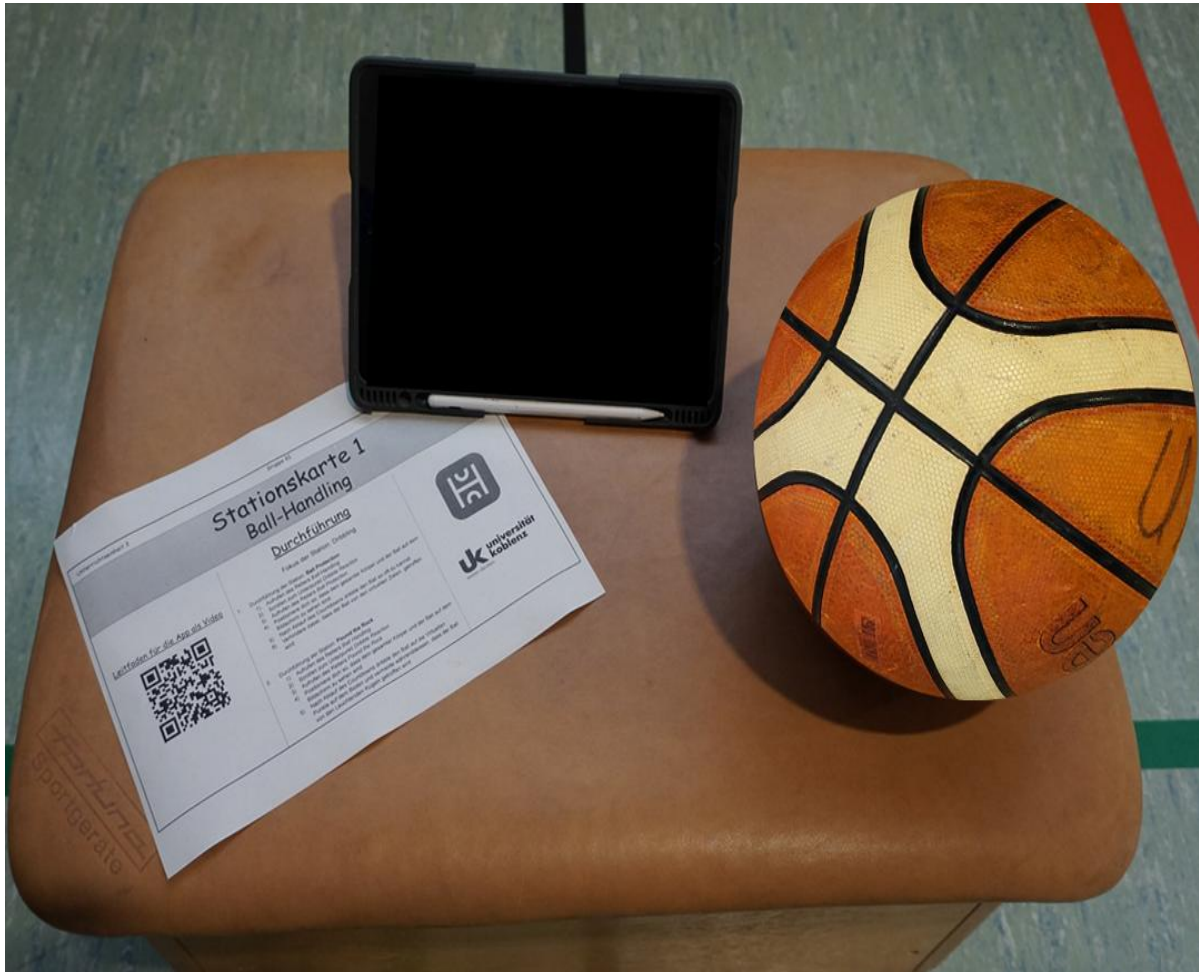




MIT KI DAS SPIELFELD EROBERN: DIE HOMECOURT-APP IM BASKETBALL-UNTERRICHT



Autoren: André Batista Gomes, Maximilian Emmert, Joel Hintz, Marvin Klaes, Erik Peters, Jannik Schwarz



Übersicht

- **Einleitung**
- **Theoretische Einbettung**
- **Anbindung an den Lehrplan**
- **Zentrales Anliegen der Stunde**
- **Lernziele**
- **Sachanalyse**
- **Ablauf der Unterrichtsstunde**
- **Methodisch- didaktische Begründung**
- **Tabellarische Darstellung der Unterrichtsreihe**
- **Verlaufsplan Unterrichtseinheit 3**
- **Arbeitsmaterial**
 - Feedbackbogen (1)
- **Videos**
 - Station 1: Ball-Handling (1)
 - Station 2: Agility (2)
 - Station 3: Shooting (3)
 - Station 4: Conditioning (4)
- **Quellenverzeichnis**

1

1 Eine Unterrichtsreihe ist eine systematische Abfolge von Unterrichtsstunden zu einem übergeordneten Thema.

2 Eine Unterrichtseinheit ist eine in sich abgeschlossene thematische Lerneinheit innerhalb einer Unterrichtsreihe.

Einleitung

“Artificial Intelligence (AI) is the science and engineering of making intelligent machines, especially intelligent computer programs. It is related to the similar task of using computers to understand human intelligence, but AI does not have to confine itself to methods that are biologically observable” (McCarthy, 2007, S.2).

Übersetzt bedeutet es, „Künstliche Intelligenz (KI) ist die Wissenschaft und Technik der Entwicklung von intelligenten Maschinen, insbesondere intelligenter Computerprogramme. Sie ist verwandt mit der ähnlichen Aufgabe, Computer zu nutzen, um die menschliche Intelligenz zu verstehen, aber KI muss sich nicht auf Methoden beschränken, die biologisch beobachtbar sind.

Im vorliegenden Beitrag wird ein Unterrichtsvorhaben vorgestellt, das den Einsatz moderner Technologien wie (KI) im Sportunterricht thematisiert. Mit der App HomeCourt, einer KI-basierten Plattform zur Analyse und Verbesserung von Basketballfähigkeiten, wird ein innovativer Ansatz zur Förderung der Fitness und der Gesundheit Heranwachsender präsentiert. Die zunehmende Integration digitaler Technologien in den Alltag von Kindern und Jugendlichen eröffnet neue Möglichkeiten, sportliche Inhalte anschaulich und interaktiv in den Unterricht einzubinden. Im Mittelpunkt steht die Frage, wie KI-Anwendungen die individuelle Leistungsanalyse unterstützen und den bewussten Umgang mit der eigenen körperlichen Fitness fördern können. Am Beispiel von Basketball wird verdeutlicht, wie Schülerinnen und Schüler (SuS) mithilfe der App Trainingsinhalte reflektieren, ihre körperliche Leistung realistisch einschätzen und langfristig eine positive Einstellung zu Bewegung und Gesundheit entwickeln. Besonderes Augenmerk liegt dabei auf den durch die App generierten Analysen und Feedbacks, die sowohl die Eigenwahrnehmung als auch die Motivation zur sportlichen Aktivität positiv beeinflussen können (Tokolyi & Elshakankiri, 2021).



Theoretische Einbettung

Der Einsatz von KI im Schulsport, wie in der vorliegenden Reihenplanung dargestellt, verbindet digitale Bildung mit körperlicher Bewegung. Dies greift die Empfehlungen der Kultusministerkonferenz (KMK) auf, die den bewussten und reflektierten Umgang mit KI in schulischen Kontexten betonen (2024). Die Lernenden sollen dabei technologische Kompetenzen entwickeln, gleichzeitig aber die KI kritisch hinterfragen und bewerten können. Die Einbindung der HomeCourt-App in den Unterricht bietet nicht nur die Möglichkeit, Basketball-spezifische Fähigkeiten zu trainieren, sondern eröffnet auch einen praktischen Zugang zu KI-gestützter Leistungsanalyse. Dabei wird das Lernen auf physischer und psychischer Ebene miteinander verknüpft. Zudem unterstützt die App das Lernen mit und über Medien. Lernen mit Medien bezeichnet den Einsatz von Medien als Werkzeuge zur Unterstützung des Lernens. Lernen über Medien hingegen fördert die Medienkompetenz, indem die Medien selbst Gegenstand des Lernens sind, um sie kritisch zu analysieren und bewusst zu nutzen (Rummler et. al., 2020).

Anbindung an den Lehrplan

Im Rahmen des Unterrichtsvorhabens findet eine Anbindung an die Handlungsempfehlungen der Kultusministerkonferenz für die Bildungsverwaltung zum Umgang mit künstlicher Intelligenz in schulischen Bildungsprozessen statt, die einen verantwortungsvollen Umgang mit KI in der Schule betonen (KMK, 2024). Die SuS werden befähigt, KI im Schulsport sinnvoll zu nutzen und gleichzeitig die Chancen und Risiken der Technologie zu erkennen.

Die geplante Unterrichtseinheit zum Einsatz der HomeCourt-App kann im Lehrplan des Landes Rheinland-Pfalz für Sport in der Sekundarstufe I (Klassen 5 - 9/10) dem Bereich Basketball (3.2.3.1.) zugeordnet werden (vgl. Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Weiterbildung, 1998). Die verschiedenen Stationen und Aktivitäten orientieren sich an den Lehrplanvorgaben. Im Bereich Technik werden Kompetenzen wie das Dribbeln (Klasse 5/6: Dribbeln aus der Bewegung, Klasse 7-10: Handwechsel, Tempo- und Richtungsvariationen) und der Korbwurf (Klasse 5/6: Korbleger, Klasse 7-10: Sprungwurf) gefördert. Stationen wie „Ball Protection“ und „Shot Progression“ unterstützen diese Inhalte. Beinarbeit (z.B. für Stern- und Gleitschritte) wird in Stationen, wie „Agility Measurement“ durch Übungen zur Beweglichkeit und Schnelligkeit geschult. Taktische Elemente wie Freilaufen und einfache Laufwege werden beispielsweise im „NBA Shootout“ geübt. Regelkenntnisse lassen sich hier ebenfalls integrieren. Der Einsatz der App ermöglicht es, technische und taktische Aspekte auf spielerische Weise zu trainieren. Dadurch wird die Anbindung an den Lehrplan gestärkt, indem eine umfassende Handlungskompetenz gefördert wird, die sowohl motorische als auch technologische und soziale Fähigkeiten einbezieht.

Die HomeCourt-App kann auch für Aktivitäten außerhalb des Unterrichts genutzt werden, etwa in Schulsport-AGs, bei Sporttagen oder im Vereinstraining. Der Lehrplan legt Wert darauf, dass SuS Sport auch in ihrer Freizeit ausüben (vgl. Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Weiterbildung, 1998). Die App unterstützt dies, indem sie Übungen wie Dribbeln, Werfen und Beweglichkeitstraining bereitstellt, die die SuS eigenständig zu Hause durchführen können. Dadurch wird ein Bewusstsein für die Bedeutung von Sport im Alltag gefördert. Dies unterstützt auch die im Lehrplan beschriebenen Gesundheitsaspekte, die der Sportunterricht vermitteln soll (vgl. Ministerium für

Bildung, Wissenschaft und Weiterbildung, 1998). Durch den Einsatz der App werden gezielt gesundheitsförderliche Maßnahmen wie ein systematisches Auf- und Abwärmen sowie Übungen zur Beweglichkeit und Kräftigung gefördert. Außerdem unterstützt die App das Verständnis für den Zusammenhang von Belastung und Erholung und stärkt ein individuelles Gesundheitsbewusstsein, was die Grundlage für einen aktiven und gesunden Lebensstil schafft.

Zentrales Anliegen der Stunde

Die SuS verbessern ihre basketballspezifischen Fähigkeiten, indem sie die HomeCourt-App nutzen. Dabei lernen sie, wie KI im Sport zur Motivation und zur Verbesserung von Bewegungen eingesetzt werden kann. Gleichzeitig reflektierten sie kritisch, welche Vorteile und Grenzen solche Technologien für die Gesundheitsbildung und den Sportunterricht haben.

Lernziele

Die SuS...

- ... verstehen und wenden die Funktionen der App „Homecourt“ an.
- ... bewerten und verbessern mithilfe der App ihre individuellen Stärken und Schwächen beim Dribbeln, Passen und Werfen sowie ihre kognitiven Fähigkeiten wie Spielübersicht und Reaktionsgeschwindigkeit.
- ... steigern ihre Beweglichkeit und Schnelligkeit durch gezielte Übungen an den Stationen.
- ... entwickeln Teamfähigkeit und führen konstruktive Diskussionen über die Ergebnisse der Übungen.
- ... setzen sich kritisch mit den Vor- und Nachteilen der HomeCourt-App und deren Eignung für den Schulsport sowie den Potenzialen der App zur außerschulischen Bewegungsförderung auseinander.



Sachanalyse

Digitale Technologien und Künstliche Intelligenz (KI) bieten viele neue Möglichkeiten für den Sportunterricht. In einer Welt, die immer digitaler wird, können Referenzen, Gemeinschaft und Algorithmen wichtige Rollen spielen (Wibowo et. al, 2023).

Referentialität bedeutet, dass Menschen weltweit über Plattformen wie Strava oder Komoot Sportaktivitäten teilen, anpassen und neu gestalten können. Diese digitalen Werkzeuge motivieren dazu, aktiv zu werden und neue sportliche Herausforderungen zu suchen. Trotzdem bleibt die Bewegung selbst der wichtigste Teil der sportlichen Bildung (Laser, 2022).

Algorithmizität hilft dabei, große Mengen an Sportdaten zu analysieren, zum Beispiel das Verhalten von Spielerinnen und Spielern in einem Spiel. Dadurch können Trainingspläne oder Taktiken verbessert werden. Doch Algorithmen sind nicht immer neutral und können Vorurteile enthalten. Es ist wichtig, diese Technologien kritisch zu nutzen und zu hinterfragen (Balz et. al, 2023).

In dieser Unterrichtseinheit wird die KI-gestützte App HomeCourt genutzt, um die Basketballfähigkeiten und die allgemeine Fitness der SuS gezielt zu fördern. Nach einem gemeinsamen Aufwärmprogramm, das die SuS auf die anstehenden Übungen vorbereitet, durchlaufen sie verschiedene Stationen. Diese umfassen technische Elemente wie Dribbeln, Passen und Werfen sowie konditionelle Übungen wie Sprints und Sprungkrafttraining. Ergänzt wird das Stations-Training durch klassische Fitnessübungen wie Liegestütze, Hampelmänner und Planks, um die körperliche Belastung zu erhöhen und ein ganzheitliches Bewegungsprogramm anzubieten.

Die HomeCourt-App spielt dabei eine zentrale Rolle. Sie analysiert die Bewegungen der SuS und gibt direktes Feedback. Dafür ist es erforderlich, dass jedes Kind ein digitales Endgerät nutzt und dieses korrekt an den jeweiligen Stationen positioniert, um eine zuverlässige Analyse zu gewährleisten.

Die App begeistert die SuS vor allem durch ihre spielerische Herangehensweise und die Möglichkeit, individuelle Fortschritte sichtbar zu machen. Dies führt zu einer hohen Motivation und einem aktiven Engagement während der Übungen. Allerdings ist eine kleine Einschränkung der App, dass die Bewertungen der KI nicht immer vollständig präzise sind. Des Weiteren ist die App aktuell nur für IOS verfügbar, wozu es in der Anwendbarkeit zu weiteren Einschränkungen kommt. Dies kann in manchen Fällen zu Verwirrung führen, schmälert aber insgesamt nicht die positive Wahrnehmung und den Nutzen der App.

Durch die Kombination von Techniktraining, körperlicher Aktivität und innovativer Technologie bietet die Unterrichtseinheit den SuS eine abwechslungsreiche und motivierende Möglichkeit, sowohl ihre Basketballfähigkeiten als auch ihre allgemeine Fitness zu verbessern.

Ablauf der Unterrichtsstunde

Als Aktivierung wird zu Beginn der Stunde ein dynamisches Aufwärmprogramm durchgeführt, das auf die sportlichen Anforderungen des Basketballs abgestimmt ist. Hierbei werden Beweglichkeits-, Lauf- und Koordinationsübungen integriert. Die Übungen bereiten die Muskulatur, Gelenke und das Herz-Kreislauf-System auf die kommenden Belastungen vor.

Anschließend werden die SuS in Kleingruppen eingeteilt und rotieren durch die folgenden Stationen:

- Dribbling-Station: Mithilfe der App wird die Präzision und Geschwindigkeit des Dribblings analysiert und verbessert.
- Wurf-Station: Die SuS üben Wurfbewegungen, die von HomeCourt aufgezeichnet und durch Echtzeit-Feedback optimiert werden.
- Koordinationsstation: Übungen wie Richtungswechsel und Sprungübungen werden mit Unterstützung der App durchgeführt und bewertet.
- Fitness-Station: Klassische Übungen wie Liegestütze und Hampelmänner fördern die allgemeine Kraftausdauer und ergänzen die basketballspezifischen Übungen. Hier wird besonders darauf geachtet, die Übungen korrekt auszuführen, um Verletzungen vorzubeugen.

Nach dem Stationsbetrieb reflektieren die SuS ihre Ergebnisse. Mithilfe der HomeCourt-App werden Videoaufnahmen und Leistungsstatistiken besprochen, wodurch individuelle Fortschritte sichtbar gemacht werden. Die SuS tauschen sich über die gemachten Erfahrungen aus.

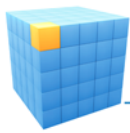


Methodisch- didaktische Begründung

Die Unterrichtsstunde kombiniert basketballspezifisches Training und allgemeine Fitnessübungen, um sowohl sportartspezifische als auch grundlegende motorische Fähigkeiten zu fördern. Der Einsatz der HomeCourt-App bietet einige methodische Vorteile. Die App ermöglicht eine differenzierte Rückmeldung, sodass SuS auf ihrem individuellen Leistungsstand abgeholt werden. Dies fördert die Motivation und den Lernfortschritt. Zudem lassen sich durch Videoaufzeichnungen Fehler und Verbesserungsmöglichkeiten sichtbar machen, was die Selbsteinschätzung der SuS stärkt. Die Diskussion der Ergebnisse hilft den SuS, ein Bewusstsein für ihre Leistung sowie den Nutzen digitaler Hilfsmittel zu entwickeln und fördert ihre Reflexionsfähigkeit. Die Integration von Liegestützen und Hampelmännern in den Stationsbetrieb dient als ergänzendes Konditionstraining, das auf die Verbesserung der allgemeinen Fitness abzielt. Diese Übungen fördern Kraft, Ausdauer und Koordination, was sich positiv auf die Leistung in Basketball und anderen Sportarten auswirkt.

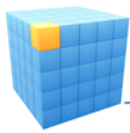
Die Unterrichtsstunde nutzt somit die Vorteile moderner Technologien, um die sportliche Entwicklung der SuS zu fördern, und stärkt gleichzeitig ihre Fähigkeit zur kritischen Reflexion und Selbsteinschätzung.





Tabellarische Darstellung der Unterrichtsreihe

Unterrichtseinheit	Inhalt	Kompetenzen	Material
1.	Einführung: Einführung in das Thema künstliche Intelligenz im Sport. Vorstellung der KI-Basketball-App. SuS probieren die App aus und erfassen erste Eindrücke.	Sachkompetenz	Beamer oder dig. Tafel, Zugang zu mobilen Endgeräten mit der Basketball-App, Basketbälle, Matten, Turnkisten
2.	Reflexion über die Erfahrungen mit der App aus der ersten Stunde. Mögliche Vor- und Nachteile von KI im Sportunterricht. Erweiterung der Diskussionsrunde durch die Reflexion von weiteren Vor- und Nachteilen zum Gesundheitsaspekt der App. Einbindung von Videos und Beispielen aus der App zur Demonstration von Bewegungsanalysen.	Urteilskompetenz	Beamer oder dig. Tafel, Zugang zu mobilen Endgeräten mit der Basketball-App
3.	SuS arbeiten in Kleingruppen an Stationen (Dribbeln, Passen, Werfen). Die App analysiert die Leistungsfortschritte der SuS und gibt individuelles Feedback. SuS bearbeiten reflexive Aufgaben zu den Trainingsstationen.	Methodenkompetenz	Beamer oder dig. Tafel, QR-Codes für die Aufgaben/AB, Zugang zu mobilen Endgeräten mit der Basketball-App, Basketbälle, Matten, Turnkisten
4.	SuS analysieren ihre durch die App aufgezeichneten Bewegungen. Reflexionen der App-Daten im Hinblick auf Verbesserungspotenziale. Gemeinsame Diskussion. Wie kann KI-Feedback effektiv genutzt werden?	Urteilskompetenz	Beamer oder dig. Tafel, Stationsblätter mit Reflexionsfragen, Zugang zu mobilen Endgeräten mit der Basketball-App, Basketbälle, Matten, Turnkisten



Unterrichtseinheit	Inhalt	Kompetenzen	Material
5.	SuS entwickeln mit der App eigene Trainingsvideos, in denen die Technik erklärt und vorgezeigt wird.	Wahrnehmungskompetenz	Beamer oder dig. Tafel, Programme zur Videobearbeitung, Zugang zu mobilen Endgeräten mit der Basketball-App, Basketbälle, Matten, Turnkasten
6.	SuS bereiten die erstellten Videos auf und präsentieren diese in Kleingruppen.	Wahrnehmungskompetenz	Beamer oder dig. Tafel, Programme zur Videobearbeitung, Zugang zu mobilen Endgeräten mit der Basketball-App, Basketbälle, Matten, Turnkasten
7.	SuS wenden die gelernten Fähigkeiten in einem Abschlussspiel an. Feedback-Runde zur Unterrichtsreihe: Wie hat die App das Training beeinflusst? Reflexion über die Nutzung von KI im Schulalltag.	Bewegungs- und Urteilskompetenz	Beamer oder dig. Tafel, Basketballkörbe, Bälle, Zugang zu mobilen Endgeräten mit der Basketball-App, Basketbälle, Matten, Turnkasten

Verlaufsplan Unterrichtseinheit 3

Phase	Unterrichtsgeschehen	Didaktisch- methodischer Kommentar	Medien und Unterrichtsmaterial
Einleitung ~ 5min+5min	<ul style="list-style-type: none"> Begrüßung der SuS, Anwesenheitskontrolle, Erläuterung des Themas der heutigen Stunde 	<ul style="list-style-type: none"> Ritual zum Einstieg in die Unterrichtsstunde. 5 min werden eingeplant für das Umziehen der SuS. 	
Einführung + Aufwärmen ~ 10min	<ul style="list-style-type: none"> Individuelles Aufwärmen mit Homecourt (Ball Handling Fundamentals, Dribble Basics Stufe 1) SuS erhalten je einen Basketballball und ein iPad, mit dem sie anschließend die ersten Stufen von Homecourts Ball Handling Fundamentals absolvieren. (Enthalten sind Übungen wie: Right Hand Dribble, Left Hand Dribble, Crossover, erhöhtes Tempo...) 	<ul style="list-style-type: none"> Während die SuS die Übungen durchführen, erhalten sie von der App Feedback bezüglich der Ausführung ihrer Dribblings, zeitgleich fungiert die App als Zähler, der jeweiligen erbrachten Leistungen, wodurch die SuS sich vollständig auf die Ausführung der Übungen konzentrieren können. Die SuS können sich ihr Tempo und die Schwierigkeit, der gewählten Übungen aussuchen, wodurch sie sich selber regulieren können. 	<ul style="list-style-type: none"> Basketbälle (SuS Anzahl) iPads (SuS Anzahl)
Sicherung 1 ~ 3-5min	<ul style="list-style-type: none"> Reflektion des Aufwärmprogrammes KI-Basierte Apps im Sportunterricht (Vorteile, Nachteile, Bedeutung, Umsetzung, Risiken, Bezug zur Lebenswelt der SuS...) 	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS können vorhandenen Probleme mit der App früh nennen, um die weitere Nutzung zu vereinfachen. Die SuS führen die Reflexionsphase im Stehen aus, um den Körper nicht zu stark auszukühlen. 	
Erarbeitung 2 ~ 50min	<ul style="list-style-type: none"> SuS werden in 3-er Gruppen unterteilt, arbeiten zusammen für jeweils ~ 10 min an einer Station bevor sie zur nächsten weitergehen Jede Gruppe erhält ein Feedback-Arbeitsblatt auf dem sie die Bewertung der einzelnen Stationen und ihre Gedanken dazu festgehalten werden (siehe Anhang) 	<ul style="list-style-type: none"> An den einzelnen Stationen lernen die SuS verschiedene Anwendungsbereiche der App kennen, welche alle SuS selbst durchführt. Die unterschiedlichen Stationen geben den SuS die Möglichkeit, viele Aspekte der App kennenzulernen. 	<ul style="list-style-type: none"> Basketbälle (SuS Anzahl) iPads (SuS Anzahl) Feedbackbögen (SuS Anzahl) Basketballkorb 4 Hütchen

Phase	Unterrichtsgeschehen	Didaktisch- methodischer Kommentar	Medien und Unterrichtsmaterial
	<ul style="list-style-type: none"> • Anschließend findet innerhalb der Gruppe eine Reflexion der durchgeführten Übungen und des KI-gesteuerten Feedbacks statt, welches auf dem Arbeitsblatt festgehalten wird • Station Agility: Reaction Drills <ul style="list-style-type: none"> • an dieser Station führen die SuS drei Messungen ihrer körperlichen Leistungsfähigkeit mithilfe von Homecourt durch • Messungen: <ul style="list-style-type: none"> ○ Vertical Jump (Messung der Sprunghöhe) ○ Shuttle Run (Messung der lateralen Schnelligkeit) ○ Lane Agility (Beweglichkeit im Laufen) • Station Conditioning: Strength and Power <ul style="list-style-type: none"> • Hier absolvieren die SuS 3 verschiedene Kräftigungsübungen, während die App ihre Bewegungen kontrolliert und das Zählen übernimmt • Station Shooting: NBA Shootout-Challenge <ul style="list-style-type: none"> • Hier absolvieren die SuS einen kleinen Wettkampf gegeneinander • Durchführung: <ul style="list-style-type: none"> ○ Jeweils ein SuS hat 1 min Zeit, um so viele Körbe wie möglich zu erzielen ○ Unterschiedliche Zonen geben dabei unterschiedlich viele Punkte, wodurch die SuS selbstständig das Risiko abschätzen müssen 	<ul style="list-style-type: none"> • Kurze 10-minütige Übungsphasen sorgen für eine hohe Abwechslung und gestiegene Motivation der SuS. • Durch ein Arbeitsblatt mit Anleitungen, können sich die SuS einen guten Überblick der Übung verschaffen und die Fragen minimieren. Dadurch, kann die Lehrkraft entlastet werden und die Selbstständigkeit der SuS fördern. • Bei fehlerhaften Ausführungen kann die Lehrkraft unterstützend wirken. 	

Phase	Unterrichtsgeschehen	Didaktisch- methodischer Kommentar	Medien und Unterrichtsmaterial
	<ul style="list-style-type: none"> ○ Homecourt übernimmt dabei die Rolle des Schiedsrichters, trackt also den Abwurf, zählt die Punkte, Treffer und Fehlwürfe • Station Ball-Handling: Ball Protection <ul style="list-style-type: none"> • Bei dieser Übung wird das Dribbling der SuS geschult • Durchführung: <ul style="list-style-type: none"> ○ Während die SuS dribbeln, zählt das Programm die Anzahl ihrer Dribblings und erteilt ihnen dafür Punkte ○ Auf dem Bildschirm tauchen dann Hindernisse auf, denen es mit dem Ball auszuweichen oder mit der Hand oder dem Ball zu berühren gilt, um Punkte zu erlangen, bzw. einen Punkteabzug zu verhindern 		
Sicherung 2 ~10min+5min	<ul style="list-style-type: none"> • Nachdem alle SuS jede Station absolviert haben, versammeln sie sich in der Mitte und tauschen ihre Erfahrungen mit dem Programm aus. • Von der Lehrkraft geleitet wird anschließend eine Diskussion darüber geführt, ob es sinnvoll ist, eine KI-Basierte App wie Homecourt hinsichtlich des Gesundheitsaspektes in der Schule zu verwenden. 	<ul style="list-style-type: none"> • Die SuS können sich durch ihre Notizen auf dem Feedbackbogen besser austauschen. Die Lernenden sollen dabei technologische Kompetenzen entwickeln, gleichzeitig aber die KI kritisch hinterfragen und bewerten können. • Eine Gemeinsame Reflexion lässt SuS ihre Gedanken, Bedenken und Verbesserungsvorschläge äußern. • Alle Gruppen sollen mindestens eine Wortmeldung haben, um alle Notizen vorzubringen. • Die Lehrkraft leitet das Gespräch, um alle notwendigen Gesprächspunkte anzusprechen → ggf. Probenfragen. • 5 min werden eingeplant für das Umziehen der SuS. 	<ul style="list-style-type: none"> • Feedbackbögen (SuS Anzahl) • Matten, Bänke zum Setzen der SuS (optional)



Feedbackbogen

**Wie habt Ihr mit der APP arbeiten können?
Notiert, was Euch aufgefallen ist!**

Station	Positiv	Negativ	Motivationsgrad
1. Ball-Handling			
2. Agility			
3. Shooting			
4. Conditioning			

Weitere Bemerkungen hier:



Quellenverzeichnis

Literatur

Balz, E., & Bindel, T. (2023). *Bildungszugänge im Sport: Grundlagen und Offerten*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden.

HomeCourt (o. J.). *HomeCourt – The Basketball App*. Abgerufen unter: <https://www.homecourt.ai/>.

McCarthy, J. (2007). *What is Artificial Intelligenz?*. Stanford: Stanford University, Computer Science Department.

Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Weiterbildung (1998). *Lehrplan Sport Sekundarstufe I (Klassen 5–9/10): Hauptschulen, Realschulen, Gymnasien, Regionale Schulen, Gesamtschulen*. Sommer Druck und Verlag.

Rummler, K., Koppel, I., Aßmann, S., Bettinger, P., & Wolf, K. D. (Hrsg.). (2020). *Lernen mit und über Medien in einer digitalen Welt*. Jahrbuch Medienpädagogik 17. Zürich: OAPublishing Collective. <https://doi.org/10.21240/mpaed/jb17.X>.

Sekretariat der Kultusministerkonferenz (2024). *Handlungsempfehlung für die Bildungsverwaltung zum Umgang mit Künstlicher Intelligenz in schulischen Bildungsprozessen* (Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 10. Oktober 2024). Kultusministerkonferenz. Abgerufen unter https://www.kmk.org/fileadmin/veroeffentlichungen_beschluesse/2024/2024_10_10-Handlungsempfehlung-KI.pdf

Tokolyi, K., & Elshakankiri, M. (2021). Internet of things in the game of basketball. In *IoT as a Service: 6th EAI International Conference, IoTaaS 2020, Xi'an, China, November 19–20, 2020, Proceedings 6* (pp. 421-435). Springer International Publishing.

Wibowo, J., Genfeld, L., Hofmann, R., & Wolters, H. (2023). *Digitale Tools und Digitalität im Sportunterricht als Bedingungen von Bewegungsbildung*.

Abbildung / Foto

Nummer	Urheber
Alle Bilder	Jannik Schwarz

Video

Nummer	Urheber
1-4	Jannik Schwarz

Neuertonte Videos

Video	Musikquelle	Unterkategorie	Interpret	Titel
1-4	https://ronaldkah.de/	Fitness, Sport & Workout	Roland Kah	Danza

Urheber des Beitrages

Autor*innen	Berater*innen	Institution
André Batista Gomes, Maximilian Emmert, Joel Hintz, Marvin Klaes, Erik Peters, Jannik Schwarz / Lehramtsstudierende	Prof. Dr. Julia Hapke-König, Regina Fink, Dr. Marlis Minnich	Institut für Sportwissenschaft, Universität Koblenz