Die nachfolgende Gegenüberstellung zweier Unterrichtsvorhaben zur Umsetzung der konkretisierten Kompetenzerwartung (BWK 2.3 Ende 6) „lernförderliche Spiele und Spielformen unter Berücksichtigung ausgewählter Zielsetzungen (u.a. Verbesserung der Konzentrationsfähigkeit) spielen“ des KLP G 9 am Gymnasium, ermöglicht einen bedarfsgerechten Zugriff auf die zur Verfügung stehenden Materialen der Unterrichtsvorhaben und kann mit Blick auf die Lerngruppe als Entscheidungshilfe für die Planung von Sportunterricht herangezogen werden.

|  |  |
| --- | --- |
| **UV: „Spielen und Lernen mit Köpfchen“ – Zentrale Merkmale exekutiver Funktionen durch das Spielen lernförderlicher Spiele kennenlernen und in ihrer Relevanz für sich selbst einschätzen** | **UV: „Spielen fürs Köpfchen“ – Vielfältige Spiel- und Übungsformen („Games for brains“) u.a. zur Förderung der Konzentrationsfähigkeit erproben** |
| **M0** Lehrerinfo   * Begriffsklärung * Allgemeine Relevanz * Exekutive Funktionen und Sport * Förderung der Exekutiven Funktionen * zentrale Merkmale (Dreieck) * Literaturverzeichnis |  |
| **M1** zentrale didaktisch-methodische Entscheidungen   * Legitimation * Einsatz * Transparenz * Reduktion * Reflektierte Praxis * Leistungsbewertung | **M1**   * Einführung (allg.) * Exekutive Funktionen durch Bewegung fördern * Lernen und Bewegung * Überlegungen zum Unterrichtsvorhaben * Literaturverzeichnis |
| **M2** UV - Karte   * 10 UE Klasse 5 * Inhaltlicher Schwerpunkt c * SK in c + d + e * Visualisierung (Fuchs + untersch. Farben) * Verortung des Materials | **M2** UV – Karte   * 5 UE Klasse 5 * Inhaltlicher Schwerpunkt c * SK in c |
| **M3** Planung des UV   * UE 1 (Doppelstunde) problemorientierter Einstieg * UE 2+3+4 Kontrastierende Erarbeitung der Merkmale; Einführung eines Reglers analog zum KAR * UE 5 Selbsteinschätzung | **M3** Reihenplanung   * UE 1 problemorientierter Einstieg * UE 2+3+4 Akzentuierung der verschiedenen Hauptkomponenten * UE 5 Wettbewerb und Selbsteinschätzung |
| **M4** Übersicht der ausgewählten Spiele nach Kategorien | **M4** exemplarischer Stundenverlaufsplan UE 1 |
| **M5** Zieltreppe (Transparenz für SuS) | **M5** exemplarischer Stundenverlaufsplan UE 2 |
| **M6** Erläuterungen zu den Spielen   * Anzahl der Spieler * Dauer * Material * Ablauf * Anteil der geforderten exekutiven Funktionen (Kreisdiagramm) | **M6** exemplarischer Stundenverlaufsplan UE 3 |
| **M7** Regler zu den einzelnen Funktionen (analog zum KAR 🡪 Koordinations – Anforderungs – Regler nach Neumaier) | **M7** exemplarischer Stundenverlaufsplan UE 4 |
| **M**8 Plakat Merkmale bezogen auf die einzelnen exekutiven Funktionen  🡪 antizipiertes Tafelbild | **M8** exemplarischer Stundenverlaufsplan UE 5 |
| **M9** Reflexionsbogen mit Köpfen und Reglern  🡪 hier können die Merkmale eingetragen werden | **M9** Reflexionsscheibe |
| **M10** Übersicht der Materialien | **M10** Übersicht Variationsmöglichkeiten |
|  | **M11** Klassenreflexionsscheibe |
|  | **M12- M15** Spieleauswahl |

Die hierbei thematisierten Spiele/ Übungen eignen sich zudem für die Anwendung über den Fachunterricht Sport hinaus und ermöglichen auf der persönlichen Ebene die Entwicklungsförderung durch Bewegung Spiel und Sport. Damit wird – insbesondere in Zeiten der Pandemie - eine Verknüpfung von Lernen und Bewegung in den Blick genommen, die für alle Fächer lernwirksam sein kann.

Insbesondere diese UV, die das gelingende Spielen in den Blick nehmen, leisten einen Beitrag zur Lernentwicklung, Lernfreude und zum kreativen und sozialen Miteinander in der Lenrgruppe.

*„Unabhängig davon, wie sich die Pandemie-Situation im Laufe der kommenden Wochen und Monate entwickelt, muss es unser* ***oberstes Ziel sein****, Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene mit ihren individuellen Lernentwicklungen und Lernerfahrungen in den Blick zu nehmen, Lernfreude neu zu beleben und die Schul- und Klassengemeinschaften wieder zu festigen.“* (Schulmail vom 12.08.2021; StS Richter)

Weitere Informationen und Anknüpfungspunkte sind in der nachfolgenden Tabelle ersichtlich:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Grundlage** | **Stand/ Anknüpfungspunkt** | **Weiterführende Informationen** |
| ***Schule wieder als Lern- und Lebensraum wahrnehmen***  **Aktionsprogramm „Ankommen und Aufholen für Schülerinnen und Schüler“** | Stand: 12.08.2021   * Mehr Bewegung und Begegnung ermöglichen | **Baustein „Extra-Blick“**  https://www.schulministerium.nrw/extra-blick |
| **Handreichung des Bundesministeriums für Gesundheit**  [**Körperliche Aktivität ermöglichen in der Lebenswelt Schule**](https://www.bundesgesundheitsministerium.de/fileadmin/Dateien/5_Publikationen/Praevention/Broschueren/Info_Schule_Bewegung.PDF) | Stand: 06.2021 | https://www.bundesgesundheitsministerium.de/  fileadmin/Dateien/5\_Publikationen/  Praevention/Broschueren/Info\_Schule\_Bewegung.PDF |
| **Hinweise und Verhaltensempfehlungen für den Infektionsschutz an Schulen** | Stand: Fortlaufende Aktualisierung | https://www.schulministerium.nrw/system/  files/media/document/file/  hinweise\_und\_verhaltensempfehlungen\_infektionsschutz\_schulen.pdf |
| [**Handreichung zur lernförderlichen Verknüpfung von Präsenz- und Distanzunterricht**](https://broschüren.nrw/distanzunterricht/home/#!/Home) | Stand: 08.2020 | https://xn--broschren-v9a.nrw/fileadmin/  Handreichung\_zur\_lernfoerderlichen\_Verknuepfung/pdf/Handreichung-Distanzunterricht.pdf |