

DoppelfOERderung: Lernen durch Lehren an und mit Geräten

Angaben zu den antragstellenden Lehrpersonen

Prof. Dr. Albert Gollhofer ag@sport.uni-freiburg.de, -4510

Dr. Flavio Bessi, fb@sport.uni-freiburg.de, -4525

Institut für Sport und Sportwissenschaft

Zusammenfassung

Das Projekt hat zum Ziel, Gamification in der Sportdidaktik exemplarisch an einer der Kernsportarten zu erproben und adäquate digitale Medien dafür zu erstellen. Studierende der zwei Studiengängen Poly-BA und Edu-Master werden studiengangübergreifend gamifizierte Lerninhalte erzeugen, die als OER-Materialien eingesetzt werden können. Durch die Auseinandersetzung mit der spielerischen Vermittlung digitaler Lerninhalte erwerben die Studierenden zusätzlich notwendige Kompetenzen in den Bereichen Digitalisierung und Motivationssteuerung.

Hintergrund

Die Verwendung spielerischer Elemente in der digitalen Wissensvermittlung steckt trotz bekannter Vorzüge noch immer in den Kinderschuhen. Der methodische Einsatz von Spielen im Sportunterricht findet permanent statt und ist bei Sportlehrer*innen ein adäquates Mittel, um Schüler*innen zu motivieren. Aber auch beim Studium und der Leistungskontrolle kann der Einsatz spielerischer Elemente und Setups die Motivation der Studierenden fördern.

Das Schlagwort „Gamification“ ist den meisten Didaktiker*innen und Pädagog*innen zwar ein Begriff, doch die praktische Umsetzung scheitert aus vielfältigen Gründen (u.a. Ansätze zur technischen Umsetzung, erhöhter konzeptioneller Planungsaufwand, mangelnde Erfahrung). In der nahen Zukunft wird der Einsatz digitaler Methoden in der Sportdidaktik nicht mehr wegzudenken sein. Ein verändertes, multimedial-geprägtes Lernverhalten und die Verdrängung des Lernmediums Buch fordern von der Hochschullehre bereits jetzt die Bereitstellung effizienter digitaler Lehrangebote. Die kommenden Generationen von Hochschullehrer*innen und Pädagog*innen werden zwar Spezialisten in der Bedienung digitaler Endgeräte sein, doch verbindet sich diese Fähigkeit nicht zwangsläufig mit der Kompetenz, motivierende Lernangebote erzeugen zu können. Bereits im Studium ist daher die Auseinandersetzung mit der Erzeugung digitaler Lerninhalte und -strategien notwendig. Gamification verbindet dabei in idealer Weise inhaltliche (Motivationssteuerung, Interaktionsmodelle) und technische/strukturelle (Plattformen, Informationsbereitstellung) Themen und stellt damit einen besonders geeigneten Lerngegenstand dar.

Dieses Projekt wird die Herausforderung annehmen, die aktive und - zwar geleitete, aber dennoch – selbstgesteuerte Mitarbeit von Studierenden aus zwei Studiengängen (Poly-BA und Edu-Master) zur Verbesserung der eigenen Ausbildung zu koordinieren. Studierende des noch zu konzipierenden Edu-Master-Seminars „Unterricht in der gymnasialen Oberstufe“ und der Kurse „Gerätturten“ werden studiengangübergreifend gemeinsam zum Projektziel beitragen. Die Verzahnung zwischen dem sportfachlichen, dem sportwissenschaftlichen und dem (medien)didaktischen Wissen wird greifbar gemacht.

Das Projekt adressiert die Gesamtstrategie zur Förderung der Digitalisierung in der Hochschullehre vom Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst des Landes Baden-Württemberg, das die Digitalisierung als

einen zentralen Arbeitsschwerpunkt definiert hat (2015). Es wird dazu beitragen, sowohl das baden-württembergische BW-OER-Repository* (<https://www.oerbw.de/>) mit entsprechenden Bildungsmaterialien auszustatten als auch die Ausbildung zukünftiger Lehrender digitaler zu gestalten, indem sie bereits bei der akademischen Ausbildung mit digitalen Bildungstechnologien und mediendidaktischen Überlegungen konfrontiert werden.

Der Titel und seine Wortspiele

Der Titel des Projekts versucht alles zu kombinieren, was dieses Vorhaben anstrebt. Der Reihe nach enthält der Titel folgende Aspekte:



Abb. 1: Der Titel visuell(er) erklärt

Einige der BA-Studierenden, die sich für eine Verlängerung der Ausbildung in der Kernsportart Gerätturnen durch den Vertiefungskurs entschieden haben, träumen davon, den „Doppel“[†] lernen zu können (was manche zumindest mit Hilfsmitteln und gekonnter Hilfeleistung tatsächlich realisieren können). Der Doppelsalto kann als die Schwelle zwischen dem Breiten- und dem Leistungssport angesehen werden. Jemand, der einen

* OER-Repositories der baden-württembergischen Hochschulen (Universitäten Tübingen, Stuttgart und Freiburg und die Hochschule Reutlingen), das im Jahre 2017 mit dem Ziel gestartet wurde, dass möglichst viele Lehrende an Hochschulen und Universitäten in Baden-Württemberg ihre Lehrmaterialien auf der zentralen OER-Plattform veröffentlichen, damit die Unterrichtsvorbereitung erleichtert und die Qualität der Lehre insgesamt zunimmt (Ebrecht & Schreiber, 2017).

[†] Das in der Alltagssprache verwendete Wort „Doppel“ steht für den Doppelsalto, d.h., eine Rotation mit 720° um die Breitenachse des Körpers.

Doppelsalto erfahren hat, weiß, dass er einen persönlichen, sporttechnischen Meilenstein erreicht hat. Das Wort Doppel ist ein Hinweis auf die gewählte Sportart Gerätturnen, die in diesem Projekt maßgeblich ist.

Das Wort „Doppelförderung“ steht für den angestrebten Kompetenzerwerb in zweierlei Hinsicht seitens der teilnehmenden Studierenden: Erstens, die Fachkompetenz um die Bewegungswissenschaften und die Kernsportart Gerätturnen und zweitens die inhaltsübergreifende Medienkompetenz, die immer wichtiger auch für Lehrende wird. Ferner soll das Wort „Doppelförderung“ signalisieren, dass das Projekt einen Mehrwert sowohl für die Teammitglieder selbst, d.h. die Studierenden, die das Projekt mitgestalten werden, als auch für die nachfolgenden Generationen von Studierenden und Lehrenden hat.

Die Idee basiert auf dem bekannten Konzept von Jean-Pol Martin „Lernen durch Lehren“, LdL, (Berger, Grzega & Spannagel, 2015), wonach Lernende anderen Lerninhalte vermitteln und somit eine vertiefende Auseinandersetzung mit dem zu lernenden Inhalt stattfindet (Zinn, 2009; Reichardt, 2010). Die Begründung für dieses Phänomen liegt u.a. in der Kontrollkompetenz und in der Problemlösekompetenz, die durch die Übernahme von Lehrfunktionen im Unterricht gefördert wird (Martin, 2000). Im Rahmen dieses Projekts werden die Studierenden bereits in der Ausbildung die Rolle des Lehrenden einnehmen und dabei durch eine didaktische Perspektive multimediale Lernmaterialien für jüngere Semester, für Referendar*innen und für Sportlehrer*innen erstellen. Diese zusätzliche kreative Leistung wird zudem die Lernmotivation einerseits steigern, und andererseits kognitive Vorteile für das Lernen bedingen, wie andere Autoren bereits bewiesen haben (Glogger-Frey et al., 2015).

Diese Absicht wird im Titel durch „an und mit Geräten“ untermauert. Die Studierenden werden nicht nur an (Turn)Geräten planen, methodische Schritte ausprobieren und als Models vorturnen, sondern auch unterschiedliche multimediale Geräte wie Kameras, Fotoapparate, Tablets, Mikrophone, Recorder, Teleprompter u.v.m. verwenden. Die unterschiedlichen Rollen hängen vom Studiengang ab.

Das Wortspiel DoppelfOERderung zeigt schließlich, dass die so entstandenen Medien unter einer geeigneten Creative Commons (CC) Lizenz im baden-württembergischen OER-Repository bereitgestellt werden.

Ausgangslage

Sport ist prädestiniert, um fachliche Inhalte multimedial aufzuarbeiten und zu präsentieren. Das Pflichtfach Gerätturnen hat bereits sehr früh mit dem Ausbau von E-Learning-Angeboten begonnen. Somit werden begleitende elektronische Materialien (*blended learning*) an unserem Institut seit Jahren eingesetzt.

Die Notwendigkeit des vorliegenden Projektes ergibt sich aus vier entscheidenden Gründen:

- 1. Reduzierung der Kontaktstunden durch Umstellung der Studienordnung:** Bisher waren sechs Semesterwochenstunden (SWS) für die Kernsportart Gerätturnen in der Grundausbildung der diversen Prüfungsordnungen verankert. Dazu kamen noch vier SWS für die Vertiefungskurse. In der neuen Studienordnung zum Poly-Bachelor wurden die verpflichtenden SWS von 6 auf 4 Stunden im Grundstudium und von 4 auf 2 in der Vertiefung reduziert. In diesem Zusammenhang ist es von eminenter Bedeutung, ergänzende Lehrformen zu entwickeln, wie die Erfolge des Projektes Gymtotal (Jost, 2013) vor einigen Jahren gezeigt haben. Dieses Tool ist von der gerätturnspezifischen Ausbildung nicht mehr wegzudenken und ergänzt in sinnvoller Weise den unverzichtbaren Präsenzunterricht, indem nicht nur alle methodischen Übungen, die im Unterricht vorgestellt werden, sondern auch weitere turnbezogene Workshops und Vorträge online abzurufen sind. Der Ansatz der „Gamification“ kann zusätzlich dazu beitragen, die zur Verfügung stehende Zeit effizienter zu nutzen: Motivation wird erhöht, Lernen wird als Herausforderung angesehen.
- 2. Spielraum durch neue, noch zu konzipierende Lehrveranstaltung für den Edu-Master:** Im SoSe 2020 wird zum ersten Mal das Seminar „Unterricht in der gymnasialen Oberstufe“ angeboten. Dieses soll sich verstärkt mit den Bedürfnissen und der berufsfeldrelevanten Kompetenzen der Lehrenden auseinandersetzen. Das Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst Baden-Württembergs fordert seit geraumer Zeit mit erhöhtem Nachdruck dazu auf, die Digitalisierung der Lehre an den Universitäten voranzutreiben. Die Kultusministerkonferenz mit dem *SolidarPakt Schule* sieht ebenso die Notwendigkeit, dass nicht nur Schüler eine digitale Bildung erfahren, sondern auch die Lehrenden bereits in der Ausbildung eine mediendidaktische Kompetenz erfahren, um später digitale Medien sinnvoll und lernförderlich einzusetzen (Brinkmann, 2018).

3. **Große Durchfallquoten bei Theorie-Klausuren.** Schätzungsweise 70% aller Studierenden fallen durch die Erstklausur in den Bewegungswissenschaften durch. Das Projekt soll sie dazu anregen, zunächst anhand der gewählten Sportart des Antragstellers, Brücken zwischen der Theorie und der Praxis zu schlagen und die theoretisch zu lernenden Inhalte zu „begreifen“. Kaum eine andere Sportart lässt eine so deutliche Veranschaulichung biomechanischer und trainingswissenschaftlicher Zusammenhänge zu.
4. **Allgegenwärtige „Digitalisierungsoffensive“:** In unterschiedlichen Lehrveranstaltungen können wir feststellen, dass es die Dozierenden zwar mit *digital natives* zu tun haben, aber nicht unbedingt mit *digital natives* (Röwert, 2016). Der allgegenwärtige Konsum digitaler Medien geht nicht mit einer für die spätere Arbeitswelt ausreichenden Digitalkompetenz einher. In dem Zusammenhang soll das Projekt zum einen wichtige Einblicke in die heutigen Möglichkeiten der digitalen Aufbereitung von Materialien zur Unterstützung von Lehr- und Lernprozessen gewähren und andererseits durch die Dynamik der gestellten Aufgabe die Motivation fördern, sich längerfristig mehr mit dem Thema Digitalisierung und lebenslanges Lernen zu beschäftigen.

Lehr-Lern-Ziele

In den unterschiedlichen sportwissenschaftlichen Studiengängen steht der Dreisprung aus der vertiefenden inhaltlichen Auseinandersetzung mit verschiedenen Fachinhalten (u.a. aus der Biomechanik, der Trainingswissenschaft, der Pädagogik, der Psychologie), der Verzahnung dieser Inhalte mit der sportlichen Praxis sowie der Vermittlung theoretischen Wissens und praktischer Fähigkeiten im Vordergrund. Das hier vorgeschlagene Projekt ermöglicht es, eine innovative Verwerfung und Verdrehung der Rollen der „Lehrperson“ und der „Lernenden“ im Rahmen der Inhalts- und Lehrkonzeptentwicklung zu erproben und gleichzeitig eine weitgehend selbstgesteuerte medien- und fachdidaktischer Anreicherung mit Elementen aus dem Bereich der Gamification zu erproben, um die Effizienz der Ausbildung zu steigern. Darüber hinaus erlaubt uns der gewählte Ansatz, Studierende mit der immer wichtiger werdenden medialen Kompetenz auszustatten, die seit Jahren gesellschaftlich gefordert wird (Ganz & Reinmann, 2007, Bachinger et al., 2012, Baumgartner, Brandhofer, Ebner, Gradinger & Korte, 2015). Dies ist schon heute für die Arbeitswelt von fundamentaler Bedeutung (Hammermann & Stettes, 2016, Buch, Dengler & Matthes, 2016). Lebenslanges Lernen wird durch digitale Lernangebote flexibel und leichter zugänglich. Besonders angehende Lehrer*innen sollten sich mit den konzeptionellen Hintergründen auseinandersetzen und Gamification als Möglichkeit der Effizienzsteigerung und Motivationsmittel kennenlernen.

Die Studierenden werden neben ihrer praktischen und theoretischen Ausbildung digitale Lerninhalte konzipieren und umsetzen, die später dem OERBW-Repository zur Verfügung gestellt werden.

- Als Erzeuger von spielunterstützten Lerninhalten müssen sich die Studierenden äußerst intensiv mit den Fachinhalten auseinandersetzen (Vertiefungswissen)
- Auseinandersetzung mit der Beschaffenheit und den Funktionsweisen effektiver digitaler Lernmedien
- Darüber hinaus findet eine Auseinandersetzung mit der Präsentation und Elaboration digitaler Inhalte statt (Förderung der Medienkompetenz dritter Ordnung: Nutzer → Produzent → Verknüpfper / Instructional Designer)
- Zeitgemäße OER Lerninhalte werden geschaffen.

Inhaltliche Ausgestaltung und konzeptionelle Umsetzung

Studierende der Studiengänge Poly-BA und Edu-Master bilden Teams, die hauptamtlich betreut und koordiniert werden. Unter Leitung und Koordination vom Seminarleiter müssen sie sich selbst organisieren und die Entwicklung der Teamleistung in ILIAS in Form eines Blogs oder Wikis dokumentieren.

Die Poly-BA-Studierenden, welche das Vertiefungsfach belegen, beschäftigen sich mit den notwendigen fachlichen Anforderungen der Sportart und setzen sich mit den bereits vorhandenen Materialien auseinander, die sie während der Ausbildung erhalten.

Die Edu-Master-Studierenden des Seminars „Unterricht in der gymnasialen Oberstufe“ setzen sich mit den inhaltlichen Vorgaben des Bildungsplans und mit den angedachten oder bereits eingeleiteten Entwicklungen wie Oberstufe 21 auseinander. Sie diskutieren kritisch unter fachdidaktischen Aspekten Unterrichtskonzepte und erstellen Materialien mit neuen Medien, die später auch an den Poly-BA-Studierenden erprobt werden. Dabei entstehen unterstützende digitale Medien, die geeignete Aspekte der *Gamification* in die didaktischen Konzepte einfließen lassen. Mediendidaktisch werden die Studierenden vom Seminarleiter und von einem externen Spezialisten der Branche qualifiziert.

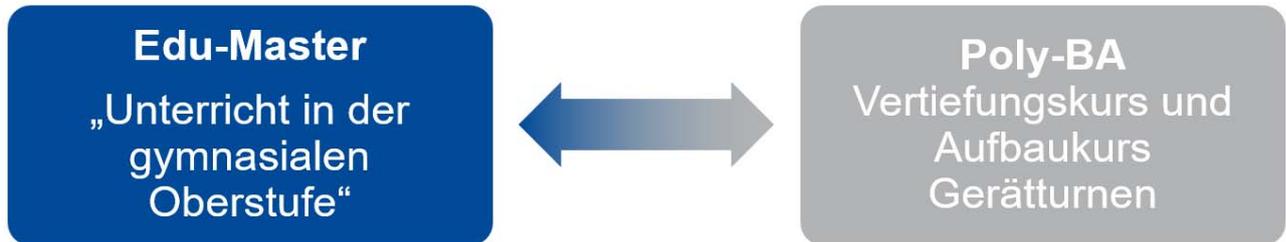


Abb. 2: Zusammenarbeit über zwei Studiengänge

Alle „Teams“ tragen studiengangübergreifend zum gemeinsamen Ziel bei, indem sie die spezifischen Kenntnisse der besuchten Lehrveranstaltungen kreativ einsetzen. Dabei können die Studierenden je nach vorhandenen Begabungen und/oder Befähigungen sowie persönlichen Interessen unterschiedliche Rollen und Funktionen einnehmen.

Bei den Studierenden des Edu-Masters wird folgendes Stufen-Modell des Kompetenzerwerbs angewendet:

1. Analyse der theoretischen Anforderungen und Lernziele
2. Gamification als unterstützende didaktische Methode kennenlernen: spieltypische Elemente (Punkte, Fortschritte, Belohnungen etc.) in spielfremde Kontexte einbringen
3. Auswahl des zu füllenden Lerngerüsts: Lernquiz, Lernkartensystem, Online-Kurs (Tutorials)
4. Instructional Design
5. Umsetzungsphase der digitalen Inhalte
6. Testphase / Beobachtung
7. Evaluation / Weiterentwicklung/Bereitstellung

Innovationscharakter

Dieses Projekt beinhaltet ein innovatives Lehr-/Lernkonzept, indem es Studierende aus zwei unterschiedlichen Studiengängen und Erfahrungshorizonten zu einem gemeinsamen Ergebnis zusammenführt. Darüber hinaus erlaubt die angedachte Organisation einen Perspektivwechsel, bei dem die Studierenden die Rolle des Lehrenden einnehmen müssen. Zu guter Letzt wird das Projekt dazu beitragen, die immer wichtiger werdende Medienkompetenz zukünftiger Lehrer*innen bereits in der Ausbildung zu verbessern.

Übertragbarkeit und Nachhaltigkeit

Bei erfolgreicher Durchführung dieses Projekts wird das Konzept mit den neuen Generationen fortgesetzt, um eine nachhaltige Wirkung dieses Anschubimpulses zu ermöglichen. Das Konzept kann anhand der dokumentierten Prozesse nach der Phase der IDA-Förderung auch auf andere sportfachliche und sportwissenschaftliche Disziplinen (und theoretisch sogar auf andere Fächer) übertragen werden. Die Fortführung des Pilotprojekts und die Einbindung an das Institut können durch bestehendes Personal mit Unterstützung von Studierenden des MSc erfolgen, welche jedes Jahr das Seminar „Projektförderung und Projektmanagement“ belegen und dabei ein reales Projekt entwickeln und begleiten müssen.

Literaturverzeichnis

- Bachinger, A., Brandhofer, G., Gabriel, S., Nosko, C., Schedler, M., Traxler, P. & Wegscheider, Walter, Wohlfahrt, David. (2012). *Weißbuch zum Kompetenzaufbau von Pädagoginnen und Pädagogen für den Umgang mit digitalen Medien und Technologien*.
- Baumgartner, P., Brandhofer, G., Ebner, M., Gradinger, P. & Korte, M. (2015). *Medienkompetenz fördern – Lehren und Lernen im digitalen Zeitalter*.
- Berger, L., Grzega, J. & Spannagel, C. (2015). *Lernen durch Lehren im Fokus. Berichte von LdL-Einsteigern und LdL-Experten*. Berlin: epubli.
- Brinkmann, B. (2018). *Digitale Medien im Lehramtstudium: Medienkompetenz angehender Lehrkräfte darf nicht dem Zufall überlassen werden*. Zugriff am 19.02.19 unter <https://www.digitalisierung-bildung.de/2018/06/21/digitale-medien-im-lehramtsstudium-medienkompetenz-angehender-lehrkraefte-darf-nicht-dem-zufall-ueberlassen-werden/>.
- Buch, T., Dengler, K. & Matthes, B. (2016). Relevanz der Digitalisierung für die Bundesländer: Saarland, Thüringen und Baden-Württemberg haben den größten Anpassungsbedarf. *IAB-Kurzberichte*. Zugriff am 06.12.17 unter <https://www.econstor.eu/handle/10419/158490>.
- Ebrecht, K. & Schreiber, A. (2017, 04. Dezember). *Warum Hochschulen offene Lehrmaterialien brauchen. OER - Open Educational Resources*. unter <https://oerbw.uni-tuebingen.de/edu-sharing/components/render/907ca040-2d0c-4a89-a122-177d02df7685>.
- Ganz, A. & Reinmann, G. (2007). Blended Learning in der Lehrerfortbildung - Evaluation einer Fortbildungsinitiative zum Einsatz digitaler Medien im Fachunterricht. *Unterrichtswissenschaft* (35), 169,-191.
- Glogger-Frey, I., Kappich, J., Schwonke, R., Holzäpfel, L., Nückles, M. & Renkl, A. (2015). Inventing motivates and prepares student teachers for computer-based learning. *Journal of Computer-Assisted Learning* (31), 546–561.
- Hammermann, A. & Stettes, O. (2016). *Qualifikationsbedarf und Qualifizierung: Anforderungen im Zeichen der Digitalisierung*. Köln: Instotit der deutschen Wirtschaft.
- Jost, M. (2013). Körperbeherrschung total. *uni'lernen*, 36–37.
- Martin, J.-P. (2000). *"Lernen durch Lehren" - eine Unterrichtsmethode zur Vorbereitung auf die Arbeitswelt*. Zugriff am 17.04.19 unter https://www.academia.edu/37949918/_Lernen_durch_Lehren_-eine_Unterrichtsmethode_zur_Vorbereitung_auf_die_Arbeitswelt.
- Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst. (2015). *E-Learning. Strategische Handlungsfelder des Landes Baden-Württemberg zur Digitalisierung in der Hochschullehre*.
- Reichardt, S. (2010). *Lernen durch Lehren: Vor- und Nachteile einer schülerzentrierten Methode im Deutschunterricht der Jahrgangsstufe 11 am Beispiel einer Unterrichtssequenz zum Thema Lyrik*.
- Röwert, R. (2016). Digital native ist nicht gleich digital ready. Ein empirisch begründetes Petikum für die diversitätssensible Förderung von digitalen Kompetenzen in der Hochschullehre. *Synergie. Fachmagazin für Digitalisierung in der Lehre* (01), 24–27.
- Zinn, B. (2009). Ergebnisse einer Pilotuntersuchung zur Unterrichtsmethode „Lernen durch Lehren“. *Zeitschrift für Didaktik der Naturwissenschaften*, 15, 325–329.

Name: Dr. Albert Gollhofer
Birth: 24. März 1954

Academic Positions:

1988 – 1994	Research director (Research project of the Deutsche Forschungsgemeinschaft) Title: Coordination and training of reactive movements
1993 – 2000	Professor for Biomechanics at the University of Stuttgart
since 2000	Professor and Head of the Institute of Sport Science at the University of Freiburg
2012-2014	Vice-Dean Faculty of Economics and Behavioral Sciences
2014-2016	Dean Faculty of Economics and Behavioral Sciences
since 2016	ViceDean Faculty of Economics and Behavioral Sciences

Journals: Editorial Board:

Member of various international and national editorial boards

Supervision:

Supervisor > 30 PhD-Thesis-Programs; 12 “Habilitation”-Programs;
>600 PE-Students, >200 BA/MA students
External opponent in various international boards (PhD and
habilitations, applications (professorship))

Organisational work:

Deutsche Vereinigung für Sportwissenschaft:

Speaker: German Sports Biomechanics

Germany Society of Biomechanics:

2000-2001: President 1999 – 2003

European College of Sport Science:

1999 – 2003: Chair of the scientific Committee

2003 – 2004: General Secretary

2005 – 2006: President elect

2007 – 2009: President

2009 – 2011: Pastpresident

Publications:

See: Research gate Albert Gollhofer

Dr. Flavio Bessi
Im Gegenberg 7
D-79189 Bad Krozingen
0761 / 2034525



Lebenslauf

E-Mail fb@sport.uni-freiburg.de

Persönliche Angaben

Familienstand: verheiratet
Staatsangehörigkeit: deutsch und argentinisch
Geburtsdatum: 24.02.1967
Geburtsort: Buenos Aires, Argentinien

Berufliche Entwicklung (ausgewählte Meilensteine)

- Seit 2005
- Wissenschaftlicher Mitarbeiter in der Abteilung Sportmotorik
 - Mitglied der Arbeitsgruppe Theorie und Praxis der Sportarten
 - Fachleiter Gerätturnen (ab 2016)
 - Webmaster des IfSS (ab 2017)
 - Aktuell Mitglied in der Lehrwerkstatt beim Projekt "Kompetenzbasierte Lehrmodelle" (Qualitätsoffensive Lehrerbildung) und in der Zukunftswerkstatt "Ziele in Studium und Lehre"
- Institut für Sport und Sportwissenschaft der
Albert-Ludwigs-Universität Freiburg
- Seit 2008
- Ausbilder und Projektleiter unterschiedlicher Hilfsprojekte der Olympischen Solidarität im Ausland
- Deutscher Olympischer SportBund
- Seit 2002
- Mitglied des Technischen Komitees Gerätturnen und Vorsitzender des Ausschusses Aus- und Fortbildung des Deutschen Turner-Bundes
- Deutscher Turner-Bund
- 2010-2012
- Bundesnachwuchstrainer Gerätturnen Frauen
- Deutscher Turner-Bund
- Seit 2003
- Mitglied des Lehrteams für die Coach Academy sowie für das Programm der Olympischen Solidarität und Lehrteamleiter des spanisch-sprechenden Bereichs
- Internationaler Turnerbund und Internationales Olympisches Komitee
- 1999-2003
- Mitglied des Multiplikatorenteam für dezentrale Lehrerfortbildung
- 1991-2008
- Landestrainer für den Nachwuchs
 - Dozent in der Schulermentorenausbildung, Übungsleiterausbildung und Traineraus- und Fortbildung
 - Sportlicher Leiter für Südbaden (2003-2007)
- Landessportverband Baden-Württemberg und Badischer Turner-Bund

Ausgewählte Zusatzqualifikationen und Auszeichnungen

- 2014 E-Learning-Zertifikat
- 2012 Universitätslehrpreis
- 2010 Baden-Württemberg Zertifikat für Hochschuldidaktik
- 2008 Medienpreis

Studium

- 1998 • Erlangung der Doktorwürde in Sportwissenschaft
Albert-Ludwigs-Universität Freiburg
- 1990-1997 • Sportwissenschaft, Erziehungswissenschaft und Romanistik
Albert-Ludwigs-Universität Freiburg
- 1985-1988 • Soziologie
Universidad Nacional de Buenos Aires

Schulbildung

- 1980–1984 • Humanistisches Wirtschaftsgymnasium
- 1973–1979 • Grundschule

Sprachkenntnisse

Spanisch:	Muttersprache	C2*
Deutsch:	sehr gut in Wort und Schrift	C2*
Portugiesisch:	fließend	C1*
Englisch:	gut in Wort und Schrift	B2*
Italienisch:	fließend	B2*
Französisch:	gute Grundkenntnisse	B1*

* Selbsteinschätzung nach TELC: The European Language Certificates

EDV-Kenntnisse

Ausgezeichnete Kenntnisse über alle gängigen Office-Programme

- Word, Excel, Outlook, PowerPoint, Access

Fähigkeit zur Programmierung benutzerfreundlicher Anwendungen mit komplexen relationalen Datenbanken.

Gute Beherrschung spezieller Programme

- Adobe Master Collection (Photoshop, InDesign, Illustrator, Firework)
- MS Project und weitere PM-Software
- Poser
- u.v.m.

Selber erstellte bzw. betreute Homepages

- igf-studium.de – gymtotal.de – turnlehre.de – breisgauer-turgau.de - osp-freiburg.de

01. Juni 2019

Anlage 2 zum IDA-Antrag 2019/20

DoppelfoERderung: Lernen durch Lehren an und mit Geräten



Nr.	Vorgang	Vorgangsname	Dauer	Anfang	Ende	2019										
						D	M	F	D	S	M	S	D			
1			Konzeption im Vorfeld	33 Tage	Mit 01.05.19	Fre 14.06.19										
3			Offizieller Start des Projektes	0 Tage	Die 01.10.19	Die 01.10.19										
51			Phase 1: Analyse der theoretischen Anforderungen und Lernziele	129 Tage	Fre 25.10.19	Mit 22.04.20										
55			Vermittlung notwendiger mediendidaktischer Kenntnisse	20 Tage	Die 28.04.20	Mon 25.05.20										
56			Phase 2: Gamification als unterstützende didaktische Methode	2 Wochen	Die 28.04.20	Mon 11.05.20										
57			Phase 3: Lerngerüste	1 Woche	Die 12.05.20	Mon 18.05.20										
58			Phase 4: Instructional Design	1 Woche	Die 19.05.20	Mon 25.05.20										
52			Phase 5: Umsetzung	4 Wochen	Die 26.05.20	Mon 22.06.20										
53			Phase 6: Testphase / Beobachtung	4 Wochen	Die 23.06.20	Mon 20.07.20										
54			Phase 7. Evaluation / Weiterentwicklung / Bereitstellung	8 Wochen	Die 21.07.20	Mon 14.09.20										
59			Dokumentation, Veröffentlichungen, Kongressteilnahmen	14 Wochen	Die 15.09.20	Mon 21.12.20										
60			Projektende	0 Tage	Don 31.12.20	Don 31.12.20										

Project: IDA 2019/2020
Date: 25/05/19

Task		Inactive Summary		External Tasks	
Split		Manual Task		External Milestone	
Milestone		Duration-only		Deadline	
Summary		Manual Summary Rollup		Progress	
Project Summary		Manual Summary		Manual Progress	
Inactive Task		Start-only			
Inactive Milestone		Finish-only			

