

Diagnostische Leitfragen und entwicklungsorientierte Fördermaßnahmen

Stand: 29.04.2019

Lernbereich 3.2: Spielen, gestalten und leisten – Leistungsfähigkeit und Bewegungsfreude

Diagnostische Leitfragen	Entwicklungsorientierte Fördermaßnahmen
Motivation, Interesse und Freude an Bewegung-/ Bewegungsgestaltung	
<p>Hat die Schülerin bzw. der Schüler Freude und Interesse an der Bewegung und Bewegungsgestaltung?</p> <p>Kann die Schülerin bzw. der Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • sich zur sportlichen Betätigung motivieren? • Freude am Spiel empfinden? 	<ul style="list-style-type: none"> • zu freizeitsportlichen Aktivitäten anregen • durch den Einsatz besonderer Geräte und Materialien motivieren, z. B. Großgeräte, Rohre aus Isoliermaterialien, Football • Wettkämpfe mit Einbau von Handicaps für bessere Sportlerinnen und Sportler organisieren • auf Vorbild und Hilfestellung durch die Lehrkraft achten <p>» Denken/Lernstrategien: Lern-/ Leistungsmotivation/Interesse</p>
Ängste abbauen, Selbstvertrauen gewinnen	
<p>Kann die Schülerin bzw. der Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • ohne Scheu mit einem Ball umgehen? • sich frei im Wasser bewegen? • sich in Spielsituationen ohne Angst einbringen? • in der sportlichen Betätigung Selbstvertrauen gewinnen? 	<ul style="list-style-type: none"> • Ängste ernst nehmen • diverse Hilfestellungen anbieten, z. B. durch Handführung, positives Verstärken • alternative Möglichkeiten der Gruppeneinteilung bei Spielen nutzen, z. B. leistungsstarke und leistungsschwache Spielerinnen und Spieler bilden jeweils eine Gruppe und spielen innerhalb ihrer Gruppe mit- oder gegeneinander, wodurch bei den leistungsschwachen die Angst vor hart gespielten Bällen gemindert wird • Softbälle anbieten • sukzessive und vorsichtig ans Wasser gewöhnen lassen • motivierende Übungsstunden mit kurzen Spieleinheiten anbieten, dabei den Leistungsdruck reduzieren <p>» Emotionen/ Soziales Handeln: Selbstwert/ Selbstsicherheit</p>

Frustrationstoleranz, Anstrengungsbereitschaft und Durchhaltevermögen	
<p>Kann die Schülerin bzw. der Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • sich Leistungs- und Wettkampfanforderungen stellen? • Sieg und Niederlagen altersangemessen verarbeiten? • bei sich und anderen unterschiedliche Leistungen akzeptieren? • bei individuell schwierigen Bewegungsaufgaben Anstrengungsbereitschaft und Durchhaltevermögen aufbringen? • sich ggf. trotz schwächer ausgebildeter konditioneller Fähigkeiten zur Bewegung motivieren? 	<ul style="list-style-type: none"> • Anforderungen an den Leistungsstand anpassen und sukzessive steigern • Rituale einführen, z. B. Siegerin bzw. Sieger bedankt sich, Verliererin bzw. Verlierer wünscht Glück • schwierige Situationen gemeinsam erörtern • Übungs- und Spielsituationen mit Bedingungen für kooperatives Handeln und soziale Interaktionen schaffen • Motivation und Anstrengungsbereitschaft durch die gemeinsame Realisierung von Bewegungsabsichten aufbauen, z. B. durch das Methodenwerkzeug Baustein -Arbeitsplan: <ul style="list-style-type: none"> ○ in einem Arbeitsplan werden verschiedene Aufgabenstellungen zu einem Thema auf unterschiedlichen Leistungsniveaus visualisiert, z. B. Übungen in der Aufwärmphase, Ausdauerschulung im Laufen, Kräftigungsübungen, Aufgaben im Schwimmen ○ die Schülerinnen und Schüler wählen sich ihre Aufgabe entsprechend des persönlichen Leistungsniveaus aus, koordinieren dies aber mit den anderen Schülerinnen und Schülern gemeinsam <p>» Denken/Lernstrategien: Fähigkeitsselbstkonzept, Frustrationstoleranz</p> <p>» Fairness, Kooperation, Selbstkompetenz</p>
Ausdrucksmöglichkeiten des eigenen Körpers	
<p>Kann die Schülerin bzw. der Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • die Ausdrucksmöglichkeiten des eigenen Körpers angstfrei erkunden? 	<ul style="list-style-type: none"> • auf gutes vertrauensvolles soziales Klima in der Gruppe achten • mit einfachen Ausdrucksmöglichkeiten pantomimisches Darstellen einüben lassen, z. B. Tiere und Personen, später Adjektive und Gefühle • Selbstreflexionsphasen und gemeinsame Reflexion durchführen