

Erklärung zur Verfassung der Arbeit

Benjamin Mair

Josef-Gangl-Gasse 2, 3950 Gmünd

Ich erkläre, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig verfasst habe und nur die ausgewiesenen Hilfsmittel verwendet habe. Diese Arbeit wurde weder an einer anderen Stelle (z. B. für andere Lehrveranstaltungen) noch von anderen Personen (z. B. Arbeiten von anderen Personen aus dem Internet) eingereicht.

Wien, Jänner 2018

(Benjamin Mair)

Abstract Deutsch

Die Aufgabe dieser Diplomarbeit liegt darin, die bereits bestehende internetbasierte Lehr- und Lernplattform „Sport Multimedial“ des Universitätssportinstitutes im Bereich Basketball, insbesondere für die Gruppentaktik dieses Sportspieles, neu zu entwickeln.

Der Beginn der Arbeit setzt sich mit dem Taktikbegriff des Basketballsports auseinander und im Speziellen wird auf die Gruppentaktik eingegangen (Bösing, Bauer, Remmert, & Lau, 2012). Im zweiten Teil werden die Begriffe „Multimedia“ und „e-Learning“ definiert und spezifische Unterpunkte dieser beiden Wörter aufgegriffen. Dazu zählen z.B. die Formen des e-Learnings, aber auch das Mobile Learning, sowie das e-Learning 3.0.

E-Learning und Multimedia im Sport sind die Schlagwörter für den dritten Abschnitt dieser Arbeit, wobei die Funktionen und Potentiale von e-Learning, aber auch welche Lehr- und Lernmedien es im Sport gibt, unter die Lupe genommen werden. Die Ausarbeitung bzw. der Verlauf der praktischen Arbeit wird den vorletzten Abschnitt der Diplomarbeit bilden, wobei auch kurz auf die Lernplattform „Sport Multimedial“ eingegangen wird. Im Schlussteil werden die Darstellungen und Ergebnisse der Praxisarbeit, welche in weiterer Folge auf der Lernplattform „Sport Multimedial“ zu finden sind, präsentiert.

Dieser ausgearbeitete Praxisteil dient dazu, Lehrer/innen, Studenten/innen sowie Lehrveranstaltungsleitern/Lehrveranstaltungsleiterinnen der Hochschuleinrichtungen informativ zur Seite zu stehen und einen unterstützenden Beitrag zum Erwerb der Gruppentaktiken im Basketball zu leisten.

Abstract Englisch

The purpose of this dissertation is to build on and expand the pre-established teaching & education platform “Sport Multimedial”, developed by the University Institute of Sport and Physiology, in the field of basketball. More particularly, this study will focus on the teaching methods and emphases of basketball specific tactics by dissecting and analyzing established methods/strategies along with presenting recommendations.

The literature review portion of this paper analyses the foundational tactics of basketball with an emphasis placed on team tactics (Bösing, Bauer, Remmert, & Lau, 2012). The following section defines the terms “Multimedia” and “e-Learning”. In addition, specific key-terms for each of the two topics relevant to the overall instructional purpose of this dissertation are listed and explained in-depth to provide detailed understanding. Such key-terms include the various forms of e-Learning as well as “Mobile-Learning” and “e-Learning 3.0”.

Defining these terms will build the basis on which this dissertation will build its review and recommendations portion, by looking at current models and uses of e-Learning and educational (teaching & learning) media in the field of sport.

In addition to the theoretical portion of this dissertation, the practical portion of this study will emphasis on implementing the production of the video footage. This manual will be created with the emphasis of providing a platform of tactical basketball skills that can be utilized for basketball-specific classes.

This “basketball-tactics Teaching-manual” will be published on the university’s “Sport Multimedial” platform and can be used by teachers, students and university course professors.

Vorwort



ABB. 1: *BASKETBALL NEVER STOPS* ([HTTP://WWW.TOMKNUPPEL.COM/COLLEGE-BASKETBALL-IS-BIG-BUSINESS-LOOK-AT-THE-LAST-24-HOURS/](http://www.tomknuppel.com/college-basketball-is-big-business-look-at-the-last-24-hours/)[22.10.2017])

Bereits als kleiner Junge war es für meine Eltern klar, dass ich früher oder später ein Sportspiel mit einem Ball ausüben werde. Erzählungen zufolge kam es nicht oft vor, dass ich meinen kleinen grünen Ball aus den Händen geben wollte.

Nun, rund 18 Jahre nachdem ich meinen ersten Korb geworfen habe, fasziniert mich das runde Leder genau so sehr wie früher, wenn nicht sogar noch mehr. Es begleitete mich auf meinem Weg vom Gymnasium/Highschool über das Heeresportzentrum bis zum Spitzensportler in der Bundesliga und nun auch bis zum Ende meines Lehramtsstudiums und hoffentlich noch weiter.

Mein besonderer Dank gilt hier zunächst Herrn Univ.–Prof. Mag. Dr. Kolb, der mich während des gesamten Lehramtsstudiums begleitet hat und mir die Möglichkeit gab, meine Leidenschaft für das Sportspiel Basketball in meiner Diplomarbeit zu verschriftlichen. Mir persönlich war es enorm wichtig, mit meiner Arbeit etwas zu schaffen, das nachhaltig ist, in der Praxis verwendet werden kann und von dem andere Menschen profitieren können. Dies wurde mir durch das Projekt „Sport Multimedial“ ermöglicht, da es im World Wide Web für alle Personen frei zugänglich ist und Studenten/innen, Lehrer/innen und Übungsleiter/innen davon einen Vorteil ziehen können. Deshalb fiel mir die Entscheidung leicht, mich an diesem außergewöhnlichen Projekt zu beteiligen.

Des Weiteren möchte ich mich ganz herzlich bei meinen Eltern Waltraud und Walter bedanken, die mir die Möglichkeit gaben „meinen“ Sport in diesem Maße ausüben zu

können und mich zu jeglicher Zeit tatkräftig unterstützt haben, auch wenn es oft schwergefallen ist, da ich durch Basketball zeitlich sehr eingeschränkt war.

Zu guter Letzt möchte ich noch alle jene Personen hervorheben, die mir bei der Erarbeitung meines Diplomarbeitsthemas geholfen haben und es mir ermöglicht haben dieses so rasch fertig zu stellen. Egal ob als Spieler bei den unzähligen Videodrehs, als Personen, welche die Hallen zur Verfügung gestellt haben oder als Unterstützer/in in jeglichen Belangen. Vielen Dank für die Zeit, die ihr euch genommen habt.

Inhaltsverzeichnis

ERKLÄRUNG ZUR VERFASSUNG DER ARBEIT	3
VORWORT	6
1. EINLEITUNG.....	10
1.1. HERANFÜHRUNG AN DAS THEMA UND DIE ZIELSETZUNG	10
1.2. FORSCHUNGSMETHODIK UND GLIEDERUNG.....	11
2. TAKTIK IM SPORTSPIEL BASKETBALL.....	12
2.1. DER BEGRIFF „TAKTIK“	12
2.2. METHODIK DES TAKTIKTRAININGS	13
2.3. DIE UNTERTEILUNG DER TAKTIK	13
2.3.1. Mannschaftstaktik.....	14
2.3.2. Gruppentaktik.....	14
2.3.3. Individualtaktik.....	14
2.4. DIE GRUPPENTAKTIK IM BASKETBALL	16
2.5. SPIEL 2 GEGEN 2 IM ANGRIFF	19
2.5.1. PENETRATE-AND-PASS (ZIEHEN ZUM KORB UND PASS)	19
2.5.2. PENETRATE AND LAY-UP (ZIEHEN ZUM KORB UND KORBLEGER).....	21
2.5.3 CUTS (SCHNEIDEBEWEGUNGEN ZUM KORB)	21
2.5.3.1. Back-door-cut (Schneiden zum Korb)	21
2.5.3.2 Give and go (Ziehen zum Korb nach Pass mit Rückpass).....	22
2.5.3.3 I-Cut.....	23
2.5.3.4. V-Cut.....	24
2.5.4 DER DIREKTE BLOCK	24
2.6. SPIEL 2 GEGEN 2 IN DER VERTEIDIGUNG.....	27
2.6.1. HELFEN.....	27
2.6.2. VERTEIDIGUNG VON SCHEIDEBEWEGUNGEN (CUTS + GIVE-AND-GO).....	30
2.6.3. VERTEIDIGUNG DIREKTER BLOCK	31
2.6.3.1. Switchen.....	32
2.6.3.2. Over-the-top.....	33
2.6.3.3. Help-and-recover.....	34
2.7. SPIEL 3 GEGEN 3 IM ANGRIFF	36
2.7.1. ANGRIFF 3-3 ÄUßERES DREIECK (AUFBAU-FLÜGEL-FLÜGEL)	37
2.7.1.1. INDIREKTER BLOCK.....	37
2.7.1.2. Angriffskontinuum	40
2.8. SPIEL 3 GEGEN 3 IN DER VERTEIDIGUNG.....	41
2.8.1. VERTEIDIGUNG INDIREKTER BLOCK	41
2.8.1.1. Switchen.....	41
2.8.1.2. Über den Block gehen	42
2.8.1.3. Help-and-recover	43
2.8.1.4. Durchgleiten.....	43
3.1. MULTIMEDIA	45
3.2. ELEARNING.....	47
3.2.1. BEGRIFFSBESTIMMUNG	47
3.2.2. ARTEN DES E-LEARNING.....	49
3.2.2.1. Computer Based Training (CBT)	49

3.2.2.2. Web Based Training (WBT).....	50
3.2.2.3. Experten- und Autorensysteme.....	50
3.2.2.4. Lernplattformen	50
3.2.2.5. Blended-Learning	51
3.3. MOBILE LEARNING	53
Vorteile.....	56
3.4. E-LEARNING 3.0	57
4. E-LEARNING UND MULTIMEDIA IM SPORT.....	59
4.1. E-LEARNING UND MULTIMEDIA IM SPORT	59
4.2. FUNKTIONEN UND POTENTIALE VON E-LEARNING IM SPORT	60
4.3. PLANUNGSASPEKTE	61
4.3.1. Der inhaltliche Aspekt („Was“).....	62
4.3.2. Der qualitative Aspekt („Wie viel“).....	63
4.3.3. Der qualitative Aspekt („Wie“).....	63
4.4. LEHR- UND LERNMEDIEN IM SPORT.....	64
4.4.1. Visuelle Medien	64
5. VERLAUF DER PRAKTISCHEN ARBEIT.....	68
5.1. ERSTELLUNGSZWECK	68
5.2. „SPORT MULTIMEDIAL“	68
5.3. ZIELSETZUNG DER INTERNETPLATTFORM	69
5.4. ZIELGRUPPE.....	69
5.5. ARBEITSVERLAUF.....	70
5.5.1. Gruppentaktik im Basketball.....	70
5.5.2. Korrekte Beschreibung der Elemente und der Fehlerbilder	70
5.5.3. Videoaufnahmen	71
5.5.4. Bearbeitung des Videomaterials.....	71
5.5.5. Hochladen auf die Plattform „Sport Multimedial“	74
6. DARSTELLUNG DER ENTWORFENEN LEHR- UND LERNHILFE FÜR DIE GRUPPENTAKTIKEN IM BASKETBALL.....	75
ZUSAMMENFASSUNG UND AUSBLICK.....	78
LITERATURVERZEICHNIS.....	80
ABBILDUNGSVERZEICHNIS.....	83
TABELLENVERZEICHNIS	85
ANHANG.....	86

1. Einleitung

1.1. Heranführung an das Thema und die Zielsetzung

Durch den multimedialen Fortschritt in den letzten 15 Jahren ist das Internet nicht mehr von der Bildfläche wegzudenken bzw. nehmen multimediale Geräte einen sehr großen Stellenwert in unserer Gesellschaft ein, sowohl in der Arbeitswelt als auch in der Freizeit. Egal ob die junge oder die ältere Generation, die meisten wissen wie einfache Dinge am Computer durchzuführen sind.

Nun stellt sich die Frage, wieso dies nicht genutzt werden sollte, um Lerninhalte an Lernende weiter zu geben. Bereits vor einigen Jahren wurde daher das Electronical Learning mit all seinen unterschiedlichen Fassetten ins Leben gerufen. Dadurch entstanden unendliche Einsatzmöglichkeiten, welche sich Lehrpersonen, Übungsleiter/innen bzw. prinzipiell Lehrende zunutze machen können.

Genau dies wurde von einigen Leuten aufgegriffen um die Lern- Lehrplattform „Sport Multimedial“ zu erstellen, um jedem/r bzw. im Speziellen Lernenden und Lehrenden die Möglichkeit zu bieten, unterschiedliche Sportarten bzw. unterschiedliche Fachbereiche von Sport online zu betrachten und sich darüber zu informieren.

Wie aus dem Titel der Diplomarbeit bereits entnommen werden kann, besteht die Zielsetzung darin, die bereits bestehende Lehr- Lernplattform im Bereich Basketball, besonders im Bereich der Gruppentaktik weiter zu entwickeln bzw. neu zu entwerfen. Bereits einige Studenten/innen vor mir haben die meisten anderen Menüpunkte unter dem Schlagwort Basketball abgearbeitet und unzählige Videos, Erklärungen und Bilder auf der Plattform „Sport Multimedial“ veröffentlicht. Diese haben einen detaillierten und umfassenden Beitrag dazu geleistet, Anfängern aber auch Könnern unterschiedliche Elemente des Basketballsports näher zu bringen, wie zum Beispiel den Wurf oder den Gebrauch von Finten. Meine Aufgabe ist es nun, einen genauen Einblick in die Gruppentaktik des Basketballsports anhand von Videos, Animationen und Erklärungen zu geben und zu erstellen, damit Anwender/innen wissen, wie diese richtig auszuführen sind bzw. in Worte gefasst werden können, auf welche Details zu achten ist und vor allem auch fehlerhafte Ausführungen erkennen und verbessern zu können.

1.2. Forschungsmethodik und Gliederung

Für den theoretischen Teil der Diplomarbeit wird eine hermeneutische Forschungsmethodik verwendet. Dadurch wird versucht, Texte der unterschiedlichen Themen zur Gruppentaktik im Basketball, Multimedia, eLearning, Multimedia im Sport etc. zu verstehen und in weiterer Folge einen Überblick über den heutigen Stand der Dinge/Erkenntnisse zu bieten, welcher in die Arbeit einfließen wird. Der Theorieteil soll den Praxisteil stützen und eine Basis dafür bieten. Für den Praxisteil wird eine Übersicht geschrieben, welche die genaue Abfolge beschreiben wird bis schlussendlich die Videos unter Basketball Gruppentaktik online sein werden.

Diese Diplomarbeit ist in fünf große Abschnitte unterteilt.

Zu Beginn der Arbeit wird der Begriff der Taktik des Basketballsports näher unter die Lupe genommen und im Speziellen auf die Gruppentaktik eingegangen. Im diesem Teil erfolgt auch der ganz genaue Einblick auf die Ausführung der unterschiedlichen Blockaden und Schneidebewegungen, welche dann bei der Ausarbeitung des Praxisteils von großer Relevanz sein werden. Nicht nur die unterschiedlichen Bewegungen selbst werden betrachtet, sondern auch, wie sie verteidigt werden können.

Im zweiten Teil werden die Begriff Multimedia und E-Learning definiert und spezifische Unterpunkte dieser beiden Wörter aufgegriffen. Dazu zählen z.B. die Formen des E-Learnings, aber auch das Mobile Learning, welches sich in den letzten Jahren stark weiterentwickelt hat. Auch die neueste Form des electronical Learnings, das E-Learning 3.0 wird kurz eingeführt.

E-Learning und Multimedia im Sport sind die Schlagwörter für den dritten Abschnitt der Diplomarbeit, wobei die Funktionen und Potentiale von E-Learning und welche Lehr- und Lernmedien es im Sport gibt, näher betrachtet werden.

Die Ausarbeitung bzw. der Verlauf der praktischen Arbeit wird den vorletzten Teil der Diplomarbeit bilden, wobei auch kurz auf die Lernplattform „Sport Multimedial“ eingegangen wird.

Den Schluss bilden Ausschnitte aus der Lernplattform „Sport Multimedial“ und die Darstellung der Ergebnisse der Praxisarbeit.

2. Taktik im Sportspiel Basketball

2.1. Der Begriff „Taktik“

Im Sportspiel Basketball nimmt die Taktik einen enorm hohen Stellenwert ein, da dieses große Sportspiel sehr komplex ist und von vielen Faktoren beeinflusst wird, wie z.B. der Gegner/innenbeeinflussung oder den Kooperationsmöglichkeiten. Die Taktik ist ein Element im Sportspiel, welches über die Jahre von verschiedenen Instanzen weiterentwickelt wurde, um noch effizientere Lösungswege zu finden.

Taktik wird „als Lehre von den Gesetzmäßigkeiten, Möglichkeiten, Mitteln und Formen einer effektiven Umsetzung des Spielgedankens und der Wettspielgestaltung verstanden.“ (Stöber, Glettner, & Lau, 1995, S.175)

Martin, Carl, & Lehnertz (1993, S.229) definieren den umfassenden Begriff folgendermaßen: „Taktik bezeichnet den Einsatz eines Systems von Handlungsplänen und Entscheidungsalternativen, das Handlungen so zu regeln gestattet, daß ein optimaler sportlicher Erfolg möglich wird.“

An diesen beiden Definitionen ist zu erkennen, wie umfangreich der Taktik-Begriff ist und wie viel er in sich birgt.

Roth beschreibt 1989 mehrere Punkte, welche als Bedingungen des kurzfristigen Entscheidungshandelns (Umschreibung von Taktik) im Speziellen für das Sportspiel Basketball zutreffen:

- Auswahl zwischen verschiedenen Lösungsalternativen,
- Auswahl unter zum Teil extrem hohem Zeitdruck,
- Entscheidungsfindung sowohl vor als auch während motorischer Aktionen,
- Entscheidungsfindung trotz psychophysischer Ermüdung,
- Entscheidungsfindung unter komplexen, schnell variierenden äußeren Bedingungen.

Somit fließt beim Taktiktraining auch immer ein Entscheidungstraining mit ein, da Spieler/innen in der Lage sein sollten, in kürzester Zeit Entscheidungen zu treffen, welche ihrem Team einen Vorteil bringen sollten.

2.2. Methodik des Taktiktrainings

Bösing, Bauer, Remmert, & Lau (2012) empfehlen die deduktive Lernmethode für das Taktiktraining, da ein hoher Verallgemeinerungsgrad an taktischen Erfahrungswissen vorliegt. Dabei wird versucht vom Allgemeinen, Modellhaften zum Speziellen und Eigenständigen über zu gehen. Zunächst wird anhand von Taktikmodellen und durch betrachten der taktischen Grundsätze den Spielern/innen ermöglicht zu verstehen, auf welche Handlungen welche Gegenhandlungen zu setzen sind bzw. auch welche unterschiedlichen Möglichkeiten sie bei der Entscheidung haben. Somit ist eine Verknüpfung von kognitiv-begrifflichen und motorischen Verarbeitungsebenen (explizites Lernen) am zielführendsten.

2.3. Die Unterteilung der Taktik

Im Basketballspiel setzt sich die Taktik aus drei Komponenten (Tabelle 1) zusammen, welche miteinander in Verbindung stehen und über Sieg oder Niederlage entscheiden. Im Buch „Handbuch Basketball“ von Bösing u. a. (2012) werden die 3 Unterteilungen folgendermaßen beschrieben.

Tab. 1: Übersicht zur Taktik im Basketball

	Angriffstaktik		Verteidigungstaktik
Mannschaftstaktik	Angriffssysteme	5-5	Verteidigungssysteme
Gruppentaktik	Mehrfachblocks	4-4	Blockverteidigung
	indirekte Blocks Dreieckspiel	3-3	Blockverteidigung Cutverteidigung
	Direkte Blocks Give-and-go	2-2	Verteidigerhilfen
Individualtaktik	Cuts zum Korb Cuts zum Ball	1-1	Cutverteidigung Verteidigerhilfen
	Pass Wurf Penetration		Verteidigung gegen Spieler mit Ball

Quelle: Bösing, Bauer, Remmert, & Lau (2012, S.182)

Zunächst ist anzumerken, dass die unterschiedlichen Taktiken anhand der involvierten Spieler/innen unterschieden werden können.

2.3.1. Mannschaftstaktik

„Basketball is a beautiful game when the five players on the court play with one heartbeat“
– Dean Smith

Bei der Mannschaftstaktik ist die ganze Mannschaft involviert bzw. muss diese wie ein gemeinsames Herz schlagen, um erfolgreich zu sein, wie das Zitat von Dean Smith zeigt. Diese versucht, die Angriffs- (Offense) und Verteidigungssysteme (Defense) als Kollektiv umzusetzen, welche der/die Trainer/in vorgibt. Zum mannschaftstaktischen System zählen Bösing u. a. (2012) Spieler/innen Positionen, Spieler/innen Funktionen, Arbeitsräume sowie vereinbarte bzw. situationsabhängige räumlich-zeitliche Verläufe und Alternativen der fünf Spieler/innen einer Mannschaft, welche gerade am Feld spielen. Wichtig ist, dass sich alle taktischen Belange, welche für den Basketballsport von Bedeutung sind, in den unterschiedlichen Spielsystemen vereinen lassen sollten. Wie aus Tabelle 1 zu entnehmen ist, wird die Mannschaftstaktik beim Spiel 5 vs. 5 angewendet.

2.3.2. Gruppentaktik

Spielgruppen, welche normalerweise aus zwei oder drei Spieler/innen bestehen, sind in den Bereich der Gruppentaktik einzuordnen. Diese versuchen durch unterschiedliche Varianten von Blockaden und Schneidebewegungen zum Korberfolg zu kommen. Gruppentaktische Mittel werden meist dann eingesetzt, wenn das Spiel 1 gegen 1 nicht mehr den nötigen Vorteil einbringt. Da das Thema dieser Diplomarbeit Varianten der Gruppentaktiken sind, wird, nachdem die letzte Zeile der Grafik „Überblick zur Taktik im Basketball“ kurz veranschaulicht wurde, näher darauf eingegangen.

2.3.3. Individualtaktik

„Die Individualtaktik enthält taktische Hinweise, Prinzipien und Handlungsvorschriften, die dem Einzelspieler vorgeben, wie er sich in bestimmten Situationen verhalten soll.“
(Bösing u. a., 2012, S. 102)

Für Günter Hagedorn ist die Technik Bestandteil der Individualtaktik, denn diese muss zuerst antrainiert und verinnerlicht werden, da der/die Spieler/in ansonsten zu sehr mit der Basketball spezifischen Technik beschäftigt ist und daher der/die Gegenspieler/in nicht richtig deuten kann, um eine adäquate Handlung einzuleiten. In der untenstehenden Abbildung 2 fasst Hagedorn die Technik des/r Verteidigers/Verteidigerin und des/r Angreifers/Angreiferin übersichtlich zusammen.

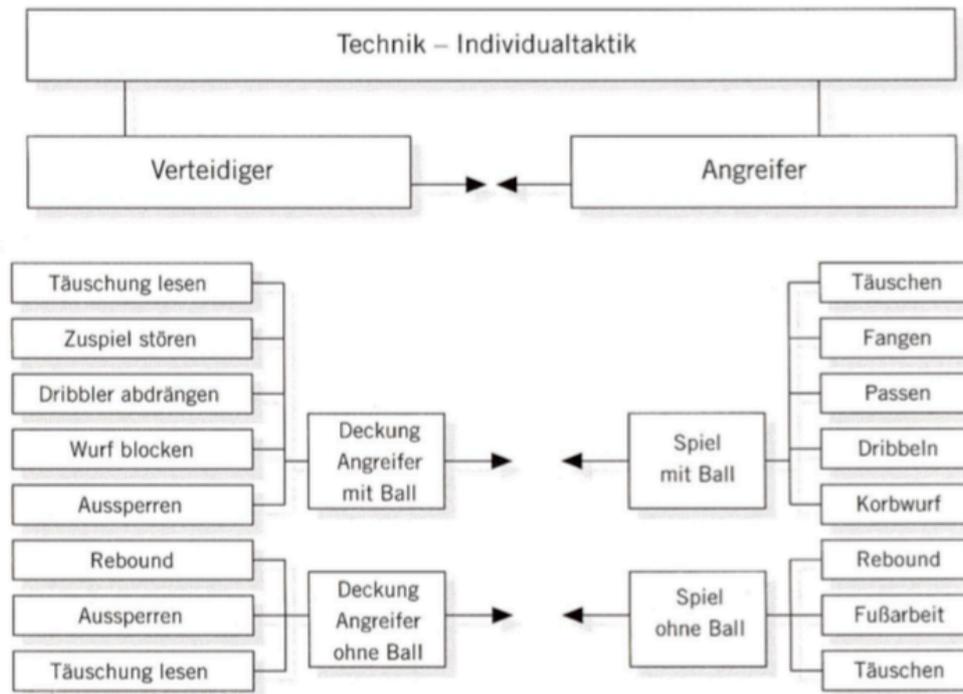


ABB. 2: SITUATIVE BEZIEHUNG DER TECHNIK VON ANGREIFER UND VERTEIDIGER IM BASKETBALL (HAGEDORN, NIEDLICH, & SCHMIDT, 1996, S.150)

Wie oben bereits angesprochen hängen alle drei Taktikbereiche miteinander im Basketballsport zusammen, wobei die Individualtaktik zuerst trainiert und verinnerlicht werden sollte, dann der Bereich der Gruppentaktik und wenn schlussendlich die beiden genannten Bereiche eingepreßt und im Spiel umsetzbar sind, an der Mannschaftstaktik geschliffen werden sollte. Hier muss jedoch beachtet werden, dass die beiden ersten Taktikabschnitte zwar die Voraussetzung für die Mannschaftstaktik sind, aber durchaus auch schon bei mäßigem Können der beiden Ersteren die Letztere trainiert und angeeignet werden kann. „Mit Voraussetzung ist vielmehr gemeint, daß die Qualität und die Vielseitigkeit der Mannschaftstaktik von der Qualität und Vielseitigkeit der Individual- und Gruppentaktik abhängt.“ (Neumann, 1994, S. 34–35)

2.4. Die Gruppentaktik im Basketball

„The most important measure of how good a game I played was how much better I'd made my teammates play“ – Bill Russell

Mit Gruppentaktik bezeichnen wir die planbaren Möglichkeiten (Handlungsprogramme) der Spielenden, Spielsituationen im Sinne ihres Spielziels gemeinsam mit Teilen der Mannschaft zu bewältigen und solche Spielsituationen zu schaffen, die die Erfüllung ihrer gemeinsamen Spiel- und Erfolgserwartungen wahrscheinlich(er) machen. Zu diesen Möglichkeiten zählen aktive und passive Hilfen sowie Formen des Zusammenspiels und der Kommunikation. (Günter Hagedorn u. a., 1996, S. 194)

Diese Definition trifft den Begriff der Gruppentaktik sehr gut auf den Punkt, da alle wichtigen Aspekte beinhaltet sind, welche für ein gutes Zusammenspiel vonnöten sind. Im kommenden Abschnitt wird versucht die Definition aufzusplitten um die einzelnen Teilaspekte zu erläutern.

Wie zuvor schon aufgezeigt wurde, sind bei der Gruppentaktik nur ein Teil der Mannschaft involviert, nämlich jeweils zwei oder drei Spieler/innen sowohl im Angriff als auch in der Verteidigung. Es besteht die Möglichkeit hier auch noch das Spiel 4 gegen 4 dazu zu zählen, da sich jedoch nichts an der Grundstruktur bzw. den planbaren Möglichkeiten (mehrere Blockaden sind möglich) ändert, wird nicht näher auf diese Form eingegangen.

Beim Spiel 2 gegen 2 gibt es folgende planbare Möglichkeiten (Handlungsprogramme) für den Angriff, welche zum Korberfolg eingesetzt werden können und in der Literatur angeführt sind.

- Das Spiel 1-1 mit Passoption, wenn der Verteidiger sich dazu entschließt seinem Gegenspieler beim Ziehen mit dem Ball zum Korb auszuhelfen. In der Basketballersprache spricht man hier vom Penetrate-and-Pass,
- Jegliche Variationen von Schneidebewegungen (Back-door-cut, weak-side-cut, Give-and-go),
- Der direkte Block, das sogenannte Pick-and-roll oder das Pick-and-pop. (Bösing u. a., 2012)

Genauso gibt es vorgeschriebene Handlungsmuster für die Verteidigung, wie sie sich bei den oben genannten planbaren Möglichkeiten der Offense verhalten können.

- Aushelfen ist das oberste Gebot, wenn ein Teammitglied geschlagen wird. Anschließend rotiert der/die geschlagene Spieler/in zum/r anderen Offensivspieler/in,
- Beim Spiel 2 gegen 2 sind Schneidebewegungen sehr schwer zu verteidigen, da hier keiner dem/r geschlagenen Spieler/in aushelfen kann. Deswegen ist bei 2 gegen 2 die Regel, in einer Position zu stehen, in der dem/r Verteidiger/in am Ball ausgeholfen werden kann und man selbst nicht zum Korb geschlagen werden kann.
- Beim direkten Block gibt es sehr viele Möglichkeiten zur Verteidigung, diese haben sich ständig in der Vergangenheit weiterentwickelt und werden das auch in Zukunft tun. Handlungsvarianten sind das Switchen (Wechseln), der/die Ballverteidiger/in kämpft sich über die Blockade (Over the Top), hinter dem Block vorbeigehen (Under), Help-and-recover oder das Doppeln. Bei dieser Diplomarbeit wird sich die Blockverteidigung ausschließlich auf das Switchen und das Help-and-recover beschränken, da diese beiden jene Varianten sind, die für den Schulsport und für Anfänger/innen am besten geeignet sind. (Bösing u. a., 2012)

Genauso gibt es auch beim Spiel 3 gegen 3 zusätzlich zu den Möglichkeiten, welche auch schon beim Spiel 2 gegen 2 anwendbar waren, weitere Handlungsalternativen. Diese sind für den Angriff:

- Partnerhilfen ohne Ball, welche als indirekte Blockaden bzw. Gegenblock bezeichnet werden.
- Weak-side-cut, also die Einbeziehung der ballfernen Seite bei direkten Blockaden.
- Pass-Cut-and-Fill, welches ein Angriffskontinuum bezeichnet, bei dem die freigewordene Angriffsposition wieder aufgefüllt wird. (Bösing u. a., 2012)

Die Verteidigung hat nun die Möglichkeit in allen beschriebenen Handlungsmöglichkeiten der Offense auszuhelfen und dann zu rotieren. Dies erhöht die Chance, einen Angriff zu vereiteln, da der Angriff nun das Spielfeld bzw. den/die Verteidigungsspieler/innen beobachten muss und die richtige Handlung setzen muss. Das bedeutet, dass mit

zusätzlichen Spielern/innen das Sportspiel komplexer wird und nun auf mehrere Faktoren zu achten ist.

Nichts desto trotz wird durch die verschiedenen Möglichkeiten im Spiel 2 gegen 2 und 3 gegen 3 die Chance der Angriffsspieler/innen erhöht, einen Korb zu erzielen, da sich die Verteidigung auf unzählige unterschiedliche Dinge einstellen muss. Durch Kommunizieren untereinander versuchen die Spieler/innen das Zusammenspiel in der Verteidigung zu erhöhen, damit z.B. der/die helfende Spieler/in erkennt, dass er/sie aushelfen soll. Weiters weiß der/die dritte Spieler/in, dass er/sie weiter rotieren muss.

Im kommenden Unterpunkt wird nun auf das Angriffsspiel 2 gegen 2 genauer eingegangen und die relevanten Handlungsmöglichkeiten genauer betrachtet, welche für diese Diplomarbeit zum einen als wichtig erachtet werden und welche zum anderen in weiterer Folge verfilmt und animiert werden und auf die Lern- und Lehrplattform hochgeladen werden.

In den kommenden Abschnitt der unterschiedlichen Gruppentaktiken im Basketball wurden eigens angefertigte Abbildungen verwendet, welche eine Legende benötigen.

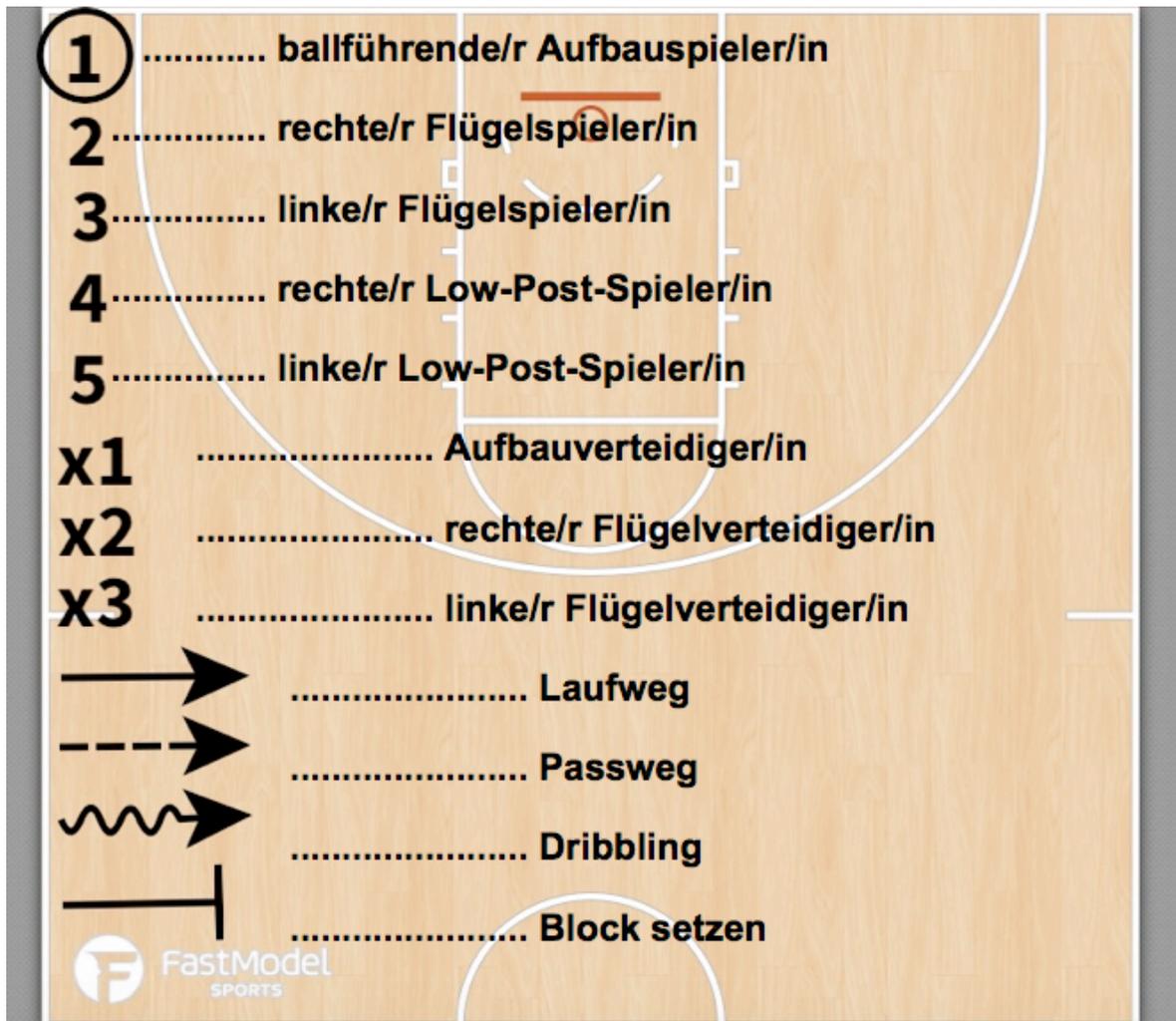


ABB. 3: LEGENDE

2.5. Spiel 2 gegen 2 im Angriff

2.5.1. Penetrate-and-pass (Ziehen zum Korb und Pass)

Beim Penetrate-and-pass versucht der/die Spielerin mit Ball seinen/ihre Verteidiger/in zum Korb zu schlagen, dies erfolgt z.B. durch Finten oder durch einen gut ausgeführten Handwechsel. Durch diesen Vorteil zieht nun der/die Angreifer/in alleine zum Korb. Der/Die andere Verteidiger/in versucht nun, das Ziehen zum Korb zu verhindern und hilft seinem/ihrer Mitspieler/in aus. Durch diese Hilfe ist nun der/die Mitspieler/in ohne Ball frei geworden, bekommt von seinem/ihrer Mitspieler/in in Korbnahe den Ball und kann durch einen Korbleger oder einem Wurf das Play abschließen.

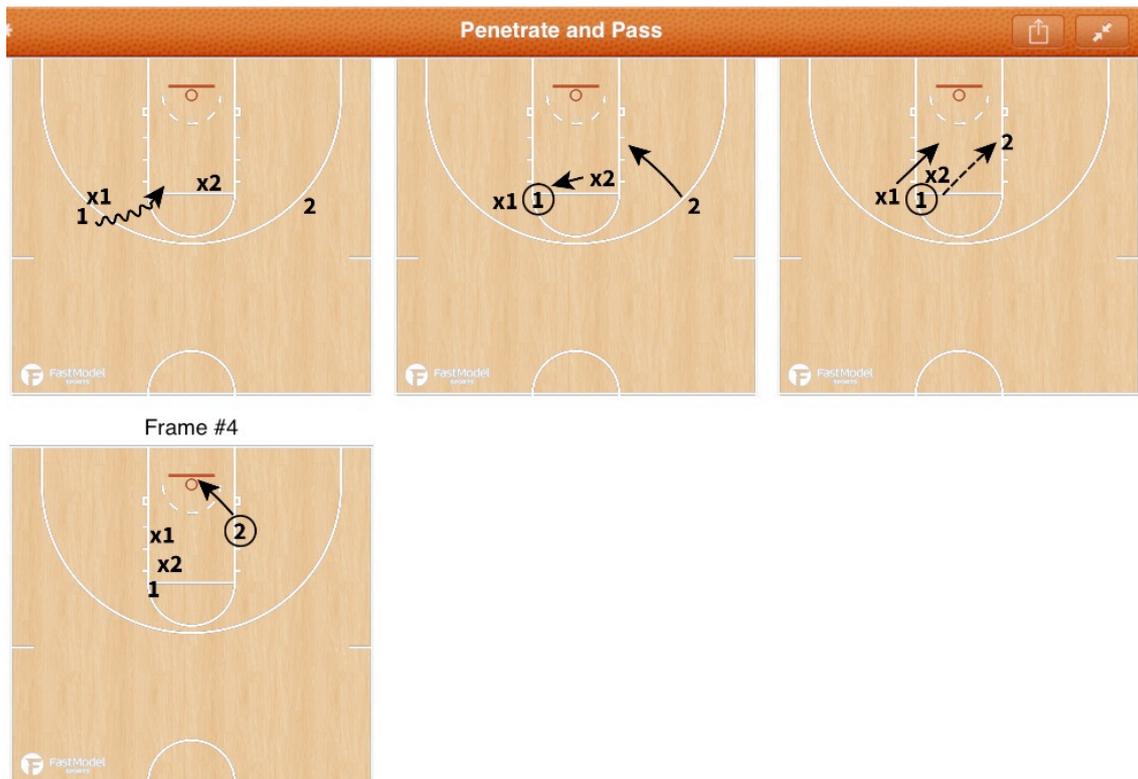


ABB. 4: *PENETRATE AND PASS (ZUM KORB ZIEHEN UND PASS)*

Bösing u. a. (2012) führen auf Seite 209f Tipps für Spieler/innen an, welche beim Penetrate-and-pass beachtet werden sollten.

- Ballbesitzer/in: „Schlage deine/n Verteidiger/in über dessen vorderes Bein und ziehe kraftvoll zum Korb!“ (Penetration).
- Mitspieler/in: „Laufe nicht auf den/die Ballbesitzer/in zu, sondern schaffe Platz für das 1-1 des/der Ballbesitzers/Ballbesitzerin!“
- Mitspieler/in: „Biete dich an und sei anspielbereit, sobald dein/e Gegenspieler/in zum Aushelfen geht!“
- Mitspieler/in: „Halte bzw. schaffe Abstand zum/r Ballbesitzer/in, damit dein/e Verteidiger/in sich zwischen dir und dem/der Aushelfen/den entscheiden muss!“
- Ballbesitzer/in: „Achte auf die Helferaktion und passe (Bodenpass, Überkoppass) zu deinem Mitspieler, sobald der/die Helfer/in sich eindeutig auf dich zubewegt!“ (Bösing u.a., 2012, S.210)

2.5.2. Penetrate and Lay-Up (Ziehen zum Korb und Korbleger)

Falls das Szenario eintreten sollte, dass sich der/die Verteidigerin dazu entschließt, nicht auszuhelfen oder nur kurz zu bluffen, versucht der/die Ballbesitzer/in bis zum Korb vorzustoßen und dort durch einen Korbleger abzuschließen.



ABB. 5: PENETRATE AND LAY-UP (ZIEHEN ZUM KORB UND KORBLEGER)

Somit hat der/die Spieler/in mit Ball zwei Handlungsmöglichkeiten, die auftreten können im Spiel zwei gegen zwei, wenn der/die Verteidiger/in durch eine Durchbruchsfinte überwunden wird (Bösing u.a., 2012).

2.5.3 Cuts (Schneidebewegungen zum Korb)

Cuts (Back-door-cut und Give-and-go) werden genutzt, wenn der/die Verteidigungsspieler/in sehr aggressiv bzw. überaggressiv ist und somit in einer falschen Verteidigungsposition steht. Bei Schneidebewegungen ist eine gute Fußarbeit und der Tempo- und Richtungswechsel bzw. das Fintieren entscheidend für den Erfolg.

2.5.3.1. Back-door-cut (Schneiden zum Korb)

Beim Back-door-cut fintiert der/die Angreifer/in ein Anbieten zum Ball mit Anzeigen der Hand, wohin der Ball gepasst werden soll, um den/die Verteidiger/in weiter vom Korb (außerhalb von der Drei-Punkte-Linie) weg zu ziehen. Sobald dies geschehen ist, stößt sich der/die Angriffsspieler/in kräftig mit dem Außenfuß ab und schneidet dann in den zuvor vergrößerten Raum. Dieses Abstoßen muss explosiv sein und den Vorteil gegenüber dem/r Verteidiger/in einbringen. Der/Die Passer/in muss dann im richtigen Moment einen Bodenpass oder ein Lob Pass in den freien Raum spielen (wichtig!! Nie an den/die Mann/Frau). Der/Die frei gewordene Spieler/in fängt den Ball und kann nah am Korb durch einen Korbleger, Wurf oder Dunking abschließen. (Bauermann, 2016, S. 156)

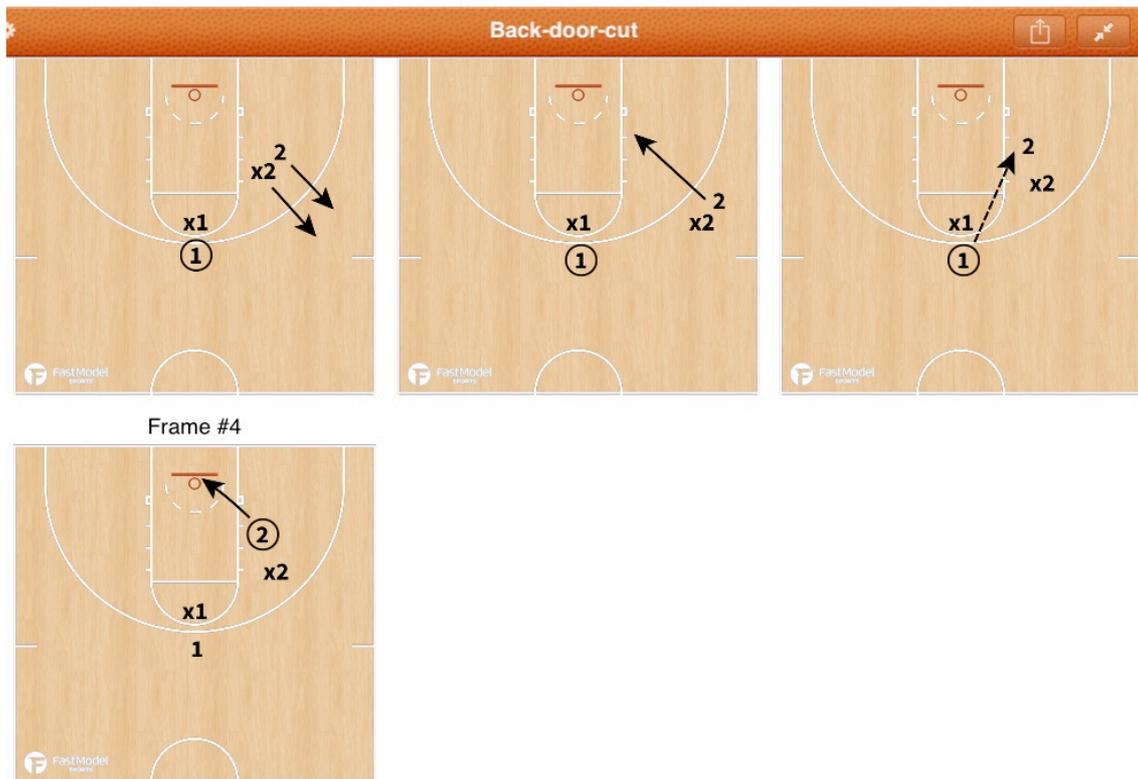


ABB. 6: BACK-DOOR-CUT (SCHNEIDEN ZUM KORB)

2.5.3.2 Give and go (Ziehen zum Korb nach Pass mit Rückpass)

Beim Give-and-go ist es ähnlich wie beim Back-door-cut. Der/Die Spieler/in mit Ball nimmt, aus welchen Gründen auch immer, den Ball auf und wird daraufhin von seinem/ihrer Gegenspieler/in enorm unter Druck gesetzt. Der/Die Angreifer/in versucht nun, schnellstmöglich den Ball zu seinem/ihrer Mitspieler/in zu passen und anschließend eine Schneidebewegung an seinem/ihrer Gegenspieler/in vorbei, auf der Ballseite zum Korb auszuführen, welche zuvor durch eine Finte weg vom Ball durch Gewichtsverlagerung eingeleitet wird. Der/Die Verteidiger/in ist meist davon überrascht, da er/sie nicht so schnell reagieren kann. Somit muss der/die Spieler/in, der/die den Pass gefangen hat, den Ball nur wieder zum/r anderen Spieler/in zurückspielen, sodass diese/r am Korb abschließen kann. Deswegen der Name Give-and-go.

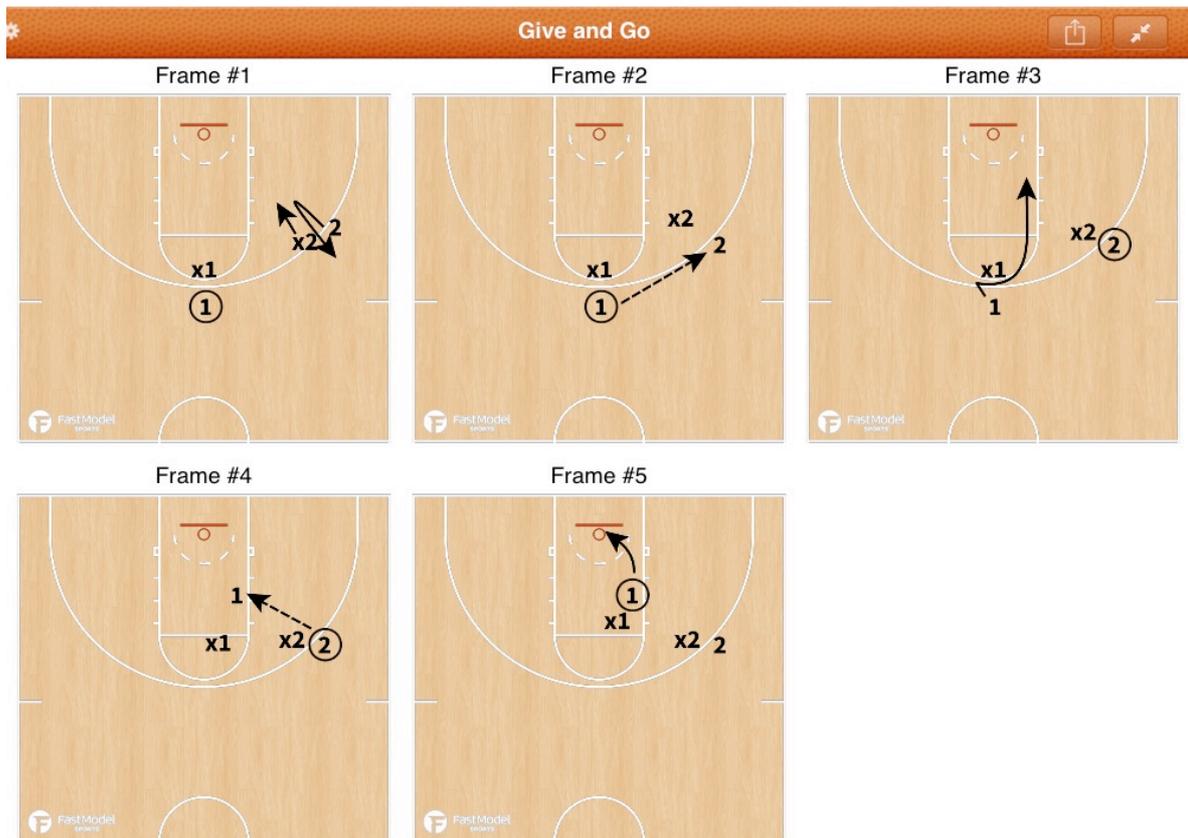


ABB. 7: GIVE AND GO (ZIEHEN ZUM KORB NACH PASS MIT RÜCKPASS)

Cuts werden auch ausgeführt um z.B. am Flügel (45 Grad) frei zu werden und den Ball zu bekommen. Dazu gehört der I-Cut oder der V-Cut.

2.5.3.3 I-Cut

Beim I-Cut drängt bzw. geht man mit dem/der Verteidiger/in einige Schritte in den zwei Punktebereich, maximal bis zum Zonenrand. Hier sind wiederum ein guter Tempo- und Richtungswechsel sowie die richtige Fußarbeit vonnöten um frei zu werden. Der/Die Angreifer/in versucht das äußere Bein vor den Körper des/r Verteidigers/Verteidigerin zu bringen, damit diese/r hinter ihm/ihr ist. Nun erfolgt wiederum ein explosiver erster Schritt Richtung drei Punkte Linie. Der/Die Spieler/in mit Ball passt diesen zur angezeigten äußeren Hand des/der Mitspielers/Mitspielerin. Diese/r fängt den Ball mit beiden Händen und begibt sich durch einen Sternschritt in die Basketballeingangshaltung mit dem Blick zum Korb. Durch den I-Cut wird gewährleistet, eine gute Position im Halbfeld einzunehmen und das Spielfeld im Blick zu haben. Bei Frame #5 ist die I-Bewegung noch einmal veranschaulicht und es wird dadurch ersichtlich, warum dieses Cut den Namen I-Cut trägt.

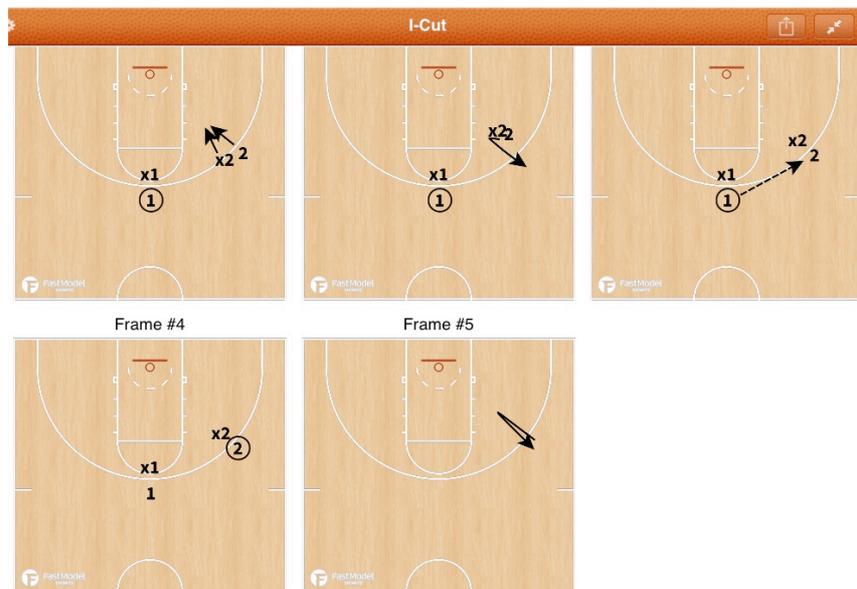


ABB. 8: I-CUT

2.5.3.4. V-Cut

Die V-Cut Bewegung funktioniert genau gleich, nur dass die Bewegung zum Freiwerden einem V ähnelt, wie im Frame #4 zu erkennen ist.

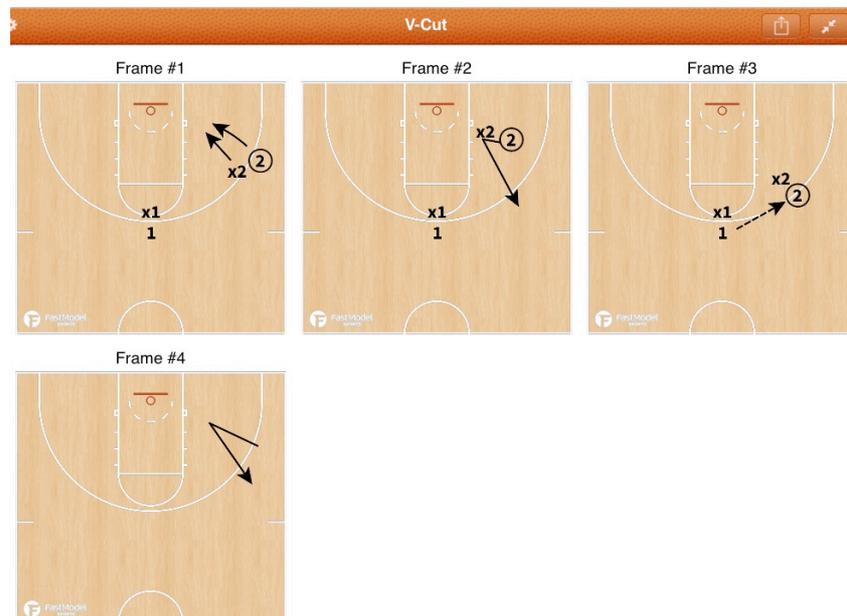


ABB. 9: V-CUT

2.5.4 Der direkte Block

Bei dieser Variante des Blocks versucht der/die Spieler/in ohne Ball, den/die Verteidiger/in am Ball zu blockieren, um den/die Angreifer/in mit Ball die Möglichkeit zu bieten, zum Korb zu gehen und so ein Überzahlspiel zu bewirken. Bei dieser Überzahl hat meist nicht der/die Angreifer/in mit Ball der/die den Block nutzt freie Bahn zum Korb, sondern der/die

Spieler/in, welche/r den Block gesetzt hat und dann zum Korb abrollt. Diese/r wird von seinem/ihrer Mitspieler/in durch einen Bodenpass oder Überkopfpas in Szene gesetzt, wenn sein/ihr Verteidiger/in aushelfen muss. Falls sich jedoch der/die Verteidigungsspieler/in des/der Blockstellers/Blockstellerin dazu entscheidet, nicht zu helfen, muss der/die Angreifer/in dies erkennen und selbst bis zum Korb vordringen.

Im Handbuch Basketball finden sich unter dem Punkt „Direkter Block“ Handlungsanweisungen für den/die geblockte/n Spieler/in und Handlungsanweisungen für den/die Blocksteller/in. Diese sind den Abbildungen 10 und 11 zu entnehmen.

Handlungsanweisungen für den geblockten Spieler:

- „Beschäftige deinen Verteidiger so, dass er den Block möglichst spät bemerkt!“ (z. B. durch eine Wurffinte, einen Ausfallschritt oder ein Dribbling in die entgegengesetzte Richtung)
- „Habe Geduld, bis der Block regelgerecht steht!“ (Signal: beide Füße des Blockstellers stehen parallel am Boden)
- „Streife deinen Verteidiger am Block ab, indem du Schulter an Schulter am Blocksteller vorbeidribbelst!“ (das harte Berühren des **eigenen** Mitspielers ist **kein** Foul!)
- „Schaffe Abstand zum Block, damit der zweite Verteidiger sich entscheiden muss!“
- „Gehe entschlossen zum Korb/Wurf, aber sei auf eine Helferaktion gefasst!“
- „Stecke den Ball zu deinem Mitspieler durch, wenn ausgeholfen wird!“ (am besten mit Bodenpass)

ABB. 10: *HANDLUNGSANWEISUNGEN FÜR DEN/DIE GEBLOCKTE/N SPIELER/IN* (BÖSING U. A., 2012, S. 211)

Bauermann (2016) hebt weiters hervor, dass der/die Angreifer/in mit Ball Gefahr ausstrahlen soll, wenn er/sie die Blockade seines/ihrer Mitspielers/Mitspielerin ausgenutzt hat. Seine Regel lautet daher: erst von Norden nach Süden, dann von West nach Ost. Das bedeutet, zuerst soll der Korb attackiert werden, erst wenn der/die Verteidiger/in aushilft, soll Platz geschaffen werden, um den/die abrollende/n Spieler/in anzupassen. Die Entscheidung, welche der/die Spieler/in mit Ball trifft (selber abzuschließen mittels Korbleger bzw. Wurf, oder zu Passen) sollte immer situationsabhängig entschieden werden, also so wie es die Reaktion der/des Verteidigers/in erfordert. Dabei sollten nur wenige Dribblings verwendet werden und schnell gehandelt werden, jedoch nicht hektisch. Aus diesem Grund ist es von Vorteil, wenn die Grundtechniken wie das Dribbling und der Pass bereits beherrscht werden, um das Hauptaugenmerk (Kopf hoch) auf das Spielgeschehen zu richten. Der Ballschutz ist ein weiterer Aspekt, der beachtet werden muss. Der/Die Spieler/in, welcher die Blockade nutzt, dribbelt immer mit der äußeren Hand bzw. mit der der Blockade abgewandten Hand (maximal bis Hüfthöhe) und schützt den Ball durch seinen/ihren Körper. Der Pass auf den/die abrollende/n Spieler/in sollte

auch mit der äußeren Hand gespielt werden, um den/r aushelfenden Spieler/in nicht die Chance zu geben, diesen abzufangen. Der Bodenpass sollte in die Lücke gespielt werden, wie zuvor beim Back-door-cut.

Handlungsanweisungen für den Blocksteller:

- „Setze den Block eindeutig und unmissverständlich, indem du beide Füße gleichzeitig parallel setzt und diese Stellung nicht mehr nachbesserst!“
- „Setze den Block mit geradem Oberkörper, stabil, im Gleichgewicht, etwas über hüftbreit im rechten Winkel zum Verteidiger!“
- „Verschränke die Arme vor der Brust als Puffer gegen den Verteidiger und blockiere den Verteidiger an seinem Oberarm!“
- „Habe Geduld und bewege dich nicht, bis dein Mitspieler den Block genutzt hat!“ (Foulgefahr durch Rausstrecken von Ellbogen, Hüfte, Knie!)
- „Versuche, den Blockkontakt zum Verteidiger zu halten, bis dein Mitspieler den Block genutzt hat!“
- „Halte den Block zum Verteidiger mit angelegtem Unterarm aufrecht („Pin“)!“
- „Öffne dich mit einem großen Schritt Richtung Ballbesitzer und halte den geblockten Verteidiger in deinem Rücken!“ (Öffnen mit dem linken Bein, wenn der Block an der linken Schulter genutzt wurde, und umgekehrt = Abrollen)
- „Halte Abstand zum Ballbesitzer!“
- „Sei auf ein Anspiel gefasst, wenn dein Verteidiger aushilft!“

ABB. 11: *HANDLUNGSANWEISUNGEN FÜR DEN/DIE BLOCKSTELLER/IN* (BÖSING U. A., 2012, S. 211)

Auch für den/die blocksetzende/n Spieler/in führt Bauermann (2016) in seinem Buch „Basketball Training“ Aspekte an, welche diese/r zu beachten hat. Damit der Block noch intensiver genutzt werden kann, ist es von Vorteil wenn der/die Spieler/in, der/die den Block stellt, zum/r blockierenden Verteidiger/in hin sprintet. Dies hat zur Folge, dass der/die Verteidiger/in des/r Blockadenspieler/in hinterher sprinten muss und es somit schwieriger ist, in einer guten Position zu sein, seinem/ihrer Mitspieler/in zu helfen. Genauso wichtig ist in weiterer Folge das Abrollen und Lösen nach dem Setzen des Blocks. Dies sollte explosiv sein, um den nötigen Abstand (Separation) zum/r geblockten Verteidiger/in zu erzwingen. Noch bevor das Abrollen passiert, sollte zunächst eine wirkungsvolle Blockade gesetzt werden. Die richtige Ausführung wurde oben in der Abbildung 11 veranschaulicht. Darüber hinaus sollte noch die Luft angehalten werden, wenn der/die Verteidiger/in in den Block trifft, da dadurch eine bessere Körperspannung gegeben ist und somit der Block intensiver wird. Die Aggressivität und die physische Komponente beim Blocksetzen sollte weiters hervorgehoben werden. Der/Die Blocksteller/in setzt dabei den Block Körper auf Körper und den/die Verteidiger/in die Blockade zu spüren geben. Bauermann (2016) bezeichnet dies als „headhunting“.

Dies wären die Elemente im Angriff 2 gegen 2, welche für diese Diplomarbeit von Wichtigkeit sind. Natürlich würde es noch weitere Möglichkeiten geben, die von der Feldposition der Angriffsspieler/innen und den unterschiedlichen Positionen (Point Guard, Shooting Guard, Small Forward, Power Forward und Center) im Sportspiel Basketball abhängig sind.

2.6. Spiel 2 gegen 2 in der Verteidigung

Das Sportspiel Basketball ist außerdem von der Verteidigungsarbeit geprägt und von den unterschiedlichen Handlungsmöglichkeiten. Nicht um sonst existiert das Zitat von Bear Bryant: „Offense sells tickets, but defense wins championships.“

Deswegen nimmt die Defense einer Mannschaft oder einer Gruppe einen enorm hohen Stellenwert ein. Hier trennt sich die Spreu vom Weizen und man erkennt den Charakter eines Teams, ob man füreinander am Feld kämpft oder nicht. Dabei ist die Kommunikation das A und O, da man sich ständig über die veränderten Situationen am Feld austauschen muss.

Bei der Verteidigung gibt es, wie bereits am Anfang des Kapitels Gruppentaktik erwähnt, drei unterschiedliche Handlungsmöglichkeiten, nämlich das Helfen, die Verteidigung von Schneidebewegungen (Cuts + Give and go) und die Verteidigung von direkten Blockaden, auf welche nun genauer eingegangen wird.

2.6.1. Helfen

Um im richtigen Moment einem/r Mitspieler/in helfen zu können, muss der/die Verteidiger/in immer seinen/ihre Mann/Frau und den Ball im Blickfeld haben. Hier kommt das periphere Sehen zum Einsatz und die ständige Positionsanpassung um alles im Auge zu bewahren. Die Hilfe kann aus drei Positionen erfolgen.

- Aus der Deny-Position

Diese Position nimmt der/die Verteidiger/in ein welcher versucht, den Pass zur nächsten Passstation zu verhindern. Der/Die Angreifer/in kann über taktile Informationen, aber auch aus dem Augenwinkel beobachtet werden. Bei dieser Variante muss der/die Verteidiger/in auf der Acht vor Back-door-cuts sein, weil es für ihn/sie schwierig ist bei schnellen Bewegungen dem/r Angriffsspieler/in zum Korb zu folgen.

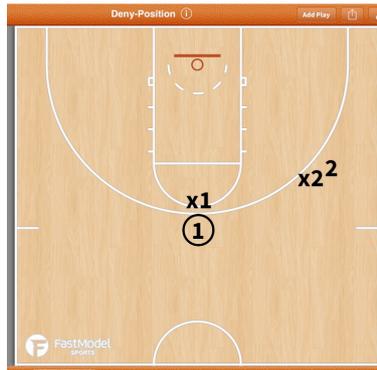


ABB. 12: DENY-POSITION

- Aus der Halben Hilfe

Der/Die Verteidiger/in befindet sich in Deny-Position, ungefähr einen Schritt entfernt von seinem/ihrer Gegenspieler/in, Richtung Ball. Nun kann er/sie seinen/ihre Gegenspieler/in nicht mehr ertasten und muss deshalb noch aufmerksamer sein vor schnellen Bewegungen von seinem/ihrer Angriffsspieler/in. Aus dieser Position ist es nun möglich, durch einen Schritt zu seinem/ihrer Gegenspieler/in zurück zu sliden, aber auch leichter seinem/ihrer Mitspieler/in zu helfen, weil sich der Weg zum Ball verringert hat.



ABB. 13: HALBE HILFE

- Aus der Pistol-Position

Dies ist die beste Position, um nach einem möglichen Durchbruch eines/r Gegenspielers/Gegenspielerin zu helfen. Der/Die Verteidiger/in sinkt um diese Position einzunehmen nach hinten Richtung Ball ab. Diese Position hat ihren Namen daher, weil es nun dem/r Verteidiger/in in der Hilfeposition möglich ist, mit einem Zeigefinger auf den Ball zu zeigen und mit dem anderen auf seinen/ihre Gegenspieler/in. Der Nachteil bei dieser Position ist, dass es schwieriger ist, bei einem schnellen Anspiel des/r Gegenspielers/Gegenspielerin ein Close-out durchzuführen. Dem/r Gegner/in stehen dann alle Möglichkeiten offen (Wurf, Durchbruch usw.). Das Close-out

wird von den meisten Trainern/innen als die schwerste und herausforderndste Aufgabe in der Verteidigung bezeichnet (Bauermann 2016) .

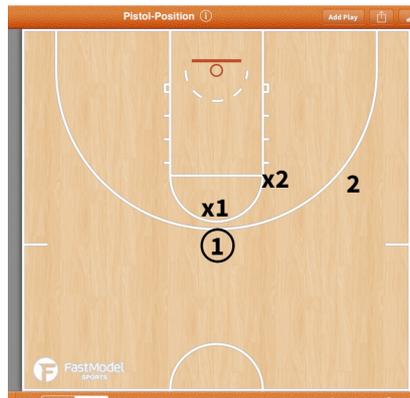


ABB. 14: PISTOL-POSITION

Eine Hilfe erfolgt, wenn der/die Verteidiger/in am Ball von dem/der Spieler/in mit Ball geschlagen wurde und freien Zug zum Korb hat (Bösing u. a. 2012). Der/Die geschlagene Verteidiger/in signalisiert durch das mehrmalige Rufen von „Help“, dass er/sie Hilfe braucht oder der/die Spieler/in in der Helpposition realisiert dies selbst. Diese Entscheidung muss blitzartig erfolgen, da es um Bruchzehntelsekunden geht, um den/die durchbrechende/n Spieler/in frühestmöglich stoppen zu können. Der/Die geschlagene Verteidiger/in versucht dann zum/r Angreiffspieler/in, von wo die Hilfe gekommen ist zu gelangen und führt einen Switch durch, also einen Wechsel des/der Gegenspielers/Gegenspielerin. Dies muss in der Situation unter den verteidigenden Spielern/innen kommuniziert werden.

Bösing u. a. (2012) führen für die Helferaktion folgende Grundsätze an:

- „Hilfe nur aus, wenn es die Situation wirklich erfordert, dann aber entschlossen!“
- „Schließe den Dribbelweg des Angreifers in frontaler Verteidigungsstellung!“
- „Greife oder schlage nicht nach dem Ball!“
- „Kehre nach dem Aushelfen schnellstmöglich zu deinem Mann zurück (Help-and-recover) oder gib ein eindeutiges Switch-Signal!“ (Bösing u. a., 2012, S. 221)

2.6.2. Verteidigung von Scheidebewegungen (Cuts + Give-and-Go)

Die Verteidigung von Cuts und Give-and-Gos werden in der Literatur als individualtaktisches Verhalten beschrieben. Trotzdem werden sie hier angeführt, da dazu ein/e Passgeber/in vonnöten ist und deshalb in die Kategorie von Spiel 2 gegen 2 fällt. Der/Die Verteidiger/in sollte sich beim Verteidigen von Cuts stets diese Punkte vor Augen halten:

- „Sei jederzeit auf einen Cut gefasst und lasse dich nicht auf den ersten Schritt überlaufen!“
- „Lasse den Angreifer nicht zwischen Ball und dir schneiden!“
- „Schließe immer den Passweg zum Cutter mit deinem Körper und durch Armarbeit!“ (Bösing u. a., 2012, S. 221)

Beim Give-and-go treten genau die oben angeführten Punkte ins Spiel. Zuerst sollte sich der/die Verteidiger/in durch eine Rückwärtsbewegung zum Korb (Richtung Ball) vom/n der Angriffsspieler/in lösen, um nicht überlaufen zu werden. Dies geschieht durch einen Verteidigungsslide schräg nach hinten zur Ballseite und stellt sich so beim bevorstehenden Cut dem/r Angreifer/in in den Weg und somit kann diese/r nicht vor ihm/r zum Ball schneiden. Durch die Deny-Position und dem Bump zwingt man den/die Angreifer/in sich auf die ballferne Seite zu bewegen. Dies wird graphisch in Abbildung 15 präsentiert.

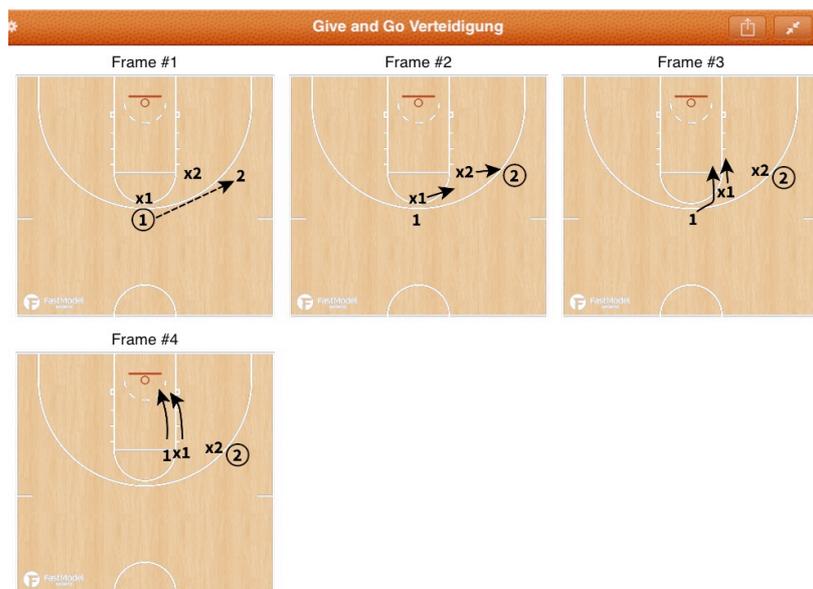


ABB. 15: GIVE AND GO VERTEIDIGUNG

Genau dies sollte auch beim Back-door-cut beachtet werden. Falls der/die Verteidiger/in jedoch eine Deny-Position innehat, ist es schwieriger seinen/ihren Körper zwischen Angreifer/in und Korb zu stellen. Hier sollte versucht werden, durch schnellen Armwechsel den Ball beim Cut abzufangen bzw. abzufälschen. Beim Handwechsel dreht sich der Kopf mit, um den herannahenden Ball zu sehen.

2.6.3. Verteidigung direkter Block

Bauermann (2016) ist wie seine Trainerkollegen/innen der Meinung, dass das Pick-and-Roll im modernen Basketball die am häufigsten eingesetzte vortaktische Maßnahme ist und deshalb auch eine gute Verteidigung der direkten Blockade unumgänglich ist und im Training dafür viel Zeit investiert werden sollte. Denn nur durch die gute Verteidigung des Blockspiels besteht die Möglichkeit, das Spielfeld als Sieger zu verlassen.

Als verteidigende Gruppe gibt es mehrere strategische Varianten, um das Pick-and-Roll effizient zu verteidigen.

Schmidt & Clauss führen folgende Verteidigungsmaßnahmen an (Schmidt & Clauss, 1996, S. 204–206):

- Switchen (das bedeutet die Verteidigungsspieler/innen wechseln die Gegenspieler/innen,
- Der/Die Verteidiger/in am Ball versucht über den Block zu gehen (over-the-top),
- Durchgleiten zwischen Block und eigenem/r Mitspieler/in (slide-through) oder hinter Block und eigenem/r Mitspieler/in (Under),
- Help-and-recover (das bedeutet, dass der/die Verteidiger/in des/r Blockspielers/Blockspielerin solange am Ball aushilft, bis der/die geblockte, ursprüngliche Verteidiger/in wieder bei/m der Angreifer/in mit Ball zurück ist, dann geht der/die Helfende wieder zu seinem/ihrer Mann/Frau zurück),
- Doppeln

Die Kommunikation unter den Verteidigern/Verteidigerinnen ist wie bei den gesamten Defense-Prinzipien auch beim Pick-and-roll essentiell. Der/Die Verteidiger/in am Ball hat durch das frühe Ansagen des Blocks durch seinen/ihrer Mitspieler/in, welche/r mit ihm die Blockade verteidigt, eine wesentlich höhere Chance sich besser über oder unter den Block zu kämpfen, je früher er/sie Bescheid weiß, was auf ihn/sie zu kommt. Dies wird durch das Rufen von „Block rechts“ oder „Block links“ (2x) signalisiert, je nachdem auf

welcher Schulter der Block des/r Verteidigers/in am Ball vermutlich gesetzt wird. Dieses Ansagen des Blocks sollte öfters wiederholt werden, da es oft sehr laut sein kann und das Rufen leicht überhört werden kann. Weiters ist es üblich, nachdem der Block angesagt worden ist, die Verteidigungsvariante anzusagen, damit beide Verteidiger/innen wissen, wie sie zu reagieren haben und auf der selben Wellenlänge sind. Im Profibasketball wird meistens nur mehr angesagt von welcher Seite die Blockade kommt oder andere Bezeichnungen/Codewörter verwendet wie z.B. Red = Doppeln, da man dem/r Angreifer/in nicht verraten möchte, welche Verteidigungsvariante gewählt wird. Dies wird bereits vor dem Spiel abgesprochen und vereinbart, oftmals variiert auch die Verteidigungsart, je nachdem wo die Blockade gesetzt wird (Top-off-the-key oder wing-position).

2.6.3.1. Switchen

Beim Switchen wechseln die Verteidiger/innen untereinander den/die Angriffsspieler/in. Der Vorteil beim Switchen besteht darin, den Drive zum Korb durch den Verteidigungswechsel zu stoppen, da dort nun der/die Verteidiger/in des/der Blockstellers/in positioniert ist. Jedoch birgt es auch etliche Nachteile, da der/die Blocksteller/in beim Switchen in einer günstigeren Position ist (befindet sich nach dem Abrollen vor dem/der Verteidiger/in), als der/die geblockte Verteidiger/in (Bösing u. a., 2012). Wenn diese/r durch den/die Spieler/in mit Ball im richtigen Moment in Szene gesetzt wird, kann dies zu erheblichen Problemen für die verteidigende Mannschaft führen (Bauermann, 2016).

Bauermann (2016) nennt vier Optionen indem das Switchen von Vorteil ist:

- Spät im Ballbesitz (Shot clock ist schon weit heruntergelaufen)
- In Situationen, in denen keine andere Pick-and-Roll-Verteidigung mehr funktioniert
- Wenn Spieler/innen vergleichbarer Größe an der Situation beteiligt sind.
- Gegen große Spieler/innen, die als gute Werfer/innen insbesondere in Pick-and-pop-Situationen gefährlich sind. (Bauermann, 2016, S. 358)

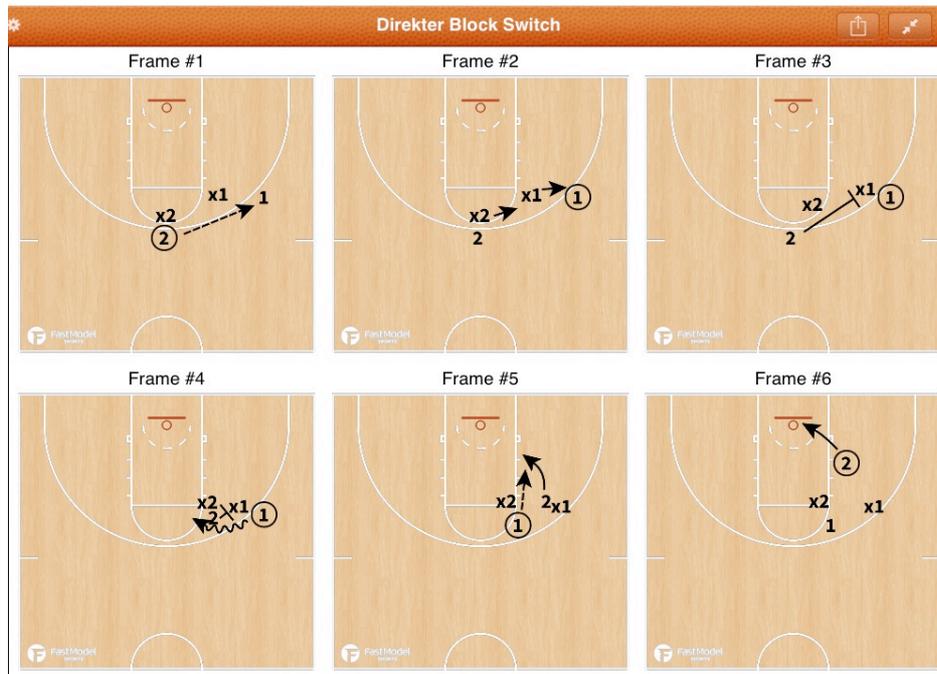


ABB. 16: DIREKTER BLOCK SWITCH (WECHSEL DER VERTEIDIGUNGSSPIELER/INNEN)

2.6.3.2. Over-the-top

Bei dieser Verteidigungsart versucht der/die Verteidiger/in auf den/die der Block gestellt wird (in Abb.16 X1), den durch die Blockade eingeschlossenen Fuß über der Blockade zu platzieren, um möglichst schnell durch wenige Side Shuffles über den Block hinweg zu kommen.

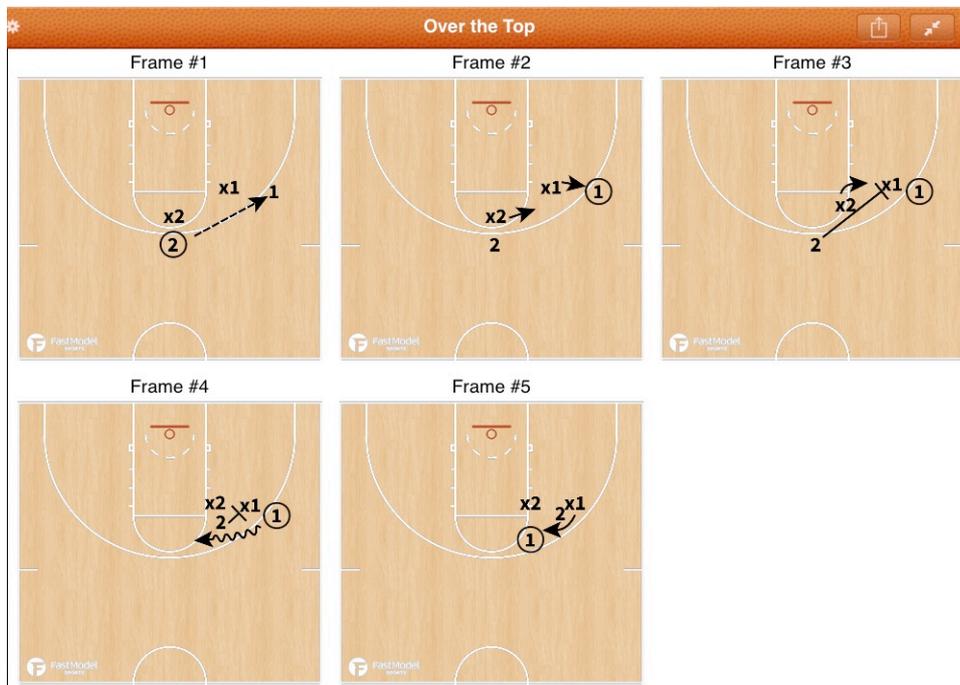


ABB. 17: DIREKTER BLOCK OVER THE TOP (ÜBER DEN BLOCK GEHEN)

2.6.3.3. Help-and-recover

Help-and-recover oder auf Deutsch „die flache Hilfe“ zählt zu den am meisten verwendeten Pick-and-roll Verteidigungsvarianten, da sie den/die Spieler/in mit Ball dazu verleitet, einen Wurf aus dem Dribbling zu nehmen, welcher zu den schwierigsten Würfen im Basketball zählt (Bauermann, 2016). Bösing u. a. (2012) beschreiben diese Variante folgendermaßen: Beim Help-and-recover übernimmt der/die Verteidiger/in des/r Blockspielers/Blockspielerin den/die Spieler/in mit Ball solange, bis sich der/die geblockte Verteidiger/in über die Blockade gekämpft hat (Technik: Over-the-Top) und den/die Spieler/in mit Ball wieder unter Kontrolle hat. Bis dies geschehen ist, ist der/die aushelfende Spieler/in für den/die Mann/Frau mit Ball verantwortlich, damit diese/r nicht zum Korb gehen kann. Zusätzlich kommt hinzu, dass er/sie auch das Anspiel auf den/die abrollende/n Blockspieler/in verhindern muss, dies ist jedoch möglich da das Pick-and-roll auf engem Raum ausgeführt wird. Demnach kommt in dieser Verteidigungsart sehr viel Verantwortung auf diese/n Verteidiger/in zu, da er/sie für beide Angreifer/innen für einen kurzen Zeitpunkt verantwortlich ist und sich somit in einer Lauerposition befindet. Diese/r Spieler/in muss ein gutes Spielverständnis haben, um die Eindrücke zu verarbeiten und dann richtig zu handeln. Der/Die Verteidigungsspieler/in (X1), welche/r sich über den Block gekämpft hat, gibt dem/r aushelfenden Spieler/in mit dem Ruf „Back, Back“ das Signal zu seinem/ihrer ursprünglichen Gegenspieler/in zurückzukehren. Diese Verteidigungsart ist im 5 vs 5 noch effizienter, da jede/r jedem/r Hilfe gibt und so das Feld unter dem Korb noch kompakter wird. Auf der nächsten Seite in Abbildung 18 wird das Help-and-recover bildlich dargestellt.

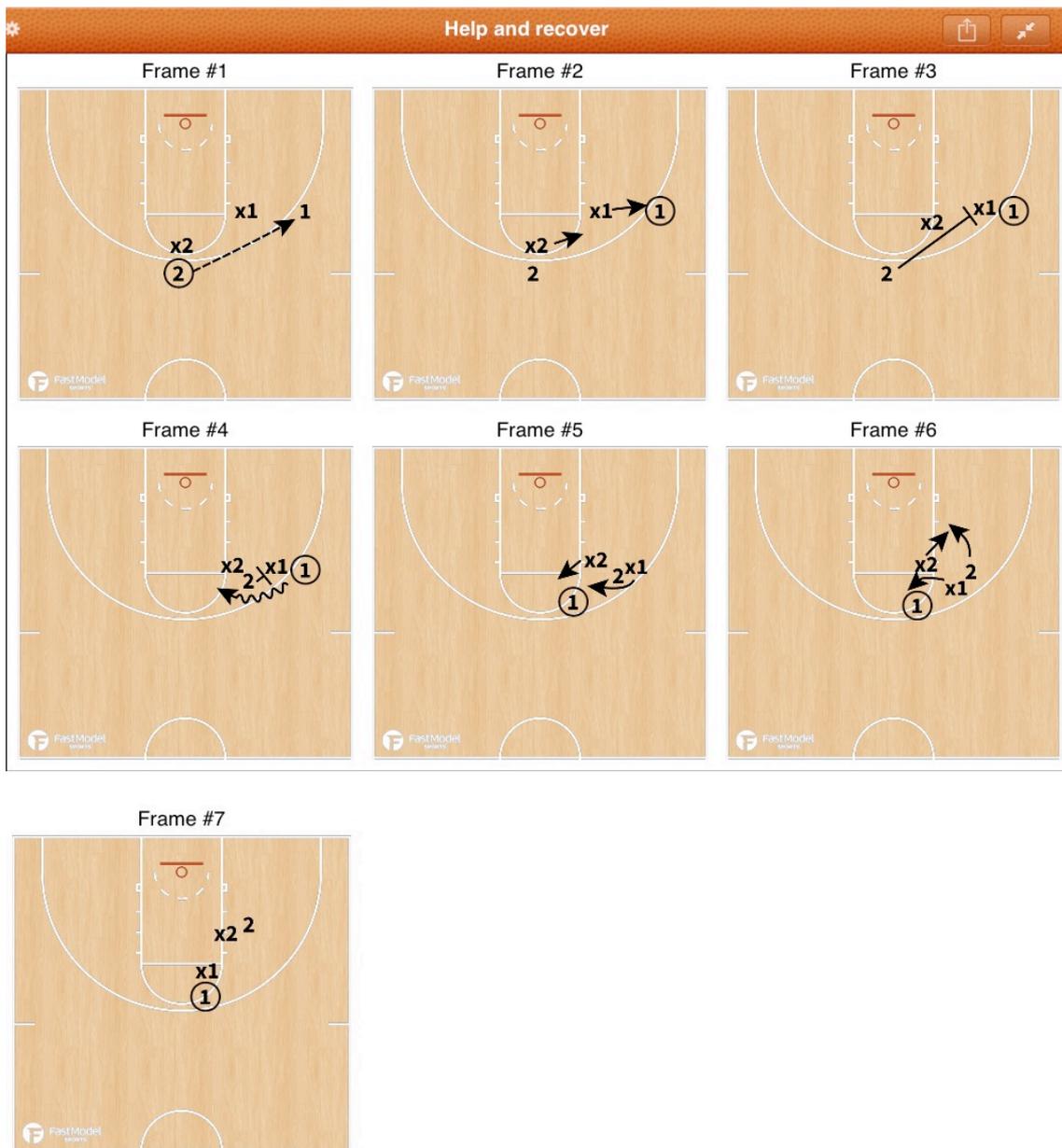


ABB. 18: DIREKTER BLOCK HELP-AND-RECOVER

Die beiden anderen Verteidigungsarten, das Doppeln und das Under/Slide-through werden nicht näher im Detail behandelt, da sie für diese Diplomarbeit nicht von Relevanz sind.

2.7. Spiel 3 gegen 3 im Angriff

Bösing u. a. (2012) schreiben in ihrem Buch, dass viele Coaches der Meinung sind, dass das Spiel 3-3 die „Seele“ des Spiels ist und dass folgende weitere Möglichkeiten gegenüber dem Spiel 2-2 eröffnet werden:

- Partnerhilfen ohne Ball (indirekter Block/Gegenblock)
- Einbeziehung der ballfernen Seite (Weak-side) durch Cuts und Pässe,
- Möglichkeit eines Angriffscontinuums durch das Prinzip „Fill“, das Wiederauffüllen einer freigewordenen Angriffsposition. (Bösing u. a., 2012, S. 227)

Das Spiel 3-3 ist eine sehr attraktive und kurzweilige Spielart, welche sich in den letzten Jahren sogar zu einer eigenständigen Wettkampfform entwickelt hat, dem FIBA 3on3. Auch viele Coaches greifen darauf zurück, da es sich als trainingswirksame Spielform entpuppt hat (Bösing u. a., 2012). Deshalb hier kurz die häufigsten Blockvarianten im Spiel 3-3 mit Berücksichtigung der unterschiedlichen Aufstellungen und Spielerpositionen.

- Äußeres Dreieck (Aufbau-Flügel-Flügel):

Blockvariante: Indirekter Block
mit Abrollen zum Korb

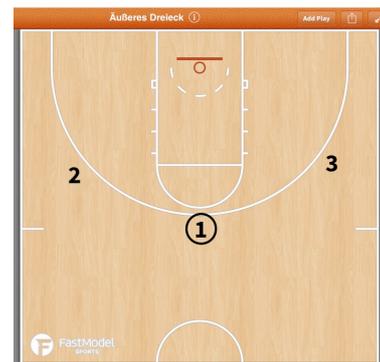


ABB. 19: ÄUßERES DREIECK (AUFBAU-FLÜGEL-FLÜGEL)

- Oberes seitliches Dreieck (Aufbau-High-post-Flügel)

Blockvariante: Gegenblock Aufbau
-> Flügel nach Pass zum High-post

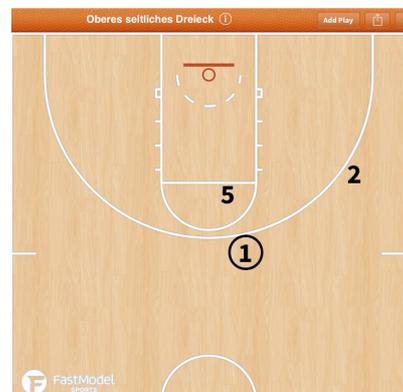


ABB. 20: OBERES SEITLICHES DREIECK (AUFBAU-HIGH-POST-FLÜGEL)

- Unteres seitliches Dreieck (Aufbau-Low-post-Flügel)

Blockvarianten:

Down-screen, Back-door-screen;

Gegenblock Flügel -> Aufbau, Ball im

Low-post

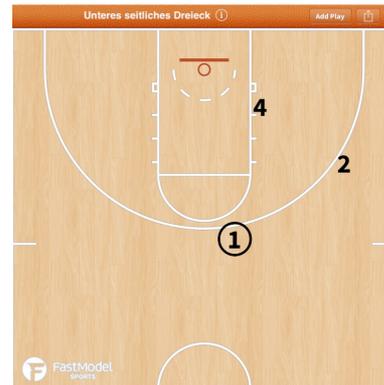


ABB. 21: UNTERES SEITLICHES DREIECK (AUFBAU-LOW-POST-FLÜGEL)

- Unteres Dreieck (Flügel-Low-post-Low-post)

Blockvariante: Screen-across

(vgl. Bösing u. a., 2012, S. 228–236)

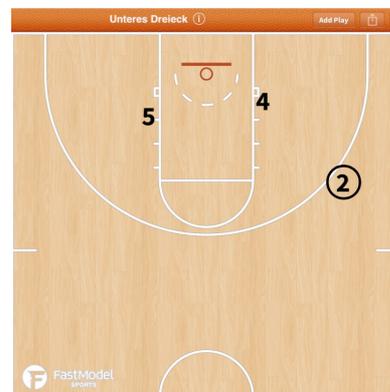


ABB. 22: UNTERES DREIECK (FLÜGEL-LOW-POST-LOW-POST)

Diese Diplomarbeit wird sich auf den ersten Punkt „indirekter Block/Gegenblock“ im äußeren Dreieck (Aufbau-Flügel-Flügel) beschränken und es wird eine Angriffskontinuumsform in dieser Aufstellung eingeführt.

2.7.1. Angriff 3-3 äußeres Dreieck (Aufbau-Flügel-Flügel)

2.7.1.1. Indirekter Block

Durch die Hinzunahme eines/r dritten Spielers/Spielerin im Vergleich zum Spiel 2 gegen 2 hat die Kleingruppe nun die Möglichkeit, indirekte Blockaden (Screen away) zu stellen. Dazu passt der/die Aufbauspieler/in in der Mitte des Feldes auf der Korb-Korblinie zu einem/r Flügelspieler/in (45 Grad vom Korb). Im Anschluss daran kann er einen Cut zur Ballseite antäuschen, wendet sich jedoch dann ab und läuft zum/r Spieler/in (3) ohne Ball auf der ballfernen Seite und setzt am/n der Verteidiger/in eine indirekte Blockade. Diese/r Verteidiger/in (X3) wird sich jedoch in einer Hilfeposition befinden, also näher beim Korb

stehen und deswegen bewegt sich der/die Angriffsspieler/in (3) zum Korb um die Blockade vorzubereiten. Wichtig ist, dass die Blockade wie bei der direkten Blockade auf den/die Verteidiger/in gesetzt werden soll (Körper auf Körper). Zu beachten ist wiederum: mindestens schulterbreiter Stand, Knie leicht gebeugt, Arme am Körper angelegt und die Luft wird angehalten, wenn der/die Verteidiger/in auf den Block trifft. Der/Die Spieler/in mit der Nummer 3 bringt nun den/die Spieler/in noch mehr in den indirekten Block (z.B. durch kurzes Anzeigen eines Back-door-cuts) und streift diesen dann Schulter an Schulter mit seinem/ihrer Blockspieler/in ab und 1. schneidet zum Korb (Curl) und bekommt den Pass von Spieler/in (2) und schließt in Korbnähe durch einen Korbleger ab (Abb. 23) oder 2. Pop auf die Position wo zuvor der/die Aufbauspieler/in (1) gestanden ist, bekommt den Ball von Spieler/in (2) gepasst, richtet sich mit der Verwendung des Sternschritts zum Korb aus, nimmt die Basketballgrundhaltung ein und passt den Ball zu/r Mitspieler/in (1) (Abb. 24). Der/Die Blocksteller/in hat wieder (wie bei der direkten Blockade) die Möglichkeit 1. sich abzurollen und beim Korb angespielt zu werden (Abb. 25) oder 2. durch Pop-out die Flügelposition aufzufüllen, wenn Spieler/in (3) die Aufbauposition auffüllt, wie bei Abbildung 24 zu sehen ist.

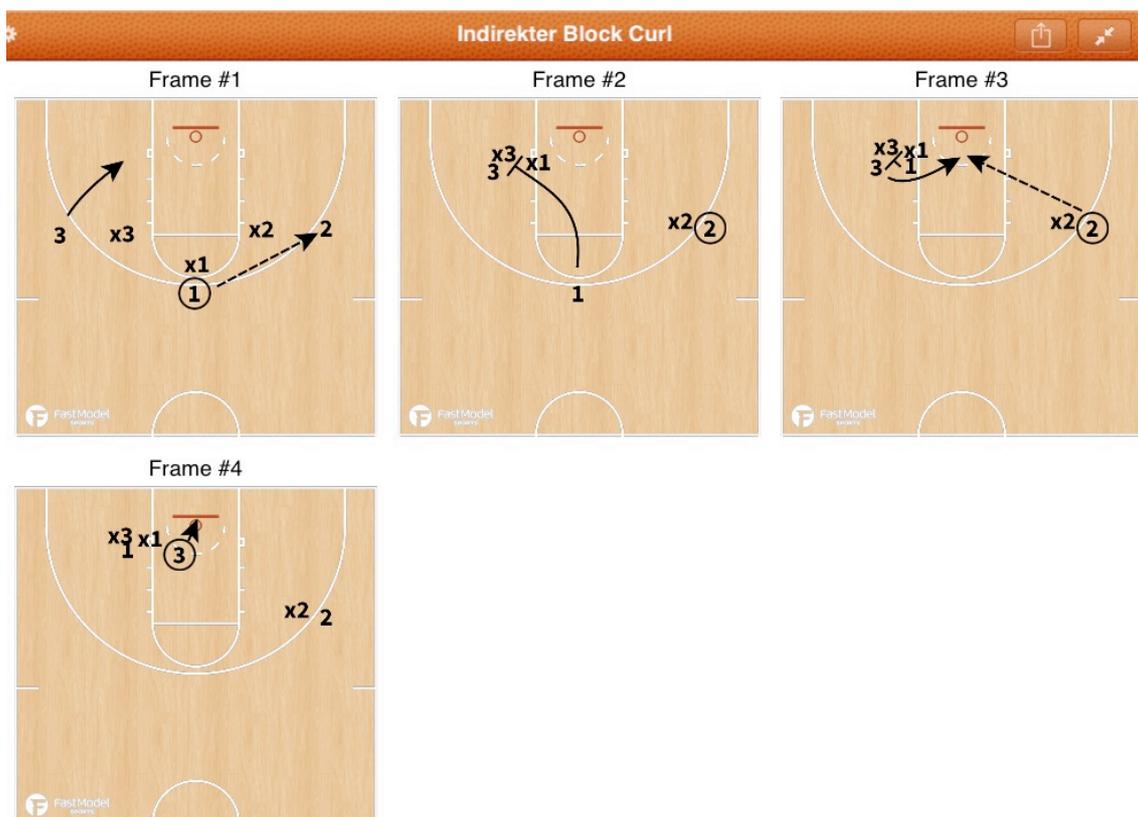


ABB. 23: INDIREKTER BLOCK CURL (SCHNEIDEN ZUM KORB)

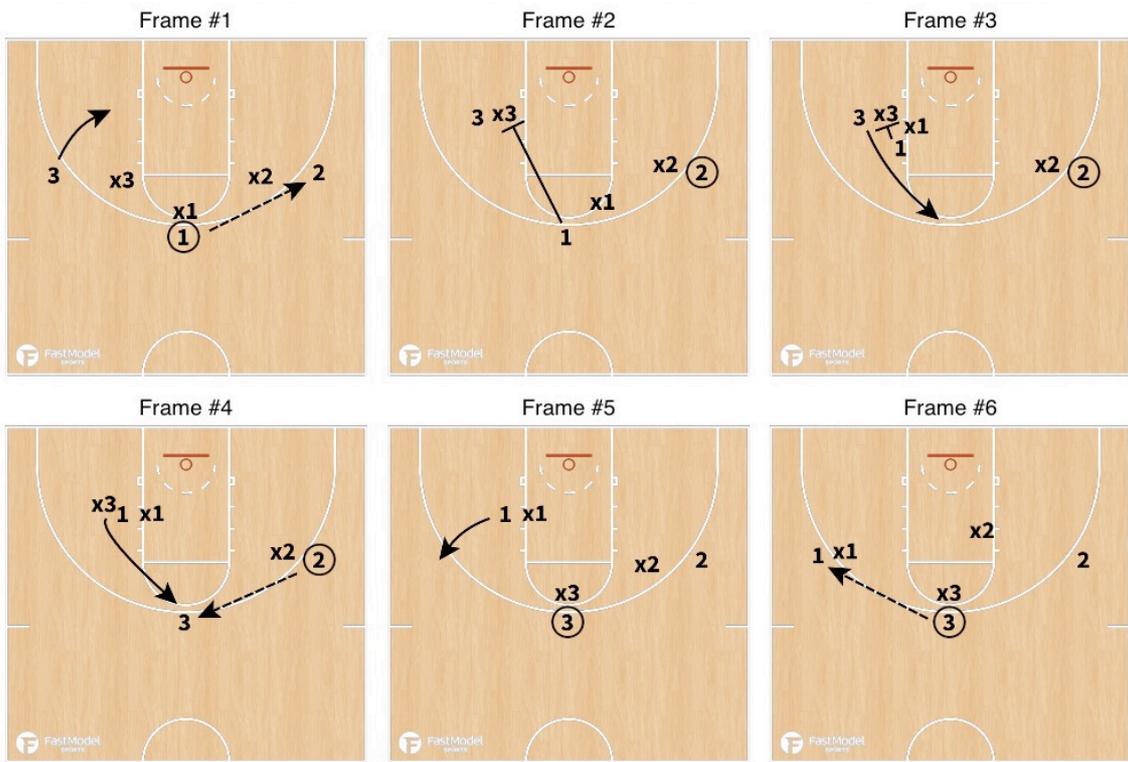


ABB. 24: *INDIREKTER BLOCK POP OUT (AUFFÜLLEN DER AUFBAUPOSITION)*

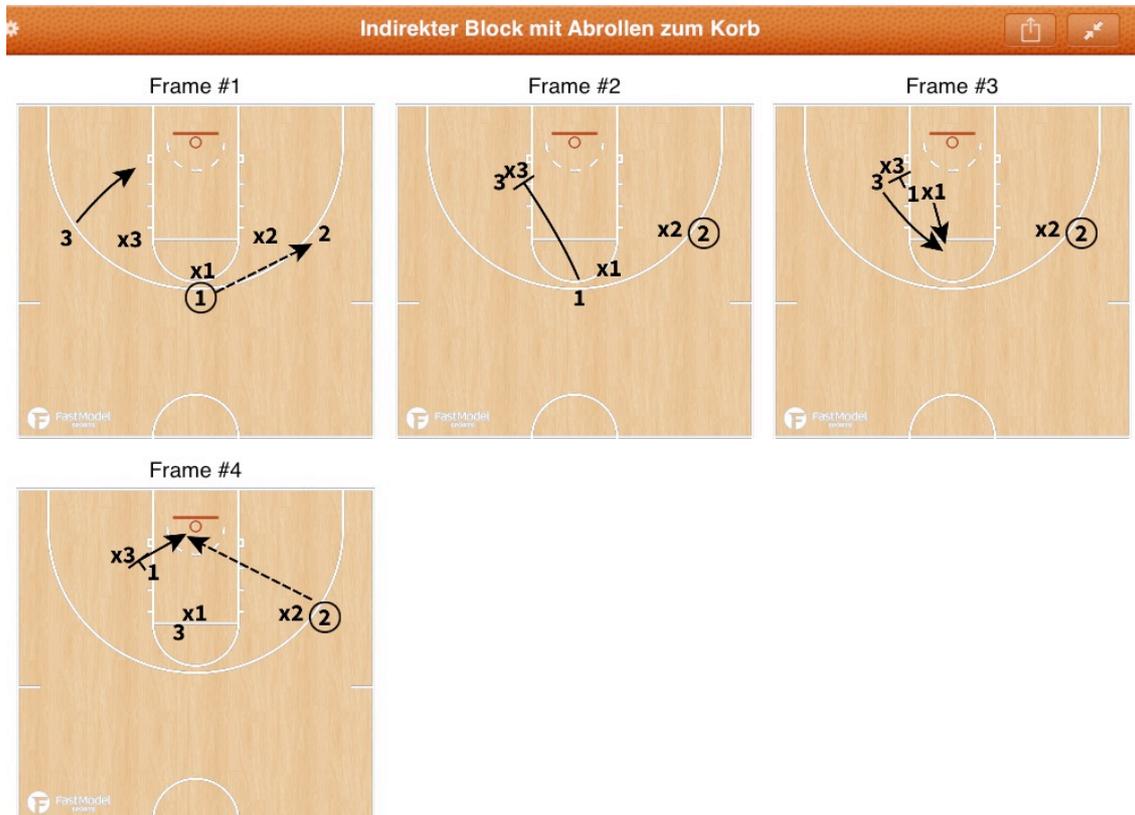


ABB. 25: *INDIREKTER BLOCK MIT ABROLLEN ZUM KORB*

2.7.1.2. Angriffskontinuum

Durch das Aneinanderreihen der Abfolge Pass auf den Flügel -> Screen away -> Pop-out kann das Kontinuumspiel in dieser Aufstellung eingeleitet werden (Bösing u. a., 2012).

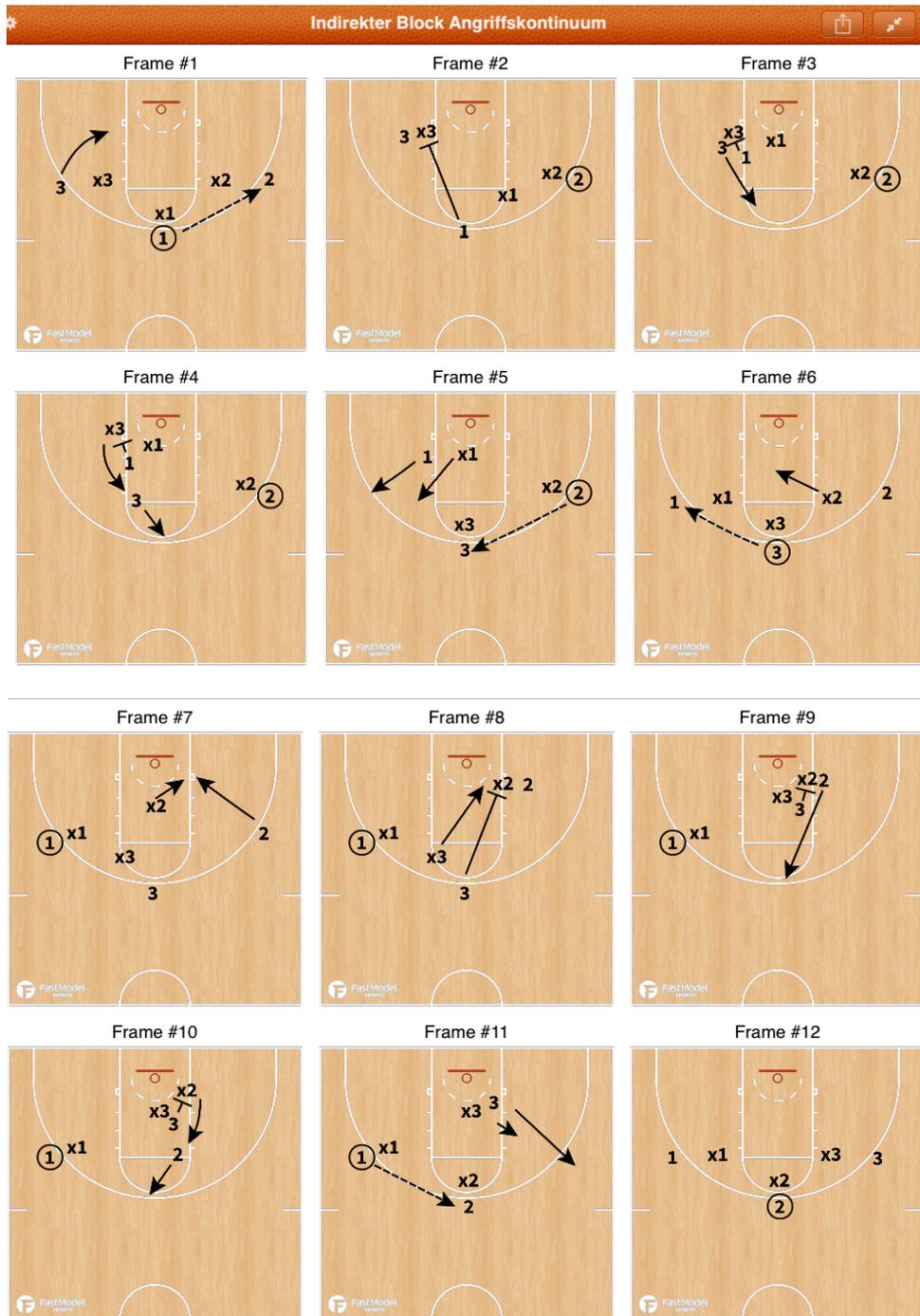


ABB. 26: INDIREKTER BLOCK ANGRIFFSKONTINUUM

2.8. Spiel 3 gegen 3 in der Verteidigung

2.8.1. Verteidigung indirekter Block

Bei der Verteidigung des indirekten Blocks werden in etwa dieselben Handlungsmöglichkeiten wie bei der Verteidigung des Pick-and-roll verwendet. Bösing u. a. (2012) führen folgende Varianten an:

- Switchen,
- Über-den-Block-gehen
- Hinter-den-Block-gehen (Absinken)
- Durchgleiten und
- Help-and-recover. (Bösing u. a., 2012, S. 238)

2.8.1.1. Switchen

Das Switchen beim indirekten Block ist im Grunde genau dasselbe wie beim direkten Block zuvor (Abbildung 27).

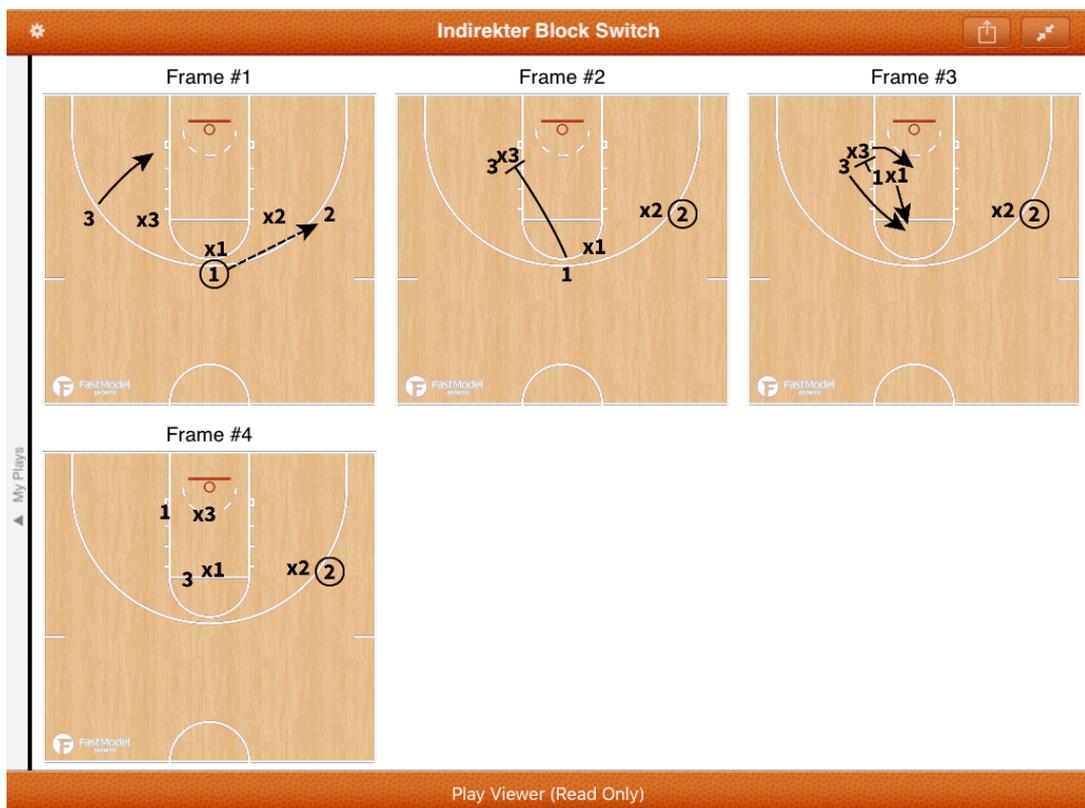


ABB. 27: INDIREKTER BLOCK SWITCH (WECHSEL DER VERTEIDIGUNGSSPIELER/INNEN)

Die beiden Verteidiger/innen wechseln die Angreifer/innen, wobei der/die blockende Spieler/in wieder den Vorteil gegenüber dem/r geblockten Spieler/in hat, wenn er sich richtig zum Korb abrollt. Das Switchen wird hier auch wieder bei gleich großen Spielern/Spielerinnen bevorzugt, welche nur einen geringen Vorteil daraus ziehen können. Jedoch ist es die passivste Verteidigungsvariante, da diese mit geringer individueller Verantwortung einhergeht (Bösing u. a., 2012).

2.8.1.2. Über den Block gehen

Eine weitaus aggressivere Variante ist das Über den Block gehen, da der/die Verteidiger/in versucht, sich schnell über den Block zu kämpfen um seinem/ihrer Gegenspieler/in die Chance auf einfache Punkte zu vereiteln.

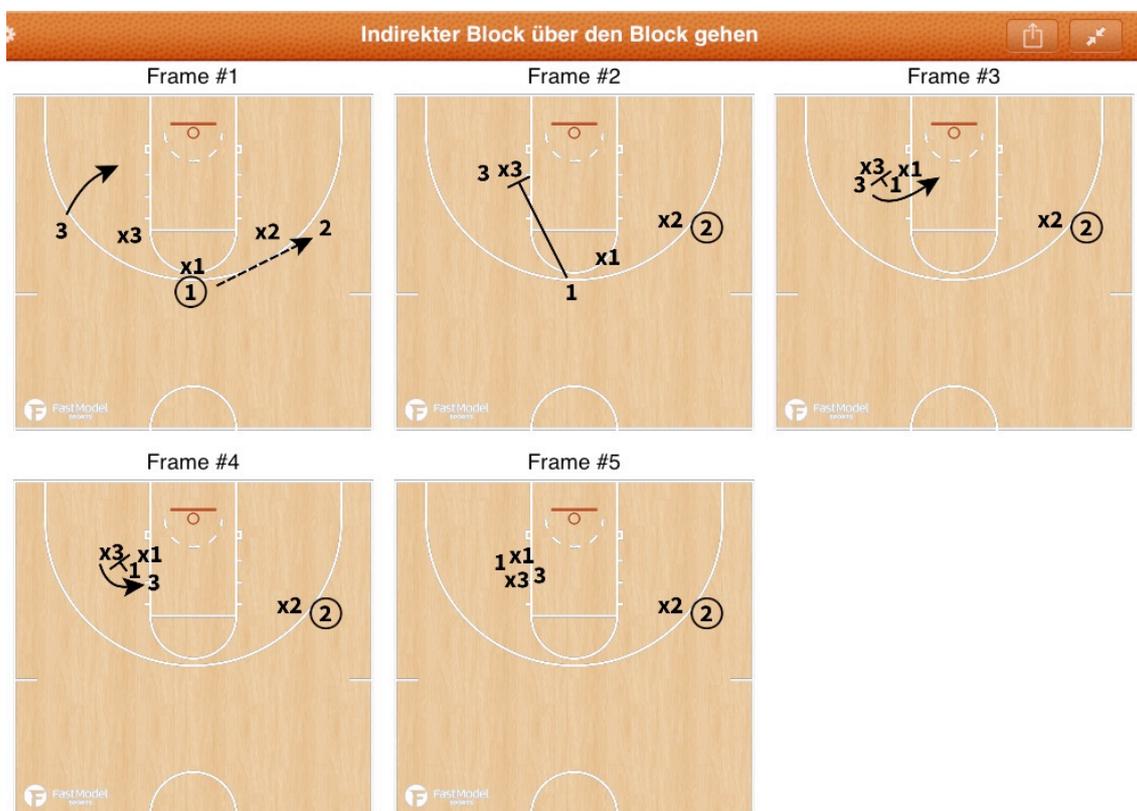


ABB. 28: INDIREKTER BLOCK ÜBER DEN BLOCK GEHEN

Wenn der/die Offensivspieler/in jedoch erkennt, dass ihm/r sein/seine Verteidiger/in folgt, „curlt“ (schneidet) er/sie zum Korb und hat meist einen leichten Korbleger.

2.8.1.3. Help-and-recover

Deswegen wird beim indirekten Block auch das Help-and-recover oder das Durchgleiten bevorzugt. Beim Help-and-recover geschieht derselbe Ablauf wie beim Über den Block gehen, nur kommt nun die Hilfe vom/n der Verteidiger/in des/r Blockstellers/Blockstellerin, der/der/die durch einen Bump den Curl zum Korb verhindert.

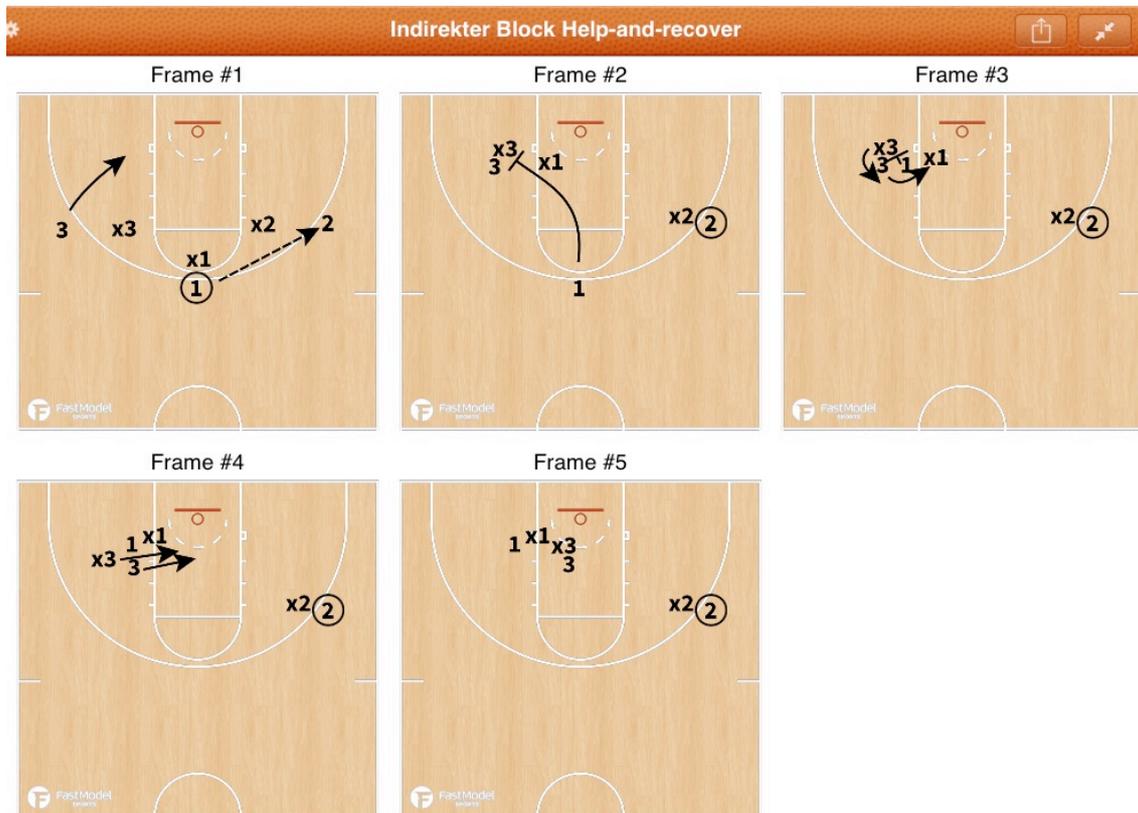


ABB. 29: INDIREKTER BLOCK HELP-AND-RECOVER

2.8.1.4. Durchgleiten

Die bevorzugteste Variante bei zwei ungefähr gleich großen Spielern/innen ist das Durchgleiten, welches folgendermaßen funktioniert. „Schon während seiner Blockansage lässt der Verteidiger des Blockstellers zwischen sich und seinem Gegenspieler eine Lücke, durch die der geblockte Mitspieler „gleiten“ kann“ (Bösing u. a., 2012, S. 239) und somit wieder seinen/ihren Gegenspieler/in aufnehmen kann.

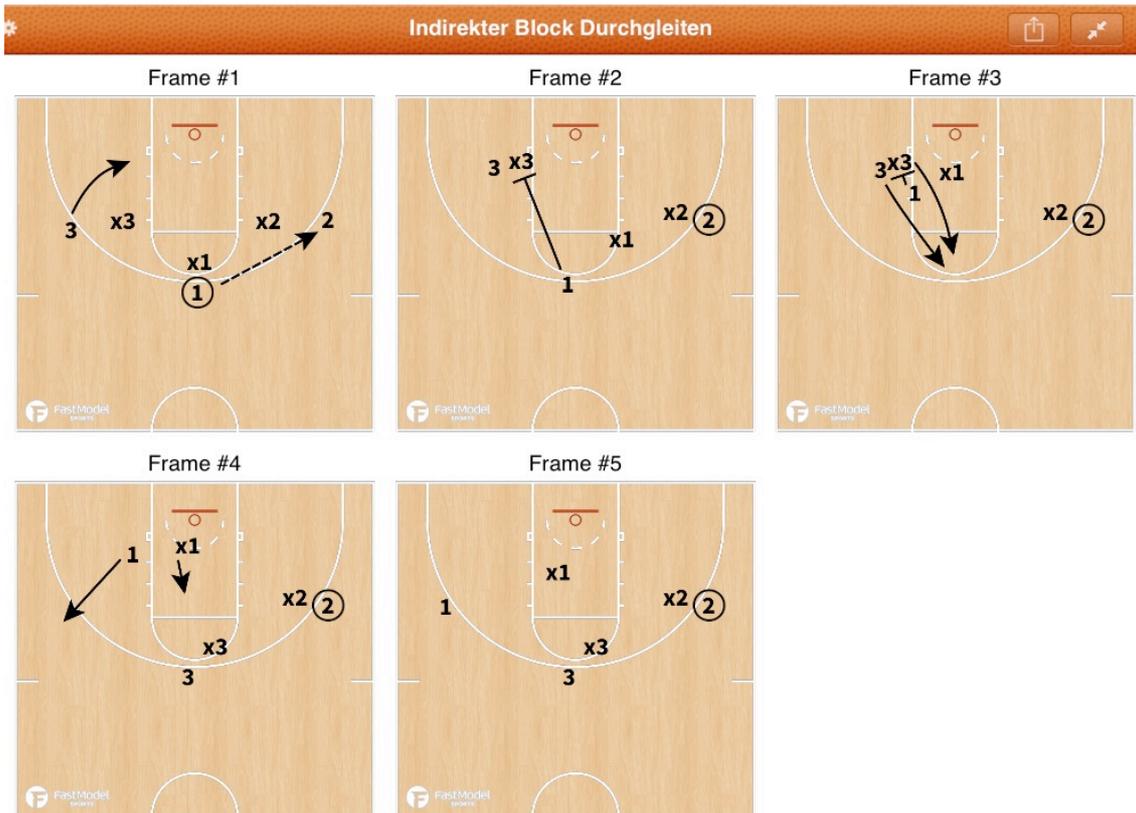


ABB. 30: *INDIREKTER BLOCK DURCHGLEITEN*

Abschließend ist noch anzumerken, dass Verteidigungsspieler/innen wissen müssen, dass sein/ihr Einsatz niemals umsonst ist, auch wenn es oft im Spiel so wirkt. Durch das Pick-and-Roll hat die Offensive immer bessere Karten einen Korberfolg zu erzielen als die Defense diesen zu verhindern, wenn das Pick-and-Roll richtig ausgeführt wird. Zu einem gewissen Zeitpunkt im Spiel schleichen sich jedoch in der Offensive Fehler ein, welche die Defense nutzen kann wenn sie aufmerksam ist. Dann trägt die aufopfernde Verteidigung Früchte und man wird erkennen, dass harte Defensearbeit zum Erfolg führt. Nochmals die Erinnerung an das Zitat von vorhin: „Offense sells tickets, Defense wins championships!“

3.1. Multimedia

Der Begriff Multimedia setzt sich aus den lateinischen Wörtern „*multus*“, was gleichbedeutend ist mit viel, mehrere usw. und dem Begriff „*medium*“, was übersetzt als Einrichtung zur Vermittlung von Informationen gilt (Holzinger, 2001b, S. 15). Obwohl der Begriff sehr neuartig klingt, stammt er bereits aus den 50er Jahren und hat bis zum heutigen Tage eine lange Entwicklung durchgemacht und viele „Neue Medien“ hinzugewonnen.

Holzinger beschreibt den Begriff 2001 so:

„Multimedia umfasst den Einsatz von Audio (Sprache, Klänge, Musik, ...), Video (Text, Grafik, Standbilder, Animationen, Filme, ...) und Interaktivität (über Tastatur, Maus, Touchpad, Screentouch, ...).“ (Holzinger, 2001a, S. 16)

Tab. 2: Unterscheidung medialer Angebote

	<i>Mono-...</i>	<i>Multi-...</i>
<i>Medium</i>	<u>Monomedial:</u> <ul style="list-style-type: none"> • Buch • PC 	<u>Multimedial:</u> <ul style="list-style-type: none"> • PC + DVD-Player • PC + WLAN
<i>Codierung</i>	<u>Monocodal:</u> <ul style="list-style-type: none"> • nur Text • nur Bilder • nur Zahlen 	<u>Multicodal:</u> <ul style="list-style-type: none"> • Text mit Bildern • Grafik mit Beschriftung
<i>Sinnesmodalität</i>	<u>Monomodal:</u> <ul style="list-style-type: none"> • nur visuell (Text, Bilder) • nur auditiv (Rede, Musik) 	<u>Multimodal:</u> <ul style="list-style-type: none"> • audiovisuell (Video, Lernsoftware mit Bild und Ton)

Quelle: Weidenmann (2011, S. 76)

Wie an der Tabelle 2 zu erkennen ist, wird sowohl mono- als auch multi- in drei Angebote unterteilt, wobei die Abschnitte Multimedial, Multicodal und Multimodal im Hinblick auf die „Neuen Medien“ von Relevanz sind. Weidenmann (2011) definiert die Begriffe wie folgt:

- Multimedial sind Angebote, welche auf unterschiedliche Speicher- und Präsentationstechnologien verteilt sind.
- Multicodal sind Angebote, welche unterschiedliche Symbolsysteme bzw. Codierungen aufweisen.
- Multimodal sind Angebote, die unterschiedliche Sinnesmodalitäten bei den Nutzern aktivieren. (vgl. Weidenmann, 2011, S. 76)

Weidemann sieht Multimedia jedoch durch die heutigen „neuen Medien“ als viel größer an, als den bloßen gemeinsamen Einsatz von Audio und Video. Lernenden werden nun andere Möglichkeiten eröffnet, mit dem Lehr- und Lernangebot zu arbeiten wie z.B. den schnellen, gezielten Zugriff auf ein Datenuniversum im Web (Suchmaschinen, Bookmarks, Foren, Podcasts), das mühelose Kopieren und Weiterverarbeiten von Dateien, die komfortable Interaktion mit anderen Lernenden oder Lehrenden (E-Mail, Virtual Classrooms usw.) sowie die freie Wahl von Lernzeit und Lernort. (Weidenmann, 2011, S. 74)

Was bewirken neue Medien nun mehr als die alten Medien beim Lernenden?

Oftmals wurde naiv daran festgehalten, ohne wirkliche wissenschaftliche Quellen, dass Multimedia den Lernerfolg direkt verbessert und somit der Lernfortschritt auch schneller einhergeht. Dies wurde jedoch relativiert, als man heraus gefunden hat, dass eine verstärkte Motivation, eine verbesserte Aufmerksamkeit und ein höheres Arousal durch den Einsatz von Multimedia erzielt werden kann (Holzinger, 2001a). Lernende beschäftigten sich mehr mit dem Lerninhalt und sind durch die neuen Medien auch mehr in den Bann gezogen.

Weidenmann (2011) versuchte aus diesem Grund Aussagen zu formulieren, welche veranschaulichen, welche Fortschritte Multimedia, Multicodierung und Multimodalität beim Lernenden bewirken können.

- „Multicodierte und multimodale Präsentation kann in besonderer Weise die Verarbeitung von Lernmaterial intensivieren und eine mentale Multicodierung des Lerngegenstandes durch den Lerner stimulieren. Dies verbessert die Verfügbarkeit des Wissens.“ (Weidenmann, 2011, S. 85)
- „Mit Multicodierung und Multimodalität gelingt es besonders gut, komplexe authentische Situationen realitätsnah zu präsentieren und den Lerngegenstand aus verschiedenen Perspektiven, [...] darzustellen. Dies fördert Interesse am Gegenstand, flexibles Denken, die Entwicklung adäquater mentaler Modelle und anwendbares Wissen.“ (Weidenmann, 2011, S. 85)

- „Interaktive multimedial und multimodale Lernangebote eröffnen den Lernenden eine Vielfalt von Aktivitäten. Dies erweitert das Spektrum ihrer Lernstrategien und Lernerfahrungen.“ (Weidenmann, 2011, S. 85)

3.2. eLearning

In diesem Teil der Arbeit wird auf die Thematik des eLearnings näher eingegangen. Am Beginn wird der Begriff definiert und aufgearbeitet bevor dann versucht wird, Details und die Anwendung zu erarbeiten. In diesem Zuge wird auch der Begriff des blended Learnings eingeführt und behandelt, um die später entwickelte Lehr- und Lernhilfe zu verstehen.

In den letzten zwei Jahrzehnten hat sich das E-Learning als vielversprechende Lernmöglichkeit etabliert bzw. sogar gegenüber herkömmlichen Lernutensilien durchgesetzt. Nachdem es zwischendurch etwas abgeflacht ist, erlebte es durch den technischen Fortschritt in den letzten Jahren jedoch wieder einen Aufschwung. Egal ob in der Schule oder an den Universitäten, überall wird es verwendet und genau aus diesem Grund verdient es eine genauere Betrachtung.

3.2.1. Begriffsbestimmung

Obwohl sich schon unzählige Wissenschaftlicher bzw. Autoren mit dem Begriff des Electronical Learnings, mit seinen vielfältigen Schreibweisen „e-Learning, eLearning, „e“ Learning usw.“ auseinandergesetzt haben, ist bis zum jetzigen Zeitpunkt noch keine einheitliche Definition gefunden worden. Dies hat zum einen die technische Weiterentwicklung als Grundlage, zum anderen die unterschiedlichen Ansichten des Begriffs.

Krebs (2007, S. 55) beschreibt den Begriff des eLearnings folgendermaßen:

„Im Allgemeinen wird e-Learning als die neue Kultur des Lehrens und Lernens in der Informations- und Wissensgesellschaft angesehen. Es wird als Schlüsselbegriff für die Digitalisierung im Bereich der Bildung deklariert.“

Arnold, Kilian, Thillosen, & Zimmer (2015, S. 22) definieren E-Learning etwas genauer:

Mit dem Begriff E-Learning wird ein vielgestaltiges, gegenständliches und organisatorisches Arrangement von elektronischen bzw. digitalen Medien zum Lernen, virtuellen Lernräumen und Blended Learning

bezeichnet. Dieses Arrangement von elektronischen Mitteln, Räumen und Verknüpfungen kann individuell oder gemeinsam zum Lernen bzw. zur Kompetenzentwicklung und Bildung von Lernenden in selbst bestimmten Zeiten genutzt werden. (Arnold u. a., 2015, S. 22)

Für Döring (2002) sind das elektronische Lernen ...

„Lernprozesse, die sich hinsichtlich medialer Realisation ganz oder teilweise auf das Internet (bzw. andere Computernetzwerke wie Online-Dienste oder Intranets) stützen, werden summarisch oft als „E-Learning (Electronic Learning)“, „Internet-Enabled Learning“, „Online Learning“, „Virtual Learning“, „Cyber Learning“ oder „Net Learning“ bezeichnet.“ (Döring, 2002, S. 247)

Döring legt in seiner Definition besonders Wert darauf, dass E-Learning online, also im Internet vorstättengeht und klar vom offline Lernen abzugrenzen ist. Im Online-Learning hat der User die Möglichkeit mit anderen zu kommunizieren und kann außerdem auf alle Informationen zugreifen, die im Internet kursieren und sich ständig durch Updates ändern können. Durch den Zugriff der breiten Masse an Menschen und die einfache Handhabung der Computer und des Internets ist die Resonanz, neue Informationen online zu erhalten beträchtlich.

Kerres (2001, S. 14) beschreibt den Begriff des E-Learnings als „einen Oberbegriff für alle Varianten internetbasierter Lehr- und Lernangebote.“

Zusammenfassend ist also zu sagen, dass E-Learning alle Lehr- und Lernformen vereint, die auf dem Computer vor sich gehen, sowohl online als auch offline, wie auf der Abbildung 31 unten ersichtlich.

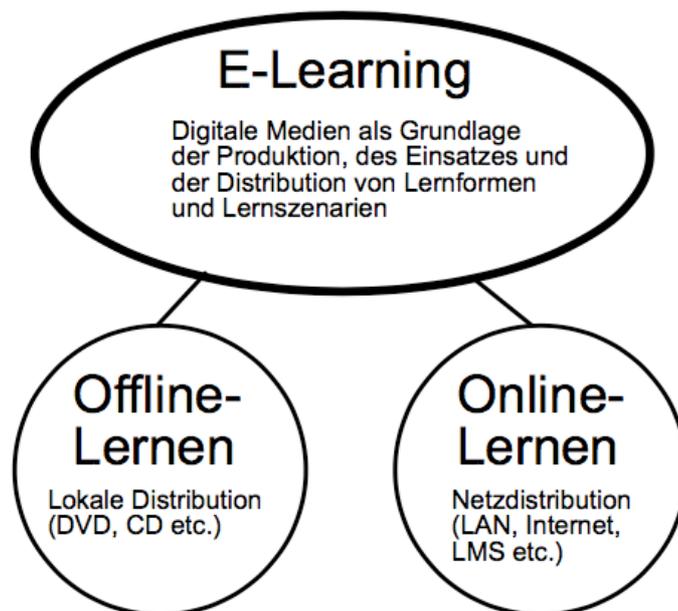


ABB. 31: *E-LEARNING, OFFLINE-LERNEN UND ONLINE-LERNEN* (KLIMSA & ISSING, 2011, S. 14)

3.2.2. Arten des E-Learning

Durch den vielfältigen Einsatz von E-Learning werden in diesem Kapitel nur einige Formen näher erklärt, welche für diese Arbeit von Relevanz sind. Einige weitere werden am Ende aufgelistet.

3.2.2.1. Computer Based Training (CBT)

Unter Computer Based Training (CBT) ist das klassische, multimedial unterstützte Lernprogramm auf der CD-Rom oder auf der DVD zu verstehen, welches den Grundstein des E-Learnings bildete, da in dieser Art noch kein Internetzugang involviert war und bereits 1960 zur Anwendung kam (Moriz, 2008).

Kerres (2001) bezeichnet das Computer Based Training als ...

„Oberbegriff für verschiedenartige Formen der Computernutzung zu Lernzwecken.“
(Kerres, 2001, S. 14)

Neben der reinen Wissensvermittlung von Lerninhalten können auch Übungen absolviert und Fragen beantwortet werden, wobei der Lernende sofort über den Erfolg oder Misserfolg in Kenntnis gesetzt wird. Somit können die Präsentation, die Testung und die Auswertung/Rückmeldung des behandelten Stoffgebiets in einem Arbeitsschritt verbunden werden. Deshalb ist Krebs (2007, S.57) der Meinung, dass das Computer Based Training durch die Multimedialität gegenüber dem Lernen vom Papier einen

erheblichen Vorteil besitzt. Der Nachteil dieser Art ist jedoch, dass der Lernende einen PC besitzen muss, welchen er/sie nur zu Hause benutzen kann. Durch die Einführung des Laptops hat sich dies jedoch wieder verbessert und der Benutzer ist zeitlich und örtlich flexibler geworden. Der einzige wirkliche Nachteil besteht darin, dass nur eine Person das Programm durchführen kann und dass eine Betreuung schwierig ist.

3.2.2.2. Web Based Training (WBT)

„CBT steht als Abkürzung für Computer based training und ganz allgemein als Oberbegriff für verschiedenartige Formen der Computernutzung zu Lernzwecken. (...) WBT steht für web based training und bezieht sich vorrangig auf die didaktische Nutzung des world wide web (WWW) als ein Dienst im Internet.“ (Kerres, 2001, S. 14)

Beim Web Based Training handelt es sich somit um eine Verbesserung des Computer Based Trainings, da nun alle Lernmedien bzw. Unterlagen über das Internet bzw. Intranet abrufbar sind. Durch diese Innovation haben nun mehrere Personen auf der ganzen Welt gleichzeitig die Chance darauf zuzugreifen und somit ist es ihnen möglich gleichzeitig zu lernen. Weiters kann dieser online Server durch Updates verbessert werden und der User lernt stets mit der neuesten Version, die am Markt vorhanden ist (Moriz, 2008). Unter WBT fällt auch z.B. der E-mail Verkehr bzw. das Chatten in online rooms, wodurch eine ständige Kommunikation gewährleistet ist, obwohl die Kommunizierenden zur selben Zeit an anderen Orten sind. Um dies jedoch durchführen zu können, ist eine schnelle Internetverbindung nötig, welche früher noch nicht in diesem Ausmaß wie heutzutage vorhanden war.

3.2.2.3. Experten- und Autorensysteme

Unter Expertensysteme sind fertige E-Learning-Programme zu verstehen, welche erworben werden können. Im Gegensatz dazu stehen die Autorensysteme, also E-Learning-Programme, welche von Fachleuten/Fachexperten zuerst erstellt bzw. kreiert werden müssen, um gewünschte Inhalte nach eigener Ansicht präsentieren zu können (Moriz, 2008, S. 19).

3.2.2.4. Lernplattformen

Die E-Learning-Plattform ist eine Weiterentwicklung vom herkömmlichen Web Based Training und schafft eine Kursumgebung bzw. einen virtuellen Bildungsraum.

„..., wird der Begriff Lernplattform hier für die informations- und kommunikationstechnische Basis bzw. für die Software verwendet, die entwickelt wurde, um Lehr- und Lernprozesse im E-Learning zu unterstützen und auch Lernmaterialien und Nutzdaten zu verwalten.“ (Arnold u. a., 2015, S. 87)

In Lernplattformen werden unter anderem Lehrfilme, Videomaterial, Fragestellungen etc. präsentiert, wobei die Lernenden durch Foren oder Chats diese Lernmaterialien diskutieren oder gemeinsam bearbeiten können. Hinzu kommt nun auch, dass Fachexperten zu Verfügung stehen bzw. Zugang zu dieser Lernplattform haben, um inhaltliche Fragen beantworten zu können und so die Lernenden auf ihrem Lernweg zu unterstützen. Zusätzlich betreuen Tutoren und Coaches diese Gruppe von Individuen und können aktiv eingreifen. Den Lernenden steht es frei, wann sie sich einloggen bzw. ob sie die Hilfestellungen annehmen, was zu mehr Flexibilität und mehr Eigenverantwortung führt (Moriz, 2008, S. 20–21).

3.2.2.5. Blended-Learning

Es hat sich herausgestellt, dass die herkömmlichen E-Learning-Programme wie das CBT oder das WBT nicht den Präsenzunterricht adäquat ersetzen können bzw. ein sinnvoller Ersatz sind (Dittler, 2003). Aus diesem Grund wurde versucht das E-Learning (online + offline) nicht als Alternative zu den Präsenzphasen zu sehen, sondern diese beiden Ansätze in „hybriden Lernarrangements“ zu vereinen (Kerres, 2001). Dieses Verschmelzen wird als Blended-Learning verstanden.

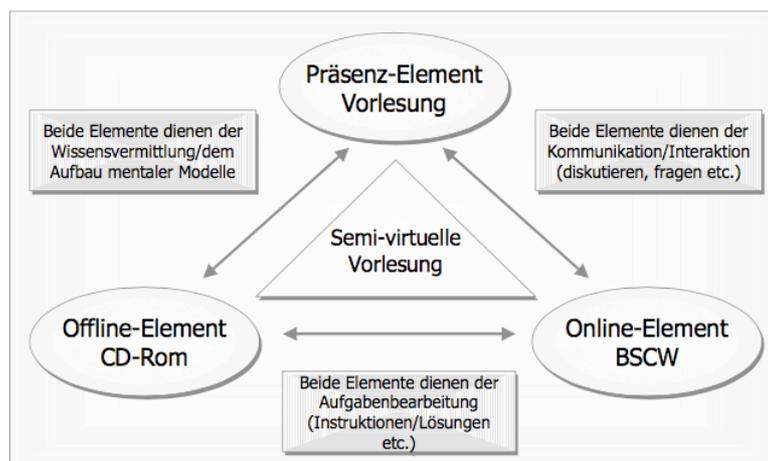


ABB. 32: BEISPIELAUFBAU MEDIENPÄDAGOGIK (KOPP & MANDL, 2011, S. 140)

„Dienen die Präsenztreffen dem Kennenlernen, der Wissensvertiefung durch Vorträge, kooperativen Diskussionen und dem Erfahrungsaustausch, so fokussieren die E-

Learning-Phasen den Wissenserwerb durch selbst gesteuertes individuelles und kooperatives Lernen.“ (Kopp & Mandl, 2011, S. 141)

Blended-Learning versucht somit die jeweiligen Stärken bzw. Vorteile der unterschiedlichen Lernmethoden herauszufiltern, um den bestmöglichen Outcome für das Lernen zu forcieren.

eLearning		
Andere Formen	Blended Learning	
	Lernumgebung und Lehr- und Lernaktivitäten	
	Präsenzphasen	Onlinephasen
	<ul style="list-style-type: none"> • Lerninhalte • Kommunikation und Interaktion • Methoden (z. B. Vortrag, Referat, Diskussion etc.) • Aufgaben (z. B. Mitarbeit) • Rollen (z. B. ReferentIn, DiskussionsleiterIn) 	<ul style="list-style-type: none"> • digitale Lerninhalte (Texte, Bilder, Audio, Video) • Onlinekommunikation (z. B. Diskussionsforen, Chat) • Methoden (z. B. kooperatives Lernen) • Aufgaben (z. B. Fragestellung in Online-Gruppenarbeit bearbeiten) • Rollen (z. B. ModeratorIn)
<p>Die technische Basis für eLearning bilden meist Lernmanagementsysteme (z. B. WebCT Vista, Moodle etc.). Weitere technische Infrastruktur können Content Management Systeme und Hypertext im Internet oder digitale Datenträger wie z. B. CD-Rom, DVD, Handheld sein.</p>		

ABB. 33: *BLENDED LEARNING*

Wie die Abbildung 33 zeigt, liegt z.B. der Vorteil der Präsenzphasen darin, sich von Angesicht zu Angesicht auszutauschen wohingegen die Onlinephasen die zeitliche Flexibilität und das detaillierte Betrachten von Videos im Online-Learning ermöglichen. Die Verantwortlichkeit und Kompetenz des Blended-Learnings liegt dabei bei/m der Lehrenden, denn er/sie muss entscheiden, wie er den Präsenzunterricht und das E-Learning vereint, um den bestmöglichen Lernerfolg zu gewährleisten (Moriz, 2008, S. 22). Dabei sollte immer der Lernende im Mittelpunkt stehen, da Lernen auf unterschiedlichen Zugangsweisen beruht und Personen unterschiedlich gut lernen.

Für Reinmann-Rothmeier & Mandl besteht der Lernprozess aus sechs zentralen Merkmalen:

- Lernen ist ein aktiver Konstruktionsprozess. Wissen kann nur über eine selbstständige und eigenaktive Beteiligung des Lernenden im Lernprozess erworben werden.
- Lernen ist ein konstruktiver Prozess. Wissen kann nur erworben und genutzt werden, wenn es in die bereits vorhandenen Wissensstrukturen eingebaut und auf der Basis von Vorwissen und Erfahrungen interpretiert wird.
- Lernen ist ein emotionaler Prozess. Für den Wissenserwerb ist es zentral, dass die Lernenden während des Lernprozesses positive Emotionen wie Freude empfinden. Für das Lernen als hinderlich erweisen sich vor allem Angst und Stress.
- Lernen ist ein selbst gesteuerter Prozess. Die Auseinandersetzung mit einem Inhalt erfordert vom Lernenden die Planung, Kontrolle und Überwachung des eigenen Lernprozesses.
- Lernen ist ein sozialer Prozess. Wissenserwerb findet in der Interaktion mit anderen statt.
- Lernen ist ein situativer Prozess. Der Erwerb von Wissen ist an einen spezifischen Kontext oder an eine Situation gebunden, da dieses stets kontextuelle und situative Bezüge aufweist.

ABB. 34: SECHS ZENTRALE MERKMALE DES LERNPROZESSES (KOPP & MANDL, 2011, S. 143)

Der/Die Lehrende muss daher versuchen, das E-Learning als wirkungsvolles Medium neben dem Präsenzdienst als zusätzliche Unterrichtsmethode zu verwenden welches die Lernenden anregt und möglichst viele Punkte des Lernprozesses beinhaltet.

Weitere Arten des E-Learnings sind Videokonferenzen und das Rapid E-Learning, welche hier jedoch außen vorgelassen werden, da diese in dieser Arbeit nicht von Relevanz sind.

3.3. Mobile learning

Durch den Zuwachs an leistungsfähigeren mobilen digitalen Endgeräten in den letzten Jahren wurde der Schritt noch weiter Richtung hybrider Bildungsräume gewagt. Diese neue Entwicklung wird als Evolutionsstufen des E-Learning Sektors angesehen, da man nun persönlich, mobil, und drahtlos vernetzt sein kann und sie nahtlose Lernräume und kontinuierliches Lernen in verschiedenen Gegebenheiten und Kontexten ermöglicht (Arnold u. a., 2015, S. 70).

Mit Mobile Learning (kurz: M-Learning oder mLearning) sind Lehr-Lern-Szenarien gemeint, die wesentlich durch mobile Medien unterstützt werden. Bei mobilen Medien handelt es sich um portable Computermedien, also Endgeräte wie Handys, Smartphones, Handhelds, mobile Spielkonsolen, MP3-Player, Netbooks oder Tablet

PCs, die mit entsprechenden Diensten und Anwendungen ausgestattet sind. (Döring, 2013, S. 300)

Aus dieser Definition geht hervor, dass das Hauptaugenmerk des Mobile Learnings nicht auf der Technik liegt, also wie diese verbessert werden kann, da diese schon auf einem hohen Stand ist, sondern sie richtet sich klar auf das Lehr-Lern-Szenario, das der/die Lernende und Lehrende eingehen. Über die letzten Jahre haben sich drei Einsatzformen herauskristallisiert (Döring, 2013, S. 300):

- Der mobile Zugriff auf klassische Online-Angebote zum Lehren und Lernen.
- Die Nutzung mobiler Übungsprogramme für curricularen Lehrstoff.
- Der Einsatz mobiler Medien als Lernwerkzeuge für das kooperative und handlungsorientierte Lernen. Medienkompetenz ist die Fähigkeit, die Medien zu nutzen, die verschiedenen Aspekte der Medien und Medieninhalte zu verstehen und kritisch zu bewerten sowie selbst in vielfältigen Kontexten zu kommunizieren. (EU-Definition von Medienkompetenz).

ABB. 35: EINSATZFORMEN VON MOBILE LEARNING (DÖRING, 2013, S.300)

Ein wichtiger Fortschritt im E-Learning Sektor war unter anderem, dass im 20. Jahrhundert schon fast jede/r eigene elektronische, portable Geräte besitzt und nicht auf Standgeräte oder Geräten in Computerräumen angewiesen ist und zusätzlich die Anschaffungs- und die Wartungskosten an Universitäten und Schulen wegfallen. Dies ist der maßgebliche Grund, warum dieser Fortschritt auf dem Sektor des M-Learnings möglich war. Zusätzlich kommt hinzu, dass Besitzer/innen mit ihren eigenen Geräten vertraut sind und Kenntnis über die Nutzung haben. Unumgänglich ist auch die technische Entwicklung, dass fast alle Internetseiten, Plattformen etc. über Smartphones und andere mobile Geräte zugänglich gemacht wurden bzw. sogar Internetseiten entworfen wurden, die speziell für diese ausgelegt sind. Mobile Apps, welche in den unterschiedlichen App-Stores erhältlich sind, machen der Bevölkerung das Leben noch einmal um einiges leichter, da sie sehr einfach zu bedienen sind und uns unendlich viele Möglichkeiten bieten. De Witt (2013) hebt des Weiteren hervor, dass sogenannte native, plattformspezifische Apps nicht auf das Internet angewiesen sind und somit auch offline genutzt werden können. „So belegten im April 2015 im Apple-Store Apps der Kategorie Bildung den zweiten Platz bei der Anzahl von Apps (ca. 158.800 Apps ...“ (Arnold u. a., 2015, S. 70). Ein Beispiel dafür an der Universität ist z.B. dass für das populäre Online- und Blended-Learning-System Moodle eine iPhone App konzipiert wurde (Döring, 2013, S. 300), um den Studierenden einen schnelleren Einstieg auf Moodle zu gewähren.

Herzog & Sieck (2011) haben versucht den breit gefächerten Bereich des Mobile Learnings zu kategorisieren und die Anwendungen, welche dadurch möglich sind, zu veranschaulichen.

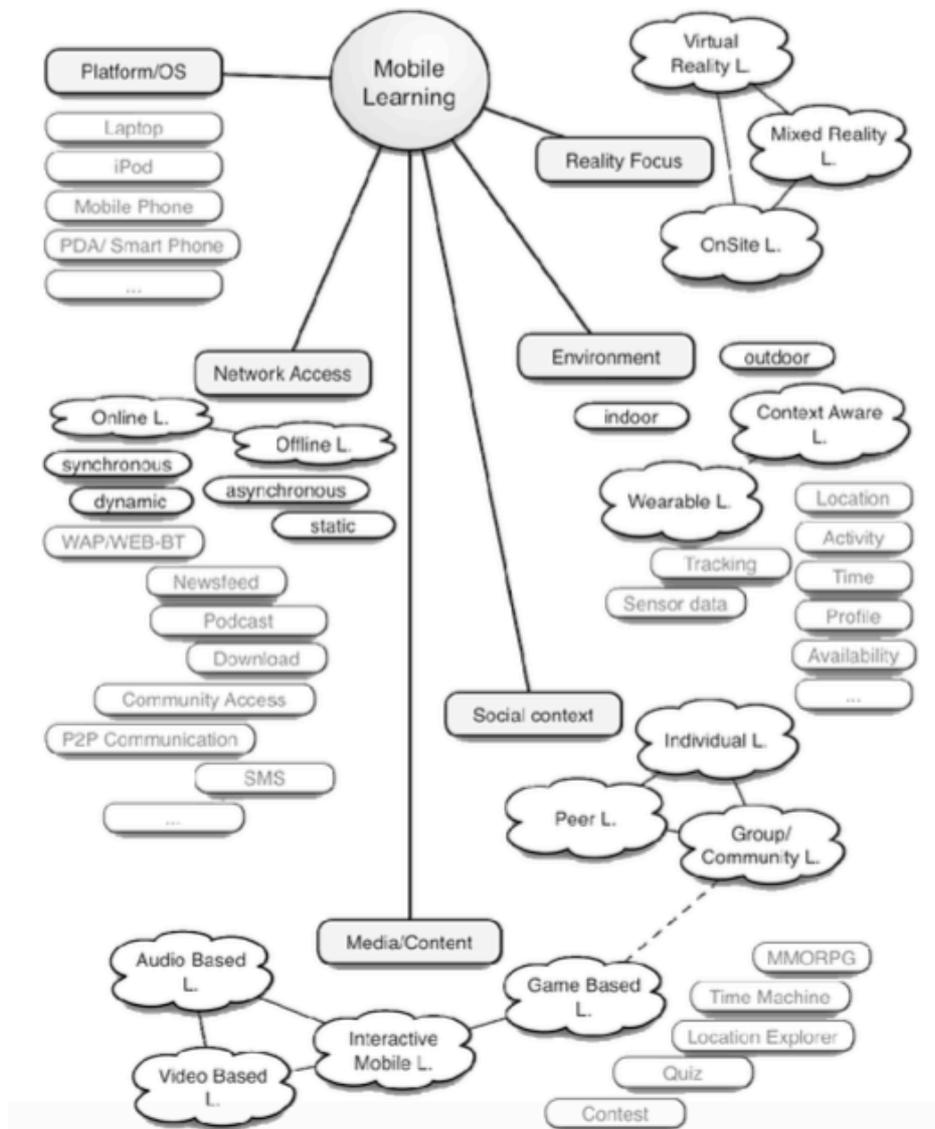


ABB. 36: KATEGORISIERUNG VON MOBILE LEARNING ANWENDUNGEN (HERZOG & SIECK, 2011, S. 291)

Wie zuvor schon erwähnt, ist hier noch einmal unter dem Punkt „Plattform OS“ bildlich dargestellt, welche Geräte zum Mobile Learning zählen. Des Weiteren ist zu erkennen, dass auch das Mobile Learning auf eine Internetverbindung ausgerichtet ist, da dadurch viele Anwendungen verfügbar sind, die ohne Internet nicht möglich sind. Durch die Smartphones, welche mit einer Internetverbindung ausgestattet sind und die WLAN Verbindungen an öffentlichen Orten, hat der/die Benutzer/in jedoch die Möglichkeit nahezu überall vernetzt zu sein.

Vorteile

Um Wissen im Langzeitgedächtnis abzuspeichern wird das Wiederholungslernen und die Verknüpfung von bereits bestehendem Wissen für den Lernerfolg als essentiell genannt. Durch mehrfaches Durchlesen, Ansehen bzw. Anhören von Inhalten werden diese im Gedächtnis verinnerlicht/verankert und zählen zur rezeptiven Form des Wiederholungslernens (Döring, 2013, S. 301). Döring unterstreicht, dass dies durch das M-Learning gegeben ist und zählt 4 Punkte auf, warum gerade das didaktische, vergleichsweise simple Wiederholungslernen ein beliebtes M-Learning Szenario ist:

- Beim Wiederholungslernen lässt sich der Stoff in kleine Lerneinheiten wie z.B. einzelne Vokabeln, Regeln oder Begriffsdefinitionen einteilen, die dementsprechend gut auf einem mobilen Endgerät unterzubringen und in Nischenzeiten unterwegs zu nutzen sind (so genanntes Microlearning).
- Die zeit- und ortsunabhängige Verfügbarkeit des M-Learning soll die Lerngelegenheiten vervielfältigen und somit die Zahl der Wiederholungsdurchgänge erhöhen. Denn mobile Lernmodule auf dem Handy hat man immer dabei und kann spontan auf sie zugreifen, ohne dies vorher planen zu müssen.
- Zudem soll die Lernmotivation durch die technische Umsetzung gefördert werden, weil es Kindern und Jugendlichen potentiell mehr Spaß macht, mit einem beliebten und modernen Gerät wie dem Smartphone zu lernen als mit herkömmlichen Büchern, Karteikarten oder handschriftlichen Aufzeichnungen.
- Zudem kann die computergestützte Umsetzung durch Interaktivität einen Mehrwert bieten, indem das Programm die individuellen Lernprozesse automatisch protokolliert und zielorientiert steuert (z.B. Feedback zu bisherigen Lernerfolgen, gezielte Auswahl von bestimmten Lernkarten oder Testaufgaben, Lernerinnerungen zu bestimmten Zeiten).

ABB. 37: VIER PUNKTE WIEDERHOLUNGSLERNEN (DÖRING, 2013, S. 301)

Ein weiterer Vorteil den Mobile Learning in sich birgt ist, dass Lerngegenstände und -aufgaben in authentischer Umgebung situiert werden (z.B. Pflanzenbestimmungen auf einem Ausflug oder bei der Sommersportwoche). Auch im Klassenzimmer können mobile Endgeräte verwendet werden, um Lernende aktiv einzubeziehen z.B. bei der Recherche eines Begriffes zu helfen und Zusatzinformationen multimodaler Art (Arnold u. a., 2015). De Witt (2013) sieht den Vorteil des Mobilien Learnings dahingehend, dass es situatives und kontextualisiertes Lernen ermöglicht und somit umsetzt, was E-Learning bereits im Anfangsstadium versprach.

Specht, Kalz, & Börner, (2013 S.59–61) benennen weitere positive Aspekte des Mobilien Learnings:

- Mobile Endgeräte sind persönliche Lernportale und können auch als Erweiterung eingesetzter Lernplattformen im E-Learning gesehen werden.

- Mobile Endgeräte sind ortsbasierte und kontextsensitive Lerntechnologien, die z.B. zur Sammlung und Wiederverwendung von Lerninhalten verwendet werden.
- Es könne außerdem als mobile Augmented Reality zur Förderung der Vorstellungskraft, Illustration von Lerninhalten oder auch zur Steigerung psychomotorischer Fertigkeiten gesehen werden.
- Als Verknüpfung zwischen der realen Welt und dem virtuellen Raum;
Usw.

3.4. E-Learning 3.0

Herzog und Sieck (2011) versuchen in der unten angeführten Tabelle zu veranschaulichen, wie sich das Lehren und Lernen mit den Möglichkeiten des offenen Informationszugangs und der elektronischen Kommunikation verändert hat.

	E-Learning 1.0	E-Learning 2.0	E-Learning 3.0
Technische Komponenten	Courseware Learning-Management-Systeme (LMS), Autorenwerkzeuge	Learning-Content-Management-Systeme (LCMS), Diskussionsgruppen, Blogs	Wiki, Social networking & bookmarking, Add-ins, Mash-ups
Akteure	Top-Down Lehrer-getrieben	kollaborativ kooperativ	Bottom-up Lerner-getrieben Peer-learning
Gegenstand	Faktenwissen (Know That)	prozedurales Wissen (Know How)	Kombination aus Fakten-, prozeduralem und sozialem Wissen
Entwicklung	lang und aufwändig	schnell und effizient	nahezu kein Entwicklungsaufwand
Rezeptionsumfang	60-90 min	10-20 min	1-3 min
Nutzungszeit	vor oder nach der Arbeit	in Pausen	während der Arbeit
Distribution	in einem Stück	in vielen Teilen	bei Bedarf
Zugriff	LMS	E-Mail, Forum, Blog	Suche, RSS Feed
Mobilität	ortsgebundene, stationäre Nutzung	stationärer Zugriff, gelegentliche Mobile Nutzung, Mobile Offline Medien	permanent ortsunabhängiger, mobiler ad-hoc Zugang
Treiber und Contentersteller	Lehrer	partizipativ (mehr Lehrer als Lerner)	Lerner, Community
Inhalt	traditionelles, urheberrechtlich zuzuordnendes Lehrmaterial	traditionelles Material und OpenContent	OpenContent, User generated Content
Rolle des Lehrers	Wissensquelle	Rahmengestalter, Arrangeur	Kritiker und Helfer
Rolle des Lerners	Wissenssenke, eher passive Lernhaltung	Mix aus klassischen und kollaborativen, aktiven Lernformen	Gestalter eigener Wissensräume, selbstbestimmter Lernprozess

ABB. 38: GENESE DES E-LEARNING (HERZOG & SIECK, 2011, S. 285)

Sie sind der Meinung, dass sich Mischformen des Lernens aus allen drei Sektoren des E-Learnings heraus kristallisieren werden, jedoch mit dem Drang zur Individualisierung und zum vom aktiven Lernenden ausgehenden Lernprozess, was die Annäherung zum „E-Learning 3.0“ bedeutet und somit zu einer permanenten, ortsunabhängigen Nutzbarkeit von Lernmedien führt (Herzog & Sieck, 2011, S. 284). Diese Tendenz ist in den letzten Jahren durchaus ersichtlich, jedoch haben bis zum heutigen Tage die blended learning Ansätze Oberwasser behalten. Herausstechend bei der Abbildung 38 ist, dass sich der Rezeptionsumfang von rund 90 Minuten beim „E-Learning 1.0“ zu wenigen Minuten (1-3) verkleinert hat und dass sich der Entwicklungsaufwand dramatisch gesenkt hat.

Die beiden Autoren sprechen auch die verstärkte Nutzung von Videos für das Lernen an und sehen dies als einen weiteren Schritt in Richtung E-Learning 3.0. (Herzog & Sieck, 2011, S. 285). Als Beleg für diese Theorie können die immer häufiger besuchten Videoportale wie z.B. YouTube angesehen werden, welche durch Tutorials einem Laien bzw. auch einem Könner durch visuelle Darstellung Inhalte vermitteln, welche auf mobilen Geräten abrufbar sind.

4. E-Learning und Multimedia im Sport

In diesem Abschnitt der Diplomarbeit wird die Relevanz von Lehren und Lernen mit neuen Medien im Sport betrachtet und die Einsatzmöglichkeiten dargeboten. Zunächst werden die Potentiale und Funktionen des E-Learnings unter die Lupe genommen.

4.1. E-Learning und Multimedia im Sport

Wie bereits zuvor beschrieben, war die technische Entwicklung maßgeblich daran beteiligt, dass sich das multimediale Lehren und Lernen so rasant weiterentwickelt hat. Dies war auch im Sport bzw. in den Sportwissenschaften zu erkennen. Obwohl bereits in den 70er Jahren die Verwendung von neuen Medien im Sport diskutiert wurde, waren erste Ansätze zur Entwicklung und zur Erforschung im Sektor des Wissenserwerbes bzw. der Wissensdokumentation durch Multimedia in den Sportwissenschaften erst um 1992 zu erkennen (Wiemeyer, 2002). Digitale Videokameras, Spiegelreflex Fotoapparate, digitale Audioformate und ein leistungsfähigeres Endgerät, der Computer, mit dem die Bearbeitung dieser Dateien möglich wurde, wurden neue Chancen und Möglichkeiten für den multimedialen Sektor und schlussendlich auch im E-Learning im Sport geboren. Igel & Daus (2005) sind der Meinung, dass die Sportwissenschaft auf den ersten Blick keine Disziplin ist, welche einen wissenschaftlichen Lehr- und Forschungsgegenstand mit der Nähe zu Informations- und Kommunikationstechnologien hat, wie z.B. die Mathematik: „Ein größerer Gegensatz als zwischen körperlichem Training und erlebnisorientiertem Spiel und Sport einerseits und technologisch gestütztem, virtuellem Lehren und Lernen andererseits, scheint kaum möglich“ (Igel & Daus, 2005, S. 34). Doch sie sind der Meinung, dass genau hier der Betrachtungsfehler liegt: „Nicht die Nähe und Affinität des Lehr- und Forschungsgegenstandes einer wissenschaftlichen Disziplin zur Technologie determiniert den Einsatz von eLearning – ausschlaggebend hierfür ist vielmehr die bereits angesprochene Nutz- und Mehrwertigkeit der neuen Informations- und Kommunikationstechnologien für Lehr- und Lern-Szenarien.“ (Igel & Daus, 2005, S. 34) Damit versuchen sie auf sportbiomechanische, sportpsychologische und auch sportpädagogische Sachverhalte hinzuweisen, welche multimedial und interaktiv aufbereitet werden können. Wichtig hervorzuheben ist wiederum, dass all diese neuen Medien zum Lehren und Lernen jedoch nicht die eigentliche Bewegungserfahrung ersetzen und somit nur als Ergänzung und als Zusatz im Sport gesehen werden können.

4.2. Funktionen und Potentiale von E-Learning im Sport

Der Sektor des E-Learnings bringt eine Reihe an positiver Aspekte, Funktionen und Potentiale für das Bewegungslernen im Sport mit sich. Hier wird versucht Lehr- und Lernsituationen informativer, anschaulicher und effektiver zu gestalten. Im Handbuch eLearning nennen Igel & Daus (2005) zwei Vorteile gegenüber herkömmlichen Printmedien im Vergleich zu internetbasierten Lehr-Lern-Modulen:

„Zum einen ist der Computer in der Lage, neben Texten und statischen Bildern auch Ton und Bewegtbilder darzustellen, zum anderen bietet sich die Möglichkeit, die Inhalte über einen interaktiven Prozess zwischen Lernendem und Lehrsystem zu vermitteln.“ (Igel & Daus, 2005, S. 309)

Neben diesen beiden Vorteilen scheinen zusätzliche wichtige in der Literatur auf, welche nun näher beschrieben werden (Gröben & Prohl, 2002, S. 106–108; Hotz, 2002, S. 159–161; Scholz & Bonk, 2005, S. 241):

- Motivationsfunktion

Dies ist eine der wichtigsten, wenn nicht sogar die wichtigste Funktion, die das E-Learning mit sich bringt. Durch die eingesetzten technischen Utensilien bzw. auch deren multimediale Aufbereitung der Lernmaterialien werden die Lernenden in den Bann gezogen, was dazu führt, dass sich das Interesse und die Aufmerksamkeit steigern. Somit ist gegeben, dass sie sich intensiv bzw. auch öfters mit den Inhalten beschäftigen. Durch die erhöhte Motivation, welche von den unterschiedlichen Einsatzmöglichkeiten angeregt wird, werden die Lernenden animiert Bewegungen bzw. Bewegungsfolgen, selbst auszuprobieren, sich praktisch damit auseinander zu setzen und sie motorisch zu wiederholen, bis die Bewegung durchführbar ist. Durch Animation, welche einen Teilaspekt von Motivation darstellt, können vor allem Technikvideos zum Nachahmen, Nachmachen und Nachkonstruieren anregen.

- Veranschaulichungsfunktion

Auch der Funktion der Veranschaulichung kommt eine tragende Rolle zu, denn nicht umsonst ist die visuelle Aufnahme/ der visuelle Analysator von Informationen der Vorreiter gegenüber anderen Wahrnehmungs- und Orientierungsorganen. Das „Bewegungslernen“ und „Techniktraining“ wird auch als Lernen von äußeren und inneren Bildern beschrieben und an dieser Beschreibung ist bereits zu erkennen, wie Bewegungen gelernt werden. Überhaupt bei schwierigen, anspruchsvollen Ausführungen, die verbal schwer zu

formulieren sind, nimmt diese Funktion des E-Learnings eine Erklärungsrolle ein. Es wurde außerdem durch Versuche belegt, dass didaktisch aufbereitete visuelle Medien eine hohe Lernwirksamkeit haben.

Nicht umsonst gibt es das Sprichwort: „Ein Bild sagt mehr als tausend Worte!“ (Fred R. Bernard, 1921)

- Individualisierungsfunktion

Da jeder Mensch unterschiedlich schnell lernt und Lern- und Trainingsprozesse differenzieren, ist eine weitere Funktion der E-Learning-Systeme, darauf Rücksicht zu nehmen. Je nach Könnensstand der Teilnehmer/innen bzw. der Nutzer/innen ist es möglich, die unterschiedlichen Inhalte und Inputs für jeden anzupassen. Somit ist es möglich, allen gerecht zu werden.

- Diagnosefunktion

E-Learning-Systemen ist es durch neue Technologien möglich Bewegungsfehler, die bei normaler Durchführungsgeschwindigkeit gerne übersehen werden, durch Zeitlupenansicht, Einstellungswechsel oder Standbild zu erkennen und umgehend zu beheben oder auch schwierige Techniken öfters und unterschiedlich zu visualisieren, um komplexe Bewegungen schnell zu verstehen und zu lernen.

Diese Auflistung von Funktionen und Vorteilen von E-Learning im Sport sind nur einige von einer Vielzahl. Jedoch erfüllen sie den Zweck zu zeigen, dass Sport und E-Learning gut miteinander kombinierbar sind und Hand in Hand gehen. Um ein Lehr-Lernprogramm jedoch zu realisieren, müssen zunächst Planungsschritte aufgezeigt werden, die für eine Erstellung wichtig sind.

4.3. Planungsaspekte

Bei der Planungsarbeit von Inhalten mit Medieneinsatz ergeben sich drei wichtige Fragen, die geklärt werden sollten, bevor ein E-Learning-Programm erstellt wird.

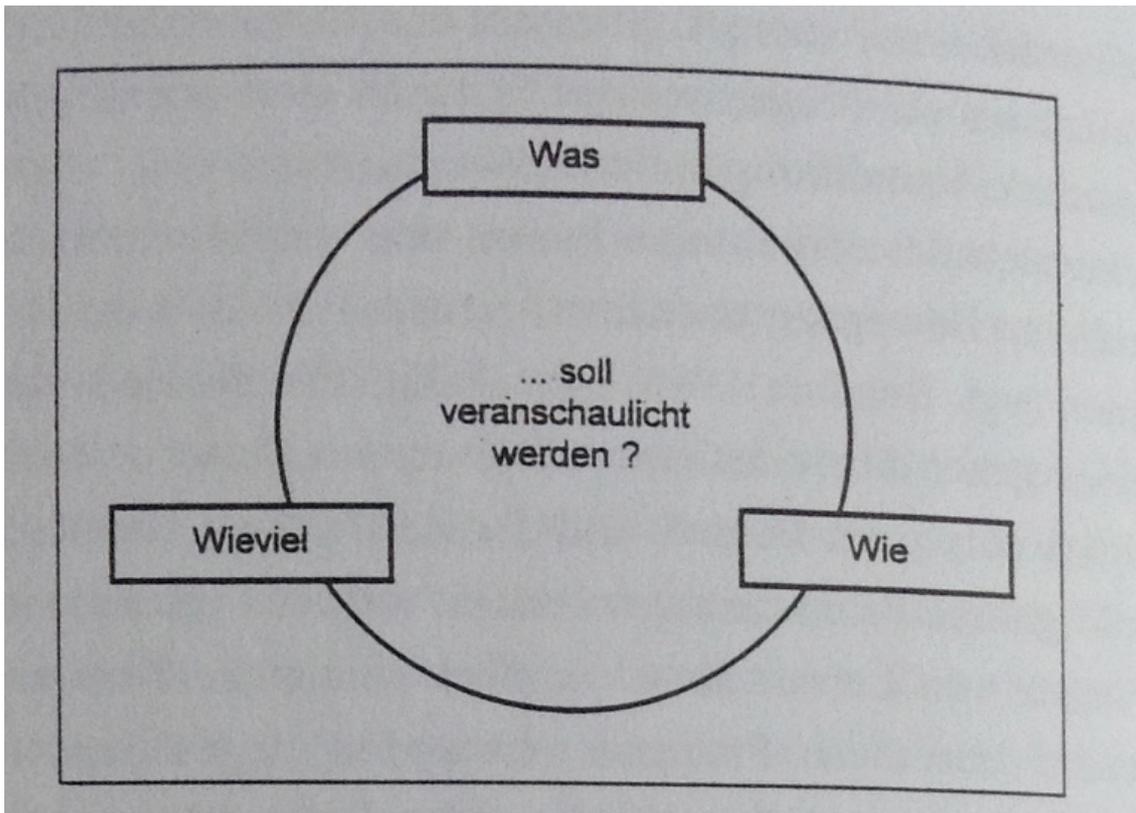


ABB. 39: PLANUNGSASPEKTE DES MEDIENUNTERSTÜTZTEN BEWEGUNGSLERNENS (GRÖBEN & PROHL, 2002, S. 100)

Des Weiteren unterscheiden Gröben und Prohl (2002, S.100-102) den funktionsorientierten Ansatz und den intentionsorientierten Ansatz des mediengestützten Bewegungslernen. Unter dem funktionsorientierten Ansatz versteht man den Menschen als biologisches System, wobei das Bewegungslernen als Systemverhalten gesehen wird. Sinn-, Ziel – und Wertbezug des menschlichen Handelns ist das Hauptaugenmerk beim intentionsorientierten Ansatz. Bei dieser Diplomarbeit steht der funktionsorientierte Ansatz im Vordergrund und deshalb werden die drei Fragestellungen nur dahingehend behandelt.

4.3.1. Der inhaltliche Aspekt („Was“)

Bei diesem Aspekt soll geklärt werden, welche Merkmale der zu lernenden, sportlichen Bewegungsausführung veranschaulicht werden soll, um diese zu verbessern. Der funktionsorientierte Ansatz ist von der Außensicht auf die Bewegung geprägt, das sind biomechanische Parameter, Funktionsphasen, Knotenpunkte der Bewegungsausführung, aber auch auf die Relativbewegungen, welche die einzelnen Teilelemente und deren Verbindung dem Lernenden veranschaulichen sollen.

4.3.2. Der qualitative Aspekt („Wie viel“)

Dieser Aspekt beleuchtet, wie viel von der zu erlernenden Bewegungsabfolge in welcher Lernphase gezeigt werden soll. Die Menge der gezeigten Inhalte ändert sich während des Ablaufes und kommt auf den Könnensstand der Lernenden an. Der funktionsorientierte Ansatz vertritt die Meinung, dass am Anfang des Lernprozesses ein hoher Informationsbedarf besteht, der durch visuelle Darbietung abgedeckt werden soll, das bedeutet durch Einzelbilder-, Reihenbilder- oder durch Film/Videodarstellung. Bevor die Lernphase zu Ende geht, ist das Feedback über die Bewegungsausführung und der Unterschied zwischen Soll- und Ist-Wert entscheidend.

4.3.3. Der qualitative Aspekt („Wie“)

Nachdem die ersten beiden Fragen beantwortet wurden, stellt sich nun die Frage, wie der Soll-Wert medial dargestellt werden kann, um die Inhalte optimal zu präsentieren und die Lernenden die Möglichkeit haben, diese zu verinnerlichen. Hier kann zwischen der diskursiven und der präsentativen Symbolisierung unterschieden werden. Erstere erklärt Sachverhalte in Form analytischer Text – und /oder Bildfolgen. Zweitere stellt Medien dar, die den Inhalt als prägnanteres Ganzes darstellen (Gröben & Prohl, 2002, S. 102). Diskursive Symbolisierungsformen, bei denen Bild- und Textteile gemeinsam eingesetzt werden, werden vom funktionsorientierten Ansatz verwendet. Einzelne Bilder, Bildfolgen, bzw. Film/Videsequenzen stellen die Außenansicht von sportlichen Bewegungsausführungen dar und werden durch sprachliche Ausführungsanweisungen oder Erklärungen unterstrichen.

Letztendlich wird versucht, diese drei Fragen vor dem Videodreh zu beantworten und dabei unter Berücksichtigung des funktionsorientierten Ansatzes den Lerninhalt an die Lernenden zu vermitteln.

Nachdem nun abgeklärt ist, welche Funktionen E-Learning im Sport hat und welche Planungsaspekte beim Erstellen der Lehr- und Lernhilfe berücksichtigt werden müssen, stellt sich nun die Frage, welche unterschiedlichen Einsatzgebiete es von Medien gibt, die bei multimedialem Lernen im Sport zur Anwendung kommen.

4.4. Lehr- und Lernmedien im Sport

Wie bereits kurz in den vorigen Kapiteln angesprochen, zählen Filme, Videos, Animationen, Abbilder und Bildreihen zum Repertoire der Medien im Sport und versuchen das Bewegungslernen zu verbessern.

Hotz (2002) nennt hier einen möglichen Einsatz von Medien im Sport:

Ideal sind mediativ überbrachte Botschaften, die mit der Bewegungskoordination der Lernenden mit- und weiterschwingen. Dazu gehören [...] möglichst ganzheitlich erfasste Bewegungsabläufe und mit instruktiver Kameraführung festgehaltene, durch Musik motivierend unterstützte, rhythmische Akzente, die von einem ergänzend einfühlenden Text begleitet sind und die sich auf diese Weise in ein künstlerisches Gesamtes integrieren lassen. So könnte es gelingen, zur Vervollkommnung einer impliziten und expliziten ganzheitlichen Bewegungsvorstellung effizient beizutragen. (Hotz, 2002, S. 175)

Wie das Blockzitat hervorhebt, gehört die Verwendung von visuellen Medien, auditiven Medien und einer Kombination von beidem, den audiovisuellen Medien zu den meist verwendeten im Sport. Da die visuellen Medien bei der Erarbeitung der Lehr- und Lernhilfe bei dieser Diplomarbeit im Vordergrund stehen, werden auch nur diese näher beleuchtet und die weiteren Medien außen vorgelassen.

4.4.1. Visuelle Medien

Alle visuellen Medien werden vom Lernenden mit Hilfe des Sehorgans aufgenommen und im Gehirn weiterverarbeitet. Abbilder, Zeichnungen, Modelle, Fotos, Laufbilder, aber auch Videos ohne Ton fallen in diese Kategorie.

Weidenmann (1997, S. 108) differenziert zwischen drei Funktionen von Abbildern:

- Zeigefunktion: Durch Abbilder ist es möglich, einen Gegenstand oder etwas an einem Gegenstand hervorzuheben
- Situierungsfunktion: Abbilder können Szenarien darstellen

- Konstruktionsfunktion: Abbilder können dem Lernenden etwas Unvertrautes bzw. auch etwas Unanschauliches sichtbar machen indem ein mentales Modell konstruiert wird.

Um die Abbilder noch optimaler für den Lern- und Lehrzweck zu gestalten, wurden zwei unterschiedliche Codes eingeführt (Weidenmann, 1997, S. 112):

- Darstellungscodes: sollen der/m Lernenden unterstützen, die abgebildeten Gegenstände zu erfassen, welche durch Schattierungen, Perspektiven und Lokalfarbebene verdeutlicht wird.
- Steuerungscodes: sollen der/m Lernenden bei der optimalen Verarbeitung des Bildmaterials unterstützen, wobei sie den Blickverlauf steuern oder Bilddetails hervorheben. Zu den Steuerungscodes zählen Pfeile, Größenverzerrungen, Umrandungen, Signalfarben usw.

Neben Abbildern ist das Video hervorzuheben, da es das meist benutzte visuelle Medium ist und es in unterschiedlichen Anwendungsfeldern und zu verschiedenen Zielsetzungen eingesetzt werden kann.

Reiser, Panzer, & Müller (2002, S. 242) definieren Video folgendermaßen:

„Video ist ein elektronisches Verfahren zur Aufzeichnung, Speicherung und Wiedergabe von Bild und Ton.“

Hotz (2002) spricht beim Erstellen von Videos an, dass diese methodisch durchdacht sein müssen und eine praxisdienliche Aufarbeitung in Hinsicht auf die Verwendungsgruppe haben sollte. Außerdem muss darauf geachtet werden, dass Lehr- und Lernvideos einen logischen Aufbau verfolgen, der dem Betrachter hilft, die Bewegungskonzepte zu verstehen. Dies kann durch interpretierbare Impulse inszeniert werden, z.B. (Hotz, 2002, S. 165):

- Durch Standbilder
- Durch Wiederholungen
- Durch den Aufnahmestandpunkt/ Perspektive
- Schriftzüge
- Usw.

Reiser, Panzer & Müller sind weitere Autoren, die sich mit dem visuellen Medium des Videos intensiv auseinandersetzen. In ihrem Werk sprechen sie verschiedene Nutzungsmöglichkeiten von Videos im Sport an: (Reiser u.a., 2002)

- Erkennen von Technikfehlern:

Das „Fehlersehen“ ist eine Fähigkeit, die jeder/e gut Sportpädagoge/Sportpädagogin in ihrem Repertoire haben sollte, jedoch braucht diese Kunst viel Übungszeit und setzt das Wissen des Sollwerts einer Bewegung voraus. Durch das Erkennen von Technikfehlern kann jedoch eine gezielte und lernwirksame Hilfestellung gegeben werden, welche durch Korrekturhinweise und Korrekturübungen eingeleitet werden kann. Durch Standbilder bzw. durch Verlangsamung des Abspieltempos können Fehler leichter erkannt werden als bei normaler Bewegungsgeschwindigkeit.

- Bewegungsanalyse:

Als wichtiges kinematisches Verfahren zur Bewegungsanalyse im Sport zählt die Videometrie. Dabei werden Sensoren an wichtigen Körperpunkten angebracht, welche die räumlichen und zeitlichen Komponenten messen, um Informationen über Winkel, Längen, Geschwindigkeits-/Beschleunigungsverläufe Kenntnis zu erlangen. Durch zwei unterschiedlich platzierte Kameras werden die Positionen der Sensoren am Körper aufgezeichnet.

- Videotraining:

Das „Videotraining“ wird in „Videoinstruktion“, „Videofeedback“ und das „observative Training“ unterschieden. Die erste Nutzungsmöglichkeit besteht darin, den Lernprozess im Sport durch Darbietung der idealen Technik in Gang zu setzen und sich daran zu orientieren, wie eine Bewegung aussehen soll. Im nächsten Schritt wird der Lernende selbst bei der Bewegungsdurchführung gefilmt und bekommt mithilfe des Videos ein Feedback erstellt. Somit kann der Lernende seine subjektive Wahrnehmung schulen, und mit der Idealbewegung abgleichen und an seiner eigenen Technik feilen.

- Videoanwendung in Sportarten

Durch die Aufzeichnung von Wettkämpfen, der videobasierten Spielbeobachtung, können Rückschlüsse auf das Taktikverhalten von verschiedenen Teams bzw. Spielern/Spielerinnen geschlossen werden, welche der Wettkampfvorbereitung dienen.

Diese aber auch andere Gründe tragen dazu bei, dass das Video im Sport bei der Vermittlung von Bewegungslernen eine immer größere Rolle spielt.

Da nun alle Voraussetzungen geschaffen wurden, um eine multimediale Lehr-Lernhilfe zu erstellen, also die Funktionen, die Planungsaspekte sowie der Einsatz visueller Medien abgeklärt wurden, folgt im nächsten Abschnitt der praktische Teil dieser Arbeit.

5. Verlauf der praktischen Arbeit

In diesem Kapitel wird nun die multimediale Lehr – und Lernhilfe beschrieben und versucht, die unterschiedlichen Arbeitsschritte bis zur Fertigstellung aufzuzeigen.

5.1. Erstellungszweck

Obwohl in unterschiedlichen Büchern die Gruppentaktik im Basketball durch verschiedene Autoren behandelt werden, gibt es keinen einheitlichen Konsens über die Beschreibung der Bewegungsabfolgen. Hervorzuheben ist auch, dass online im Internet bereits einige Videos kursieren, welche die Gruppentaktiken im Basketball zu beschreiben versuchen, diese aber nicht gut aufbereitet sind und einem/r Anfänger/Anfängerin nur wenig Einblick geben, um die komplexen Handlungen zu verstehen und selbst auszuführen. Außer diesen Videos ist das Angebot an multimedial aufbereiteten Lehr- und Lernhilfen für den Basketballsport sehr rar.

Aus diesem Grunde wurde in dieser Arbeit versucht, eine multimediale Lehr- und Lernhilfe zum Thema Gruppentaktiken im Basketball zu erstellen, um Interessierten die Möglichkeit zu bieten, auf ein gut aufbereitetes Angebot zurückzugreifen.

5.2. „Sport Multimedial“

<http://iacss.org/~spomu/test/>

„Sport Multimedial“ ist eine Internetplattform, welche vom Institut für Sportwissenschaften der Universität Wien entwickelt wurde (Baca, Kolb, & Eder, 2007; Eder, Kolb, Baca, & Strubreither, 2007) und zur Bereitstellung von Lehr- und Lernmaterialien vorgesehen ist. Durch ihre leichte Bedienung und durch ihre Übersichtlichkeit ist diese einfach zu handhaben und somit findet sich jede/r Nutzer/Nutzerin gut zurecht. Sie wurde mithilfe eines Content Management System auf Open Source Basis (Typo3) ins Leben gerufen und gehört zur Kategorie des Web-Based-Training (WBT). Durch dieses Content Management System ist es möglich, sehr leicht Dateien auf die Plattform hochzuladen und diese einfach zu verwalten. Die Open Source Basis ermöglicht es, jederzeit Inhalte hinzuzufügen bzw. zu löschen, um am aktuellsten Stand zu bleiben. Durch dieses System ist es Studierenden, welche an multimedialen Inhalten im Zuge einer Bachelor-, Master- oder Diplomarbeit arbeiten möglich, die fertig entwickelten Inhalte hinzuzufügen. Aus

diesem Grund werden die fertiggestellten Videos und Abbilder dieser Diplomarbeit auf der Internetplattform „Sport Multimedial“ zu finden sein.

5.3. Zielsetzung der Internetplattform

Eines der Ziele des Projekts „Sport Multimedial“ ist es, viele verschiedene Sportarten zu vereinen und für Interessierte durch wenige Klicks zugänglich zu machen. Durch die gewissenhafte Erarbeitung ist gegeben, dass die Inhalte der Richtigkeit unterliegen und so für didaktisch methodische Zwecke weiterverwendet werden können.

Im diesem speziellen Fall soll die Gruppentaktik im Sport Basketball durch Text, Abbilder und Videos veranschaulicht werden. Durch Hervorhebung von Knotenpunkten, Zeitlupenaufnahmen und Standbildern, wird versucht, schwierige Bewegungen auf einen Blick erfassbar zu machen und durch prägnante Formulierungen im Video zu unterstützen.

Nicht nur gut ausgeführte Bewegungen finden sich unter den Inhalten der Lernplattform wieder, auch oft vorkommende Fehlerbilder bzw. falsche Bewegungen werden eingegliedert, um auf diese aufmerksam zu machen. Durch die Veranschaulichung dieser fehlerhaften Bewegungen wird erhofft, dass diese eingeprägt werden und bei Auftreten erkannt werden, um im Anschluss adäquat entgegen wirken zu können.

Ziel ist es auch, dass durch diese Lern- und Lehrhilfe die multimedial dargebotenen sportwissenschaftlichen Inhalte für Benutzer/innen der Plattform nachvollziehbar gemacht werden, um in weiterer Folge diese selbst anzuwenden bzw. sich aneignen zu können.

Durch Präsenzphasen, welche mit virtuellen Lernphasen verknüpft sind, versucht die Lernplattform einen Reiz vor der eigentlichen Durchführung der Bewegung zu setzen. Die Materialien können jedoch auch dazu eingesetzt werden, um bereits durchgeführte Bewegungen zu verankern bzw. zu verbessern. „Sport Multimedial“ ist somit in den Sektor des Blended Learnings einzugliedern und auch dafür entworfen worden.

5.4. Zielgruppe

Die Zielgruppe der Lehr- und Lernplattform ist weit gefächert. Sie spricht sowohl Anfänger/innen an, die eine einfache gruppentaktische Bewegung gerade erlernen, aber auch fortgeschrittene Sportler/innen, welche an ihrer Technik feilen wollen oder sich komplexere Taktiken aneignen wollen.

Lehrveranstaltungsleiter/innen, Trainer/innen und Lehrer/innen gehören genauso zur Zielgruppe wie auch Studenten/innen, Schüler/innen und Hobbysportler/innen. Die Inhalte der Internetplattform können in den Unterricht einbezogen werden, bei Fortbildungen aber auch in universitären Lehrveranstaltungen hilfreich sein. Durch die Fortschritte des Mobile Learnings ist es Studierenden bzw. Schüler/innen möglich, kurz vor der Sporteinheit die Videos noch einmal zu betrachten, um z.B. auf die Stunde theoretisch vorbereitet zu sein und die Bewegungen in der Stunde dann praktisch durchzuführen.

5.5. Arbeitsverlauf

In diesem Kapitel wird versucht die einzelnen Arbeitsschritte aufzuzeigen, die angewandt wurden um die multimediale Lehr- und Lernplattform zu verwirklichen.

5.5.1. Gruppentaktik im Basketball

Die Entscheidung, die Gruppentaktik im Basketball als Thema dieser Diplomarbeit zu wählen war schnell gefunden, denn zwei Kolleginnen vor mir haben sich bereits intensiv mit den Grundelementen im Basketball (Passen, Werfen usw.) und der Individualtaktik (Finten, Sternschritt usw.) beschäftigt. Die Gruppentaktik im Basketball ist das letzte Element, welches multimedial aufbereitet werden musste und auf der Internetplattform unter dem Planpunkt Basketball fehlte.

5.5.2. Korrekte Beschreibung der Elemente und der Fehlerbilder

Ein sehr anspruchsvoller Arbeitsprozess war, die richtige Formulierung der einzelnen Bewegungen zu finden. Wie anfangs schon erwähnt, gibt es unzählige Beschreibungen einer Bewegung, welche in der Literatur verwendet wurden. Wichtig für diese Arbeit war, dass langwierige, mit Basketball Fachausdrücken versehene Erklärungen, prägnant, für jeden verständlich zusammengefasst werden mussten, um eine breite Masse an Nutzer/innen anzusprechen. Dennoch sollte diese Erklärung vollständig sein und chronologisch nachvollziehbar sein.

Nach einigen Versuchen und Korrekturen durch Drehen und Wenden der zunächst verfassten Bewegungsbeschreibungen, welche zwischendurch auch Kopfzerbrechen verursachten, wurden schlussendlich Formulierungen gefunden, die für adäquat befunden wurden.

5.5.3. Videoaufnahmen

Obwohl der Videodreh sehr genau geplant worden war und Dinge hervorgehoben wurden, auf die zu achten ist, stellte sich bereits vor Beginn des ersten Videodrehs die Frage, wie alle vier oder fünf Akteure in einem Video erfasst werden können, um nicht verdeckt zu sein und um die Zielbewegungen zu erkennen. Weiters wurde versucht einen geeigneten, einheitlichen Hintergrund zu finden, damit sich die Akteure klar von diesem abheben. Außerdem wurde darauf geachtet, die Spielerpaare unterschiedlich zu kleiden, um einen guten Kontrast zu entwickeln. Der erste Drehtag wurde somit verwendet, unterschiedliche Kameraeinstellungen und Ansichten zu testen, um danach zu begutachten, welche Perspektiven schlussendlich bei den unterschiedlichen Bewegungen optimal anzuwenden waren. Die weiteren Drehtage verliefen dann sehr positiv, wobei am Ende immer daran gefeilt wurde, welche Teilbewegungen noch besser vollzogen werden können, um sie bestmöglich in Szene zu setzen. Auch die Akteure wurden von Mal zu Mal besser und achteten auf die wichtigen Knotenpunkte, die von ihnen verlangt wurden. Der Prozess bis schlussendlich die fertigen ungeschnittenen Videos am Computer betrachtet werden konnten, stellte sich als sehr spannend, aber auch als intensiv heraus. Schlussendlich sind über 160 Videos entstanden, die dann zum Aussortieren und Bearbeiten bereit waren.

5.5.4. Bearbeitung des Videomaterials

Nachdem das gesicherte Videomaterial am Computer auf seine Bearbeitung wartete, wurden zunächst aus den über 160 Videos die bestens 35 ausgewählt und in einem separaten Ordner angelegt. Dieser Prozess passierte jedoch schrittweise, da einige Videos von Anfang an wegfielen, da diese fehlerhaft waren, der Ordnungsrahmen nicht eingehalten worden war usw., andere welche erst zum Schluss aussortiert wurden, wichen nur durch einige Details von den schlussendlich akzeptierten Videosequenzen ab.

Zur Videoverarbeitung wurde das Programm „Adobe Premier Pro CC“ verwendet, welches zur Zeit eines der besten Videoverarbeitungsprogramme ist.

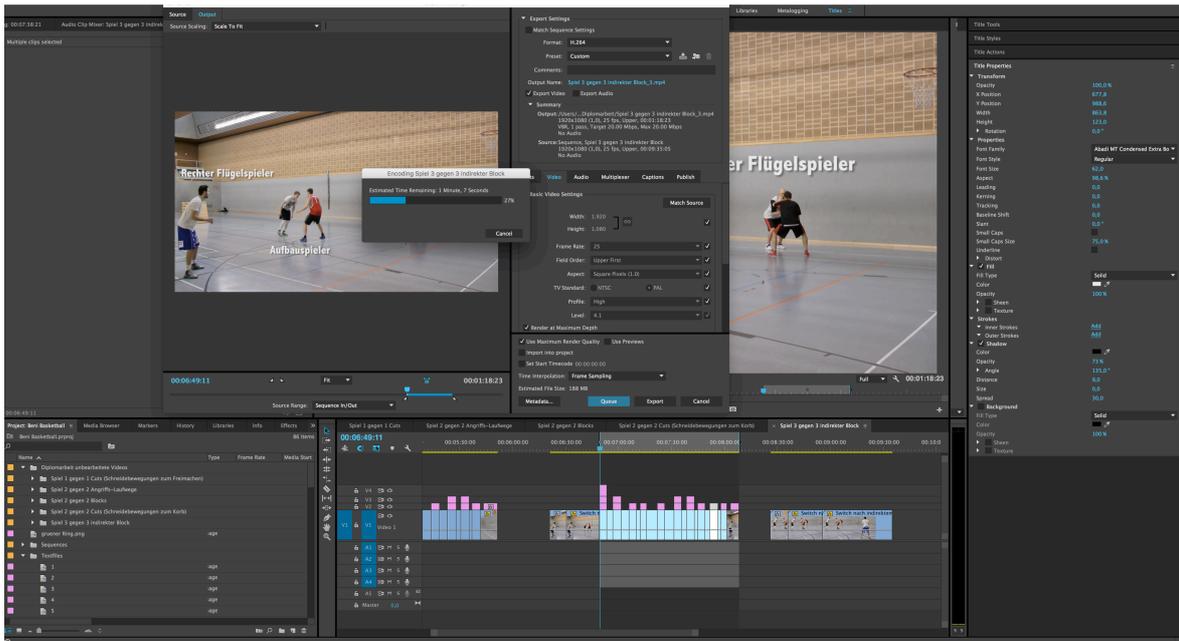


ABB. 40: AUSZUG AUS ADOBE PREMIER PRO CC

Obwohl es zu Beginn wirklich schwierig war, sich darin zurechtzufinden und die unzähligen Shortcuts und Anwendungen zu verstehen (Dank Tutorials auf YouTube), stellte es sich gegen Ende des Schneideprozesses als sehr gut heraus, da es leicht möglich war, Standbilder, Textfelder und auch Hinweissymbole einzufügen. In diesem Programm war es auch durch wenige Mausklicks möglich, die Abspielgeschwindigkeit unterschiedlich anzupassen. Von jedem der 35 Videos entstand ein Video in Normalgeschwindigkeit (100%), um die Bewegung in normaler Geschwindigkeit betrachten zu können, jedoch ist es für einen Laien schwierig die einzelnen Abschnitte der Sequenz zu erkennen.



ABB. 41: VIDEO NORMALE ABSPIELGESCHWINDIGKEIT (100%)

Eines mit der Hälfte der Abspielgeschwindigkeit (50%), da die Bewegung noch immer flüssig wirkt, jedoch schon mehr Details von der Bewegung ersichtlich sind.



ABB. 42: VIDEO HÄLFTE ABSPIELGESCHWINDIGKEIT (50%)

Und ein Video mit 25% Abspielgeschwindigkeit, in dem Standbilder mit Textfeldern, welche die Bewegung und das Standbild beschreiben soll, eingefügt wurden. Dadurch soll es dem/r Benutzer/in ermöglicht werden, die einzelnen Teilkomponenten der basketballspezifischen Bewegung verstehen und erkennen zu können um diese selbst in der Realität ausführen zu können. Das jeweilige Standbild wird für fünf Sekunden angehalten, da diese Zeit ausreicht, den Text zu lesen und das Bild zu betrachten. Falls dieses Zeitfenster nicht ausreichen sollte, hat der/die Nutzer/in die Möglichkeit das Video zu stoppen und das Standbild näher in Augenschein zu nehmen.



ABB. 43: VIDEO MIT 25% DER NORMALEN ABSPIELGESCHWINDIGKEIT

Als Schriftart wurde „Abadi MT Condensed Extra Bold“ ausgewählt und mit einer Schattierung hinterlegt, um die Wörter schneller und besser erfassen zu können. Die

Schriftgröße wurde je nach Ausgiebigkeit des Textes etwas größer oder etwas kleiner gewählt. Auch die Platzierung des Textes im Standbild wurde so bestimmt, dass die Akteure trotzdem noch ersichtlich bleiben und dass die Hintergrundfarbe einfarbig ist.

Hinweispeile und Ringe wurden in grüner Farbe selektiert, diese sind nämlich auf dem hellbunten Hallenboden gut zu erkennen und auch von den restlichen Farben auf den Bildern gut zu unterscheiden.

5.5.5. Hochladen auf die Plattform „Sport Multimedial“

Durch den Wandel der Zeit ist die Lehr- und Lernplattform „Sport Multimedial“ schon sehr aus der Zeit und deshalb stellte es sich als Problem heraus, die neuartigen Videofiles (H.264 (mpeg-4/AVC), welche dazu noch in Full-HD aufgenommen wurden, auf der Plattform zu integrieren. Schlussendlich entschieden sich die Beteiligten des Projektes dafür, die Videos in diesem Format zu belassen, um die Qualität des erarbeiteten Filmmaterials nicht zu senken und diese zunächst nur auf einer DVD verfügbar zu haben, bis die Plattform den neuesten Standards entspricht und dort präsentiert werden können. Diese DVD und die Standbildbeschreibungen, welche ein Bestandteil der Lernplattform wären, werden nun der Diplomarbeit beigelegt. Deswegen werden im nächsten Kapitel nur bildhafte Auszüge aus den Videos gezeigt und nicht wie zunächst gedacht Auszüge von der Plattform.

6. Darstellung der entworfenen Lehr- und Lernhilfe für die Gruppentaktiken im Basketball

In diesem letzten Kapitel der Arbeit werden beispielhafte Auszüge der entwickelten Lehr- und Lernhilfe dargestellt.

Da es sich um zu viele Videos handelt werden einige in Form von Screenshots im Anschluss dargeboten.



ABB. 44: DRIBBLING DES BALLFÜHRENDEN ANGRIFSSPIELERS MIT DER INNENHAND (25% + STANDBILD-BESCHREIBUNG)



ABB. 45: KORREKTES SETZEN EINES BLOCKS (ANSICHT GRUNDLINIE, 25% + STANDBILDBESCHREIBUNG)



+ Linker Flügelspieler wartet, bis Block gesetzt ist und geht eng am Block vorbei

ABB. 46: CURL NACH INDIREKTEM BLOCK, PASS UND KORBLEGER (25% + STANDBILDBESCHREIBUNG)



+ Passgeber täuscht Verteidigungsspieler durch Gewichtsverlagerung weg vom ballbesitzenden Mitspieler

ABB. 47: GIVE AND GO/ ZIEHEN ZUM KORB NACH PASS UND RÜCKPASS (ANSICHT SCHRÄG VON DER SEITE, 25% + STANDBILDBESCHREIBUNG)



ABB. 48: BACK-DOOR-CUT/ SCHNEIDEN ZUM KORB (ANSICHT SCHRÄG VON DER SEITE, 25% + STAND-
BILDBESCHREIBUNG)

Zusammenfassung und Ausblick

Zusammenfassend ist hier noch einmal die Zielsetzung dieser Diplomarbeit erläutert, welche darin bestand, Videos und Beschreibungen zu entwickeln, welche unter dem Planpunkt Gruppentaktik im Basketball auf der Lern- und Lehrplattform „Sport Multimedial“ veröffentlicht werden sollten.

Bevor dies jedoch bewerkstelligt werden konnte, musste eine Einführung in die Taktik des Basketballsports im Allgemeinen und dann im Detail hinsichtlich der Gruppentaktik vorgenommen werden, um die späteren fertigen Videos zu verstehen und um eine Grundlage dafür zu schaffen. In diesem ersten Abschnitt der Arbeit wurden eigens angefertigte Abbildungen kreiert, welche den theoretischen Input graphisch, somit visuell unterstützen sollen und so veranschaulicht gemacht werden sollen. Des Weiteren wurde neben den Handlungsmöglichkeiten der Offense auch die der Defense aufgezeigt, da der/die Leser/in durch deren Präsentation ein besseres Verständnis bekommt und dadurch auch klarer wird, wie sich die Gegenspieler/innen in gewissen Situationen/Formationen bestmöglich verhalten.

Neben der theoretischen Einführung in die Gruppentaktik im Basketball, war es auch notwendig, einen theoretischen Hintergrund zum Thema Multimedia und e-Learning zu bieten, da diese beiden Begriffe bei der Erstellung der Lern- und Lehrhilfe maßgeblich involviert waren. Diese basketballspezifischen Videos sind nämlich im Bereich des Blended Learnings anzusiedeln, welche den Präsenzunterricht in der Schule oder auf der Universität unterstützen sollen. Sowohl das Mobile Learning, als auch das E-Learning 3.0 zählen zu neueren Innovationen in diesem Bereich, welche sich eine genauere Betrachtung verdienen und zeigen, auf welchem Niveau sich dieser Sektor bereits befindet, sie veranschaulichen aber auch, dass dies mit Sicherheit noch nicht das Ende der Weiterentwicklung im multimedialen Gebiet ist.

Auch die Nutzbarkeit des Sektors Multimedia im Bereich Sport durfte in der Diplomarbeit nicht fehlen. Bei genauerer Betrachtung wird dem/die Leser/in aufgezeigt, wie wichtig Multimedia in Bezug auf Sport geworden ist und dass z.B. die visuelle Darstellung von Bewegungen, Ausführungen usw. Verwendung finden, um essentiellen Nutzen daraus gewinnen zu können.

Da nun alle wichtigen Erkenntnisse und ein Basiswissen für diese Diplomarbeit vorhanden waren, konnte mit der Praxisarbeit begonnen werden. Obwohl es sehr interessant war, sich theoretisches Wissen anzueignen und unterschiedlichste Literaturquellen zu recherchieren, war für mich persönlich die Praxisarbeit am spannendsten und am bedeutsamsten, da meine persönliche Zielsetzung dieser Diplomarbeit darin lag, etwas Nachhaltiges

und Nützliches zu schaffen, das Personen helfen kann, sich weiter zu entwickeln bzw. sie zu unterstützen und nicht etwas, das, nachdem es verfasst wurde, im Bücherschrank verschwindet. Dies ist mir ohne Zweifel mit der Erstellung der 105 Videos gelungen und darauf bin ich auch sehr stolz. Obwohl der Dreh, das Aussortieren, das Beschneiden, das Erstellen und Einfügen der Standbildbeschreibungen und das schlussendliche Brennen auf eine DVD sehr, sehr viel Zeit in Anspruch nahmen, bin ich glücklich, dies auf mich genommen zu haben. Durch die detailreiche Ausarbeitung der Videos (25%, 50%, 100% Ablaufgeschwindigkeit + den Standbildbeschreibungen) ist es dem/r Betrachter/in nun möglich, Einzelheiten der Bewegung bzw. Handlungsabläufe genau nachvollziehen zu können, da diese im Video zusätzlich beschrieben sind. Somit sprechen diese Videos nicht nur die Fortgeschrittenen an, sondern auch Laien und Anfänger/innen.

Der einzige Wehrmutstropfen ist, das die Lern- und Lehrplattform „Sport Multimedial“ nicht mehr den Standards der heutigen Zeit entspricht und es deshalb nicht möglich ist, die hochwertigen Videos zum jetzigen Zeitpunkt auf dieser einzubinden. Positiv anzumerken ist, dass jedoch durch meine Diplomarbeit die Initiative ergriffen wurde, diese tolle Lern- und Lehrplattform, welche mit vielen verschiedenen Sportarten mit unzähligen Erklärungen und Videomaterialien ausgestattet ist, auf den neuesten Stand der Technik zu programmieren, damit die Inhalte weiter bestehen bleiben. Dadurch würden möglicherweise wieder mehr Lehrveranstaltungsleiter/innen von der Universität Wien darauf zugreifen und diese Plattform als Unterstützung heranziehen. Die Hoffnung stirbt zuletzt und somit bin ich der Überzeugung, dass die produzierten Videos doch noch auf die Plattform hochgeladen werden können.

Der nächste Schritt bzw. Zukunftsausblick wäre, sobald die Plattform auf den neusten Stand upgedated wird, die bereits bestehenden Videos für die einzelnen Sportarten unter den jeweiligen Menüpunkten neu zu drehen bzw. auch aus Fehlern zu lernen und diese auszumerzen, um das Niveau der Videos und der kompletten Plattform zu erhöhen und auf das Level des aktuellen Wissenstandes zu heben.

Literaturverzeichnis

- Arnold, P., Kilian, L., Thillosen, A. M., & Zimmer, G. M. (2015). *Handbuch E-Learning: Lehren und Lernen mit digitalen Medien* (4. erweiterte Auflage). Bielefeld: wbv.
- Baca, A., Kolb, M., & Eder, C. (2007). Sport multimedial. In J. Backhaus, Deutsche Vereinigung für Sportwissenschaft, & Sportwissenschaftlicher Hochschultag (Hrsg.), *SportStadtKultur: Abstracts; 18. Sportwissenschaftlicher Hochschultag der Deutschen Vereinigung für Sportwissenschaft vom 26. - 28. September 2007 in Hamburg* (S. 101–102). Hamburg: Czwalina.
- Bauermann, D. (2016). *Basketballtraining*. Aachen: Meyer & Meyer Verlag.
- Bösing, L., Bauer, C., Remmert, H., & Lau, A. (2012). *Handbuch Basketball: Technik - Taktik - Training* (2. Auflage). Aachen Auckland Beirut: Meyer & Meyer Verlag.
- De Witt, C. (2013). Vom E-Learning zum Mobile Learning - wie Smartphones und Tablet-PCs Lernen und Arbeiten verbinden. In C. De Witt & A. Sieber (Hrsg.), *Mobile Learning: Potenziale, Einsatzszenarien und Perspektiven des Lernens mit mobilen Endgeräten* (S. 14–26). Wiesbaden: Springer VS.
- Dittler, U. (Hrsg.). (2003). *E-Learning: Erfolgsfaktoren und Einsatzkonzepte des Lernens mit interaktiven Medien*. München: Oldenbourg.
- Döring, N. (2002). Online-Lernen. In L. J. Issing & P. Klimsa (Hrsg.), *Information und Lernen mit Multimedia und Internet: Lehrbuch für Studium und Praxis* (S. 247–266). Weinheim: Beltz, Psychologie-Verl.-Union.
- Döring, N. (2013). Mobile Learning. In P. Micheuz, R. Anton, G. Brandhofer, M. Ebner, & B. Sabitzer (Hrsg.), *Digitale Schule Österreich: eine analoge Standortbestimmung anlässlich der eEducation Sommertagung 2013* (S. 299–303). Wien: Österr. Computer Ges.
- Eder, C., Kolb, M., Baca, A., & Strubreither, O. (2007). „Sport multimedial“ - Eine Internetplattform für Theorie und Praxis der Sportarten bzw. Sportwissenschaften. In V. Scheid & Deutsche Vereinigung für Sportwissenschaft (Hrsg.), *Sport und Bewegung vermitteln: Jahrestagung der dvs-Sektion Sportpädagogik vom 15. bis 17. Juni 2006 in Kassel* (S. 133–136). Hamburg: Czwalina.
- Gröben, B., & Prohl, R. (2002). Theoretische Grundlagen des Einsatzes von Lehrmedien beim Erlernen sportlicher Bewegungen. In H. Altenberger (Hrsg.), *Medien im Sport* (S. 85–122). Schorndorf: Hofmann.

- Günter Hagedorn, Dieter Niedlich, Gerhard J. Schmidt, Veenhof, J., Mahlstedt, J., & Deutscher Basketball Bund (Hrsg.). (1996). *Das Basketball-Handbuch: offizielles Lehrbuch des Deutschen Basketball Bundes* (Orig.-Ausg.). Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Herzog, M. A., & Sieck, J. (2011). Technologien für das Mobile Lernen. In P. Klimsa & L. J. Issing (Hrsg.), *Online-Lernen: Handbuch für Wissenschaft und Praxis* (2., und erg. Aufl, S. 283–296). München: Oldenbourg.
- Holzinger, A. (2001a). *Basiswissen Multimedia. 2: Lernen: kognitive Grundlagen multimedialer Informationssysteme* (1. Aufl). Würzburg.
- Holzinger, A. (2001b). *Basiswissen Multimedia. 3: Design: entwicklungstechnische Grundlagen multimedialer Informationssysteme* (1. Aufl). Würzburg.
- Hotz, A. (2002). Der mögliche Beitrag von Medien im Dienst ganzheitlicher Lern- und Lehrwirksamkeit. In H. Altenberger (Hrsg.), *Medien im Sport* (S. 155–179). Schorndorf: Hofmann.
- Igel, C., & Daus, R. (Hrsg.). (2005). *Handbuch eLearning*. Schorndorf: Hofmann.
- Kerres, M. (2001). *Multimediale und telemediale Lernumgebungen: Konzeption und Entwicklung* (2., vollst. überarb. Aufl). München: Oldenbourg.
- Klimsa, P., & Issing, L. J. (Hrsg.). (2011). *Online-Lernen: Handbuch für Wissenschaft und Praxis* (2., und erg. Aufl). München: Oldenbourg.
- Kopp, B., & Mandl, H. (2011). Blended Learning: Forschungsfragen und Perspektiven. In P. Klimsa & L. J. Issing (Hrsg.), *Online-Lernen: Handbuch für Wissenschaft und Praxis* (2., und erg. Aufl, S. 139–150). München: Oldenbourg.
- Krebs, I. (2007). PISA - hilft e-Learning? Der Wandel der traditionellen Präsenzlehre hin zum virtuellen Lernen. In G. Banse & M. Bartíková (Hrsg.), *E-learning? -- e-learning!* (1. Aufl, S. 51–66). Berlin: Trafo.
- Martin, D., Carl, K., & Lehnertz, K. (1993). *Handbuch Trainingslehre* (2., unveränd. Aufl). Schorndorf: Hofmann.
- Moriz, W. (2008). *Blended learning: Entwicklung, Gestaltung, Betreuung und Evaluation von E-Learningunterstütztem Unterricht* (1. Aufl). Norderstedt: Books on Demand.
- Neumann, H. (1994). *Basketballtraining: Taktik - Technik - Kondition* (2., unveränd. Aufl). Aachen: Meyer & Meyer.
- Reiser, M., Panzer, S., & Müller, H. (2002). Zur Arbeit im Videolabor - hochschuldidaktische, trainingspraktische, forschungsspezifische Anforderungen und technische

- Möglichkeiten. In H. Altenberger (Hrsg.), *Medien im Sport* (S. 241–260). Schorndorf: Hofmann.
- Roth, K. (1989). *Taktik im Sportspiel: zum Erklärungswert der Theorie generalisierter motorischer Programme für die Regulation komplexer Bewegungshandlungen* (1. Aufl.). Schorndorf: Hofmann.
- Schmidt, G. J., & Clauss, S. (1996). *Das Basketball-Handbuch: offizielles Lehrbuch des Deutschen Basketball Bundes*. (Günter Hagedorn, Dieter Niedlich, Gerhard J. Schmidt, J. Veenhof, J. Mahlstedt, & Deutscher Basketball Bund, Hrsg.) (Orig.-Ausg.). Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Scholz, C., & Bonk, S. L. (2005). Geschäftsmodelle für eLearning im Sport. In C. Igel & R. Daus (Hrsg.), *Handbuch eLearning* (S. 227–250). Schorndorf: Hofmann.
- Specht, M., Kalz, M., & Börner, D. (2013). Innovation und Trends für Mobiles Lernen. In C. de Witt & A. Sieber (Hrsg.), *Mobile Learning: Potenziale, Einsatzszenarien und Perspektiven des Lernens mit mobilen Endgeräten* (S. 55–74). Wiesbaden: Springer VS.
- Stöber, K., Glettner, R., & Lau, A. (1995). Zum Wesen, zur Funktion und zur Vermittlung der Taktik im Sportspiel. In T. Austermühle & G. Lukas (Hrsg.), *Sportwissenschaftliche Reflexionen zwischen Vergangenheit und Zukunft: Festschrift für Gerhard Lukas* (1. Aufl., S. 175–182). Hamburg: Czwalina.
- Weidenmann, B. (1997). Abbilder in Multimedia-Anwendungen. In L. J. Issing & P. Klimsa (Hrsg.), *Information und Lernen mit Multimedia* (2., überarb. Aufl., S. 107–122). Weinheim: Beltz, Psychologie-Verl.-Union.
- Weidenmann, B. (2011). Multimedia, Multicodierung und Multimodalität beim Online-Lernen. In P. Klimsa & L. J. Issing (Hrsg.), *Online-Lernen: Handbuch für Wissenschaft und Praxis* (2., und erg. Aufl., S. 73–86). München: Oldenbourg.
- Wiemeyer, J. (2002). Multimedia im Sport. In H. Altenberger (Hrsg.), *Medien im Sport* (S. 123–154). Schorndorf: Hofmann.

Abbildungsverzeichnis

ABB. 1: <i>BASKETBALL NEVER STOPS</i> (HTTP://WWW.TOMKNUPPEL.COM/COLLEGE-BASKETBALL-IS-BIG-BUSINESS-LOOK-AT-THE-LAST-24-HOURS/[22.10.2017]).....	6
ABB. 2: <i>SITUATIVE BEZIEHUNG DER TECHNIK VON ANGREIFER UND VERTEIDIGER IM BASKETBALL</i> (HAGEDORN, NIEDLICH, & SCHMIDT, 1996, S.150)	15
ABB. 3: <i>LEGENDE</i>	19
ABB. 4: <i>PENETRATE AND PASS (ZUM KORB ZIEHEN UND PASS)</i>	20
ABB. 5: <i>PENETRATE AND LAY-UP (ZIEHEN ZUM KORB UND KORBLEGER)</i>	21
ABB. 6: <i>BACK-DOOR-CUT (SCHNEIDEN ZUM KORB)</i>	22
ABB. 7: <i>GIVE AND GO (ZIEHEN ZUM KORB NACH PASS MIT RÜCKPASS)</i>	23
ABB. 8: <i>I-CUT</i>	24
ABB. 9: <i>V-CUT</i>	24
ABB. 10: <i>HANDLUNGSANWEISUNGEN FÜR DEN/DIE GEBLOCKTE/N SPIELER/IN</i> (BÖSING U. A., 2012, S. 211)	25
ABB. 11: <i>HANDLUNGSANWEISUNGEN FÜR DEN/DIE BLOCKSTELLER/IN</i> (BÖSING U. A., 2012, S. 211).....	26
ABB. 12: <i>DENY-POSITION</i>	28
ABB. 13: <i>HALBE HILFE</i>	28
ABB. 14: <i>PISTOL-POSITION</i>	29
ABB. 15: <i>GIVE AND GO VERTEIDIGUNG</i>	30
ABB. 16: <i>DIREKTER BLOCK SWITCH (WECHSEL DER VERTEIDIGUNGSSPIELER/INNEN)</i>	33
ABB. 17: <i>DIREKTER BLOCK OVER THE TOP (ÜBER DEN BLOCK GEHEN)</i>	33
ABB. 18: <i>DIREKTER BLOCK HELP-AND-RECOVER</i>	35
ABB. 19: <i>ÄUßERES DREIECK (AUFBAU-FLÜGEL-FLÜGEL)</i>	36
ABB. 20: <i>OBERES SEITLICHES DREIECK (AUFBAU-HIGH-POST-FLÜGEL)</i>	36
ABB. 21: <i>UNTERES SEITLICHES DREIECK (AUFBAU-LOW-POST-FLÜGEL)</i>	37
ABB. 22: <i>UNTERES DREIECK (FLÜGEL-LOW-POST-LOW-POST)</i>	37
ABB. 23: <i>INDIREKTER BLOCK CURL (SCHNEIDEN ZUM KORB)</i>	38
ABB. 24: <i>INDIREKTER BLOCK POP OUT (AUFFÜLLEN DER AUFBAUPOSITION)</i>	39

ABB. 25: <i>INDIREKTER BLOCK MIT ABROLLEN ZUM KORB</i>	39
ABB. 26: <i>INDIREKTER BLOCK ANGRIFFSKONTINUUM</i>	40
ABB. 27: <i>INDIREKTER BLOCK SWITCH (WECHSEL DER VERTEIDIGUNGSSPIELER/INNEN)</i>	41
ABB. 28: <i>INDIREKTER BLOCK ÜBER DEN BLOCK GEHEN</i>	42
ABB. 29: <i>INDIREKTER BLOCK HELP-AND-RECOVER</i>	43
ABB. 30: <i>INDIREKTER BLOCK DURCHGLEITEN</i>	44
ABB. 31: <i>E-LEARNING, OFFLINE-LERNEN UND ONLINE-LERNEN (KLIMSA & ISSING, 2011, S. 14)</i>	49
ABB. 32: <i>BEISPIELAUFBAU MEDIENPÄDAGOGIK (KOPP & MANDL, 2011, S. 140)</i>	51
ABB. 33: <i>BLENDED LEARNING</i>	52
ABB. 34: <i>SECHS ZENTRALE MERKMALE DES LERNPROZESSES (KOPP & MANDL, 2011, S. 143)</i>	53
ABB. 35: <i>EINSATZFORMEN VON MOBILE LEARNING (DÖRING, 2013, S.300)</i>	54
ABB. 36: <i>KATEGORISIERUNG VON MOBILE LEARNING ANWENDUNGEN (HERZOG & SIECK, 2011, S. 291)</i>	55
ABB. 37: <i>VIER PUNKTE WIEDERHOLUNGSLEARNEN (DÖRING, 2013, S. 301)</i>	56
ABB. 38: <i>GENESE DES E-LEARNING (HERZOG & SIECK, 2011, S. 285)</i>	57
ABB. 39: <i>PLANUNGSASPEKTE DES MEDIENUNTERSTÜTZTEN BEWEGUNGSLEARNENS (GRÖBEN & PROHL, 2002, S. 100)</i>	62
ABB. 40: <i>AUSZUG AUS ADOBE PREMIER PRO CC</i>	72
ABB. 41: <i>VIDEO NORMALE ABSPIELGESCHWINDIGKEIT (100%)</i>	72
ABB. 42: <i>VIDEO HÄLFTE ABSPIELGESCHWINDIGKEIT (50%)</i>	73
ABB. 43: <i>VIDEO MIT 25% DER NORMALEN ABSPIELGESCHWINDIGKEIT</i>	73
ABB. 44: <i>DRIBBLING DES BALLFÜHRENDEN ANGRIFFSSPIELERS MIT DER INNENHAND (25% + STANDBILDBESCHREIBUNG)</i>	75
ABB. 45: <i>KORREKTES SETZEN EINES BLOCKS (ANSICHT GRUNDLINIE, 25% + STANDBILDBESCHREIBUNG)</i>	75
ABB. 46: <i>CURL NACH INDIREKTEM BLOCK, PASS UND KORBLEGER (25% + STANDBILDBESCHREIBUNG)</i>	76

ABB. 47: GIVE AND GO/ ZIEHEN ZUM KORB NACH PASS UND RÜCKPASS (ANSICHT SCHÄG VON DER SEITE, 25% + STANDBILDBESCHREIBUNG)	76
ABB. 48: BACK-DOOR-CUT/ SCHNEIDEN ZUM KORB (ANSICHT SCHRÄG VON DER SEITE, 25% + STANDBILDBESCHREIBUNG)	77

Tabellenverzeichnis

Tab. 1: <i>Übersicht zur Taktik im Basketball</i>	
Quelle: Bösing, Bauer, Remmert, & Lau (2012, S.182)	13
Tab. 2: <i>Unterscheidung medialer Angebote</i>	
Quelle: Weidenmann (2011, S. 76).....	45

Anhang

Standbildbeschreibungen

Spiel 1 gegen 1 Cuts: (Schneidebewegungen zum Freimachen)

I-Cut: Cut-In- and Cut-Out-Bewegung

1. Verteidigungsspieler in Richtung Korb bringen durch Cut-In-Bewegung
2. Cut-Out-Bewegung: äußeres Bein vor Verteidigungsspieler platzieren
3. Abdrücken mit diesem Bein weg vom Korb
4. Passannahme, Basketball-Grundposition Richtung Korb

Spiel 2 gegen 2 Angriffs-Laufwege

Penetrate and Lay-up: Ziehen zum Korb und Korbleger

1. Dribbelfinte in Richtung Grundlinie
2. Kreuzschritt-Dribbling vorbei an Verteidigungsspieler
3. Zweiter Verteidigungsspieler deckt zweiten Gegenspieler
4. Korbleger

Penetrate and Pass: Ziehen zum Korb, Pass und Korbleger

1. Dribbelfinte in Richtung Grundlinie
2. Kreuzschritt-Dribbling vorbei an Verteidigungsspieler
3. Zweiter Verteidigungsspieler hilft aus und verteidigt durchbrechenden Angriffsspieler; freier Angriffsspieler schneidet zum Korb
4. Pass zum freien Angriffsspieler und Korbleger

Spiel 2 gegen 2 Blocks

Block setzen

- Korrektes Setzen eines Blocks
 1. Schnelle Bewegung zum zu blockenden Verteidigungsspieler
 2. Block: T-Stellung, stabiler breiter Stand, Arme am Körper angelegt, Block direkt am Gegenspieler setzen
 3. Rückwärts abrollen über das innere Bein in Richtung Korb, großer Schritt mit dem äußeren Bein, Verteidigungsspieler hinter sich halten

Direkter Block:

- Verhalten beim Block bei Help der Verteidigung
 1. Schnelle Bewegung zum zu blockenden Verteidigungsspieler, Setzen des Blocks
 2. Ballführender Angriffsspieler wartet, bis der Block gesetzt ist, eng am Block vorbeidribbeln, Abrollen des Blockspielers
 3. Help: Aushelfender Verteidigungsspieler verteidigt Angriffsspieler mit Ball
 4. Angriffsspieler mit Ball spielt Bodenpass mit der äußeren Hand zum abrollenden Blockspieler
 5. Korbleger

- Verhalten beim Block bei Switch der Verteidigung
 1. Schnelle Bewegung zum zu blockenden Verteidigungsspieler, Setzen des Blocks
 2. Ballführender Angriffsspieler wartet, bis der Block gesetzt ist, eng am Block vorbeidribbeln, Abrollen des Blockspielers
 3. maximal zwei Dribblings des Angriffsspielers mit Ball, bis Blockspieler abgerollt hat
 4. Bodenpass zwischen den zwei Verteidigungsspielern hindurch zum Blockspieler
 5. Korbleger

- Verhalten beim Block, wenn Help zu früh ballführenden Spieler verlässt
1. Schnelle Bewegung zum zu blockenden Verteidigungsspieler, Setzen des Blocks
 2. Ballführender Angriffsspieler wartet, bis der Block gesetzt ist, eng am Block vorbeidribbeln, Abrollen des Blockspielers
 3. Aushelfender Verteidigungsspieler wechselt zu schnell zurück zu seinem Gegenspieler
 4. Ballführender Angriffsspieler dribbelt zum Korb
 5. Korbleger

- Verhalten beim Block, wenn Help zu lange beim ballführenden Spieler bleibt
1. Schnelle Bewegung zum zu blockenden Verteidigungsspieler, Setzen des Blocks
 2. Ballführender Angriffsspieler wartet, bis der Block gesetzt ist, eng am Block vorbeidribbeln, Abrollen des Blockspielers
 3. Aushelfender Verteidigungsspieler bleibt beim ballführenden Angriffsspieler
 4. Bodenpass zwischen den zwei Verteidigungsspielern hindurch zum freien Mitspieler
 5. Korbleger

- Verhalten beim Block, wenn Verteidigungsspieler zu früh über Block zu gehen versucht
1. Schnelle Bewegung zum zu blockenden Verteidigungsspieler, Setzen des Blocks
 2. Zu blockender Verteidigungsspieler geht schon über den Block, bevor dieser gesetzt ist
 3. Ballführender Angriffsspieler macht Dribbelfinte Richtung Block und bricht zur Grundlinie durch
 4. Korbleger

Fehler beim Setzen eines Blocks

- Block zu weit von Verteidigungsspieler entfernt
 1. Block wird nicht direkt am Verteidigungsspieler gesetzt
 2. Block ineffizient, da Verteidigungsspieler über den Block gehen und ballführenden Angriffsspieler weiter verteidigen kann

- Blockspieler rollt nicht ab
 1. Blockspieler rollt nicht zum Korb ab
 2. Block ineffizient: Blockspieler wird weiterhin verteidigt

- Offensivfoul durch Mitbewegen beim Blocksetzen
 1. Blocksetzender Spieler bewegt sich während des Setzens des Blocks und begeht Offensivfoul

- Offensivfoul mit Armen beim Blocksetzen
 1. Arme des blocksetzenden Spielers sind beim Blocksetzen nicht angelegt
 2. Blocksetzender Spieler stößt Verteidigungsspieler um und begeht Offensivfoul

Fehler des ballführenden Angriffsspielers beim Blocksetzen

- Dribbelbeginn des ballführenden Angriffsspielers, bevor Block steht
 1. Ballführender Angriffsspieler dribbelt weg, bevor Block steht
 2. Block ineffizient: Verteidigungsspieler kann ballführenden Angriffsspieler weiter verteidigen

- Dribbling des ballführenden Angriffsspielers mit der Innenhand
 1. Ballführender Angriffsspieler dribbelt mit der Innenhand

2. Kein Ballschutz, aushelfender Verteidigungsspieler kann Ball leicht wegschlagen

- Dribbling des ballführenden Angriffsspielers in Richtung Seitenlinie

1. Freigeblockter ballführender Angriffsspieler dribbelt zur Seitenlinie und nicht in Richtung Korb

- Zu viel Raum zwischen ballführendem Angriffsspieler und blocksetzendem Spieler

1. Ballführender Angriffsspieler dribbelt zu weit vom blocksetzenden Spieler entfernt

2. Block ineffizient: Verteidigungsspieler kann leicht über den Block gehen

Spiel 2 gegen 2 Cuts (Schneidebewegungen zum Korb)

Backdoor Cut: Schneiden zum Korb

1. Verteidigungsspieler verhindert Pass-Anspiel
2. Angriffsspieler stoppt abrupt ab und macht Handfinte für Passanspiel
3. Angriffsspieler stößt sich mit äußerem Bein Richtung Korb ab
4. Angriffsspieler schneidet zum Korb, Bodenpass und Korbleger

Give and Go: Ziehen zum Korb nach Pass und Rückpass

1. Cut-In- und Cut-Out-Bewegung
2. Passanspiel durch ballführenden Mitspieler zur signalisierenden Hand
3. Passgeber täuscht Verteidigungsspieler durch Gewichtsverlagerung weg vom ballbesitzenden Mitspieler
4. Passgeber schneidet vor dem Verteidigungsspieler zum Korb, Bodenpass, Korbleger

Spiel 3 gegen 3 indirekter Block

- Curl nach indirektem Block, Pass und Korbleger

1. Aufbauspieler, linker Flügelspieler, rechter Flügelspieler
2. Aufbauspieler macht Cut-In- und Cut-Out-Bewegung
3. Linker Flügelspieler passt zum Aufbauspieler
4. Aufbauspieler nimmt Basketball-Grundposition Richtung Korb ein
5. Aufbauspieler passt zum rechten Flügelspieler
6. Linker Flügelspieler bewegt sich Richtung Korb, Aufbauspieler setzt Block beim Verteidigungsspieler des linken Flügelspielers
7. Linker Flügelspieler wartet, bis Block gesetzt ist, und geht eng am Block vorbei
8. Linker Flügelspieler schneidet zum Korb und bekommt Pass vom rechten Flügelspieler, Korbleger

- Curl nach indirektem Block, Pass und Wurf

1. Aufbauspieler, linker Flügelspieler, rechter Flügelspieler
2. Aufbauspieler macht Cut-In- und Cut-Out-Bewegung
3. Linker Flügelspieler passt zum Aufbauspieler
4. Aufbauspieler nimmt Basketball-Grundposition Richtung Korb ein
5. Aufbauspieler passt zum rechten Flügelspieler
6. Linker Flügelspieler bewegt sich Richtung Korb, Aufbauspieler setzt Block beim Verteidigungsspieler des linken Flügelspielers
7. Linker Flügelspieler wartet, bis Block gesetzt ist, und geht eng am Block vorbei und schneidet zum Korb
8. Blocksetzender Spieler bewegt sich in Richtung linker Flügelposition, erhält Pass, Korbwurf

- Lauf nach indirektem Block Richtung Freiwurflinie, Pass und Wurf

1. Aufbauspieler, linker Flügelspieler, rechter Flügelspieler
2. Aufbauspieler macht Cut-In- und Cut-Out-Bewegung
3. Linker Flügelspieler passt zum Aufbauspieler
4. Aufbauspieler nimmt Basketball-Grundposition Richtung Korb ein
5. Aufbauspieler passt zum rechten Flügelspieler
6. Linker Flügelspieler bewegt sich Richtung Korb, Aufbauspieler setzt Block beim Verteidigungsspieler des linken Flügelspielers
7. Linker Flügelspieler wartet, bis Block gesetzt ist, und geht eng am Block vorbei und läuft Richtung Freiwurflinie
8. Pass vom rechten Flügelspieler, Wurf

- Switch nach indirektem Block, Blockspieler rollt ab, Pass und Wurf

1. Aufbauspieler, linker Flügelspieler, rechter Flügelspieler
2. Aufbauspieler macht Cut-In- und Cut-Out-Bewegung
3. Linker Flügelspieler passt zum Aufbauspieler
4. Aufbauspieler nimmt Basketball-Grundposition Richtung Korb ein
5. Aufbauspieler passt zum rechten Flügelspieler
6. Linker Flügelspieler bewegt sich Richtung Korb, Aufbauspieler setzt Block beim Verteidigungsspieler des linken Flügelspielers
7. Linker Flügelspieler wartet, bis Block gesetzt ist, und geht eng am Block vorbei und läuft Richtung Freiwurflinie
8. Verteidigungsspieler wechseln die Angriffsspieler: Switch
9. Blocksetzender Angriffsspieler rollt ab und bringt Verteidigungsspieler hinter sich
10. Pass zum abrollenden Blockspieler und Wurf