

## Digital-kollaboratives Lernen im Gestalten, Tanzen, Darstellen

Britta Schröder & Thomas Jaitner  
Technische Universität Dortmund

### Hintergrund und Relevanz (Kompetenzverbund lernen:digital, 2025)

In der vorliegenden Unterrichtseinheit entwickeln Schüler:innen eigene tänzerische Choreografien mit dem Ball unter der Gestaltungsabsicht Spannung, die sie in Kleingruppen kreativ erarbeiten und als Video präsentieren. Die Unterrichtseinheit ist der Auftakt eines sechsteiligen Unterrichtsvorhabens zum gemeinsamen Entwickeln von tänzerischen Choreografien mit Ball unter Videoeinsatz. Ziel ist es, sowohl motorische Fertigkeiten als auch Fähigkeiten zur Beobachtung und Analyse kreativ-gestalterischer Leistungen durch digital-kollaboratives Lernen zu fördern. Im Fokus steht die Entwicklung von spannenden Choreografien im Sinne von Gestaltungen, in denen Bewegungsexperimente, akrobatische oder artistische Bewegungsideen auf originelle Weise verbunden werden (Klinge & Schütte, 2013).

Der Einsatz von digitalen Medien unterstützt kollaborative Lernprozesse in der Gestaltungs- und Reflexionsphase und eröffnet neue Reflexionsräume, die eine intensive Auseinandersetzung mit der eigenen Bewegung sowie der Gruppengestaltung ermöglichen. Die Videos dienen dabei als Anstoß zur gemeinsamen motorischen Umsetzung, Reflexion und Diskussion, sowie der daraus folgenden Weiterentwicklung der Bewegungsgestaltung (Schröder & Jaitner, 2025). Darüber hinaus ermöglichen sie eine nachhaltige Dokumentation des Lernfortschritts.

Die kollaborative Videoarbeit bietet einen geschützten Rahmen, in dem Schüler:innen sich mit ihrer Körperlichkeit auseinandersetzen und Präsentationsformen erproben können. Die individuelle Bewegungswahl ermöglicht eine natürliche Selbstdifferenzierung, die den unterschiedlichen motorischen Voraussetzungen der Lernenden gerecht wird.

### Zielsetzung digitalisierungsbezogene Kompetenzen für Schüler:innen (KMK, 2016)

- 1) Auswerten und Bewerten: Die Schüler:innen können Videos analysieren und kritisch bewerten.
- 2) Zusammenarbeiten: Die Schüler:innen können digitale Medien nutzen, um Bewegungsgestaltungen gemeinsam zu erarbeiten und zu reflektieren.
- 3) Entwickeln und Produzieren: Die Schüler:innen können digitale Videoapplikationen nutzen, um Bewegungschoreografien zu entwickeln und zu präsentieren.
- 4) Rechtliche Vorgaben beachten: Die Schüler:innen können Persönlichkeitsrechte bei der Aufnahme von Videos beachten.

### Vorwissen der Schüler:innen

- Umgang mit digitalen Endgeräten: Die Schüler:innen sollten den grundlegenden Umgang mit Tablets beherrschen, um Tätigkeiten, wie das Anschauen oder Aufnehmen eines Videos durchführen zu können.

## Unterrichtsplan (Kompetenzverbund lernen:digital, 2025)

Der folgende Unterrichtsplan bietet eine Übersicht über den Ablauf der Unterrichtseinheit „Gemeinsam spannende Bewegungen mit dem Ball kreieren und kombinieren“. Der Unterrichtsverlauf kann flexibel an individuelle Lernvoraussetzungen und Unterrichtsbedingungen angepasst werden.

Zeit	Phase und Inhalt	Sozialform	Material/ Medien	Lernziel
5	<b>Einstieg:</b> Die Problemfrage des Unterrichtsvorhabens und der Unterrichtseinheit „ <i>Wie können wir eine spannende Choreografie mit Ball gestalten?</i> “ wird eingeführt und am Whiteboard festgehalten. Die Regeln im Umgang mit dem Ball werden geklärt.	Plenumsunterricht	Whiteboard/Tafel	Die Lernenden können die Problemfrage der Einheit und Regeln im Umgang mit dem Ball benennen.
10	<b>Erarbeitung I:</b> Die Lernenden erproben eigenständig Bewegungen mit dem Ball und finden spannende Bewegungen. Die Lehrkraft unterstützt durch Bewegungsaufgaben, wie z.B. den Ball ohne Hände zu bewegen.	Einzelarbeit	Gymnastikbälle	Die Lernenden können Bewegungen mit dem Ball neugestalten.
5	<b>Sicherung &amp; reflektierte Praxis I:</b> Gemeinsam werden Bewegungsformen (Halten, Werfen und Fangen, Rollen, Prellen, Schwingen und Führen) mit dem Ball gesammelt und am Whiteboard festgehalten.	Plenumsunterricht	Whiteboard/Tafel	Die Lernenden können Bewegungsformen mit dem Ball benennen.
10	<b>Erarbeitung II:</b> Die Lehrkraft erarbeitet mit den Lernenden Regeln im Umgang mit dem digitalen Endgerät in der Sporthalle und zur Aufnahme von Videos.	Plenumsunterricht	Regelplakat	Die Lernenden können Regeln im Umgang mit dem digitalen Medium benennen.
40	<b>Erarbeitung III:</b> Austauschphase I: Die Lernenden filmen ihre Lieblingsbewegungen. Austauschphase II: Die Lernenden tauschen sich zu den gefilmten Videos aus, erarbeiten mithilfe der Bewegungen aus den Videos eine einfache Gruppenchoreografie und nehmen ihr Ergebnis mit dem Tablet als Video auf. Ideenkarten liegen für weitere Ideen, z.B. zur Analyse der Choreografie bereit.	Partnerarbeit Gruppenarbeit	Gymnastikbälle Tablets Ideenkarten	Die Lernenden können eine Choreografie mit Ball entwickeln und für eine Videoaufnahme präsentieren.
10	<b>Präsentation:</b> Die Tablets werden mit einer anderen Gruppe getauscht und in Bezug auf den Einbezug der Bewegungsformen und der Personen sowie auf die Wirkung der Bewegungen analysiert. Die Gruppen geben sich gegenseitig eine Rückmeldung zu der Gestaltung.	Gruppenarbeit	Tablets	Die Lernenden können Bewegungen analysieren und sich gegenseitig Rückmeldungen geben.
10	<b>Sicherung &amp; reflektierte Praxis II:</b> Gemeinsam werden Kriterien für eine spannende Choreografie mit Ball gesammelt und festgehalten.	Plenumsunterricht	Whiteboard/Tafel	Die Lernenden können Kriterien spannender Choreografien aus der Praxis ableiten.

## Unterrichtsvorhaben

Das sechsteilige Unterrichtsvorhaben zum gemeinsamen Entwickeln von tänzerischen Choreografien mit Ball unter Videoeinsatz steht unter der Problemfrage „*Wie können wir eine spannende Choreografie mit Ball gestalten?*“. In jeder Einheit werden mit Blick auf die Problemfrage Kriterien zur Erstellung einer spannenden Choreografie erarbeitet.

Die nachstehende Tabelle gibt einen Überblick über die Struktur des Unterrichtsvorhabens und zeigt auf, an welcher Stelle die konzipierte Einheit thematisch und didaktisch eingeordnet ist und wie im Anschluss weitergearbeitet werden kann.

UE	Inhaltliches Thema
1	Bewegungssammlung – Gemeinsam spannende Bewegungen mit dem Ball kreieren und kombinieren
2	Raum – Spannung durch Variationen der räumlichen Gestaltung
3	Zeit – Spannung durch Variationen der zeitlichen Gestaltung
4	Dynamik – Spannung durch Variationen der dynamischen Gestaltung
5	Generalprobe – Checkliste
6	Präsentation der Gruppenchoreografie

## Unterrichtsmaterial

Zur Unterstützung der Umsetzung der konzipierten Unterrichtseinheit wurden begleitende Materialien erstellt, die sowohl der inhaltlichen Strukturierung als auch der methodischen Gestaltung des Unterrichts dienen. Die angehängten Präsentationsfolien bieten eine visuelle Aufbereitung der Aufgabenstellungen und können zur Strukturierung eingesetzt werden. Ergänzend dazu fördern die Ideenkarten die aktive Auseinandersetzung der Lernenden mit dem Thema und unterstützen kooperative sowie kreative Arbeitsphasen. Beide Materialien sind flexibel einsetzbar und auf die Ziele des Unterrichtsvorhabens abgestimmt.

Anhang 1: Präsentationsfolien zur Unterrichtseinheit „Gemeinsam spannende Bewegungen mit dem Ball kreieren und kombinieren“

Anhang 2: Ideenkarten für das Unterrichtsvorhaben

## Literatur

- Klinge, A., Schütte, M. (2013). Gestalten und Gestaltung. In A. Güllich, M. Krüger (Hrsg.), *Sport. Bachelor* (S.737-759). Springer Spektrum, Berlin, Heidelberg. [https://doi.org/10.1007/978-3-642-37546-0\\_16](https://doi.org/10.1007/978-3-642-37546-0_16)
- Kompetenzverbund lernen:digital (Hrsg.) (2025). *Sport – Unterrichtskonzepte und Fortbildungsangebote*. Potsdam.
- Kultusministerkonferenz. (2016). *Strategie der Kultusministerkonferenz „Bildung in der digitalen Welt“*. Sekretariat der Kultusministerkonferenz. [https://www.kmk.org/fileadmin/pdf/PresseUndAktuelles/2018/Digitalstrategie\\_2017\\_mit\\_Weiterbildung.pdf](https://www.kmk.org/fileadmin/pdf/PresseUndAktuelles/2018/Digitalstrategie_2017_mit_Weiterbildung.pdf)
- Redecker, C. (2017). *European framework for the Digital Competence of educators: DigCompEdu* (EUR 28775 EN). Punie, Y. (Hrsg.). Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2760/159770>
- Schröder, B. & Jaitner, T. (2025). Chancen und Barrieren des Einsatzes digitaler Medien für kollaboratives Lernen im Bewegungsgestaltungsprozess. In T. Jaitner, M. Schmidt., J. Bergmann & A. Sendt. (Hrsg.), *15. Symposium der dvs-Sektion „Sportinformatik & Sporttechnologie“ 2024* (S. 80-88).

## Impressum

Bei der vorliegenden Datei handelt es sich um Unterrichtsmaterial, welches für die Fortbildung „Motorische Lehr/Lernprozesse im digitalgestützten Sportunterricht“ im Rahmen des lernen:digital Projektverbundes ComeSport erstellt wurde. Alle Inhalte der Datei wurden erstellt von

**Britta Schröder und Thomas Jaitner**  
Institut für Sport und Sportwissenschaft  
Technische Universität Dortmund

Die vorliegende Veröffentlichung ist im Rahmen des Projektverbunds Com<sup>e</sup>Sport für das Kompetenzzentrum Musik/Kunst/Sport im Kompetenzverbund lernen:digital entstanden.

Finanziert durch die Europäische Union – NextGenerationEU und gefördert durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind ausschließlich die des Autors/der Autorin und spiegeln nicht unbedingt die Ansichten der Europäischen Union, Europäischen Kommission oder des Bundesministeriums für Bildung und Forschung wider. Weder Europäische Union, Europäische Kommission noch das Bundesministerium für Bildung und Forschung können für sie verantwortlich gemacht werden.



Dieses Produkt ist unter der Lizenz CC BY 4.0 SA veröffentlicht. Ausgenommene Inhalte sind an den einzelnen Inhalten angegeben. Die Urheber:innen sollen bei der Weiterverwendung wie folgt angegeben werden: Britta Schröder & Thomas Jaitner, Kompetenzverbund lernen:digital, entstanden im Projektverbund Com<sup>e</sup>Sport.

## Anhang 1: Präsentationsfolien zur Unterrichtseinheit „Gemeinsam spannende Bewegungen mit dem Ball kreieren und kombinieren“

# Gemeinsam tänzerische Choreografien mit Ball mithilfe von Videos entwickeln

Unterrichtseinheit 1: Bewegungssammlung – Gemeinsam spannende Bewegungen mit dem Ball kreieren und kombinieren

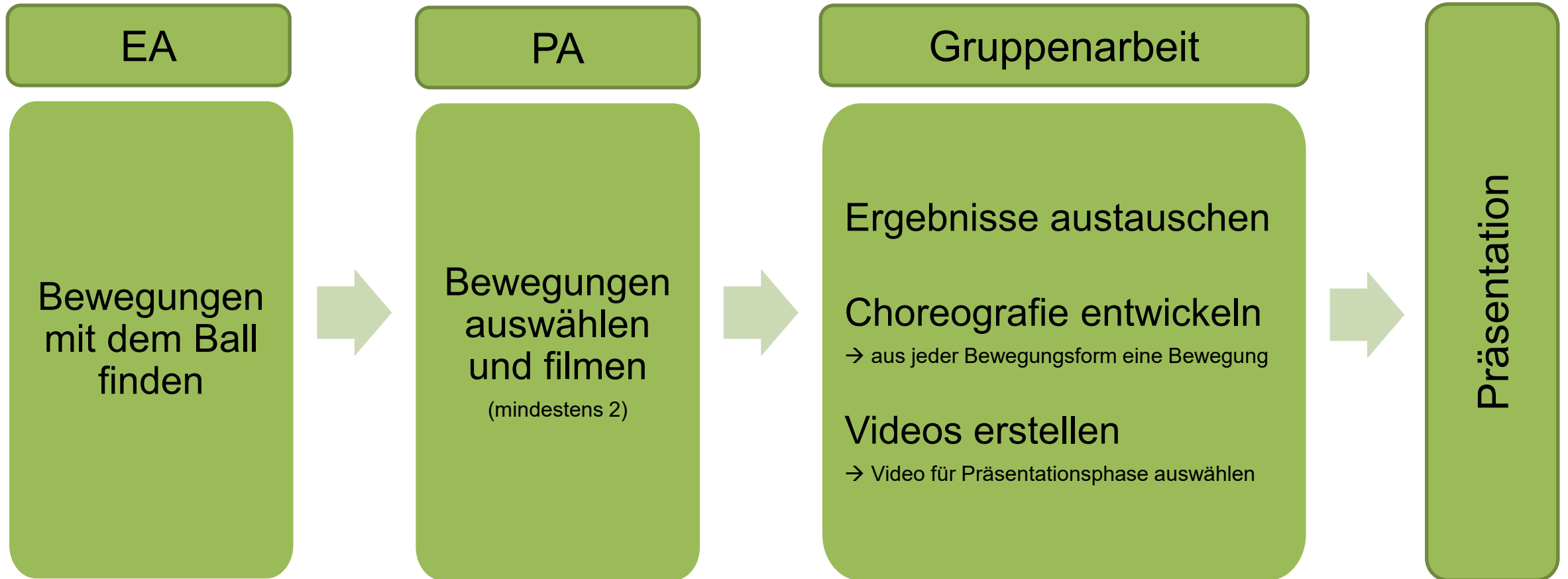


## Unterrichtsreihe: Gemeinsam tänzerische Choreografien mit Ball mithilfe von Videos entwickeln

UE	Inhaltliches Thema der Unterrichtseinheit
1	Bewegungssammlung – Gemeinsam spannende Bewegungen mit dem Ball kreieren und kombinieren
2	Raum – Spannung durch Variationen der räumlichen Gestaltung
3	Zeit – Spannung durch Variationen der zeitlichen Gestaltung
4	Dynamik – Spannung durch Variationen der dynamischen Gestaltung
5	Generalprobe – Checkliste
6	Präsentation der Gruppenchoreografie

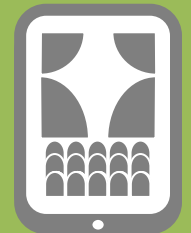
*Problemfrage des Unterrichtsvorhabens: Wie können wir eine spannende Choreografie mit Ball gestalten?*

## Wie können wir eine spannende Choreografie mit Ball gestalten?



## Präsentation

Analysiert das Video der anderen Gruppe und gibt der Gruppe eine Rückmeldung.



Beobachtungsauftrag:

- 1) Werden alle Bewegungsformen einbezogen?
- 2) Werden alle Personen einbezogen?
- 3) Welche Bewegungen wirken auf euch spannend und ereignishaft?

## Impressum

Bei der vorliegenden Datei handelt es sich um ein Unterrichtsmaterial, welches für die Fortbildung „Motorische Lehr/Lernprozesse im digitalgestützten Sportunterricht“ im Rahmen des lernen:digital Projektverbundes ComeSport erstellt wurde. Alle Inhalte der Datei wurden erstellt von

Britta Schröder und Thomas Jaitner  
Institut für Sport und Sportwissenschaft  
Technische Universität Dortmund

Die vorliegende Veröffentlichung ist im Rahmen des Projektverbunds ComeSport für das Kompetenzzentrum Musik/Kunst/Sport im Kompetenzverbund lernen:digital entstanden.

Finanziert durch die Europäische Union – NextGenerationEU und gefördert durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind ausschließlich die des Autors/der Autorin und spiegeln nicht unbedingt die Ansichten der Europäischen Union, Europäischen Kommission oder des Bundesministeriums für Bildung und Forschung wider. Weder Europäische Union, Europäische Kommission noch das Bundesministerium für Bildung und Forschung können für sie verantwortlich gemacht werden.



Dieses Produkt ist unter der [Lizenz CC BY SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) veröffentlicht. Ausgenommene Inhalte sind an den einzelnen Inhalten angegeben. Die Urheber:innen sollen bei der Weiterverwendung wie folgt angegeben werden: Britta Schröder, Thomas Jaitner, Kompetenzverbund lernen:digital, entstanden im Projektverbund Com<sup>e</sup>Sport.

## Anhang 2: Ideenkarten für das Unterrichtsvorhaben

## Digital-kollaboratives Lernen im Gestalten, Tanzen, Darstellen: Ideenkarten für das Unterrichtsvorhaben

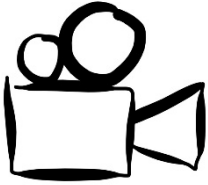
Diese Ideenkarten können in den verschiedenen Unterrichtseinheiten des Unterrichtsvorhabens als Unterstützung in den Gruppenarbeitsphasen eingesetzt werden, um den Lernenden Ideen zur Weiterarbeit und zur Reflexion zu geben. Die Karten werden beidseitig ausgedruckt.

*Vorderseite*



*Rückseite*





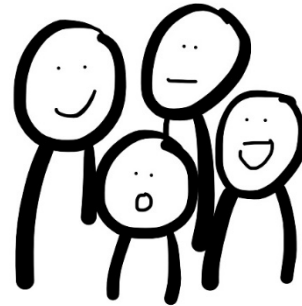
Erstellt ein Video und achtet dabei auf Folgendes:

## Ausdruck

Sind alle Blicke nach vorne gerichtet?

Ist der Ausdruck fröhlich, ernst oder wütend?

Welcher Ausdruck passt zu den Bewegungen?



Erstellt ein Video und achtet dabei auf Folgendes:

## Sicherheit in der Bewegung

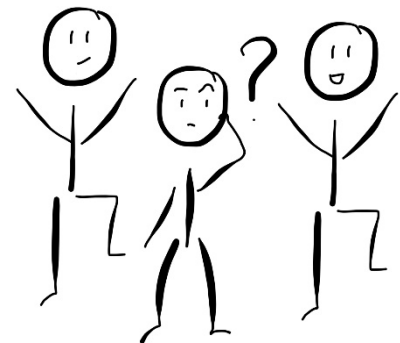
Wird der Ball sicher geführt?

Beherrschen alle die Bewegungen mit Ball?

Werden die Bewegungen ohne zu überlegen umgesetzt?

Sind die Übergänge zwischen den Bewegungen flüssig?

Ist keine Unsicherheit im Blick erkennbar?



Erstellt ein Video und achtet dabei auf Folgendes:

## Ballhaltung

Ist die Ballhaltung locker oder verkrampft?

Wird der Ball unterschiedlich gehalten?

Wird der Ball einhändig oder beidhändig gehalten?

Wird der Ball mit verschiedenen Körperteilen gehalten?

# Ideen

Ausdruck



# Ideen

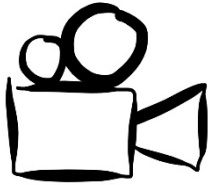
Sicherheit in der Bewegung



# Ideen

Ballhaltung





Erstellt ein Video und achtet dabei auf Folgendes:

## **Raumebenen**

Werden die Bewegungen auf verschiedenen Ebenen ausgeführt?

Werden Bewegungen auch mal auf verschiedenen Ebenen gleichzeitig ausgeführt?



Erstellt ein Video und achtet dabei auf Folgendes:

## **Raumaufstellungen**

Werden verschiedene Aufstellungen genutzt?

Stehen unterschiedliche Personen vorne?



Erstellt ein Video und achtet dabei auf Folgendes:

## **Raumwege**

Sind die Raumwege zwischen den Aufstellungen bei jeder Person eindeutig?

Werden verschiedene Raumwege genutzt?

# Ideen

Raumebenen



# Ideen

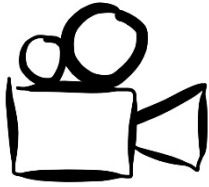
Raumaufstellungen



# Ideen

Raumwege





Erstellt ein Video und achtet dabei auf Folgendes:

## **Krafteinsatz**

Werden weiche und harte Bewegungen durchgeführt?

Wird der Krafteinsatz auf den Ball übertragen durch z.B. hohe oder niedrige Würfe?



Erstellt ein Video und achtet dabei auf Folgendes:

## **Bewegungsfluss**

Werden flüssige und abgehackte Bewegungen abgewechselt?

Werden schwungvolle und statische Bewegungen umgesetzt?



Erstellt ein Video und achtet dabei auf Folgendes:

## **Körperspannung**

Werden die Bewegungen mit der nötigen Spannung durchgeführt?

Sind Füße und Hände bei den Bewegungen gestreckt oder bewusst gebeugt?

# Ideen

Krafteinsatz



# Ideen

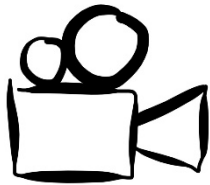
Bewegungsfluss



# Ideen

Körperspannung





Erstellt ein Video und achtet dabei auf Folgendes:

## **Tempo**

Können alle Gruppenmitglieder das Tempo der Bewegungen umsetzen?

Werden langsame und schnelle Bewegungen abgewechselt?



Erstellt ein Video und achtet dabei auf Folgendes:

## **Musik**

Werden die Bewegungen auf den Beat ausgeführt?

Werden die Bewegungen passend zur Stimmung der Musik umgesetzt?



## **Ideen für verschiedene Bewegungsformen**

Tabletordner: Kunststücke mit dem Ball

# Ideen

Tempo



# Ideen

Musik



# Ideen

Bewegungsformen



## Impressum

Bei der vorliegenden Datei handelt es sich um ein Unterrichtsmaterial, welches für die Fortbildung „Motorische Lehr/Lernprozesse im digitalgestützten Sportunterricht“ im Rahmen des lernen:digital Projektverbundes ComeSport erstellt wurde. Alle Inhalte der Datei wurden erstellt von

**Britta Schröder und Jana Bergmann**

Institut für Sport und Sportwissenschaft  
Technische Universität Dortmund

Die vorliegende Veröffentlichung ist im Rahmen des Projektverbunds Com<sup>e</sup>Sport für das Kompetenzzentrum Musik/Kunst/Sport im Kompetenzverbund lernen:digital entstanden.

Finanziert durch die Europäische Union – NextGenerationEU und gefördert durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind ausschließlich die des Autors/der Autorin und spiegeln nicht unbedingt die Ansichten der Europäischen Union, Europäischen Kommission oder des Bundesministeriums für Bildung und Forschung wider. Weder Europäische Union, Europäische Kommission noch das Bundesministerium für Bildung und Forschung können für sie verantwortlich gemacht werden.



Dieses Produkt ist unter der Lizenz CC BY 4.0 SA veröffentlicht. Ausgenommene Inhalte sind an den einzelnen Inhalten angegeben. Die Urheber:innen sollen bei der Weiterverwendung wie folgt angegeben werden: Britta Schröder & Jana Bergmann, Kompetenzverbund lernen:digital, entstanden im Projektverbund Com<sup>e</sup>Sport.