

Veranstaltungs-Titel (DE)	Digitale Kompetenzen für die Vermittlung im Sport					
Module title (EN)	Digital competencies to impart knowledge in sport					
Veranstaltungs-Nummer	477918-HS	Programm		Master	Credits	3
Profilbildend	Nein	SSR	FDS	Health Promotion	Sport Management	Teaching & Learning
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Voraussetzungen	Major: Problemorientierte Sportwissenschaft und Forschungsmethoden bestanden Minor: Problemorientierte Sportwissenschaft für Master-Minor-Studierende bestanden					
Erste Durchführung	2022			Letzte Kontrolle	März 2022	
Veranstaltungsleitung	PD Dr. André Klostermann					
Unterrichtende	PD Dr. André Klostermann					
Sprachen	Deutsch (Texte mitunter in Englisch)					
Einführung	Die Digitalisierung der Lehre ermöglicht eine zunehmende Flexibilisierung der (grundlegenden) Aus- und Weiterbildung. Sogenannte hybride Lehrmodelle erlauben den Lehrenden, die Vermittlung von Wissensinhalten in asynchrone Lernphasen auszulagern, sodass synchronen Präsenzphasen für die Vertiefung und/oder Anwendung des Gelernten genutzt werden können. Allerdings erfordern diese Lehr-/Lernmodelle eine hohe Kompetenz im selbstgesteuerten Lernen seitens der Lernenden, sodass, insbesondere bei der Konzeption von asynchronen Lernphasen, grundlegende mediendidaktische Aspekte berücksichtigt werden müssen, um die Lernenden bestmöglich zu unterstützen (sog. Scaffolding). In diesem Modul lernen die Studierenden, die Vermittlung sportwissenschaftlicher Inhalte unter Beachtung aktueller lernpsychologischer Grundlagen zu konzipieren, und dabei neueste digitale Lehrmittel zur Anwendung kommen zu lassen.					
Lernergebnisse	Die Studierenden können <ul style="list-style-type: none"> • mediendidaktische Grundlagen sowie theoretische Grundlagen des selbstgesteuerten Lernens wiedergeben und in der Konzeption und der Umsetzung einer digitalen Lehreinheit zur Anwendung kommen lassen; • eine digitale Lerneinheit in eine Open Educational Plattform implementieren. 					
Learning outcomes	The students can <ul style="list-style-type: none"> • recall the basics of media didactics as well as self-regulated learning and apply them in the conception of digital teaching units • implement a digital learning unit in an open educational learning platform. 					
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Theoretische Grundlagen zur Mediendidaktik und zum selbstgesteuerten Lernen • Aufbau und Funktionsweise einer Open Educational Plattform (Graasp.org) • Planung, Realisation und Implementation von Lehrvideos im Sport • Konzeption und Implementation einer asynchroner Lerneinheit im Sport 					
Arbeitsformen	<ul style="list-style-type: none"> • Seminar im "blended-learning" Format mit asynchronen Phasen zur Aufarbeitung der theoretischen Grundlagen und der gecoachten Umsetzung in eigene Lehr-/Lernprojekte • Kollaborative Problembearbeitung • Planung, Produktion und Bearbeitung von Videos für die Lehre im Sport • Erstellung einer evidenzbasierten digitalen Lehrsequenz in einer Open Educational Plattform 					
Bewertung	<ul style="list-style-type: none"> • Digitales Lernjournal (fail/pass) • Präsentation und Durchführung des Konzepts (fail/pass) 					
Unterlagen	Lehrmaterialien auf ILIAS					
Literatur	TBA					