

Gutachten

zur Erlangung des Qualitätssiegels „besonders bewegend“ der BAG für die Bewegungs-Apps von OLIMA SPORT

Konzeptionelle Grundidee:

Die OLIMA SPORT Bewegungs-Apps sind ein digitales Medium zur Initiierung von Bewegungsanlässen bei Kindern. Die OLIMA SPORT Bewegungs-Apps unterstützen die Schulung von Bewegungskompetenzen und ermöglichen den Erhalt bzw. die Steigerung von Bewegungsfreude. Sie können als Lernmedium von den Kindern und Jugendlichen selbst genutzt oder aber von Lehrkräften im Sportunterricht eingesetzt werden.

Innovationsgedanke, Umsetzung und Nachhaltigkeit:

In unserer digitalisierten Welt scheint es, als nehmen Zeiten für Bewegung zugunsten von Sitzzeiten im Zusammenhang mit medial ausgerichteten Tätigkeiten ab. Dabei müssen sich digitale Medien und Bewegungsaktivitäten nicht ausschließen, wie die Innovation von OLIMA SPORT zeigt. Die OLIMA SPORT Bewegungs-Apps verknüpfen die Faszination digitaler Medien auf Kinder mit lustvollen Bewegungsanlässen. Durch die medialen Animationen werden Heranwachsende motiviert sich zu bewegen. Die Apps sind altersgerecht und übersichtlich gestaltet und ermöglichen eine unkomplizierte und intuitive Nutzung. Derzeit verfügbar sind OLIMA SPORT Bewegungs-Apps zu den Funwheel-Themen "Roller" (Roller-App 1, Roller-App 2), "Inline Skating" (Inline-App 1, Inline-App 2) und "Waveboard" (Waveboard-App 1). Apps zu anderen Sportarten und Bewegungsthemen sind in Arbeit oder Planung (u.a. "Ballgeschicklichkeit/Jonglieren" und „Handball“). Jede App umfasst sechzig Bewegungsaufgaben, die - in sechs Trainingseinheiten untergliedert - zum Erwerb der jeweiligen Bewegungsform beiträgt. Die Tricks und Hinweise zu den zu erlernenden Bewegungsvorgängen werden durch Animationen und Videoclips veranschaulicht. Interessante Informationen (z.B. zum Sportgerät) und methodische Wege werden bei Bedarf in einer eigenen "Lern was!"-Kategorie dargestellt. Das Sammeln von Punkten und Aufsteigen in nächst höhere Level ermuntert Kinder zum eigenständigen Ausprobieren und Weiterüben. Die Struktur der Apps ermöglicht jedem Nutzer einen Selbstbewertungsprozess des eigenen Könnens und erlaubt ein differenziertes Bewegungserlernen. Die gezeigten Übungen laden Kinder dazu ein, Trickkombinationen gemeinsam mit anderen Kindern auszuprobieren sowie sich eigene weiterführende Fahrmöglichkeiten auszudenken.

OLIMA SPORT Bewegungs-Apps ermöglichen es Lehrkräften, ihren Unterricht spannend zu gestalten. Die Apps begleiten Stationslernen und Selbstlernphasen im Schulunterricht sinnvoll. Auch im Vereinssport können Bewegungsaufgaben und -abläufe mithilfe der Apps anschaulich dargelegt und geübt werden. Ergänzend zu den OLIMA SPORT Bewegungs-Apps sind Begleitmedien, Organisationshilfen und Unterrichtsideen für die Arbeit im Verein und in der Schule erhältlich.

Der Aufbau und die Gestaltung der Apps ermöglichen sowohl eine unterrichtsintegrierte Nutzung als auch ein eigenständiges Lernen bzw. ein weiterführendes Trainieren in der Freizeit. Sie unterstützen

somit die Ausübung körperlicher Aktivität im Alltag und Schulalltag und sorgen für eine nachhaltige und umfassende Integration von Bewegung in die Lebenswelt von Heranwachsenden. Anonyme Zugänge sowie eine begrenzte Laufzeit nach Anmeldung garantieren dabei einen Schutz der Nutzer.

Fazit:

Die OLIMA SPORT Bewegungs-Apps erfüllen die Kriterien eines besonders bewegenden Angebots und erhalten das Qualitätssiegel „besonders bewegend“ der Bundesarbeitsgemeinschaft für Haltungs- und Bewegungsförderung e.V.



Janka Heller
Bundesarbeitsgemeinschaft für
Haltungs- und Bewegungsförderung e.V.

Wiesbaden, 14.10.2019