



Fachcurriculum

3. Klasse – Wirtschaft und Informatik

BEWEGUNG UND SPORT

Kompetenzen für die 1. Klasse im zweiten Biennium (3. Klasse)
(aus: „Rahmenrichtlinien für die Fachoberschulen in Südtirol“ – Autonome Provinz Bozen)

Herzstück der Reform- und Kompetenzenorientierung

a) „**Lernergebnisse**“

Aussagen darüber, was ein Lernender weiß, versteht und in der Lage ist zu tun, nachdem er einen Lernprozess abgeschlossen hat. Sie werden als **Kenntnisse, Fertigkeiten und Kompetenzen** definiert;

b) „**Kenntnisse**“

Das Ergebnis der Verarbeitung von Information durch Lernen. Kenntnisse bezeichnen die Gesamtheit der Fakten, Grundsätze, Theorien und Praxis in einem Arbeits- oder Lernbereich. Im Europäischen Qualifikationsrahmen werden **Kenntnisse als Theorie- und/oder Faktenwissen** beschrieben;

c) „**Fertigkeiten**“

Die Fähigkeit, Kenntnisse anzuwenden und Know-how einzusetzen, um Aufgaben auszuführen und Probleme zu lösen. Im Europäischen Qualifikationsrahmen werden Fertigkeiten als **kognitive Fertigkeiten** (logisches, intuitives und kreatives Denken) und **praktische Fertigkeiten** (Geschicklichkeit und Verwendung von Methoden, Materialien, Werkzeugen und Instrumenten) beschrieben;

d) „**Kompetenz**“

Die nachgewiesene Fähigkeit, Kenntnisse, Fertigkeiten sowie persönliche, soziale und methodische Fähigkeiten in Arbeits- oder Lernsituationen und für die berufliche und/oder persönliche Entwicklung zu nutzen. Im Europäischen Qualifikationsrahmen wird Kompetenz im Sinne der Übernahme von Verantwortung und Selbstständigkeit beschrieben.

(Begriffsdefinition aus dem Europäischen Qualifikationsrahmen für lebenslanges Lernen, 2008)

Kompetenz: Die Schülerin, der Schüler kann sich Leistungsvergleiche im Sinne einer korrekten Ethik und unter Beachtung der geltenden Regeln und des Fairplay stellen sowie Sportaktivitäten für sich und andere organisieren und verschiedenen Rollen übernehmen.

Fertigkeiten (RRL)	Kenntnisse (RRL)	Inhalte/ Themenbereiche	Methodisch- didaktische Überlegungen	Anmerkungen/ Querverweise	Dokumentations- Bewertungsgrundlage
Regeln einhalten und fair spielen	Regeln und Fairness aktiv einbringen Nach dem Fairplay handeln Schiedsrichtertätigkeit erlernen Das Regelwerk genauer erlernen und anwenden	Kleine Spiele Sportspiele Leichtathletik Rückschlagspiele	SchülerInnen lernen durch Rollenspiele	Den Sinn des Spiels verstehen und respektieren Das Regelwerk in Grobform anwenden können	Dokumentationsgrundlage: a) <u>Mitarbeitsnote</u> (durch Beobachtung) b) <u>sportmotorische Tests</u> c) <u>Spielbeobachtung.</u> Kompetenzstufe 1 • genügend Schüler/Schülerin erfüllt die Aufgabe und zeigt kleine Unsicherheiten in der Ausführung Kompetenzstufe 2 befriedigend bis gut • Schüler/Schülerin löst die gestellte Aufgabe sicher und flüssig Kompetenzstufe 3 • sehr gut bis ausgezeichnet Schüler/Schülerin löst die gestellte Aufgabe in optimaler Ausführung
Sportspezifische Rollen übernehmen - Spieler - Coach - Schiedsrichter	Die unterschiedlichen Rollenspiele kennen lernen und sie anwenden.				

Kompetenz: Die Schülerin, der Schüler kann die Kompetenzen in verschiedenen Individual- und Mannschaftssportarten ausführen, technisch-taktische Bewegungsabläufe situationsgerecht und zielorientiert anwenden sowie die Fitness mit entsprechenden Maßnahmen verbessern.

Fertigkeiten (RRL)	Kenntnisse (RRL)	Inhalte/ Themenbereiche	Methodisch-didaktische Überlegungen	Anmerkungen/ Querverweise	Dokumentations-Bewertungsgrundlage
Bewegungsabläufe unter Anwendung der richtigen Technik festigen Trainingsmethoden situationsgerecht auswählen und anwenden Aktiv an Mannschaftsspielen teilnehmen und eigene Stärken einbringen Verschiedene Rückschlagspiele sportartgerecht ausüben	Technische Elemente und Grundlagen mehrerer Sportarten erwerben Prinzipien und Methoden der Leistungsverbesserung erfahren Spielen um des Spielens Willen	Mannschaftssportarten Individualsportarten Rückschlagsspiele - Tischtennis - Badminton - Tennis	SchülerInnen lernen durch Beobachtung und Nachahmung sowie durch eigenverantwortliches Lernen. Zur Anwendung kommen methodische Spiel- und Übungsreihen.	Richtige Bewegungsmuster erlernen und Fehler ausmerzen Methoden der Leistungssteigerung und der Leistungsförderung in den Schulalltag einbauen Leadership annehmen, mit gutem Beispiel vorangehen und Anstrengungsbereitschaft zeigen Das Spiel verstehen Spielsituationen richtig lesen und lösen können Richtige Lösungsansätze bei schwierigen Spielsituationen finden	Dokumentationsgrundlage: d) <u>Mitarbeitsnote</u> (durch Beobachtung) e) <u>sportmotorische Tests</u> f) <u>Spielbeobachtung</u>. Kompetenzstufe 1 • genügend Schüler/Schülerin erfüllt die Aufgabe und zeigt kleine Unsicherheiten in der Ausführung Kompetenzstufe 2 befriedigend bis gut • Schüler/Schülerin löst die gestellte Aufgabe sicher und flüssig Kompetenzstufe 3 • sehr gut bis ausgezeichnet Schüler/Schülerin löst die gestellte Aufgabe in optimaler Ausführung

Kompetenz: Die Schülerin, der Schüler kann den Wert von aktiver Sportausübung für die Gesundheit erkennen und einen aktiven Lebensstil pflegen

Fertigkeiten (RRL)	Kenntnisse (RRL)	Inhalte/ Themenbereiche	Methodisch-didaktische Überlegungen	Anmerkungen/ Querverweise	Dokumentations-Bewertungsgrundlage
Freude an Bewegung, Spiel und sportlicher Leistung zeigen Die Bewegung und die Lebensführung als Grundlage der eigenen Gesundheit wertschätzen	Vielfältiges sportmotorisches Können erwerben Motorische Grundeigenschaften zur Erhaltung der körpereigenen Gesundheit nutzen Individuelle Leistungssteigerung	Individual- und Mannschaftssportarten	SchülerInnen lernen durch Beobachtung und Nachahmung sowie durch eigenverantwortliches Lernen. Zur Anwendung kommen methodische Spiel- und Übungsreihen.	Sport als Optimierung der anatomischen und physiologischen Grundlagen Sport als Beitrag zum persönlichen Wohlbefinden	Dokumentationsgrundlage: g) <u>Mitarbeitsnote</u> (durch Beobachtung) h) <u>sportmotorische Tests</u> i) <u>Spielbeobachtung.</u> Kompetenzstufe 1 - genügend Schüler/Schülerin erfüllt die Aufgabe und zeigt kleine Unsicherheiten in der Ausführung Kompetenzstufe 2 befriedigend bis gut - Schüler/Schülerin löst die gestellte Aufgabe sicher und flüssig Kompetenzstufe 3 - sehr gut bis ausgezeichnet Schüler/Schülerin löst die gestellte Aufgabe in optimaler Ausführung

Kompetenz: Die Schülerin, der Schüler kann sich kritisch mit der Welt des Sports und der technischen Entwicklung auseinandersetzen und Bewegung, Spiel und Sport in Einklang mit Natur, Umwelt und notwendigen Sicherheitsaspekten ausüben

Fertigkeiten (RRL)	Kenntnisse (RRL)	Inhalte/ Themenbereiche	Methodisch-didaktische Überlegungen	Anmerkungen/ Querverweise	Dokumentations-Bewertungsgrundlage
Sport und Spiel in natürlicher Umgebung ausüben In verschiedenen Lagen schwimmen, im Wasser spielen Schwimmtechniken erlernen, festigen und optimieren Klettern	Sportarten im Freien ausüben Spiel und Sport im Wasser Erlernen der normierten Sport-schwimmtechniken, Wasserspringen Aquagymnastik und Spiele im Wasser Eine Gesamtkörpersportart erfahren	Zyklische Sportarten Azyklische Sportarten	SchülerInnen lernen durch Beobachtung und Nachahmung sowie durch eigenverantwortliches Lernen. Zur Anwendung kommen methodische Spiel- und Übungsreihen.	Sport und Natur wertschätzen lernen Neue Erfahrungen in mit unterschiedlichen Elementen (Wasser, Luft) erfahren Eigene Ängste und Schwierigkeiten überwinden	Dokumentationsgrundlage: j) <u>Mitarbeitsnote</u> (durch Beobachtung) k) <u>sportmotorische Tests</u> l) <u>Spielbeobachtung</u>. Kompetenzstufe 1 - genügend Schüler/Schülerin erfüllt die Aufgabe und zeigt kleine Unsicherheiten in der Ausführung Kompetenzstufe 2 - befriedigend bis gut Schüler/Schülerin löst die gestellte Aufgabe sicher und flüssig Kompetenzstufe 3 - sehr gut bis ausgezeichnet Schüler/Schülerin löst die gestellte Aufgabe in optimaler Ausführung