

Digitalisierung im Sport



Bildungskonferenz der Stadt Minden
Sa, 20.03.2021 (digital)
Workshop

Prof. Dr. Pamela Wicker
Prof. Dr. Bernd Gröben
Frederic von Bose
Universität Bielefeld

Agenda



1 Einleitung

2 Digitalisierung im Sportverein

3 Digitalisierung im Training

4 Digitalisierung im Sportunterricht

5 Fazit

1 Einleitung



- Digitalisierung wird immer wichtiger in vielen Lebensbereichen, auch im Sport
- Corona-Pandemie als Katalysator für die Ausbreitung der Digitalisierung
- **Digitale Kluft** (Digital Gap) = Bestimmte Bevölkerungsgruppen sind unterrepräsentiert bei der Nutzung digitaler Medien (z.B. Frauen, ältere Menschen)
 - **Bildung** im Zeitalter der Digitalisierung
 - **Digitalisierung** im Sportverein
 - **Digitale Anwendungen** für Training und Unterricht im Sport(Unterricht)
- E-Sports ist heute *kein* Thema, da diese digitalen Spielangebote gänzlich andere Fragen aufwerfen

1 Einleitung



Bildung im Zeitalter der Digitalisierung

Bildung **mit** digitalen
Medien u. Anwendungen

Bildung **über** digitale
Medien u. Anwendungen

Bildung **trotz** digitaler
Medien u. Anwendungen

Bildung **durch** digitale
Medien u. Anwendungen

Optionen im und für den Sport

Abb. nach Brandhöfer et al. 2018)

1 Einleitung



Digitale Anwendungen im Sport(Unterricht)

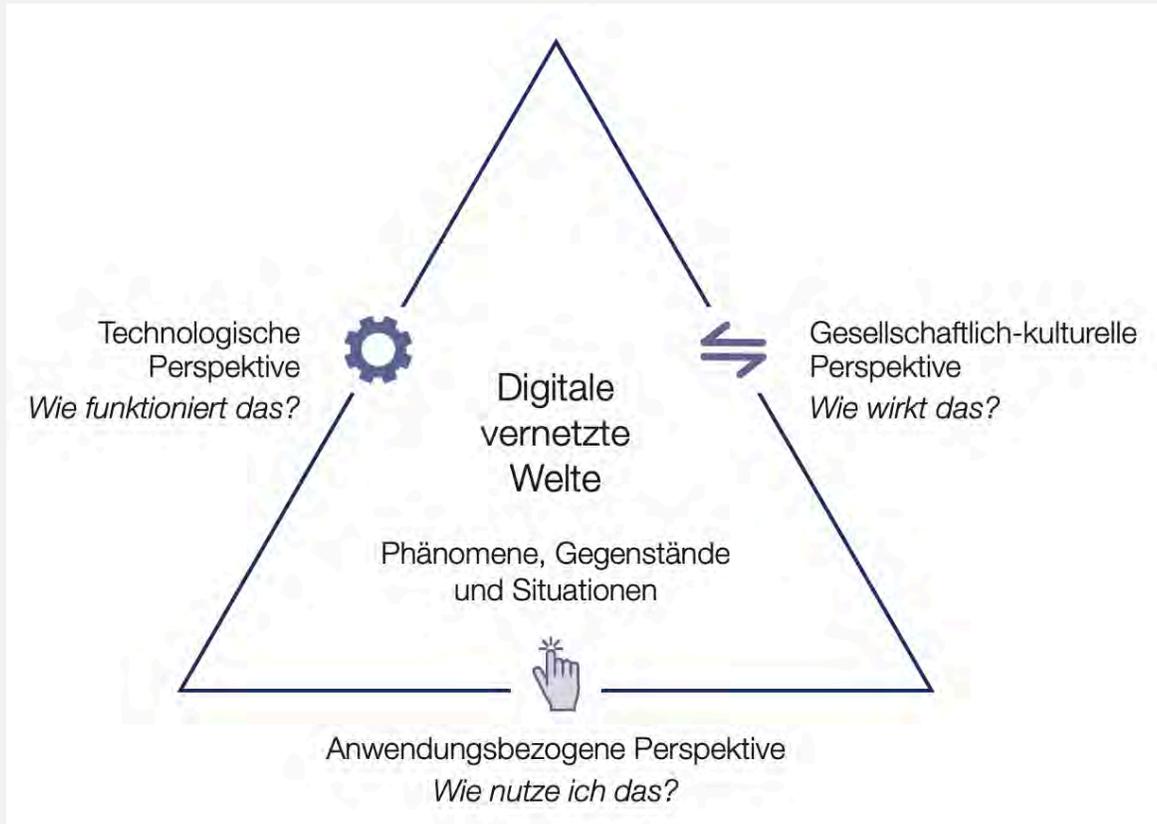


Abb. aus Brandhöfer et al. 2018)

im Verein ..?
im Training ..?
im Sportunterricht ..?

2 Digitalisierung im Sportverein



- Sport als Spiegelbild der Gesellschaft

- Digitale Anwendungen in verschiedenen Bereichen
 - Management der Organisation (Mitgliederverwaltung, Finanzbuchungen)
 - Kapazitätsmanagement (z.B. Platzbuchungen im Tennis; www.courtmanagement.de)
 - Online-Trainingsangebote während Pandemie (z.B. via Zoom, MS Teams, Webex)
 - Kommunikation mit verschiedenen internen und externen Anspruchsgruppen des Sportvereins (Mitgliedern, Kommune, andere Vereine, Sponsor*innen, Spender*innen....)

2 Digitalisierung im Sportverein

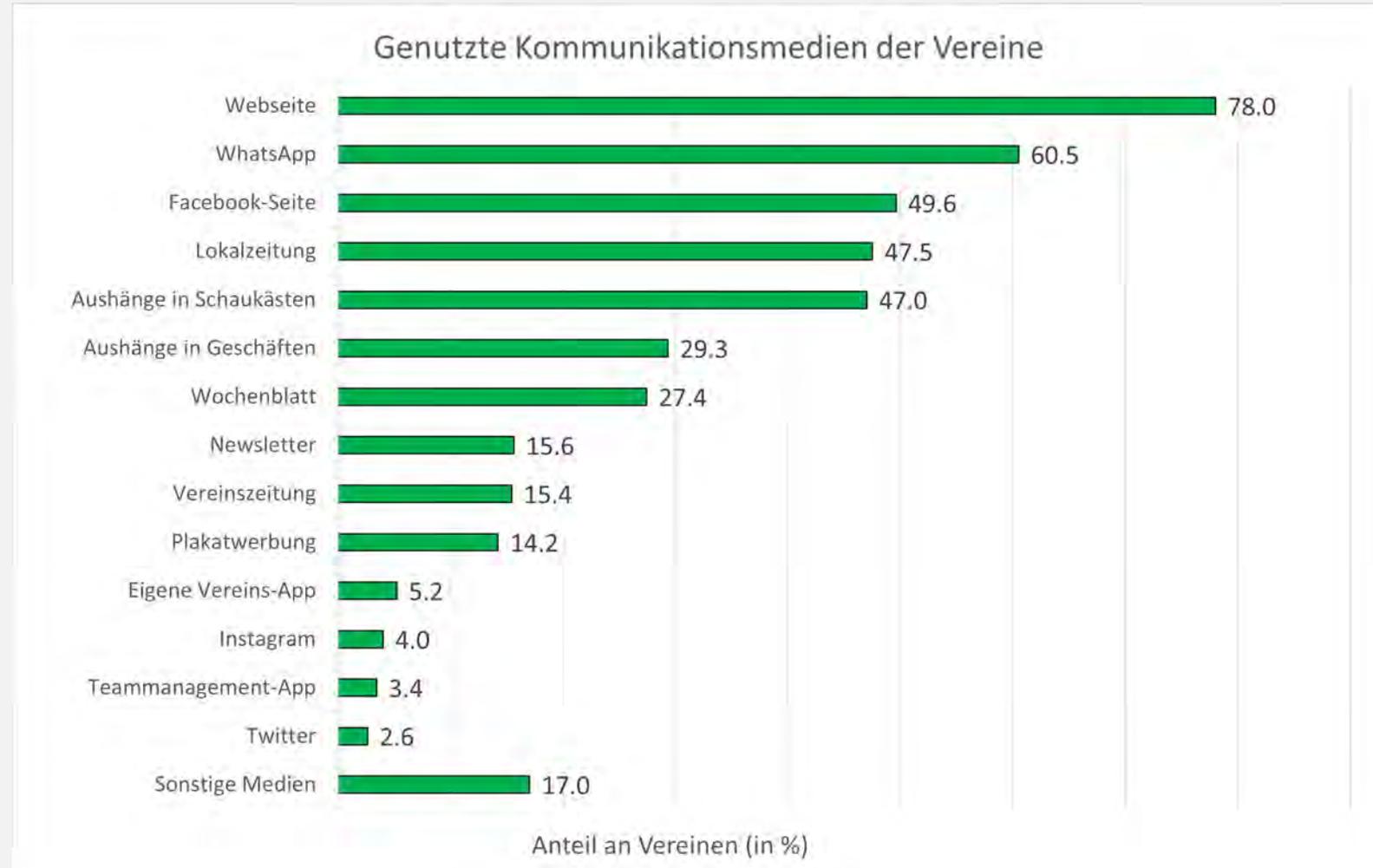


Status Quo – mit welchen Medien kommunizieren Sportvereine in Deutschland?

Sportentwicklungsbericht 2017/18

(Breuer & Feiler, 2019)

n=19.889 Sportvereine



2 Digitalisierung im Sportverein



Ausgewähltes Beispiel:

Team-Management App **SpielerPlus**



- Kostenloser Download im App-Store
- Verschiedene Funktionen
- Anmeldung mit Email und Passwort
- Herausforderung bei mehreren App-Nutzern (Eltern und Kinder)

Deutsch  **LOGIN**

Sa, 18.05.2019

TuSG Ritterhude
Heimspiel

Klarer Himmel, 17°

13:00 Dittler
15:30 Busch
18:00 Essig

Aufgaben Hinzufügen/Ändern +

Trikotwäsche Übernehmen

Fahrgemeinschaft Suchen/Anbieten +
Keiner sucht oder bietet einen Platz an.

Aufstellung Hinzufügen +
Keiner sucht oder bietet einen Platz an.

Organisiere dein Team digital!

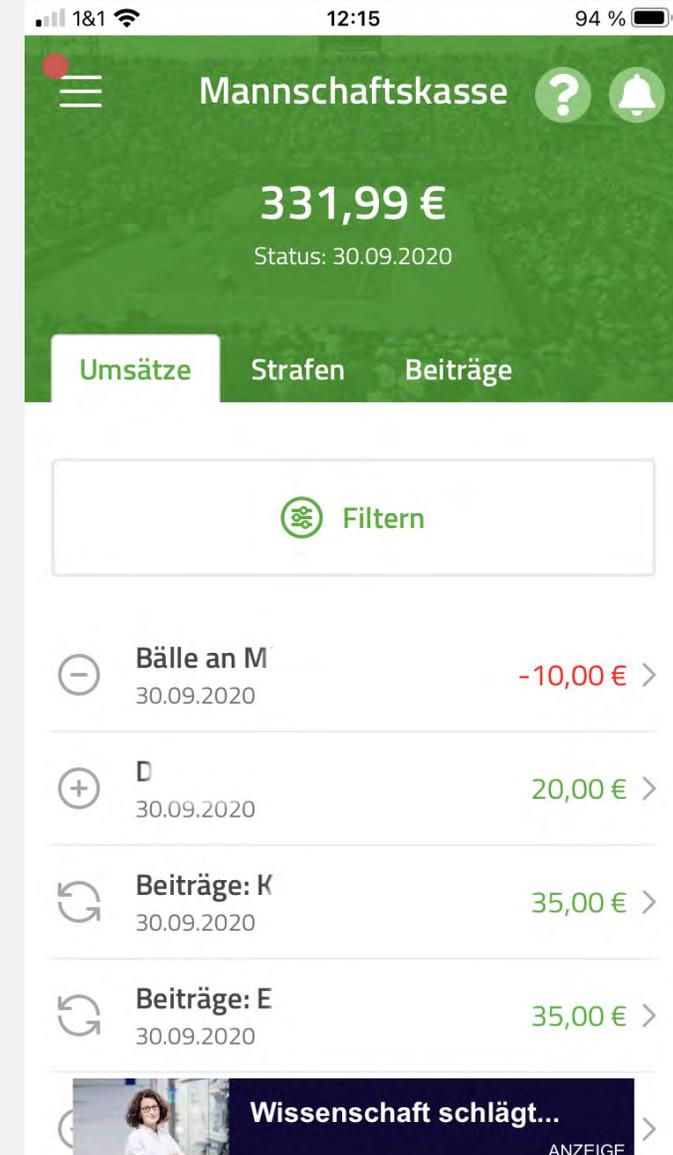
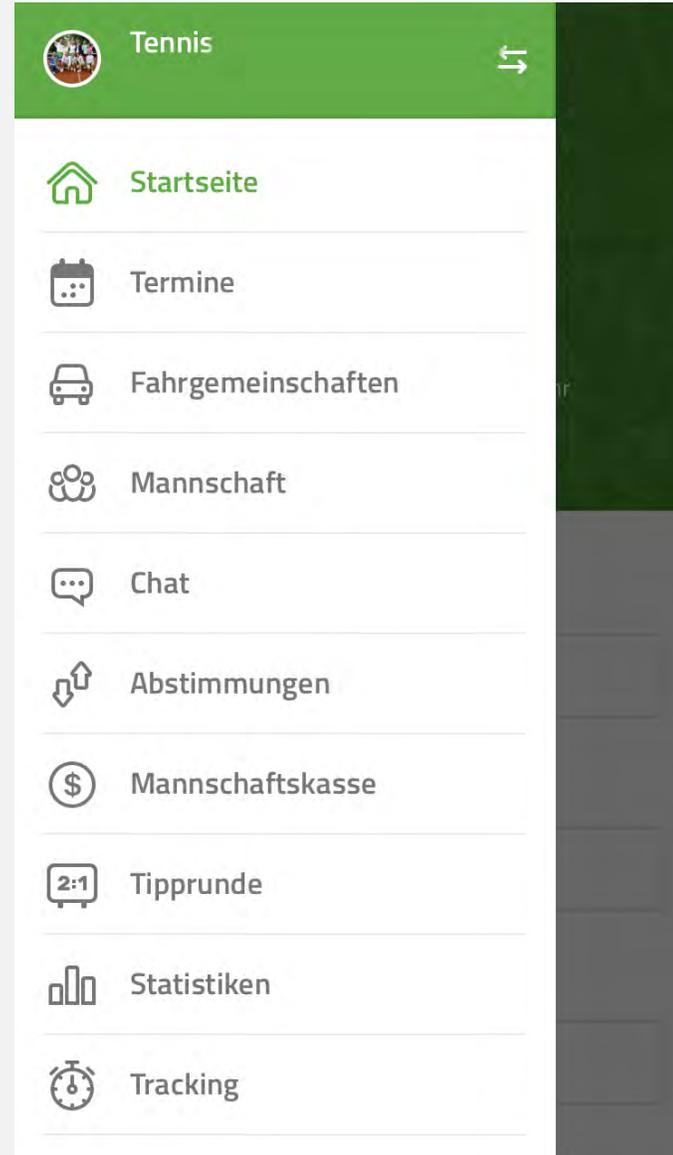
Mit **224.939 Mannschaften** und **3.168.434 Spielern** in **73 Sportarten** ist SpielerPlus Marktführer in der digitalen Organisation & Koordination von Sportteams.

2 Digitalisierung im Sportverein



Team-Management App

SpielerPlus



2 Digitalisierung im Sportverein



Kommunikation mit Anspruchsgruppen

- Webseite des Vereins als zentraler Anlaufpunkt für potenzielle neue Mitglieder
- Man erhält täglich eine Flut von Nachrichten auf verschiedenen Kanälen
- Verschiebung der Wichtigkeit von der Versendung von Informationen hin zur Erreichung von **Aufmerksamkeit** bei den Empfänger*innen von Nachrichten
- Soziale Medien
 - Nicht nur einseitige Kommunikation; Möglichkeit des Austauschs und Kommentierens (Feedback, Anerkennung)

2 Digitalisierung im Sportverein



Ausgewähltes Beispiel: Facebook

Adventskalender KTT01

Kölner Triathlon-Team 01
2 December 2020 · 🌐

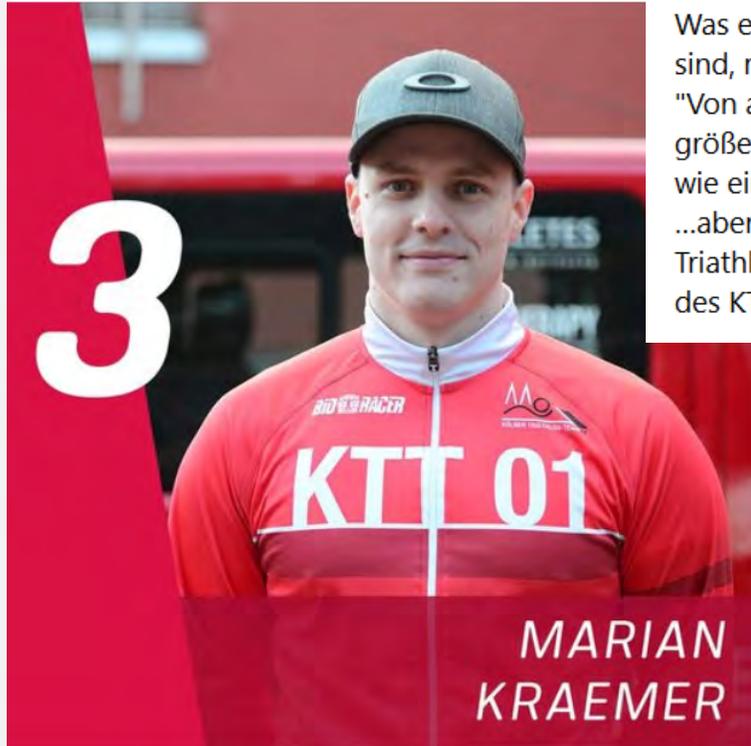
2. Dezember
Eltern sein im Leistungssport?
Jus Henseleit, Vater der erfolgreichen Triathloneschwister Franca und Simon Henseleit (u.a. Junioren-Europameister im Teamrelay 2019), macht sich Gedanken über die Rolle von Eltern in der Hochleistungssportmühle:
"Ein prima Thema für einen Mann wie mich – Vater von zwei erfolgreichen Kindern im Triathlon. „Franca und Simon haben bisher vieles richtig gemacht und ihr als Eltern habt die beiden gut begleitet.“so sagt man uns und find... [See more](#)



2 Digitalisierung im Sportverein



Adventskalender KTT01



 **Kölner Triathlon-Team 01**
3. Dezember 2020 · 🌐

3. Dezember 2020
Marian Kraemer
Was er erlebt hat, zeigt, wie völlig unwichtig so viele Problemchen sind, mit denen sich ehrgeizige Sportler herumschlagen ...
"Von außen scheint es wie ein großer Zufall zu wirken und noch größeres Glück gewesen zu sein. Selbst mir kommt es immer noch vor wie ein Film...
...aber von vorn Triathlon statt. des KTT01 in X

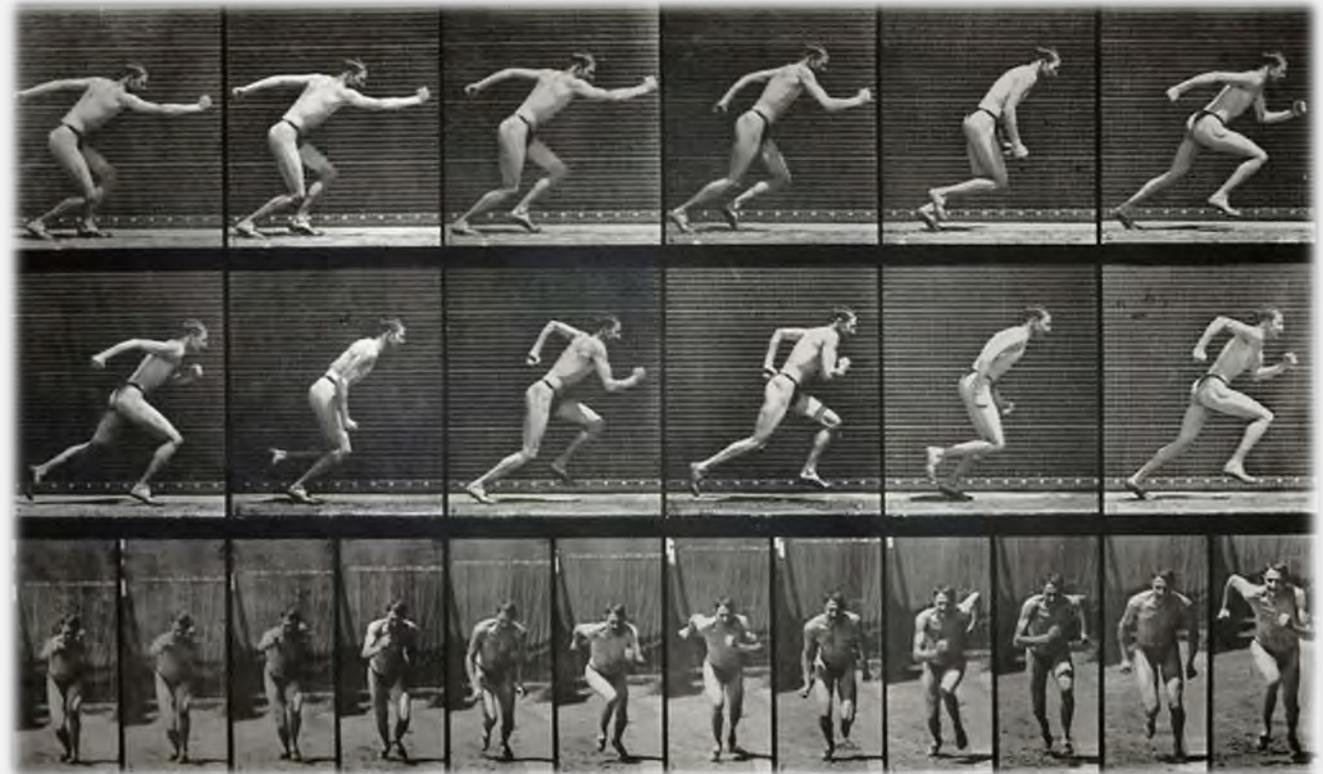


3 Digitalisierung im Training



Technologische Unterstützung im sportlichen Training hat eine lange Tradition. Aktuelle Innovationen basieren vor allem auf digitale Anwendung und sind für alle Sportarten und Leistungsstufen verfügbar

- Videografie
- Diagnostik
- Trainingsdokumentation



Eadweard Muybridge - Running Full Speed, 1887

3 Digitalisierung im Training



Technologische Unterstützung im sportlichen Training hat eine lange Tradition. Aktuelle Innovationen basieren vor allem auf digitale Anwendung und sind für alle Sportarten und Leistungsstufen verfügbar

- Videografie
- Diagnostik
- Trainingsdokumentation



Demonstration eines mobilen Kanuergometers IAT

3 Digitalisierung im Training



Technologische Unterstützung im sportlichen Training hat eine lange Tradition. Aktuelle Innovationen basieren vor allem auf digitale Anwendung und sind für alle Sportarten und Leistungsstufen verfügbar

Beispiele:

- Videografie
- Diagnostik
- Trainingsdokumentation



eigene Smartwatch

3 Digitalisierung im Training

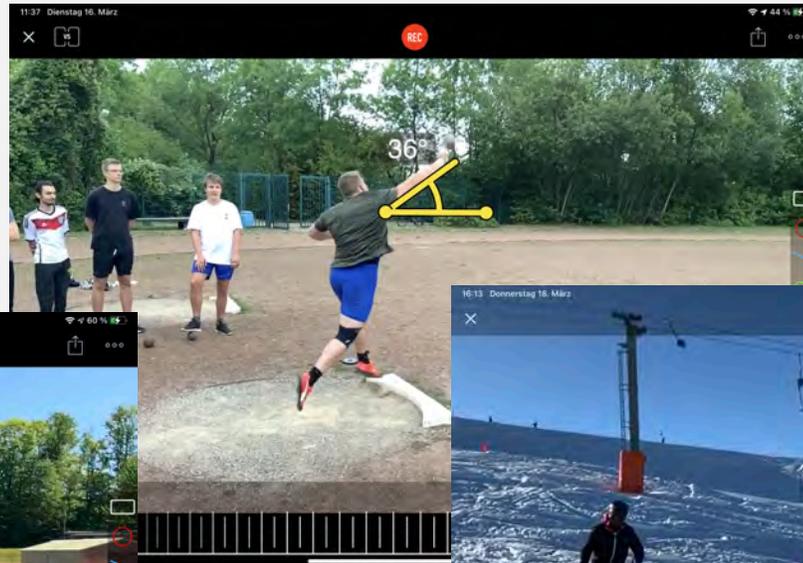
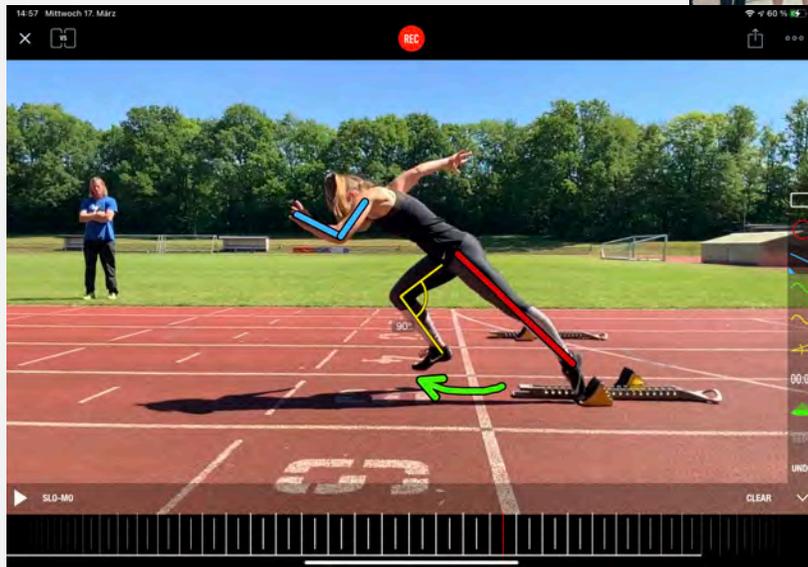


- Videografie

- Coach's Eye



App für effektives Videofeedback



3 Digitalisierung im Training



- Trainingsdokumentation

- Coach Base



- App mit der Spielaufstellungen und -züge visualisiert und animiert werden können



4 Digitalisierung im Sportunterricht



Digitale Medien und Anwendungen sollen unmittelbare (analoge) Erfahrungen im Sport keinesfalls ersetzen. Sie bieten allerdings Möglichkeiten, die Vermittlung bewegungskultureller Inhalte und das Lernen zu unterstützen.

Beispiele:

- Tanz: Digitanz
- Self-Tracking: Trainingstagebücher



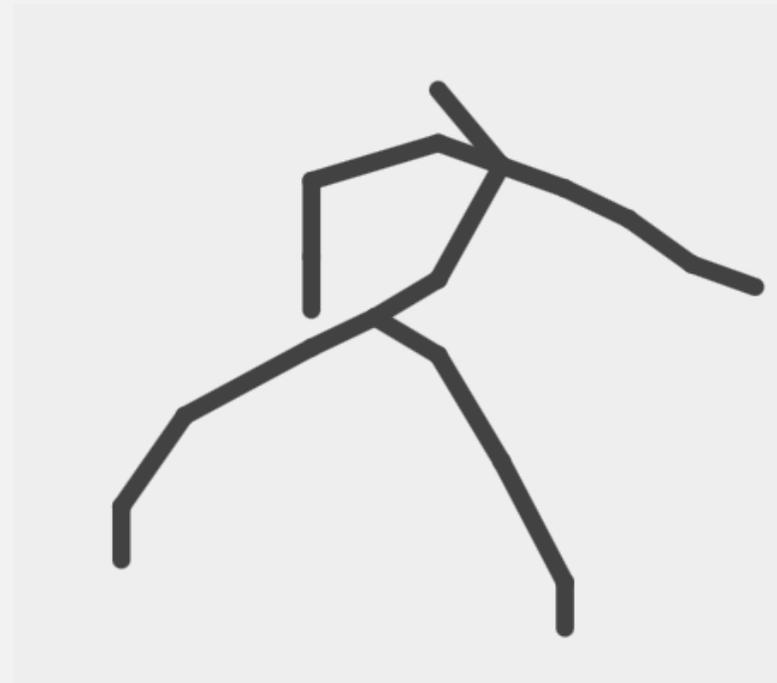
4 Digitalisierung im Sportunterricht



- Tanz
- digitanz



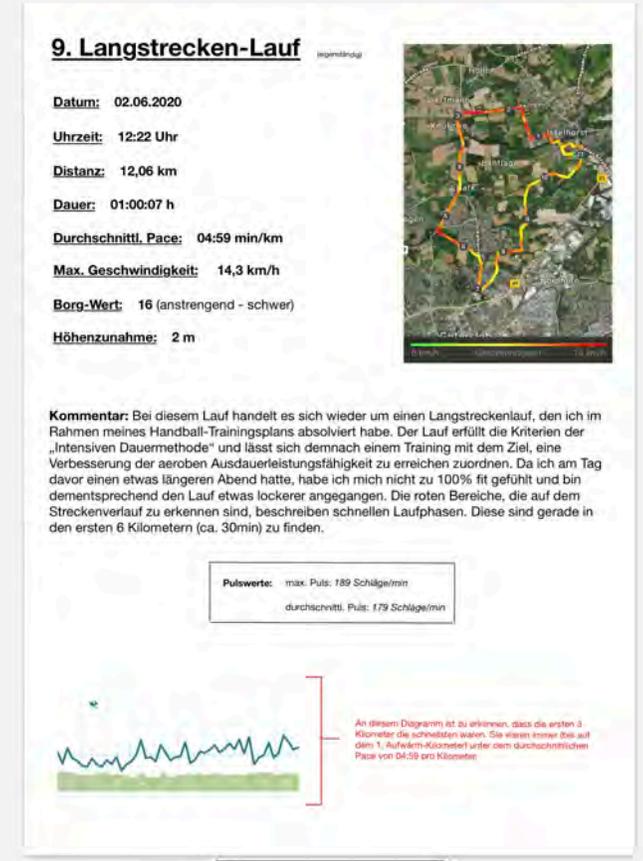
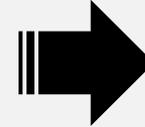
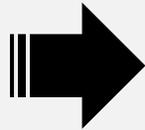
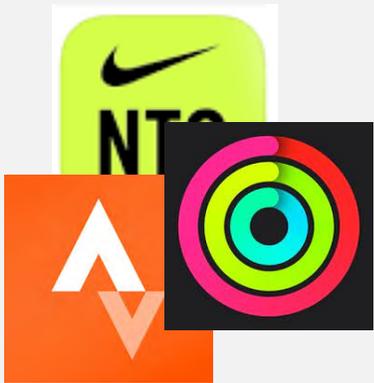
App zur kreativen Anregung von Choreographien



4 Digitalisierung im Sportunterricht



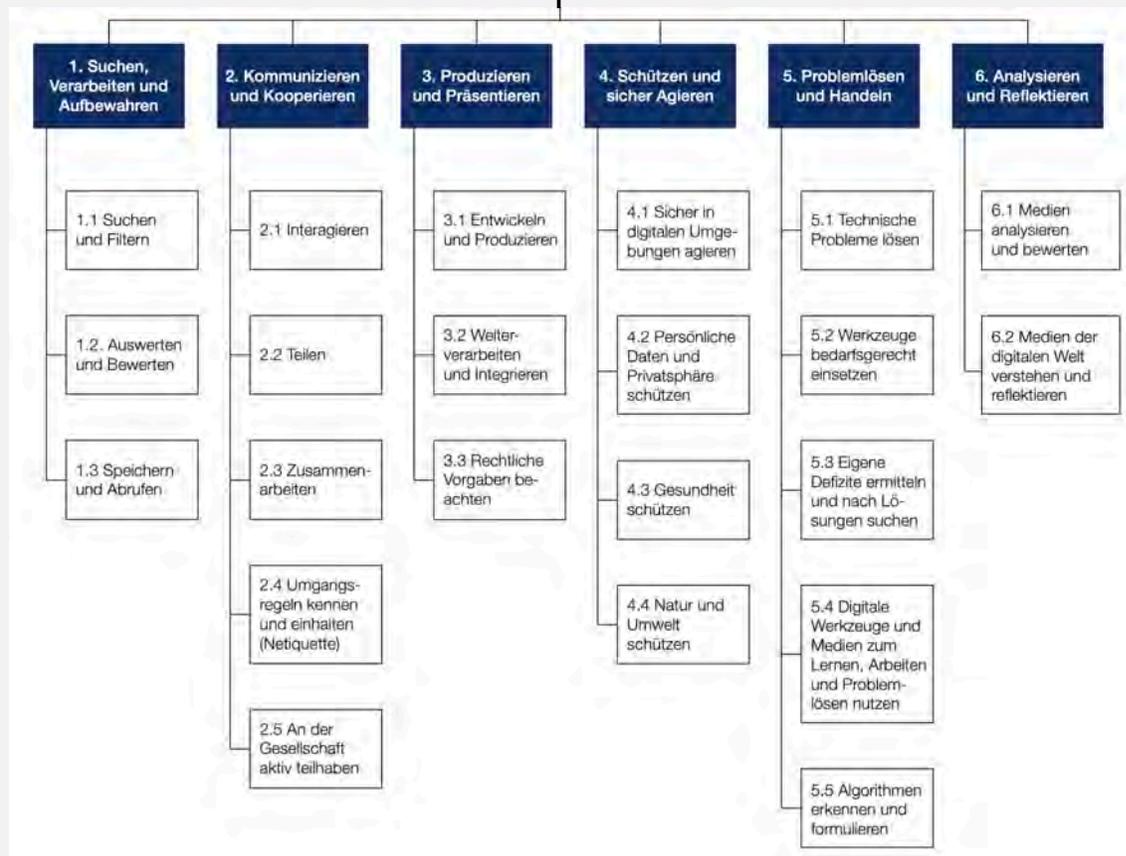
- Self-Tracking
 - Strava / Nike Training / iOS Fitness / etc.
- Apps zum aufzeichnen, auswerten und visualisieren von Trainingsdaten



5 Fazit



Eine Nutzung digitaler Angebote im Sport erfordert deutlich mehr, als deren technische Verfügbarkeit



- **Wissen über Ziele**
- **Wissen über Prozesse**
- **Wissen über methodische Optionen**
- **Wissen über kollaterale Effekte**



- Breuer, C. & Feiler, S. (2019). Sportvereine in Deutschland: Organisationen und Personen. Sportentwicklungsbericht für Deutschland 2017/2018 - Teil 1. Bonn: Bundesinstitut für Sportwissenschaft.
- Gerhard Brandhofer, Peter Baumgartner, Martin Ebner, Nina Köberer, Christine Trültzsch-Wijnen, and Christian Wiesner. 2018. Bildung im Zeitalter der Digitalisierung. In: S. Breit; F Eder; K. Krainer; C.
- Schreiner; A. Seel, & C. Spiel. Nationaler Bildungsbericht Band 2: Fokussierte Analysen und Zukunftsperspektiven für das Bildungswesen: pages 307 – 362. <https://doi:10.17888/nbb2018-2-8>.

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit.



Kontakte:

Prof. Dr. Pamela Wicker: pamela.wicker@uni-bielefeld.de

Prof. Dr. Bernd Gröben: bernd.groeben@uni-bielefeld.de

Frederic von Bose: fvon_bose@uni-bielefeld.de