



Das Kompetenzmodell ist in seiner Grundstruktur für die Sekundarstufe I und II identisch. Unterschiede werden erst im Kompetenzkatalog sichtbar (Kapitel 5 und 6). Diese beziehen sich einerseits auf das Anforderungsniveau der Kompetenzen und Deskriptoren, andererseits wurde der Umfang an Kompetenzen, die in der Oberstufe zu erarbeiten sind, eingeschränkt. Pro Fachkompetenz wurden Unterkategorien formuliert. Mehr Informationen dazu finden sich in der Präambel zum Kompetenzkatalog.

## 4.2 Grundsätzliches zum Kompetenzkatalog für Bewegung und Sport

Kompetenzentwicklung im Unterrichtsfach Bewegung und Sport geht immer von *motorischen Aufgaben bzw. sportlichen und spielerischen Bewegungsaktivität* aus und verknüpft so Fachkompetenz konsequent mit weiteren Kompetenzen (Selbst- und Sozialkompetenz sowie Methodenkompetenz).

Der vorliegende Kompetenzkatalog ist ein leitendes Instrument für die Gestaltung und Evaluierung des Unterrichts im Fach Bewegung und Sport und spiegelt dessen Bildungs- und Erziehungsauftrag wider. Die Frage nach der Wirksamkeit des Lehrens und Lernens in den Dimensionen *Selbst-, Sozial-, Methoden- und Fachkompetenz* rückt durch die Kompetenzorientierung in den Mittelpunkt des Unterrichtens.

Dabei ist zu berücksichtigen, dass sich alle vier Kompetenzbereiche in allen Bewegungshandlungen ausdrücken und somit die genannten Kategorien nur mit Einschränkung voneinander abgrenzbar sind. Entsprechend kommt es einerseits zu *Überschneidungen* in der Beschreibung von Kompetenzen. Andererseits sind die Kompetenzen Beobachtungskriterien für Bewegungshandlungen, nach denen Unterscheidungen getroffen werden können. Der Aufbau jeder Kompetenz entspricht nach Möglichkeit immer den *Komponenten Wissen, Können und Wollen*.

Zudem werden die *Kompetenzen* („Die Schülerinnen und Schüler können ...“) mit *Teilkompetenzen* und *Deskriptoren* näher beschrieben, um für die kompetenzorientierte *Unterrichtsplanung* und *Unterrichtsevaluation* konkrete Anhaltspunkte zu haben.

Jede Kompetenzdimension wird mit einleitenden didaktischen Bemerkungen kurz beschrieben. Die Kompetenzen selber sollen durch kurze praktische Beispiele bzw. Hinweise verdeutlicht und erklärt werden.

Der Bereich *Fachkompetenz* ist aufgrund seiner inhaltlichen Vielfalt in *Sportarten* beziehungsweise *Gruppen von Sportarten* ohne Wertung nach Wichtigkeit untergliedert. Die Entwicklung der konditionellen und koordinativen Leistungsfähigkeit bildet dafür die Basis.

Fähigkeiten, Fertigkeiten, Wissen und Einstellungen im Bereich *Gesundheit* sind in den Dimensionen *Methodenkompetenz* und *Fachkompetenz* jeweils eigens ange-

führt. Dies sollte im Sinne eines weiten Gesundheitsbegriffs, der neben der physischen auch die psychische Gesundheit umfasst, auch im Bereich *der Selbst- und Sozialkompetenz* eingebunden werden (z.B. positive Wirkungen des Sports im Sinne der Stressbewältigung, des Sporttreibens in der Gruppe etc.). Die Betonung der Gesundheit in den Kompetenzformulierungen streicht die Wichtigkeit dieses Lernauftrags hervor, der somit in allen Kompetenzbereichen seine Beachtung findet.

Der Kompetenzkatalog kann und soll nicht das gesamte Erfahrungs- und Lernfeld des Faches Bewegung und Sport abdecken. Darüber hinausgehende Schwerpunktsetzungen nach Vorerfahrungen, Neigungen und Interessen der Schülerinnen und Schüler sowie der Lehrkraft und örtlichen Rahmenbedingungen sind daher möglich und erwünscht.

#### **4.2.1 Kognitive und senso-motorische Kompetenzen in drei Handlungsdimensionen**

Die Deskriptoren der Kompetenzen werden durch drei aufeinander *aufbauende Handlungsdimensionen* gekennzeichnet, die sich wie folgt charakterisieren lassen:

- (A) REPRODUKTION: Wiedergeben und Verstehen; Kenntnisse
- (B) TRANSFER: Anwenden in unterschiedlichen Bereichen und Situationen; Fertigkeiten
- (C) REFLEXION / PROBLEMLÖSEN: Analysieren/Evaluieren; Kompetenzen

Die Dimensionen Reproduktion, Transfer sowie Reflexion/Problemlösen sind auf kognitiver und motorischer Ebene abbildbar: Im Unterricht Bewegung und Sport sollen unter anderen zwei zentrale Ziele verfolgt werden:

- (1) KOGNITIVE KOMPETENZENTWICKLUNG: Schüler/innen sollen ein (Handlungs-)Wissen über Sport aufbauen. Diese kognitiven Fähigkeiten werden in der Sportwissenschaft häufig als „Wissensrepräsentationen“ bezeichnet.
- (2) SENSO-MOTORISCHE KOMPETENZENTWICKLUNG: Die Schüler/innen erwerben senso-motorische Fähigkeiten und Fertigkeiten, um vielfältige Bewegungsaufgaben möglichst kompetent lösen zu können. Es werden dadurch sogenannte „motorischer Repräsentationen“ aufgebaut.

Wendet man die drei *Handlungsebenen* auf die Aspekte der kognitiven Kompetenz an, so führt das zu *Handlungsdimensionen*, die im Folgenden beschrieben und jeweils durch ein Beispiel veranschaulicht werden.

## **KOGNITIVE KOMPETENZEN**

### **(AK) KOGNITIVE REPRODUKTION**

Ein/e Schüler/in kann den Kernwurf beschreiben. Er/sie kennt mechanische Gesetzmäßigkeiten (z.B. Wurfauslage, Beschleunigungsweg, Impulsübertragung), die dem Kernwurf zugrunde liegen.

### **(BK) KOGNITIVER TRANSFER**

Er/sie kann begründen, in welchen Situationen der Kernwurf zweckmäßig einsetzbar ist und wie dieser an situative Veränderungen angepasst werden kann (z.B. Gegner).

### **(CK) KOGNITIVE REFLEXION / KOGNITIVES PROBLEMLÖSEN**

Er/sie kann erkennen, welche Fortschritte bei der Ausführung oder Anwendung des Kernwurfs gemacht wurden.

## **SENSO-MOTORISCHE KOMPETENZEN**

Diese beziehen sich auf die Aspekte der Bewegung.

### **(AM) SENSO-MOTORISCHE REPRODUKTION**

Der/die Schüler/in kann einen Kernwurf ausführen. Er/sie kann im Lernprozess Bewegungskorrekturen umsetzen. Der/die Schüler/in ist in der Lage, eine verbale oder bildhafte Vorstellung von der Bewegung aufzubauen (Koppelung von Sprache und -Bewegung/Modelllernen). Beispielsweise bewirkt die Instruktion „Führe deinen Wurfarm nach hinten und richte gleichzeitig die andere Hand auf das Wurfziel“ eine entsprechende Bewegungsausführung.

### **(BM) SENSO-MOTORISCHER TRANSFER**

Dem Schüler/der Schülerin gelingt es, sich an Bedingungsveränderungen anzupassen. Werfen mit unterschiedlichen Bällen aus unterschiedlichen Lagen. Entwicklung kreativer Wurfideen.

### **(CM) SENSOMOTORISCHE PROBLEMLÖSUNG / REFLEXION**

Die Schüler/innen spüren körperlich die Qualität einer Bewegungsausführung und können sensorisches (kinästhetisch, taktil, akustisch und visuell) und externes (Sprache, Video) Feedback nutzen.

## 4.2.2 Zwei Beispiele zum Thema Sportspiele:

### a) SPORTSPIELE - FACHKOMPETENZ

	Sekundarstufe I (8. Schulstufe)
Pädagogische Intention	(...) Am Ende der Sekundarstufe I sollen die Schüler/innen in der Lage sein, die grundlegenden Techniken und Taktiken in den Sport- und Rückschlagspielen Basketball, Handball, Fußball, Volleyball und Badminton anzuwenden. (...)
Kompetenz	Die Schüler/innen können an kleinen Spielen und Sportspielen/Rückschlagspielen erfolgreich teilnehmen.
Teilkompetenzen	SPORTSPIELE: Basketball, Handball, Fußball TECHNIK: Der/die Schüler/in beherrscht die Technikbereiche Fortbewegung mit dem Ball, Pass/Ballannahme und Angriffsabschluss.
Deskriptoren	<ul style="list-style-type: none"> <li>- kann die spezifischen Formen des Zuspiels und der Ballannahme beschreiben und in spielnahen Übungsformen demonstrieren</li> <li>- kann die Fortbewegungen mit dem Ball (Dribbling) beschreiben und vorzeigen</li> <li>- kann eine Torschuss-/Torwurf- bzw. Korbwurftechnik beschreiben und vorzeigen.</li> </ul>

Diese Fachkompetenz am Beispiel Sportspiele Technik (Taktik und Regeln siehe Kompetenzkatalog) verlangt von den Schülerinnen und Schülern, die angeführten Fähigkeiten und Fertigkeiten beschreiben und in einer Übungsform ohne Zeit- und Komplexitätsdruck korrekt vorzeigen zu können. Natürlich sollen darüber hinaus die Fertigkeiten und Fähigkeiten auch in unterschiedlichsten Spielsituationen erlernt, angewandt und erprobt werden. Im Sinne eines Regelstandards wird hier jedoch vorrangig die Kompetenz in der Anwendungssituation überprüft.

### b) SPORTSPIELE - METHODENKOMPETENZ

	Sekundarstufe I (8. Schulstufe)
Pädagogische Intention	Methodenkompetenz in Bewegung und Sport umfasst vor allem organisatorische, bewegungstechnische und sicherheitsbezogene Kenntnisse, Fertigkeiten und Fähigkeiten. (...)
Kompetenz	Die Schüler/innen können Wettkämpfe und Spiele im Klassenrahmen organisieren.
Teilkompetenzen	SPIELE: Der/die Schüler/n kann einfache Aufgaben in der Spielleitung und Spielorganisation übernehmen (kleine Bewegungsspiele).
Deskriptoren	<ul style="list-style-type: none"> <li>- kann bei der Bildung möglichst gleich starker Mannschaften mitwirken</li> <li>- kann organisatorische Aufgaben bei Spielen übernehmen</li> <li>- kann Funktionen als Spielleiter/in übernehmen</li> </ul>

Methodenkompetenz wie in diesem Beispiel ist auf einer die Sportarten übergreifenden Ebene angesiedelt. Die dafür notwendigen Fähigkeiten und Fertigkeiten sowie das entsprechende Wissen für die Spielleitung und Spielorganisation können nur über einen längeren Zeitraum erarbeitet werden. Bei der Überprüfung sollen je nach aufgewendeter Unterrichtszeit geeignete Aufgaben für bekannte und/oder neue Spiele konstruiert werden.

Im motorischen Grundlagenbereich (konditionelle und koordinative Fähigkeiten) wurde ein dreistufiges Niveaustufenmodell gewählt, um die Leistungsfähigkeit der Schüler/innen differenziert darstellen zu können.

Unterschreiten Schüler/innen den Minimalstandard, so sind die Gründe genauer zu hinterfragen. Etwa, ob gesundheitliche Risiken aufgrund mangelnder Fitness zu befürchten sind.

Wenn Schüler/innen exzellente Werte erreichen, sollten entsprechende leistungssportliche Möglichkeiten angedacht werden.

## 9 Anhang

Das auf Seite 14 dargestellte Kompetenzmodell wird an dieser Stelle in „gedrehter“ Form dargestellt.

Die Handlungsdimension (SELBST-, SOZIAL-, METHODEN- und FACHKOMPE- TENZ) bildet dabei die Zeilenebene und die Inhaltsdimension (LEHRSTOFFBEREICH- E des FACHLEHRPLANS) die Spaltenebene der Tabelle.

Diese Darstellung soll Personen unterstützen, in einem ersten Schritt die Hand- lungsdimensionen in den Focus der Aufmerksamkeit zu stellen und in zweiter Linie erst die Inhaltsdimension zu betrachten.

KOMPETENZMODELL Sekundarstufe I und II		Alg. sportmot. Fähigkeiten	Turnen	Leichtathletik	Schwimmen	Sportspiele	Gymnastik, Akrobatik, Tanz	Roll- u. Gleit- sportarten	Zweikämpfe	Weitere Sportarten	
		SPIELEN + LEISTEN + GESUNDHEIT + GESTALTEN + ERLEBEN									
SELBST- KOMPETENZ	KÖRPERBEZOGEN Wahrnehmen – Einschätzen – Nutzen	WOLLEN									
	KOGNITIONS- und SOZIALBEZOGEN Bewegen – Reflektieren – Sinn herstellen										
	EMOTIONSBEZOGEN Erleben – Wahrnehmen – Regulieren										
SOZIAL- KOMPETENZ	REGELN und FAIRNESS Kennen – Einhalten – Verändern	+	WISSEN								
	KOMMUNIKATION und KOOPERATION Denken – Sprechen – Handeln										
	AUFGABEN, ROLLEN und LEITEN Verstehen – Übernehmen – Reflektieren										
METHODEN- KOMPETENZ	LERNEN LERNEN Interesse wecken – Lernkompetenz entwickeln	+	KÖNNEN								
	PLANUNG und ORGANISATION Vereinbaren – Umsetzen – Kontrollieren										
	SICHERHEIT und GESUNDHEIT Wahrnehmen – Einschätzen – Handeln										
FACH- KOMPETENZ	KONDITIONELLE und KOORDINATIVE FÄHIGKEITEN										
	SPORTARTSPEZIFISCHES KÖNNEN und WISSEN										
	SPORTARTÜBERGREIFENDES KÖNNEN und WISSEN										