

Gesundheitsförderung im Sportunterricht mit digitalen Medien: Einschätzungen, Erfahrungen und Akzeptanz aus der Perspektive von SchülerInnen und Lehrkräften

Einleitung

Schulische Gesundheitsmaßnahmen bieten eine große Chance zur Förderung der Gesundheit von SchülerInnen durch körperliche Aktivität (Yuksel et al., 2020). Jedoch könnte das Potenzial der Digitalisierung als gesellschaftliche Transformation im Sportunterricht für den Bereich der Gesundheitsförderung noch besser genutzt werden (Goodyear et al., 2019; Knoke et al., 2024). Ziel dieser leitfadengestützten Interviewstudie ist daher, Erfahrungen und Einstellungen von SchülerInnen und Lehrkräften zu digitalen Medien zur Gesundheitsförderung von SchülerInnen im Sportunterricht zu untersuchen. Um dabei die Akzeptanz einer Gesundheitsförderung durch digitale Medien zu eruieren, wurde das erweiterte Technologieakzeptanzmodell (TAM) von Davis (1986) als theoretische Grundlage verwendet. Das dreistufige Modell von Nutbeam (2000) wurde darüber hinaus als Modell für die Gesundheitskompetenz zugrunde gelegt.

Methodik

Zur Beantwortung der Forschungsfrage zu den Einschätzungen, den Erfahrungen und der Akzeptanz von SchülerInnen und Lehrkräften bezüglich einer Gesundheitsförderung mit digitalen Medien im Sportunterricht wurden insgesamt 25 halbstrukturierte Leitfadeninterviews durchgeführt und mithilfe von MAXQDA mit qualitativer Inhaltsanalyse nach Mayring durch Kodierung ausgewertet. Die Interviews wurden als Einzel- und Gruppeninterviews durchgeführt und umfassten eine Stichprobe von N=15 SchülerInnen sowie N=10 Sportlehrkräften an deutschen Schulen verschiedener Schulformen, die freiwillig an der Studie teilnahmen. Im ersten Fragenblock ging der Leitfaden der Frage nach, welche Erfahrungen mit der Nutzung digitaler Medien zur Gesundheitsförderung im Sportunterricht bereits gemacht wurden. Anschließend wurden Fragen zur Einstellung zum Einsatz digitaler Medien für die Gesundheitsförderung im Sportunterricht gestellt.

Ergebnisse

Die Interviewstudie ergab, dass digitale Medien zur Gesundheitsförderung im Sportunterricht bisher nur in geringem Umfang eingesetzt werden. Die Lehrkräfte geben teilweise an, wenig Kenntnisse zum Einsatz digitaler Medien im Sportunterricht zu haben, sodass oft unklar ist, wie digitale Medien im Sportunterricht zur Gesundheitsförderung eingesetzt werden können. Diese Ergebnisse werden durch die Aussagen der befragten SchülerInnen bestätigt.

Im Bereich der „Systemnutzung“ umfassen die vorhandenen Erfahrungen und Einstellungen der SchülerInnen und Sportlehrkräfte zum Einsatz digitaler Medien zur Gesundheitsförderung im Sportunterricht am häufigsten die Bereiche der Applikationen (Apps), der Videos, des Trackings und der Kommunikation. Als digitales Medium wurde am häufigsten das Tablet genannt. Hinsichtlich der Akzeptanz des Einsatzes digitaler Medien im Sportunterricht unterschieden sich die Perspektiven der Lehrkräfte, die teilweise kritisch eingestellt waren von denen der SchülerInnen, die überwiegend

positiv eingestellt waren. Die Gründe für die positive Einstellung seitens der SchülerInnen zur Nutzung digitaler Medien zur Gesundheitsförderung sind ein erwarteter gesünderer Lebensstil, erwartete verlässliche Gesundheitsinformationen sowie eine Vorliebe für digitale Medien, die zu einer gesteigerten Motivation führen kann. Erwartete oder erlebte Schwierigkeiten wurden seitens der SchülerInnen z. B. im Zusammenhang mit der Medienkompetenz der Sportlehrkräfte, von beiden Seiten zum Datenmanagement und primär von den Sportlehrkräften zum Zeitmanagement und der Bewegungszeit der SchülerInnen genannt. Externe Faktoren wie fehlendes oder schlechtes WLAN in Sporthallen, unzureichende Geräteausstattung an den Schulen sowie ein Mangel an Anleitung zur Verwendung digitaler Medien im Sportunterricht wurden sowohl von den Sportlehrkräften, als auch von den SchülerInnen berichtet.

Diskussion

Die Hauptergebnisse dieser Studie zeigen auf, dass bei den Befragten Unklarheiten bestehen, wie eine Gesundheitsförderung der SchülerInnen durch den Einsatz digitaler Medien im Sportunterricht konkret umgesetzt werden kann und dass die tatsächliche Umsetzung in der Praxis bisher sehr gering ist. Es wird deutlich, dass bei einigen Sportlehrkräften ein Problem mit dem Einsatz digitaler Medien im Sportunterricht besteht, welches zum einen auf die teilweise ungünstigen externen Faktoren und zum anderen auch auf die fehlende Expertise und Ausbildung in diesem Bereich zurückgeführt werden kann. Diese Barrieren haben möglicherweise einen Einfluss auf die geringe Intention der Lehrkräfte, digitale Medien im Sportunterricht einzusetzen. Es könnte eine Überlegung sein, digitale Medien als Unterrichtsmittel einzusetzen, um Lehrkräfte bei der Gesundheitsförderung im Sportunterricht zu unterstützen sowie die Effizienz und die SchülerInnen-Motivation zu steigern, allerdings stehen bisher nur sehr wenige Anwendungen im Zusammenhang mit Gesundheitsförderung. Es kann außerdem diskutiert werden, ob in Nutbeams Modell (2000) unter der "funktionalen Form" der Gesundheitskompetenz, die eine Lesefähigkeit der Personen voraussetzt, eine „Basis-Form“ zugrunde gelegt werden kann, die beispielsweise durch Videos bedient werden kann. Darüber hinaus stellt sich die Frage, wie mögliche Ideen in der Vermittlung von Gesundheitskompetenz im Sportunterricht durch digitale Medien tatsächlich in die Praxis der Schulen und Lehrkräfte gelangen können. Fortbildungen für Sportlehrkräfte im Bereich digitaler Medien sowie zu Gesundheitsförderung im Sportunterricht wären angezeigt, sodass SchülerInnen sowie Lehrkräfte profitieren können. Damit der Prozess der Digitalisierung die Grenzen des sportpädagogischen Handelns also auch in Bezug auf die Gesundheit der SchülerInnen sinnvoll und bildungsrelevant weiten kann, besteht noch weiterer Forschungsbedarf.

Literatur

- Davis, F. D. (1986). A technology acceptance model for empirically testing new end-user information systems: Theory and results. [PhD]. [Cambridge, Mass.]: Massachusetts Institute of Technology.
- Goodyear, V. A., Armour, K. M., & Wood, H. (2019a). Young people learning about health: The role of apps and wearable devices. *Learning, Media and Technology*, 44(2), 193–210. <https://doi.org/10.1080/17439884.2019.1539011>
- Knoke, C., Woll, A. & Wagner, I. (2024). Health promotion in physical education through digital media: a systematic literature review. *German Journal Exercise Sport Research*. <https://doi.org/10.1007/s12662-023-00932-4>
- Nutbeam, D. (2000). Health literacy as a public health goal: a challenge for contemporary health education and communication strategies into the 21st century. *Health Promotion International*. 15. 259–267.
- Yuksel, H. S., Şahin, F. N., Maksimovic, N., Drid, P. & Bianco, A. (2020). School-Based Intervention Programs for Preventing Obesity and Promoting Physical Activity and Fitness: A Systematic Review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*; 17(1):347. <https://doi.org/10.3390/ijerph17010347>