
Beispiel Unterrichtsstunde – Badminton inklusiv unterrichten mit dem Spiel „HotMinute“

1. Thema und Ziel der Unterrichtsstunde (Wozu?)

Die Schüler*innen schulen im Rahmen der Kompetenz „Kommunikations- und Kooperationsfähigkeiten entwickeln“ ihre Teamfähigkeit, indem sie in Kleingruppen Badminton-Minigolf-Stationen durchlaufen und ihr gemeinsames Handeln reflektieren.

2. Stellung der Unterrichtsstunde in der Unterrichtseinheit

Die vorliegende Unterrichtsstunde ist die vierte der Einheit. In den vorherigen wurde in die Sportart Badminton eingeführt und die Techniken vermittelt, in den folgenden geht es um Taktikschulung und Wettkämpfen. Die Stunde dient dazu, sich weiterhin spielerisch mit dem Material zu beschäftigen, wobei gleichzeitig das soziale Miteinander im Fokus steht. Die Schüler*innen sollen hier ihre Teamfähigkeit schulen und bewusst wahrnehmen.

3. Voraussetzungen für die Unterrichtsstunde

Lernvoraussetzungen der Lernenden:

- *Umgang mit Tablets vertraut*
- *mit Gruppenarbeit bereits vertraut, jedoch ist der Zusammenhalt ausbaufähig*
- *2 Schüler*innen mit dem Förderschwerpunkt Sehen*
- *2 Schüler*innen mit dem Förderschwerpunkt Körperliche und Motorische Entwicklung*
- *2 Schüler*innen mit dem Förderschwerpunkt Lernen*

Räumliche und materielle Rahmenbedingungen:

- 15 Tablets
- 1 Bildschirm
- Internet
- Whiteboard
- 3-Feld-Halle; 20 Badmintonschläger; 20 Badmintonbälle; 15 Softbälle; Luftballons; Kästen; Ringe;

4. Sachanalyse (Was?)

Gegenstand der vorliegenden Stunde ist die Schulung und Reflexion der eigenen Teamfähigkeit der Schüler*innen. Im Rahmenlehrplan (2015) heißt es hierzu: „[Die Schüler*innen] unterstützen die Integration Benachteiligter und Behinderter. Sie stellen persönliche Interessen zugunsten gegenläufiger Gruppeninteressen zurück und halten damit einhergehende Frustrationen und Misserfolgserlebnisse aus“ (S. 8). Tiemann (2015) nennt bezüglich inklusionsrelevanter Bedingungen u.a. den Aktivitätstyp der „Angepassten gemeinsamen Aktivitäten“ (S. 56), bei der die Schüler*innen gemeinsam an der gleichen Aktivität beteiligt sind. Außerdem sind „Kooperative Lernsituationen“ (S. 59) Teil des inklusiven Sportunterrichts. Diese können als solidarische Lernsituation umgesetzt werden, bei der die Schüler*innen das Ziel nur gemeinsam erreichen können. Die Anpassung der

Kommunikation (6+1-Modell) trägt dazu bei, dass die Lerninhalte über verschiedene Kanäle dargeboten werden und auch die Reflexionsfähigkeit niedrigschwellig ermöglicht wird (vgl. ebd.).

5. Begründete Entscheidung über Inhalt und Methoden (Wie?)

Bei der Begrüßung versammelt sich die Gruppe im Halbkreis vor dem Bildschirm, wo die Lehrperson den weiteren Verlauf der Stunde vorstellt.

Die Erwärmung soll das Herz-Kreislauf-System aktivieren und zudem als Materialgewöhnung dienen.

In der Hinführungs-Phase werden Kriterien für eine gelungene Teamarbeit im Plenum am Whiteboard festgehalten.

In der folgenden Erarbeitungsphase erproben die Schüler*innen den Umgang mit den Tablets und den QR-Codes. Diese Phase wird zunächst von der Lehrperson angeleitet und dient dazu, dass die Anwendung auch bei den folgenden Stationen gesichert ist. Die Gruppen werden hier von der Lehrperson festgelegt, um möglichst heterogene und neue Gruppen zu schaffen.

In der Phase der Zwischensicherung wird kurz reflektiert, ob der Umgang mit den Stationen und das Festhalten der Punkte in der Tabelle verstanden wurde.

In der folgenden Phase der Anwendung durchlaufen die Schüler*innen die Stationen, die Lehrperson gibt jeweils Signale zu Beginn der Probezeit und der „Hot Minute“.

Am Ende werden in der Phase der Sicherung und Verabschiedung die Punkte ausgewertet und auf die eingangs aufgestellten Kriterien zur gelungenen Teamarbeit rückbezogen.

Es wurde sich für den Einsatz von Tablets entschieden, da die Schüler*innen mit diesem Medium bereits vertraut sind und es gerade für diejenigen mit Förderschwerpunkt Lernen, Sehen und Hören eine große Hilfe darstellt. Die Erklärvideos ermöglichen außerdem fächerübergreifenden Unterricht, indem die eine Klasse die Videos für die andere erstellt.

Die Auswahl der Stationen ermöglicht einen alternativen Zugang zum Thema Badminton und somit die Teilhabe aller.

6. Reflexion

Ergebnissicherung des gemeinsamen Reflexionsgespräches (nach dem Teillehrversuch).

Positives Feedback gab es dafür, dass...

- die Punkte (spontan) gemeinsam als Klasse gesammelt wurden (Klassenwettbewerb motivierender Charakter!).
- die Erklärvideos zum Aufbau und Durchführen der Stationen verwendet wurden.
- die Videos immer direkt vor der Station geschaut wurden, sodass der Inhalt direkt präsent war.
- die Teilhabe sehr groß war, dadurch, dass das Medium Video den Inhalt auf unterschiedlichen Kanälen vermittelte.
- die Gruppen ihre Teamarbeit selbst bewerten.

Es wurde angemerkt, dass...

- ein vorheriges Ausprobieren der technischen Mittel notwendig gewesen wäre.
- die Punktetabelle übersichtlicher sein könnte (Excel-Tabelle funktionierte nicht).
- das Anleiten der Erwärmung zu leise war und durch visuelle Signale unterstützt werden könnte.

- die Teams eine Person festlegen könnten, die den Punktestand nach jeder Runde meldet.
- bei den Kriterien für eine gute Teamarbeit die „Top 3“ festgelegt werden könnten, um nicht zu viele, sondern die wichtigsten zu besprechen.
- das Punktesammeln auch für ein größeres Schulprojekt genutzt werden kann, z.B. Spenden für einen guten Zweck etc.

7. Literatur

Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Wissenschaft (2014): *Rahmenlehrplan für Unterricht und Erziehung. Berufsschule Berufsfachschule Fachoberschule Berufsoberschule Fachschule. Fach: Sport/Gesundheitsförderung.*Berlin.

Tiemann, H. (2015): *Inklusiven Sportunterricht gestalten - didaktisch-methodische Überlegungen.* Erschienen in: *Inklusiver Sportunterricht in Theorie und Praxis.* Aachen: Meyer & Meyer. 53-66.

8. Verlaufsplan - Konkretisierung der geplanten Lehr- und Lernprozesse

Zeit	Phase	Unterrichtsverlauf (Was passiert? L-S-Verhalten etc.)	Didaktischer Kommentar	Sozialform, Medien, Geräte
14:30 (5min)	Begrüßung und Einführung	Die Lehrkraft (LK) begrüßt die Lerngruppe im Sitzkreis und erläutert den Inhalt der Unterrichtsstunde.	Transparenz für den weiteren Verlauf der Unterrichtsstunde	Unterrichtsgespräch, Klasse im Sitzkreis,
14:35 (5min)	Erwärmung	Die LK erläutert den Inhalt der Erwärmung Spiel: „Luftballon-Chaos“	Aktivierung Herz-Kreislauf-System; Materialgewöhnung;	15 Badminton-Schläger; 15 Luftballons; 15 Badminton-Bälle
14:40 (5min)	Vorbereitung Stationen für Spiel „Hot Minute“	<ul style="list-style-type: none"> • Einteilung in 4 Gruppen (à 2-4 Su*S) • Jede Gruppe erhält 1 Tablet mit dem Erklärvideo zum Aufbauen einer Station <p>Stationen</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. „Zwischenstopp“ - Ball wird Partner*in zugespielt, diese spielt direkt in Kasten 2. „Wassergraben“ - 2-3 Personen stellen sich hin und eine Person spielt über sie in einen Kasten 3. „Korbball“ - Alle spielen auf Basketball-Korb 4. „Zuspielen“ Su*S spielen möglichst oft hin und her ohne dass der Ball auf den Boden fällt 	<p>Gruppeneinteilung durch LK festgelegt;</p> <p>Erklärvideos liefern visuelle und auditive Erklärungen für die Stationen</p>	<p>4 Tablets;</p> <p>Kleiner Kasten</p> <p>Großer Kasten</p> <p>Basketballkorb</p>
14:45 (10min)	Anleitung und Besprechung Bewertungskriterien	<p>LK erläutert Umgang mit Tablets</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jeweiliges Erklärvideo der Station wird über QR-Code erreicht 	Klarheit des Ablaufs für Su*S und Reflexion guter Teamarbeit	...

		<p>2. Su*S tragen Ergebnisse in Tabelle auf ihrem Gruppen-Tablet ein: Anzahl der Treffer und Bewertung der Teamarbeit</p> <p>Gemeinsam Kriterien für Selbstbewertung besprechen: LK stellt Frage an Su*S: „Was macht gute Teamarbeit aus?“ Beispielantworten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gegenseitige Unterstützung? • Alle an Aufgabe beteiligt? <p>LK erklärt Ablauf des Spiels „Hot Minute“:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Die Su*S machen sich mit den Stationen vertraut; 2. LK gibt akustisches Startsignal für „Hot Minute“ zum Punkte sammeln 3. LK gibt Signal zum Station wechseln 	Punkte in Tabelle ergeben am Ende das gemeinsame Teamergebnis	
14:55 (5min)	Anwendung #1 „Hot Minute“	Die Su*S durchlaufen die erste Station: <ol style="list-style-type: none"> 1. Su*S sehen das Erklärvideo, 2. Übungszeit, 3. Ankündigung der LK 4. „Hot Minute“ (1min) zum Punkte sammeln. 	LK beobachtet Durchführung der Stationen und berät;	Stationszettel mit QR-Code
15:00 (2min)	Zwischensicherung	LK stellt sicher, dass Ausführung der Stationen verstanden wurde; Su*S stellen ggf. Fragen;	Absicherung über richtige Durchführung	...
15:02 (15min)	Anwendung #2 „Hot Minute“	Die Su*S durchlaufen die übrigen drei Stationen in 5min-Intervallen, die die LK vorgibt.	Su*S durchlaufen die Stationen eigenständig und verständigen sich untereinander	
15:17 (3min)	Gelenkstelle	Abbau der Stationen		

15:20 (10min)	Sicherung und Verabschiedung	Su*S reflektieren ihre Gruppenergebnisse insbesondere mit Blick auf ihre Teamfähigkeit; Die vier Teams stellen jeweils ihre Anzahl an Treffern vor und beschreiben, wie sie ihre Teamarbeit bewertet haben. LK gibt Ausblick für nächste Stunde.	Auswertung und Festhalten der Ergebnisse; Reflektieren der eigenen Kooperationsfähigkeit; Umgang mit Sieg + Niederlage; Ausblick zur Motivation	
15:30	Ende			

Anhang

In der Stunde eingesetzte Videos und Tabellen sind auf folgender Website zu finden:

<https://naha.app/hot-minute-badminton>