



OSZ - Fachcurriculum

Bewegung und Sport OSZ

in Bezug auf die Rahmenrichtlinien des Landes (BLR vom 13. Dezember 2010, Nr. 2040 und BLR vom 10. April 2012, Nr. 533)

Teil A Fach/allgemein

Kompetenzen

(1. Biennium, 2. Biennium und 5. Klasse)

Bezeichnung im Register	Bezug zu den Kompetenzen laut RRL
Körpererfahrung, Freude an Bewegung, Bewegungsgestaltung, sportmotorische Qualifikationen und Verbesserung der Fitness	Die Schülerin, der Schüler kann den eigenen Körper wahrnehmen und sich mit Freude bewegen, die konditionellen und koordinativen Fähigkeiten verbessern, sich durch Bewegung ausdrücken, Bewegungsabläufe gestalten und variieren. Der Schüler kann die Fitness mit entsprechenden Maßnahmen verbessern.
Bewegungs- und Sportspiele, Regeln, Fair-Play, Organisation von Bewegungshandlung und Rollenübernahme	Die Schülerin, der Schüler kann die Kompetenzen in verschiedenen Individual- und Mannschaftssportarten in technischer und taktischer Hinsicht erweitern und entsprechende Sportarten ausführen, sowie technisch-taktische Bewegungsabläufe situationsgerecht und zielorientiert anwenden. Die Schülerin, der Schüler kann sportliche Leistung erleben und respektieren, sich Leistungsvergleichen im Sinne einer korrekten Ethik und unter Beachtung der geltenden Regeln und des Fair-Play stellen. Die Schülerin, der Schüler kann Sportaktivitäten für sich und andere organisieren und verschiedene sportbezogene Rollen übernehmen.
Spiel und Sport im Freien, Umweltbewusstsein, Aspekte der Sicherheit, sowie der Gesundheitsförderung	Die Schülerin, der Schüler kann den Wert einer gesunden Lebensführung und einer aktiven Sportausübung für das eigene Wohlbefinden im Alltag und für die Gesundheit erkennen und pflegt einen aktiven Lebensstil. Die Schülerin, der Schüler kann mit anderen kooperieren, den Teamgeist mittragen und durch positive Erlebnisse Selbstvertrauen aufbauen. Die Schülerin, der Schüler kann Bewegung, Spiel und Sport in der Natur umweltbewusst ausführen, sich kritisch mit der Welt des Sports und der technischen Entwicklung auseinandersetzen, Verantwortung für die eigene und die Sicherheit anderer übernehmen.

Methodisch-didaktische Grundsätze

Lernformen (Arbeitsformen, Schüleraktivität, Individualisierung, Differenzierung, Begabungsförderung)	Einzelarbeit, Partnerarbeit, Gruppenarbeit; Individuelles und kooperatives Lernen
Lehrformen	Mischung aus induktiven (eigenständiges, freies Üben) und deduktiven Methoden (genaue, frühe Anweisungen) bzw. aus analytisch-synthetischen und ganzheitlichen Methoden Vorzeigen, Erklären, Geben von Hilfestellung Besonderes Augenmerk wird auf das eigenständige Arbeiten im Sportunterricht gelegt. Eigenständiges Aufgaben- und Problemlösen.
Lernräume	Turnhalle, Klasse, Sportplatz, Kunstrasenplatz, Hallenbad in Latsch, Freibad in Schlanders, Boulderwand, Kletterhallen (Schluderns, Martell, Meran), Eisstadion Latsch oder Eislaufplatz in Prad, Tennisplatz und Minigolf, Wanderwege in der Umgebung.
Didaktisches Material (Schulbuch, Arbeitsheft, Skriptum, digitale Unterrichtsmaterialien)	Große und kleine Sportgeräte, Skripten bzw. Filme zu theoretischen Inhalten, Arbeitsblätter, Bücher und digitale Unterrichtsmaterialien (Internet).

Regelungen zur Bewertung

Bewertungsformen (Noten, verbale Bewertung, andere Formen)	Die Bewertung erfolgt in Ziffernnoten von 4 bis 10
Kompetenzüberprüfung (Art, Form, Anzahl der Leistungsüberprüfungen)	Motorische Tests (standardisiert und selbst erstellt), Beobachtung und/oder Spielbeobachtung (Mitarbeit, Sozialverhalten und Leistungswille, individuelle Leistungssteigerung und Lernfortschritt, Lern- und Arbeitshaltung, Kreativität, Schiedsrichtertätigkeit, Technik, Bewegungsausführung, Bewegungsabläufe) Schriftliche und mündliche Lernzielkontrollen, Referate, Hausarbeiten, Gruppenarbeiten. Das Bearbeiten einer praktischen Problemstellung/Bewegungsaufgabe oder das Gestalten einer Unterrichtsstunde bzw. eines Teiles einer Unterrichtsstunde. Mindestens 2 Bewertungen pro Semester
weiteres	

Beitrag des Faches zum Erwerb der übergreifenden Kompetenzen

Übergreifende Kompetenzen	Beitrag zum Kompetenzerwerb
Lern- und Planungskompetenz	Die positive Ausstrahlung sportlicher Aktivität und motorischer Leistungsfähigkeit soll erkannt werden und Grundlage einer möglichst lebenslangen Bereitschaft zu regelmäßiger sportlicher und spielerischer Bewegung sein. Die Schüler/innen sollen lernen selbst Strategien und Lösungswege zu entwickeln. Die Schüler/innen sollen ihre Lernfortschritte und ihre erzielten Resultate selbstständig überprüfen und zu verbessern versuchen.
Kommunikations- und Kooperationskompetenz	Auch unser Körper ist ein Kommunikationsmittel. Die Schüler/innen sollen die eigenen körperlichen Grenzen erfahren und die der anderen akzeptieren lernen. Auch bei den Teamsportarten tragen Kommunikation und Kooperation der einzelnen Spieler zu einem erfolgreichen Spiel bei. Beim Sport ist es wichtig mit Partner und Gegner zu kooperieren; der Umgang mit Sieg und Niederlage, Fairness und Toleranz gegenüber Leistungsschwächeren sollen erlernt werden.
Vernetztes Denken und Problemlösekompetenz	Gerade bei den Sportspielen werden Vernetztes Denken und Problemlösekompetenz geübt. Im Spiel entstehende Konflikte müssen fair gelöst werden. Verbindungen und Beziehungen zwischen den unterschiedlichen Fachbereichen und Kompetenzen sollen hergestellt werden. (Z. B. Orientierungslauf: Karten lesen.)
Soziale Kompetenz und Bürgerkompetenz	Während des Sportunterrichts kommen verschiedene Sozialformen zum Einsatz: Arbeiten als Paar, in Kleingruppen, in der Großgruppe, als Mannschaft. Die Schüler sollen sich in diesen nicht immer selbst gewählten Gruppen zurecht finden.
Informations- und Medienkompetenz	Im Sportunterricht werden häufig verbale Informationen empfangen, die zunächst vom Körper in die Praxis umgesetzt werden müssen. Die Informationen, Übungsanweisungen und Meinungen sollen auf Nützlichkeit und Zuverlässigkeit überprüft werden. Sportberichte in den Medien sollen kritisch überprüft werden.
Kulturelle und interkulturelle Kompetenz	Die Zusammenarbeit (Partnerübungen, Sportspiele, Hilfeleistungen) mit Mitschülern aus anderen Kulturkreisen oder mit Beeinträchtigungen soll ohne Hemmungen erfolgen. Der Respekt vor den Umgangsregeln anderer Kulturkreise soll erlernt werden. Sportarten aus anderen Ländern und Kulturkreisen sollen ausprobiert werden.

Fächerverknüpfungen und fächerübergreifendes Curriculum

(Zusammenarbeit mit anderen Fächern, auch Beitrag des Faches zum Schulschwerpunkt)

--

Teil B Fach/Klasse/Abschnitt

Inhalte und Themen je Klasse ODER Abschnitt

fakultativ: Zeiträume der Umsetzung (Stundenumfang für den jeweiligen Inhalt/das Thema, zeitliche Planung im Jahresverlauf)

1. Klasse

--

2. Klasse

--

3. Klasse

--

4. Klasse

--

5. Klasse

--

ODER

1. Biennium (1. und 2. Klasse)

Ausdauer-/Konditionsverbesserung: Geländeläufe, kleine Spiele, Sportspiele, Ausdauerläufe, Hindernisläufe, Musikgymnastik, Zirkeltraining, Kräftigungsübungen und Stabilisationsübungen ohne und mit Geräte.

Verbesserung der koordinativen Fähigkeiten: Seilspringen, verschiedene einfache und komplexe Koordinationsübungen, Jonglieren, Slackline, Klettern, Eislaufen, Sprünge am Minitrampolin und am großen Trampolin, Life Kinetik;

Körperwahrnehmung: Faszientraining, Stretching, Tanz, Akrobatik, Kampfsportarten, Sportschießen, Pfeil- und Bogenschießen;

Leichtathletik: Hochsprung, Weitsprung, Lauf ABC, Reaktionsschulung, Sprint, Starts, Staffelläufe, Kugelstoßen, Diskuswurf, Vortex, Hürdenlauf;

Rückschlagspiele: Badminton, Tischtennis, Tennis, Speedminton, Street Racket, Squash, Speedtennis; Sportspiele: Fußball, Floorball, Basketball, Volleyball, Beachvolleyball, Handball, Tschoukball, Ultimate-Frisbee, Burnergames, Rugby, Baseball, Golf;

Spielregeln: Regelkunde und Einhaltung der Spielregeln; Rolle des Schiedsrichters, des Mannschaftskapitäns;

Bodenturnen: verschiedenste Elemente;

Geräteturnen: Barren, Reck, Ringe, Parcour, Taue, Stangen, Balken, Minitrampolin, Trampolin

Klettern: Hochseilgarten, Toprope-Klettern, im Vorstieg klettern, Bouldern;

Mountainbiken, Minigolf;

Zirkuskünste: Jonglieren, Einrad, Diabolo, Devil Stick, Balancieren

Rope Skipping mit kurzem und langem Seil

Schwimmen: Spiele im Wasser, Technik Kraul, Brust, Rücken;

Kooperation/Teambuilding: verschiedene Übungs- und Spielformen aus der Erlebnispädagogik;

Entspannungsübungen, Yoga, Massage an Hand verschiedener Geschichten und Hilfsmittel, Einführung Sportmassage, Anlegen von Tapeverbänden;

Theoretisches Grundwissen: Gesundheitssport und Zivilisationskrankheiten, Erste Hilfe, Gesunde Ernährung, Pulsverhalten, Anatomie des Menschen, Sicherheitsverhalten, Regelkunde der Ballspiele, Aufwärmen und sportliche Leistungsfähigkeit;

2. Biennium (3. und 4. Klasse)

Ausdauer-/Konditionsverbesserung: Geländeläufe, kleine Spiele, Sportspiele, Ausdauerläufe, Tempo- und Zeitgefühlsläufe, Hindernisläufe, Musikgymnastik, Zirkeltraining, Kräftigungs- und Stabilisationsübungen mit und ohne Geräte; Fitnessraum;

Verbesserung der koordinativen Fähigkeiten: Seilspringen mit verschiedenen Rhythmusvorgaben, Formationsläufe, Koordinationsübungen mit Reifen, Jonglieren, Slackline, Klettern, Eislaufen, Sprünge am Minitrampolin und großen Trampolin, Life Kinetik;

Körperwahrnehmung/Haltungsschulung: Kräftigungs- und Stabilisationsübungen mit und ohne Geräte, Fitnessraum, Faszientraining, Dehnungsübungen (statisch, dynamisch, mit Partner), physiologisches Bücken, Heben und Tragen, Tanz, Kampfsportarten, Akrobatik, Sportschießen, Pfeil- und Bogenschießen;

Leichtathletik: Hochsprung, Weitsprung, Lauf ABC, Reaktionsschulung, Sprint, Starts, Staffelläufe, Kugelstoßen, Diskuswurf, Vortex, Hürdenlauf;

Rückschlagsspiele: Badminton, Tischtennis, Tennis, Indica, Speedminton, Street Racket, Squash, Speedtennis;

Sportspiele: Fußball, Floorball, Basketball, Volleyball, Beachvolleyball, Handball, Tschoukball, Ultimate-Frisbee, Burnergames, Rugby, Baseball, Golf;

Spielregeln: Regelkunde und Einhaltung der Spielregeln; Rolle des Schiedsrichters, des Mannschaftskapitäns, Fairplay, Spiel ohne Schiedsrichter;

Bodenturnen: verschiedenste Elemente;

Geräteturnen: Barren, Reck, Ringe, Trapez, Parcour, Taue, Stangen, Balken, Minitrampolin, Trampolin;

Klettern: Hochseilgarten, Toprope Klettern, im Vorstieg klettern, Klettersteig und Felsklettern mit Bergführer, Bouldern;

Mountainbiken, Minigolf;

Zirkuskünste: Jonglieren, Einrad, Diabolo, Devil Stick, Balancieren

Rope Skipping mit kurzem und langem Seil

Schwimmen: Spiele im Wasser, Techniken Kraul, Brust, Rücken;

Kooperation/Teambuilding: verschiedene Übungs- und Spielformen aus der Erlebnispädagogik;

Entspannungsübungen, Yoga, Massage an Hand verschiedener Geschichten und Hilfsmittel, Einführung Sportmassage, Anlegen von Tapeverbänden;

Theoretisches Grundwissen: Gesundheitssport und Zivilisationskrankheiten, Erste Hilfe und Sportverletzungen, Gesunde Ernährung, Pulsverhalten, Anatomie des Menschen, Sicherheitsverhalten, Regelkunde der Ballspiele, Aufwärmen und sportliche Leistungsfähigkeit, Trainingslehre, Doping, Rückenschule, Nutzung technischer Hilfsmittel;

5. Klasse

Ausdauer-/Konditionsverbesserung: Geländeläufe, kleine Spiele, Sportspiele, Ausdauerläufe, Tempo- und Zeitgefühlsläufe, Hindernisläufe, Musikgymnastik, Zirkeltraining, Kräftigungs- und Stabilisationsübungen mit und ohne Geräte, Fitnessraum;

Verbesserung der koordinativen Fähigkeiten: Seilspringen mit verschiedenen Rhythmusvorgaben, Formationsläufe, Koordinationsübungen mit Reifen, Jonglieren, Slackline, Klettern Eislaufen, Sprünge am Minitrampolin und großen Trampolin, Life Kinetik;

Körperwahrnehmung/Haltungsschulung: Kräftigungs- und Stabilisationsübungen mit und ohne Geräte, Faszientraining, Dehnungsübungen (statisch, dynamisch, mit Partner), physiologisches Bücken, Heben und Tragen, Tanz, Akrobatik, Kampfsportarten, Sportschießen, Pfeil- und Bogenschießen;

Leichtathletik: Hochsprung, Weitsprung, Lauf ABC, Reaktionsschulung, Sprint, Starts, Staffelläufe, Kugelstoßen, Diskuswurf, Vortex, Hürdenlauf;

Rückschlagsspiele: Badminton, Tischtennis, Tennis, Indica, Speedminton, Street Racket, Squash, Speedtennis;

Sportspiele: Fußball, Floorball, Basketball, Volleyball, Beachvolleyball, Handball, Tschoukball, Ultimate-Frisbee, Burnergames, Rugby, Baseball, Golf; Spielsituationen, Strategien, Taktiken festigen;

Spielregeln: Regelkunde und Einhaltung der Spielregeln; Rolle des Schiedsrichters, des Mannschaftskapitäns, Fairplay, Spiel ohne Schiedsrichter, Organisation von Turnieren;

Bodenturnen: verschiedenste Elemente;
Geräteturnen: Barren, Reck, Ringe, Trapez, Parcour, Taue, Stangen, Balken, Minitrampolin, Trampolin;
Klettern: Hochseilgarten, Toprope Klettern, im Vorstieg klettern, Klettersteig und Felsklettern mit Bergführer, Bouldern;
Mountainbiken, Minigolf;
Zirkuskünste: Jonglieren, Einrad, Diabolo, Devil Stick, Balancieren
Rope Skipping mit kurzem und langem Seil
Schwimmen: Spiele im Wasser, Techniken Kraul, Brust, Rücken;
Kooperation/Teambuilding: verschiedene Übungs- und Spielformen aus der Erlebnispädagogik;
Entspannungsübungen, Yoga, Massage an Hand verschiedener Geschichten und Hilfsmittel, Einführung Sportmassage, Anlegen von Tapeverbänden;
Theoretisches Grundwissen: Gesundheitssport und Zivilisationskrankheiten, Erste Hilfe und Sportverletzungen, Gesunde Ernährung, Pulsverhalten, Anatomie des Menschen, Regelkunde der Ballspiele, Aufwärmen und sportliche Leistungsfähigkeit, Trainingslehre, Doping, Rückenschule, Kenntnisse der positiven und negativen Auswirkungen verschiedener Sportarten auf die Umwelt und Berücksichtigung des Sicherheitsaspekts, Nutzung technischer Hilfsmittel;
Erstellung von Stundenbildern und Übungseinheiten; Organisation von Turnieren;
Selbstbewertung/Einschätzung durch Beobachtung anhand von Bewertungskriterien vornehmen;

Teil C Jahresplanung/Schuljahr 2018/2019

Ergänzung zum Fachcurriculum Sport und Bewegung:

Jahresplanung der Unterrichtsinhalte, Themen, Schwerpunktsetzungen

- Schulschwerpunkt SPORT:
- 1B WFO: TRENDSPORT/OUTDOORSPO
Schwerpunkttag: Hochseilgarten
Wanderung mit Pfeil- und Bogenschießen
Mountainbiketour oder Alternative
- 2B WFO: SICHERHEIT UND PRÄVENTION
Schwerpunkttag: Schneeschuhwanderung und Lawinenkunde (Schlinig)
Teambuilding (Schlinig)
Wanderung Five Fingers
- 3B WFO: WOHLBEFINDEN
Schwerpunkttag: Wanderung mit allen Sinnen
Einführung in die Sauna
- 4B WFO: FITNESS UND TOURISTISCHE ANGEBOTE
Schwerpunkttag: Lehrfahrt mit sportlichen Aktivitäten am Gardasee oder Alternative (3
oder 4 Tage)
- 5B WFO: GESUNDHEITSPROPHYLAXE
Schwerpunkttag: Besuch eines Gesundheits- und Präventionszentrums
Expertenunterricht mit Laktatmessung, Muskelfunktionstests ... oder
Alternative
- 3B, 4B und 5B WFO: Projekt Grundschule Göflan
- FÜ-Unterricht: Schulschwerpunkt Sport mit den verschiedenen Aktivitäten (Fußball, Ballspiele,
Rückschlagspiele und Fitnessraum, sowie das allgemeine Konditionstraining mit dem
Leichtathletikclub Vinschgau)
- 1 A WFO: Klettern Rockarena Meran
- 2A WFO: Bogenschießen am Watles
- 3C WFO: Klettern Rockarena Meran
-
- Wintersporttag der WFO
-
- 1A RG: Hochseilgarten oder Alternative
- 1B RG: Hochseilgarten oder Alternative
- 2A RG: Hochseilgarten
- 2B RG: Hochseilgarten
-
- Sommersporttag am RG/SG
-
- 1. Klassen TFO: Projekt "Wir die Klasse 1A/1B" Rimpfhöfe, Eislaufen, Hochseilgarten
-
- 2. Klassen TFO: Projekt "Sicherheit im Schnee" (Lawinenkunde und Schneeschuhwanderung)
mit Aufenthalt in Schlinig zur Stärkung der Klassengemeinschaft
-
- 2A TFO: Bogenschießen
- 2B TFO: Hochseilgarten
- 3. Klassen TFO: Klettern Rockarena Meran
- 4. TFO: Mit dem Rad zum Gardasee
- Nachtturnier an der TFO
-
- Projektwoche: Floorballturnier der 1. und 2. Klassen, sowie das Volleyballturnier der 3., 4. und
5. Klassen des OSZ Schlanders
-
- Beachvolleyballturnier für das ganze OSZ Schlanders
-
- Teilnahme an den Schülermeisterschaften auf Bezirks- sowie auf Landesebene

Fächerübergreifende Planungen und Abstimmung der Zeiträume der Umsetzung im Schuljahr 2018/2019

- 1B WFO: Fächerübergreifende Inhalte mit Biologie und Rechtskunde
--