

# Lohnt es sich?

Autor(en): **Bettoli, Bruno**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Maggingen : Monatszeitschrift der Eidgenössischen Sportschule  
Maggingen mit Jugend + Sport**

Band (Jahr): **54 (1997)**

Heft 3

PDF erstellt am: **12.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-992958>

## **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

## **Haftungsausschluss**

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

*Die Schweiz hat gegenwärtig mit 34 Computern auf hundert Einwohner die grösste Dichte in Europa. Auch bezüglich der Breite der Softwareangebote im Sport nimmt sie einen Spitzenplatz ein*

Bruno Bettoli

Breitangelegte Umfrageanalysen belegen eine sprunghafte Beteiligungszunahme an Informatikkursen und ein sich verbreitender Computerkauf bei Vereinen und Schulen. Trotzdem nutzt nur eine Minderheit von Lehrkräften (zirka 20%) regelmässig die Möglichkeiten des Computers!

Ausgehend von vielseitigen Bedürfnissen und Erfahrungen, können sicher folgende 5 Bereiche des Sportunterrichts durch die Informatik merklich optimiert und gleichzeitig professionalisiert werden:

- Der Sportbetrieb und die Gruppen-/Klassenadministration
- Die Jahres-/Semesterplanung mit den Lektions-/Trainingspräparationen
- Die Visualisierung im Unterricht
- Die Organisation/Durchführung von Veranstaltungen
- Die Qualitäts-/Erfolgskontrolle im Grundlagenbereich und in den verschiedenen Sportdisziplinen.

Um grundsätzliche Entscheidungsgrundlagen für den Einstieg in die Sportinformatik zu erhalten, müssen vorerst Überlegungen zu Hard- und Softwarevoraussetzungen angestellt und dann die persönlichen Bedürfnisse der heutigen Situation gegenübergestellt werden.

### **Mensch und Maschine**

Wichtig in der Informatik ist, dass sich der Mensch als Benutzer und nicht als Bediener versteht, d.h. dass sich die Programme weitgehend den Bedürfnissen des Menschen anpassen und nicht umgekehrt.

Ein Dialogsystem unterstützt die Arbeit nur, wenn es ohne eine komplizierte Bedienung aufzubürden, vielfältige Anwendungsmöglichkeiten mit angemessenen Freiheiten für unterschiedliches Vorgehen gewährleistet. Grundsätzlich hat der Computer seine volle Berechtigung, wo der Mensch entlastet werden kann, d.h. für Ar-

## **Computereinsatz im Sportunterricht**

# **Lohnt es sich?**

beiten in Verwaltungs-, Planungs-, Berechnungs-, Beurteilungsbereichen und beim kreativen Umsetzen von Informationen und Ideen.

Für die Motivation an der Bildschirmarbeit ist vor allem die Benutzerfreundlichkeit und die Verarbeitungsschnelligkeit (Suche – Sortierung – Ergänzungen – Neuordnung – Vernetzung) von grosser Bedeutung.

Soll der Computereinsatz eine Mehrheit von Lehrenden überzeugen, braucht es Textverarbeitungs- und Tabellenkalkulationssoftware mit entsprechenden Möglichkeiten:

- einfache Programmstrukturen mit vielseitigen Anwendungen
- Einsatz mit sichtbarem und messbarem Nutzen
- Zusammenarbeit verschiedener Personen über eine Datenbank für die Koordination verschiedener Ideen
- klarer Aufbau mit optimaler Führung durchs Programm
- störungsfreier Betrieb ohne lange Wartezeiten als Motivation zum öfteren Gebrauch des Computers
- Lösung von Problemen ohne grosse Weg- und Zeitbelastungen
- Einflussmöglichkeiten auf Arbeitsinhalte, -stil und -rhythmus
- einfache Hilfestellungen für Benutzer.

Die Datenfülle im Sportbereich ergibt faszinierende Möglichkeiten, um zielbewusster und effizienter arbeiten zu können! Softwareprogramm für die wichtigsten Unterrichtsbedürfnisse.

Für die Praxis braucht es ein Softwarepaket, welches auf den beiden Systemen MAC und Windows einsetzbar ist, Datenimporte von vorhandenen Systemen ermöglicht und bei dem alle Bereiche vernetzt sind.

Das neue Softwarepaket «SportPro 2000» für MAC und Windows erfüllt von der Idee und vom Konzept her alle Bedürfnisse für Einsteiger und Aufsteiger in Vereinen und Schulen.

Die Aufteilung in ein Zentralmodul für den Alltag (mit Administrations-, Planungs-, Qualitäts-, Erfolgskontrolle) und in allseitig vernetzbare Spezialmodule (Lektionspräparation, Turniere, Wettkämpfe, Meisterschaften u.a.) für immer wiederkehrende Anlässe, ermöglicht ein angepasstes Umsetzen individueller und kollektiver Ansprüche.

Eine identische und mehrsprachige Bildschirm-Oberfläche für alle Module und Dateien, einheitliche Steuermechanismen/Automatismen (Schaltflächen, Knöpfe, Scripts u.a.) garantieren einfache Arbeitsabläufe und umfassende Vernetzungen von nur einmal abgelegten Daten.

### **Sportinformatik und Zukunft**

Entscheidend für die individuelle Akzeptanz und die alltägliche Verwendung der Informatik im Sportunterricht, vor allem durch die potenziellen Anwender/-innen, wird es sein, ob mit Unterstützung des Computers mittelfristig eine eindeutige Zeit- und Arbeitersparnis, optimale Planungs- und Durchführungsgrundlagen und aussagekräftige Qualitäts- und Erfolgskontrollen erreichbar sind.

Wer einsteigt, muss aber vorerst allfällige Ängste vor dem Medium ablegen (u.a. mit der Erledigung kleinerer Alltagsarbeiten am Computer) und sich im Klaren sein, dass alle persönlichen Bedürfnisse bei Software-Arbeitsabläufen und Layoutdarstellungen in keinem Programm realisiert werden können. Die heutigen Datenbanken können für die immer wichtiger werdende Zusammenarbeit innerhalb und zwischen den Vereinen, Gesundheitsinstitutionen und Schulen einen nachhaltigen Beitrag leisten.

«Schweiz. Projektteam Sport und Informatik» (SVSB) Riegelweidstr. 10  
CH-8841 Gross/Einsiedeln  
Tel./Fax 055 412 3387.

Homepage: <http://ourworld.compuserve.com/homepages/software-service>  
E-mail: 106630.2244 @compuserve.com. ■

