

Fußballspielen in der Grundschule: Synergien von TGfU und digital-gestützten Lehr-/ Lernprozessen

Henrike Diekhoff¹, Steffen Greve¹ & Jessica Süßenbach

¹Leuphana Universität Lüneburg

Schlüsselwörter: Sportspielvermittlung, TGfU, Digitale Medien, Grounded Theory

Einleitung

In der beschriebenen Untersuchung wurde ein digital-gestützter Sportspielvermittlungsprozess in der Grundschule untersucht. Grundlage war der international etablierte Vermittlungsansatz des TGfU (Bunker & Thorpe, 1982). Die Untersuchung erfolgte im Hinblick auf die Forschungsfrage, wie Schüler*innen den Einsatz digitaler Medien im Sportspielunterricht wahrnehmen und interpretieren. Hierbei wurden Bewegungsbildung, Allgemeinbildung und Medienbildung miteinander verschränkt und als gleichberechtigt interpretiert.

Methode

In zwei Zyklen der Datenerhebung wurde in sechs 4. Klassen über den Zeitraum von sechs Schulstunden eine Unterrichtseinheit zum Fußball nach der Vermittlungsmethode des TGfU durchgeführt. Während der Einheit wurden die Schüler*innen in Small-Sided-Games (3 vs. 3) mit dem Zielspiel konfrontiert, nahmen sich gegenseitig mit einer App auf und taggten Spielsituationen nach vorher festgelegten Kriterien. Die Sequenzen (ca. 8 Sekunden) wurden in den anschließenden Reflexionsphasen gemeinsam besprochen und auf dieser Grundlage initiierte die Lehrkraft für die Schüler*innen angemessene Übungen. Im Anschluss an die Einheit wurden 104 leitfadengestützte Interviews mit Schüler*innen geführt. Datenerhebung und -analyse erfolgen anhand der Grounded-Theory-Methodologie (Strauss & Corbin, 1996). Die Daten wurden und werden offen und axial codiert und es wird ein finales Kategoriensystem entwickelt.

Diskussion

Die Daten zeigen sehr ambivalente Sichtweisen auf die Nutzung der App (Greve et al., 2022). Das digitale Medium wird als Hilfsmittel im Lernprozess gedeutet und ist deutlich unwichtiger, als das Spielen selbst. Die Kinder berichten von vielen Versuchen, die in den Reflexionsphasen gemeinsam besprochenen taktische Ideen im nachfolgenden Spiel umzusetzen. Interessant ist auch die Zweckentfremdung der Filmmöglichkeit: Die Schüler*innen nutzten diese Option oftmals als Videobeweis, um strittige Situationen schnell zu klären. Die Ergebnisse zeigen somit eine überaus pragmatische Handhabung des digitalen Hilfsmittels durch die Schüler*innen, was im Vortrag mit Blick auf die Entwicklung weiterer Unterrichtsvorhaben diskutiert wird.

Literatur

- Bunker, D. & Thorpe, R. (1982). A model for the teaching of games in secondary schools. *Bulletin of Physical Education*, 18(1), 5-8.
- Greve, S., Diekhoff, H. & Süßenbach, J. (2022). Learning Soccer in Elementary School: Using Teaching Games for Understanding and Digital Media. *Frontiers in Education*.
<https://doi.org/10.3389/educ.2022.862798>
- Strauss, A. & Corbin, M. (1996). *Grounded Theory: Grundlagen qualitativer Sozialforschung*. Weinheim: Beltz.