtsideen mit dem Schwerpunkt Videographie sprechen wir auch über weitere „praktische Helferlein“.

Meine Erwartungen und Hoffnungen an euch

- Gewinnung und Umsetzung neuer Erkenntnisse
- Gewinnung neuer – kritischer – Multiplikatorinnen und Multiplikatoren in der Praxis

„Verlasse diesen Workshop mit ein, zwei neuen Fähigkeiten bzw. Fertigkeiten, Ideen, Anwendungen, …, die Du noch bis zu den Herbstferien im Rahmen der eigenen Unterrichts- bzw. Moderationstätigkeit ***erprobst bzw. umsetzt****.“*

Legitimation | Kernlehrpläne (hier: Sek I Gym/Ges):

BWK: *„… erst die Wahrnehmungskompetenz ermöglicht es, in sportlichen Handlungssituationen angemessene Bewegungsentscheidungen zu treffen.“*

MK: *„… Verfahrenskenntnisse und spezifischen Informationen dienen dazu, sich selbstständig und strukturiert mit sportlichen Handlungssituationen auseinander zu setzen, eigenverantwortlich angemessene Bewegungslösungen zu finden sowie sportliche Handlungspläne zu entwerfen.“*

Legitimation | Digitale Medien in den Kompetenzerwartungen

(hier: Sek I Gym/Ges, Kl. 7 – 10):

IF a	… analoge und digitale Medien zur Bewegungsanalyse und Unterstützung motorischer Lern- und Übungsprozesse zielorientiert einsetzen (MK) … den Nutzen analoger und digitaler Medien zur Analyse und Unterstützung motorischer Lern- und Übungsprozesse vergleichend beurteilen (UK)
IF b	… Bewegungsgestaltungen allein oder in der Gruppe auch mit Hilfe digitaler Medien nach-, um- und neu gestalten (MK) … gestalterische Präsentationen auch unter Verwendung digitaler Medien kriteriengeleitet (…) beurteilen (UK)
IF d	… sportliche Leistungen analog oder digital erfassen und anhand von graphischen Darstellungen und/oder Diagrammen dokumentieren (MK)
IF e	… einfache analoge digitale Darstellungen zur Erläuterung von sportlichen Handlungssituationen (…) verwenden (MK)
IF f	… Muster des eigenen Bewegungsverhaltens (…) auch unter Nutzung digitaler Medien erfassen und im Hinblick auf den gesundheitlichen Nutzen und mögliche Risiken analysieren (MK)

Legitimation | Medienkompetenzrahmen

Legitimation | Medienkompetenzrahmen: Umsetzungsbeispiele

1.1, 1.2: Bedienen & Anwenden

- Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen **MK**
- Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen **MK, UK**

z. B. (kritischer) Umgang mit verschiedenen Endgeräten und Apps

2.2, 2.3: Informieren & Recherchieren – Informationsauswertung / -bewertung

- Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten **SK**
- Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten **UK**

z. B. Bewegungskriterien recherchieren, Bewegungsbeschreibungen strukturieren und adressatengerecht aufbereiten, Allgemeines / sportartspezifisches Aufwärmprogramm kriteriengeleitet aufbereiten und bewerten

Legitimation | Medienkompetenzrahmen: Umsetzungsbeispiele

4: Produzieren & Reflektieren

- Medienproduktion & -präsentation (4.1), Gestaltungsmittel (4.2), Quellendokumentation (4.3), Rechtliche Grundlagen (4.4)

z. B. Erstellung digitaler Plakate (Programmauswahl, Formatierungswerkzeuge), Verwendung „fachwissenschaftlicher“ Quellen, Urheberrecht bei Film & Fotodokumentation **MK**

5.3: Analysieren & Reflektieren – Identitätsbildung

- Techniken / Taktiken reflektieren und weiterentwickeln **WK/UK**

Bestandteil aller Bewegungsfelder

5.4: Analysieren und Reflektieren – Selbstregulierte Mediennutzung

- Beurteilung von gesundheitlich vertretbaren Fitnesstrainings sowie fragwürdigen Körperidealen **UK**

z. B. im Rahmen einer Fitnessreihe mit Fitnessapps/Videos erläutern und umsetzen von bildlich oder filmisch dargestellten Spiel und Übungssituationen **MK**

z.B. Kameranutzung (Aufstellort, Einstellungen), Apps für Bewegungsanalysesoftware, Fotoanalyse einer Spielsituation

Datenschutz: Zu Foto- und Videoaufzeichnungen im Sportunterricht

- **Verantwortlich** für Schutz personenbezogener Daten ist die **Schulleitung**.
- Jegliche Bild- und Tonaufnahmen des Unterrichts bedürfen der **ausdrücklichen, freiwilligen und widerrufbaren Einwilligung** der Betroffenen [...] es dürfen **keine Nachteile** aus Nicht-Einwilligung folgen.
- Einwilligung bezieht sich immer auf **konkreten Zweck**.
- **Löschung** erfolgt nach Ende des Zwecks der Verarbeitung.
- Dringende Empfehlung: Aufnahmen und Verarbeitung nur mit **schulischen Geräten**.

Quelle: Auszug aus Informationsschreiben des MSB

Datenschutz

Möglicher Rückläufer, QUA-LIS NRW

Einwilligungserklärung für die Anfertigung und unterrichtliche Verwendung von Videoaufnahmen

Ich bin damit einverstanden, dass	Ich bin nicht damit einverstanden, dass	im Sportunterricht (im Zeitraum von xxx bis xxx) im Rahmen des UVs „xxx“
☐	☐	Videoaufnahmen von mir/meines Kindes angefertigt werden.
☐	☐	eine Bearbeitung der Videoaufnahmen durch andere Schülerinnen und Schüler der Klasse xx stattfindet.
☐	☐	eine Bearbeitung mit dem Programm xxx o.ä. stattfindet.

Name des Kindes: _____ Datum und Unterschrift (Kind): _____

Name des Erziehungsberechtigen: _____

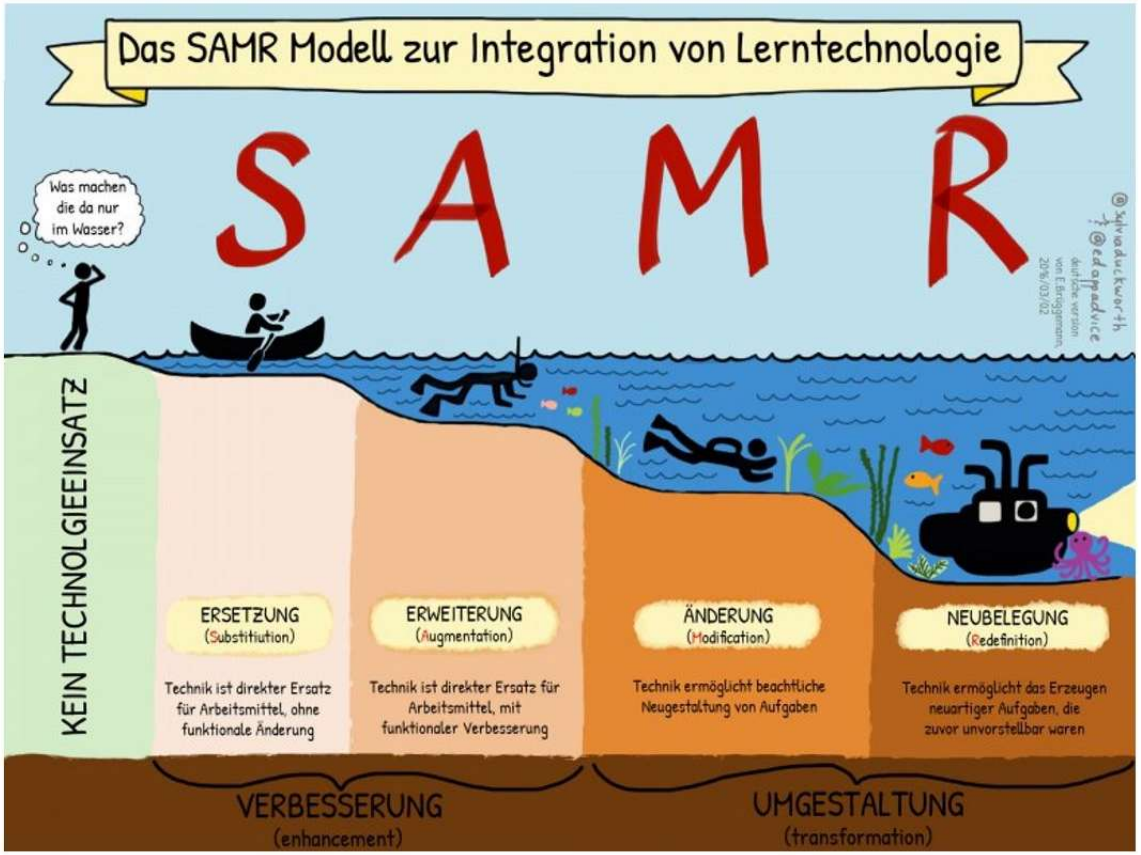
Datum und Unterschrift (Erziehungsberechtigte): _____

Mehrwerte schaffen – In der Theorie:

SAMR Modell

nach Puenteduva

Quelle: QUA-LiS



Mehrwerte schaffen – Eure Praxis:

Arbeitsauftrag:

Positioniere Dich mit Blick auf Deinen aktuellen Unterrichts-/Fortbildungsalltag im Fach Sport (ggf. auch im Abgleich mit Deinem Zweitfach).

- Wo stehst Du aktuell mit Blick auf das vorgestellte SAMR-Modell?
- Welche Hürde hält Dich auf, Deine Position zu verändern?
- Fühlst Du Dich an dieser Stelle wohl oder möchtest Du gerne …
  - … tiefer abtauchen oder
  - … lieber wieder an Land?

Mehrwerte schaffen - Aus der Praxis:

Jahrgangsstufe 5/6 | Gestalten, Tanzen, Darstellen | Tanz & Bewegungskünste

„Hip-Hop, Breakdance und Co" *– Eine tänzerische Komposition durch Nach- und Umgestalten entwickeln und präsentieren*

Digitales Medium: Nutzung mehrerer stationärer Tablets, die mit Videos einer Grundchoreographie (aufgenommen von vorne und von hinten sowie in verlangsamter Geschwindigkeit) bespielt sind. Ferner liegen einlaminiert detaillierte Standbilder für die einzelnen 8er-Takte vor.

Kopiervorlage 7 – Choreographie 1

Mittelstufe

23 normal
24 langsam
25 v. hinten

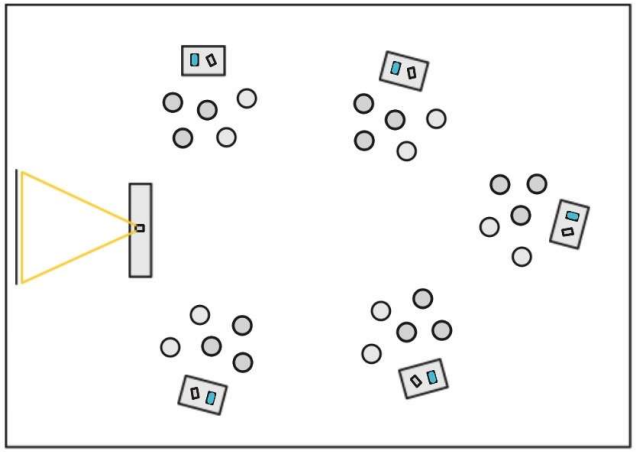
Ausgangsposition
→ Geschlossene Beinstellung , Blick nach vorne

1. 8er

1	Schritt vor mit rechts, dazu linker Arm
2	Aufspringen in 2. Position parallel
3 und	Linker Arm hinter rechtem senkrechten Arm von oben nach unten „einstechen", dabei **bouncen**
4	Einklatschen
5 und	Plié mit Unterarmkreis
6–8	**Jump Cross mit Pencil Turn** mit rechtem Bein vor linkem gekreuzt

1 2 3 und

4 5 und 6 7 und 8

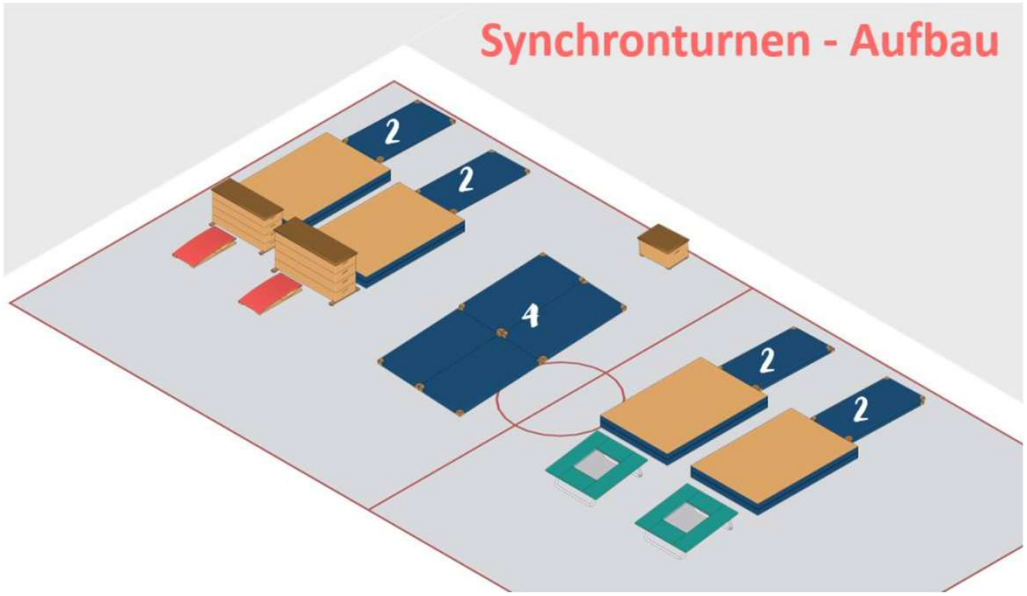


Mehrwerte schaffen - Aus der Praxis:

Jahrgangsstufe 8 | BF/SB5: Bewegen an Geräten | Turnen

„Synchron turnen!" – An verschiedenen Geräten und Gerätekombinationen synchron mit einem Partner und zur Musik turnen und eine selbstentwickelte Bewegungsgestaltung präsentieren.

Digitales Medium: Aufnahme der Synchronküren zur Analyse der eigenen Bewegung unter Zuhilfenahme gemeinsam erstellter Bewertungskriterien



Bewertungskriterien unserer Partner:innenkür im Synchronturnen

- Anzahl der Turnelemente: mind.5 - max.8
- **Synchronität**
- Ausführung
- Schwierigkeit
- Kreativität

Boden		
• Strecksprung • Strecksprung ½ Drehung • Wechselschritt • Rolle vorwärts • Pferdchensprung	• Schersprung • Standwaage • Rolle vorwärts aus der Standwaage	• Handstand • Handstand abrollen • Handstand abrollen aus der Standwaage • Rad • Strecksprung ganze Drehung • Rolle rückwärts
Kasten		
• Aufknien	• Aufhocken • Hockwende	• Sprunghocke
Trampolin		
• Strecksprung • Strecksprung ½ Drehung • Hocksprung	• Grätschsprung	• Strecksprung ganze Drehung

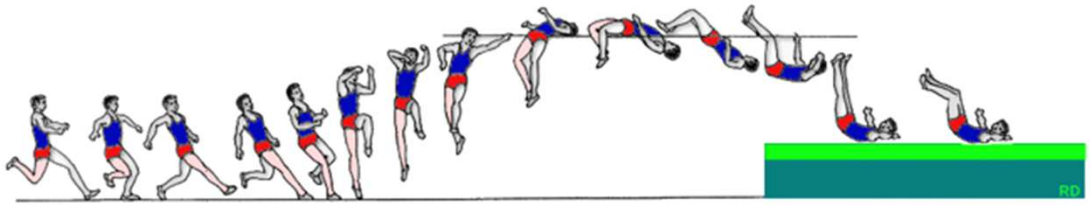
Mehrwerte schaffen - Aus der Praxis:

Jahrgangsstufe 8 | BF/SB3: Laufen, Springen, Werfen | Leichtathletik

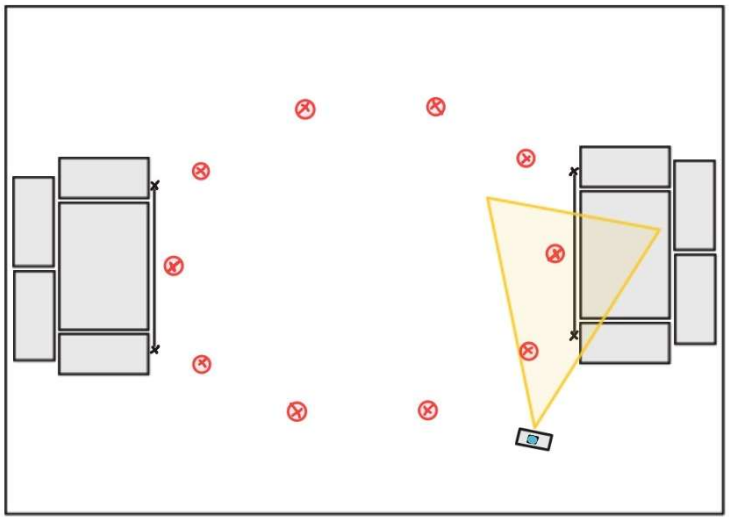
„Jetzt wird hochgesprungen!“ **–** Eine neue, komplexe leichtathletische Technik als Herausforderung annehmen und unter Einsatz verschiedener Hilfen und methodischer Prinzipien erlernen.

Digitales Medium: Videogestützte Bewegungsverzögerung durch Nutzung der App Delay Cam zur Analyse der eigenen Bewegung unter Zuhilfenahme eines gemeinsam erstellten Beobachtungsbogens

Arbeitsauftrag:
Beobachte Deine eigene Flop-Bewegung am Tablet. Gib an, wie gut Du einzelne Marker bereits umsetzt. Konzentriere Dich pro Sprung auf einen Marker.



Marker	-	o	+
Der **Absprung** erfolgt mit dem richtigen Fuß.			
Der **Absprung** erfolgt vor dem Hütchen.			
Die **„vorwärts"-Energie** wird in **„aufwärts"-Energie** verwandelt (Nichtsprungbein und Arme gehen nach oben) = „Hoch- und kein Weitsprung"			
Über der Latte ist eine **Überstreckung** in Rückenlage zu erkennen. **Kein** seitliches „Übersitzen bzw. Überhocken" der Latte.			
Über der Latte geht der **Blick an die Hallendecke**.			

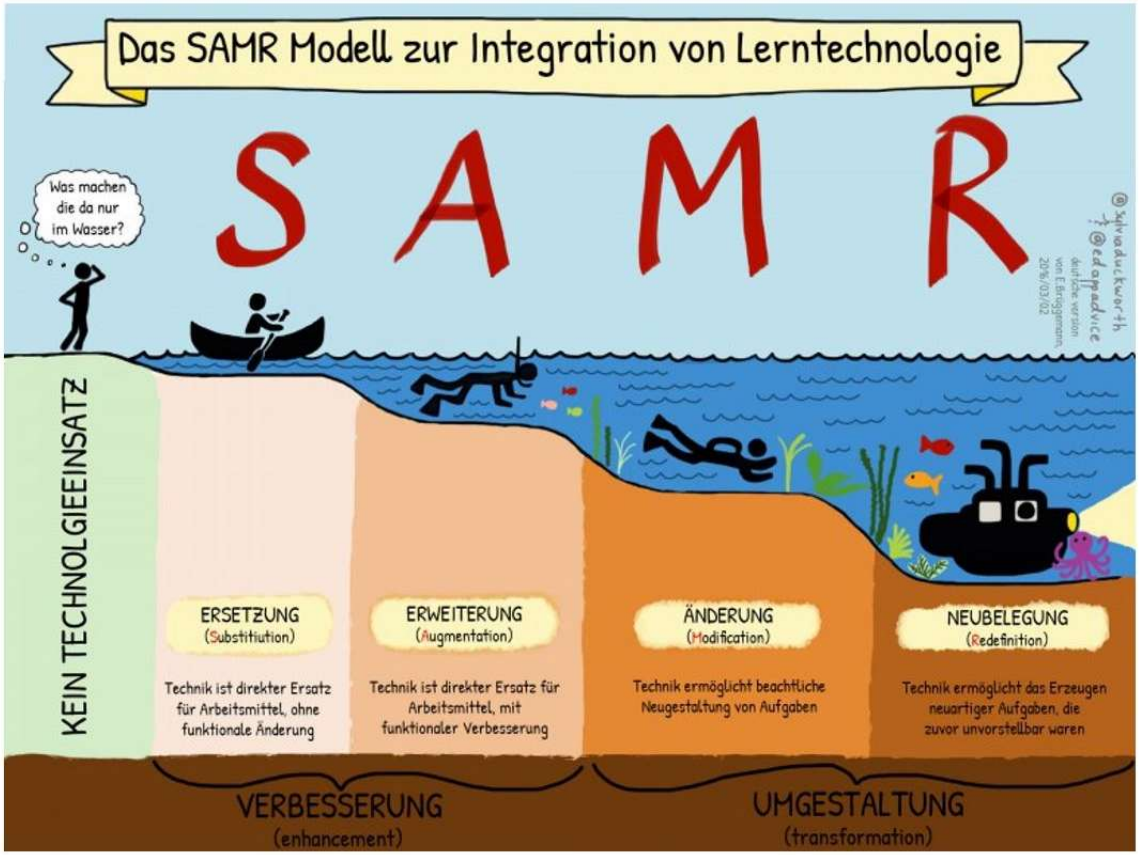


Mehrwerte schaffen – In der Theorie:

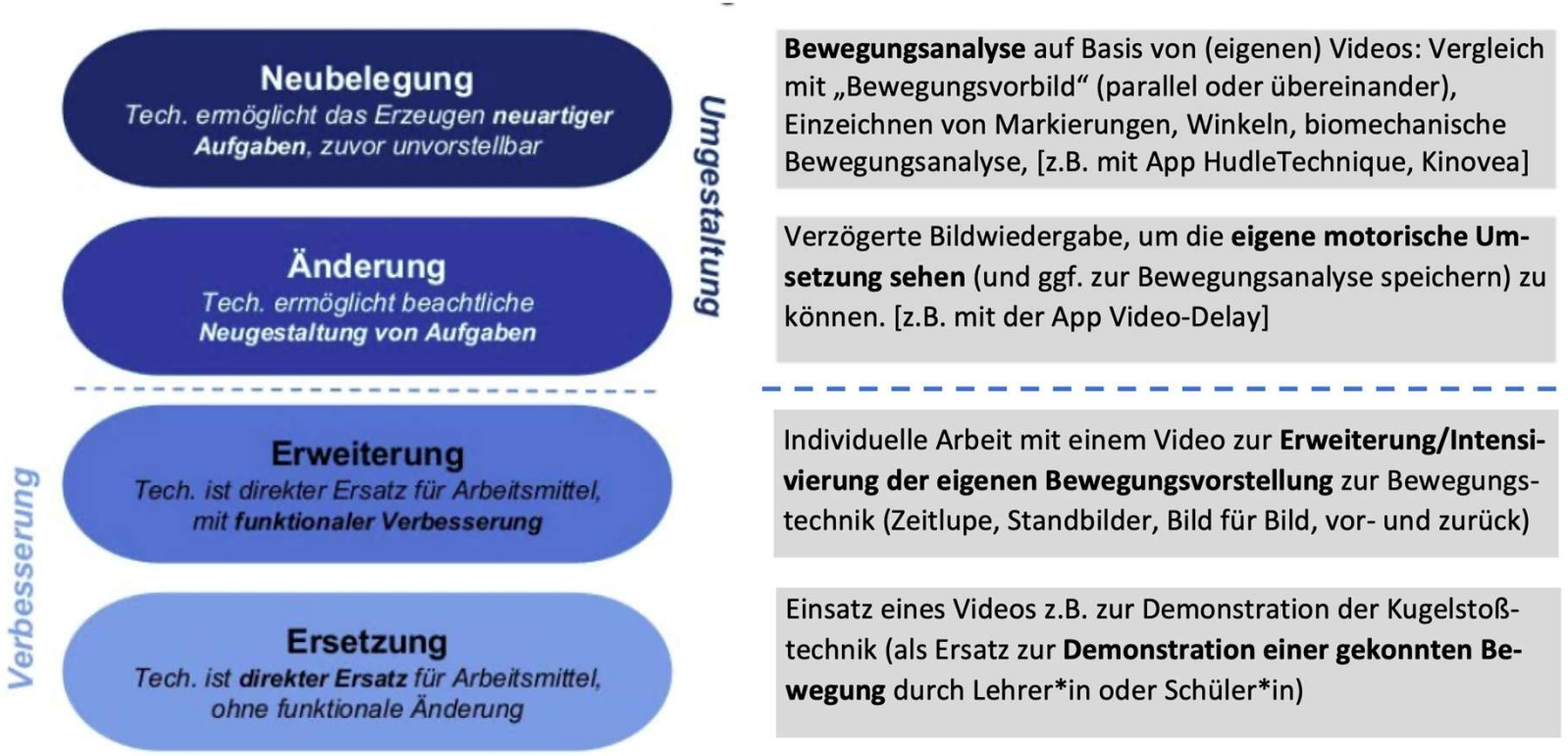
SAMR Modell

nach Puenteduva

Quelle: QUA-LiS



SAMR Modell – exemplarische Einordnung digitaler Tools im Sportunterricht



Mehrwerte schaffen – In der Theorie:

SAMR Modell – exemplarische Einordnung digitaler Tools im Sportunterricht

Quelle: QUA-LiS

Mehrwerte schaffen – Eure Praxis:

Arbeitsauftrag:

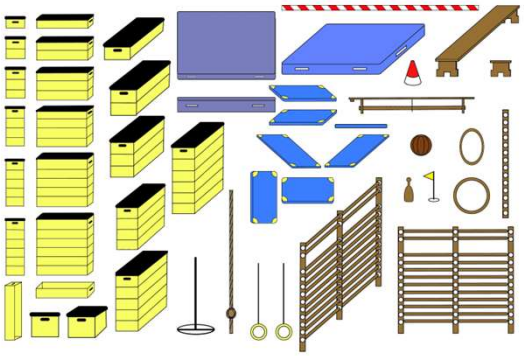
Denke an ein aktuelles oder kommendes UV innerhalb Deines Unterrichtsalltags oder Deine Moderationstätigkeit im Fach Sport.

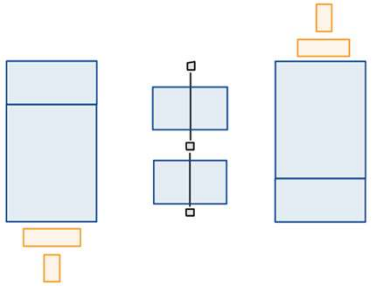
Stelle mögliche Anknüpfungspunkte mit Blick auf den heutigen Workshop vor, die Du gerne umsetzen möchtest:

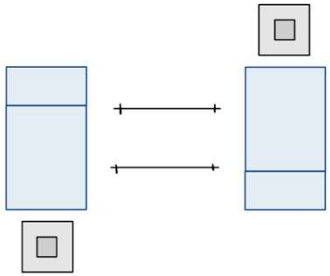
- Worin siehst Du den **konkreten Mehrwert?**
- Worin siehst Du **mögliche Probleme und Risiken?**

Input & Austausch – Weitere Helferlein

Diverse Hallenplaner zur Unterrichtsvorbereitung und –durchführung
(oder „einfach“ Goodnotes)





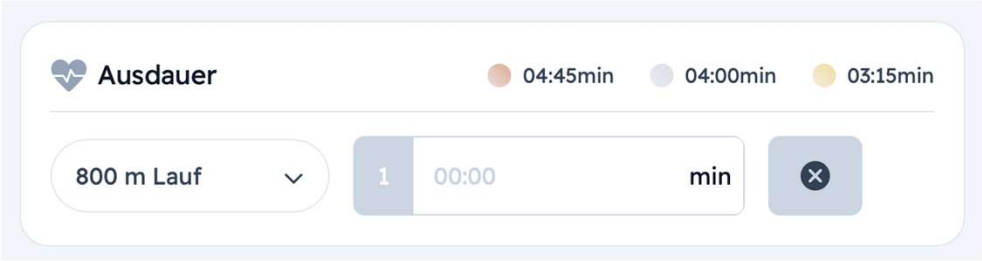


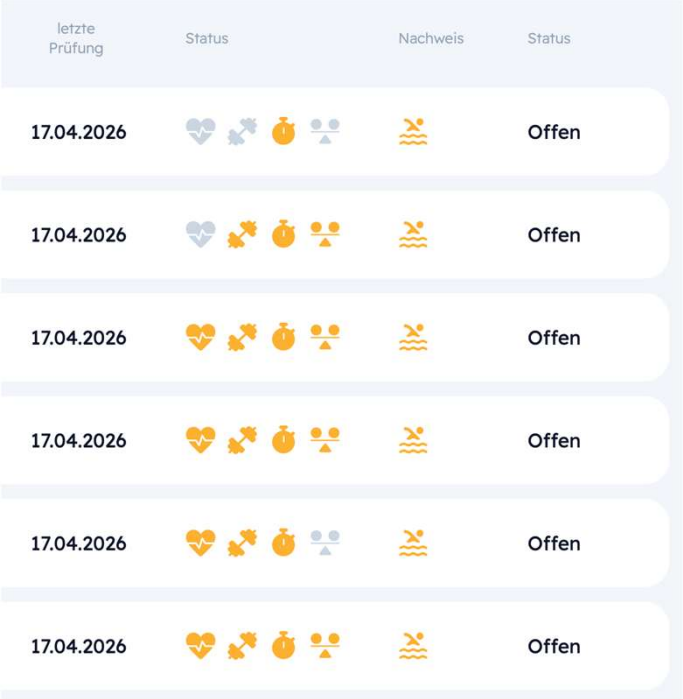
Input & Austausch – Weitere Helferlein

DEUTSCHES SPORTABZEICHEN

Link: https://sportabzeichen-digital.de/

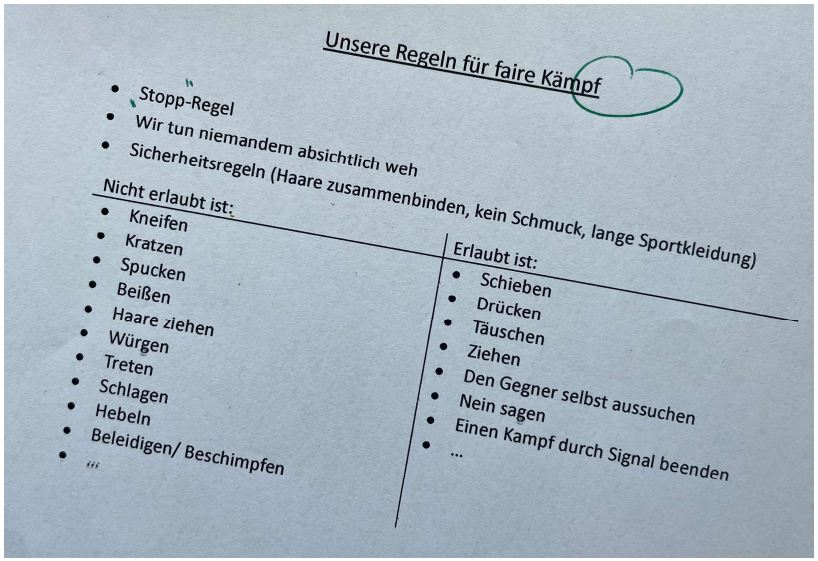
(es wird eine Prüfberechtigung benötigt!)





Input & Austausch – Weitere Helferlein

KI (hier ChatGPT) zur Erstellung von Unterrichtsmaterial



Unsere Regeln für faire Kämpf

- Stopp-Regel
- Wir tun niemandem absichtlich weh
- Sicherheitsregeln (Haare zusammenbinden, kein Schmuck, lange Sportkleidung)

Nicht erlaubt ist:	Erlaubt ist:
• Kneifen	• Schieben
• Kratzen	• Drücken
• Spucken	• Täuschen
• Beißen	• Ziehen
• Haare ziehen	• Den Gegner selbst aussuchen
• Würgen	• Nein sagen
• Treten	• Einen Kampf durch Signal beenden
• Schlagen	• ...
• Hebeln	
• Beleidigen/ Beschimpfen	
• ...	

Input & Austausch
Leistungsüberprüfungen und deren Bewertung

...

Input & Austausch – Weitere Helferlein

🆓 = kostenlose Nutzung 💰 = kostenpflichtig 📑 = Account notwendig ⚡ = Werbung

- 🆓 📑 Biparcours (Erstellung von Rallys)
- 🆓 📑 Taskcards (Vgl. Padlet)
- 🆓 📑 Kahoot
- 🆓 Schulsport App BW (viele gute Videos aus den großen Sportarten)
- 🆓 Shuttle Time (“nur” Badminton-Videos)
- 🆓 Taktikboards für Fußball, Handball, …
- 🆓 ⚡ IntervalTimer
- 🆓 ⚡ / 💰 📑 Spotify, Apple Music (Motivation, Organisationshilfe, …)
- 🆓 💰 Video Delay, DelayCam (Bewegungsverzögerung)
- 💰 📑 Hudl/Onform (Bewegungsanalysen)
- 💰 📑 Team Shake (Gruppeneinteilungen)

Ministerium für
Schule und Bildung
des Landes Nordrhein-Westfalen

Vielen Dank für die engagierte Mitarbeit und viel Spaß bei der Umsetzung der neuen Erkenntnisse!

Sprecht mich bei Fragen gerne an.

Dirk Oertker, dirk.oertker@lfb.nrw.de

Literatur & Links

- Bohr, F., Grigoroiu , V. & Woznik, T. (2021) Mit digitalen Medien zu Le Parkour. Erschienen in: Sportunterricht 09/2021. Schorndorf
- Bohr, F. & Kaczmarek, C. (2021) Apps zum Bewegungslernen. Erschienen in: Sportunterricht 09/2021. Schorndorf
- Kernlehrplan Sport für die Sekundarstufe I Gymnasium in Nordrhein-Westfalen. Online abrufbar. Letzter Zugriff: 06.05.2026: https://www.schulentwicklung.nrw.de/lehrplaene/lehrplan/210/g9_sp_klp_3426_2019_06_23.pdf
- Medienkompetenzrahmen NRW. Online abrufbar. Letzter Zugriff: 06.05.2026: https://medienkompetenzrahmen.nrw
- QUA-LIS NRW. Fachportal Sport → Unterrichtsentwicklung → Digitalität im Sport. Online abrufbar. Letzter Zugriff: 06.05.2026: https://www.schulentwicklung.nrw.de/cms/fachportal-sport/unterrichtsentwicklung/digitalitaet/index.html