

KuMuS ProNeD

Fortbildungskonzeption für eine digitalisierungs-sensible Gesundheitsbildung im Sportunterricht

Regina Fink, Lucas Rennau & Julia Hapke-König

Kontakt: Regina Fink, utsch@uni-koblenz.de



Modul 1 - Selbstlernmodul Gesundheitsbildung im Sportunterricht im Kontext der Digitalisierung

VA-Nr. 25KOVSGB01

Dauer 1,5 – 2 Stunden

Format interaktive Powerpoint mit
Perspektivwechsel (Edubreakout)

- Inhalte**
- Welche Auswirkungen hat Digitalität auf den Alltag und die Gesundheit von Jugendlichen?
 - Welche Potenziale & Herausforderungen bringt der Einsatz digitaler Medien (insb. Social Media und Selftracking) im Sportunterricht mit sich?
 - Was ist digitalisierungssensible Gesundheitsbildung im Sportunterricht und wie kann diese angebahnt werden?

Optional können zusätzlich zum Selbstlernmodul 2 weitere Module absolviert werden:

Modul 2 - Präsenzmodul

**Fitness-Workouts auf Social-Media-Plattformen
im Sportunterricht kritisch-reflexiv einsetzen**

VA-Nr. 25KOVSGB02

Dauer 18.11.2025, 10 – 16 Uhr

Format Praxismodul (Präsenz), Universität Koblenz

Inhalte Unterrichtsreihe „Gesundheits- und Fitnessbezogene Workouts auf Social Media Plattformen“

Modul 3 - Onlinemodul Reflexion der Module 1 & 2

VA-Nr. folgt

Dauer Datum folgt (Jan/Feb 26), ca. 1,5 Stunden,

Format Online-Meeting (synchron)

Inhalte Reflexion und Austausch über Transfer des Gelernten in die eigene schulische Praxis

Literatur

Hörach, H., Korffsch, H.F.O., Koth, J. & Köhler, J. (2023). Online educational Escape Rooms - Ein Fallbeispiel. In L. Möhr, J. Franz, D. Wermann, K. Lindner & T. Staalke (Hrsg.), *Digitale Kulturen der Lehrenden: Perspektiven der Hochschullehrkräfte* (1. Aufl., S. 223-244). Springer VS. https://doi.org/10.1007/978-3-658-43379-6_15

Mahri, A., Vlachopoulos, D. & Marina, R. A. (2021). Digital Escape Rooms as Innovative Pedagogical Tools In Education: A Systematic Literature Review. *Sustainability*, 13(8), 4587. <https://doi.org/10.3390/su13084587>

Pilgrim, K. & Bohner-Joschko, S. (2022). Influencer und das Problem mit dem Snack. *Prävention und Gesundheitsförderung*, 17, 113-118. <https://doi.org/10.1007/s11963-021-00845-w>

Powell, A. (2021). Medienpädagogische Aspekte für den Schulsport - Lernen über Medien. *sportunterricht*, 70(10), 451-456.

Raab, A. (2024). Einsatz digitaler Informations- und Kommunikationstechnologie im Bewegungs- und Sportunterricht (Fachdidaktische Zugänge und qualitative Befunde aus Sicht von Lehrkräften) (1. Aufl., 2024). Springer VS. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-45861-4>

Teuermacher, B., Sudeck, G. & Hapke, J. (2023). Gesundheitsbildung im Kontext von Digitalisierung. In E. Balz & T. Binde (Hrsg.), *Bildung und Sport: Bildungszugänge im Sport. Grundlagen und Offerten* (Bd. 29, S. 133-145). Springer VS. https://doi.org/10.1007/978-3-658-38895-9_11

Ein Projektverbund von

Gefördert vom