



Presse-Information

30. Juni 2008

Projekt zur Anwendung von Web 2.0 in der Sportwissenschaft an der Universität Gießen gestartet

Das Institut für Sportwissenschaft der Justus-Liebig-Universität Gießen hat sein innovatives Projekt „Das Web 2.0 in der Sportwissenschaft – Videopodcasting zur Darstellung und Nutzung von good practice in der theoretischen und praktischen Lehrerausbildung“ gestartet. Ziel dieses Projektes ist die digitale Produktion, Bereitstellung und Integration von Ausbildungsinhalten in den sportwissenschaftlichen Unterricht von Studierenden für Studierende. Projektleiter sind Prof. Dr. Jürgen Schwier und Dr. Marco Danisch. Finanziert und unterstützt wird das Projekt durch das Hessische Wissenschaftsministerium und T-Systems im Rahmen der multimedia-initiative hessen (mmih), der strategischen Kooperation des Landes Hessen mit der Deutschen Telekom AG.

Der Sport ist längst im World Wide Web angekommen und zählt in diversen Ausprägungsformen zu den von verschiedenen Nutzergruppen nachgefragten Angeboten. Neben der Sportberichterstattung im Internet, den Websites von Sportvereinen, Sportartikelherstellern und Fanszenen, den Online-Games sowie Simulationen gehören inzwischen auch sportbezogene Beratungs- und Bildungsangebote ganz selbstverständlich zur Inhaltspalette. Gerade mit Blickrichtung auf die oft exponierten Handlungsräume im Sport – von der Skipiste über das Badminton- oder Fußballfeld bis zum Skaterpark – eröffnen Web 2.0-Anwendungen wie Weblogs, Wikis und das Podcasting völlig neuartige Möglichkeiten für die Aufbereitung und Verfügbarkeit entsprechender Ausbildungs- und Übungsmaterialien. So lassen sich beispielsweise Podcasts zu bestimmten Fußballtechniken und- taktiken beim Vermittlungsprozess direkt auf dem Rasen einsetzen oder ein Gesundheitssportkurs kann sich im eigenen Blog über die Trainingswirkungen austauschen.

Da derartige Formen des *SportPodcastings* oder *–Bloggings* bislang nur vereinzelt existieren, besteht eine Aufgabe des Projekts in der Produktion geeigneter Inhalte zu unterschiedlichen Sportarten. Dabei ist unter anderem zu berücksichtigen, dass den Nutzern von Podcasts die relevanten Informationen über die Schlüsselstellen der jeweiligen Bewegungsformen in möglichst komprimierter Form zur Verfügung gestellt werden müssen.

Eine weitere Aufgabe des Projekts wird darin gesehen, die Studierenden sportwissenschaftlicher Studiengänge beim Aufbau einer hinreichenden Medienkompetenz zu unterstützen, die ihnen zukünftig auch die eigenständige Produktion entsprechender Web 2.0-Anwendungen ermöglicht.

.../2

Mit diesem Projekt soll jedoch nicht nur die Medienkompetenz angehender Sportlehrkräfte gesichert und verbessert werden. Vielmehr lässt sich hieraus ein hoher Multiplikationsfaktor für den breiten und pädagogisch angemessenen Einsatz des Podcastings im gesamten Bildungsbereich entwickeln, von dem neben Schulen auch andere Institutionen wie gesundheitsbezogene Einrichtungen, kommerzielle Sportanbieter und Sportvereine langfristig profitieren können. In diesem Zusammenhang sollen die entwickelten *SportPodcasts* auch der Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden.

Die multimedia-initiative hessen unterstützt das auf 14 Monate angelegte Projekt im Rahmen ihres Themenschwerpunkts „Neue Medienformen“ mit 10.000 Euro, wobei sich das Hessische Ministerium für Wissenschaft und Kunst und T-Systems die Förderung je zur Hälfte teilen.

„Das Projekt ergänzt in hervorragender Weise die innovativen, aus Mitteln des Landes Hessen geförderten eLearning-Projekte an hessischen Hochschulen“, sagte Wissenschaftsministerin Silke Lautenschläger. „Durch seine breit angelegte Perspektive schafft es den Brückenschlag von universitärer Ausbildung über die Schulbildung bis zur Unterstützung von Sportvereinen.“ Sie freue sich, dass es gelungen sei, Mittel des Landes Hessen und der Deutschen Telekom in diesem Projekt zu kombinieren und neueste Techniken in der Sportwissenschaft einem breiten Spektrum von Nutzern zugänglich zu machen.“

Die Deutsche Telekom engagiert sich seit vielen Jahren im Bildungsbereich und hat bereits seit 2001 alle deutschen Schulen kostenfrei an das Internet angeschlossen. Darüber hinaus wurden viele Projekte im Bereich eLearning gefördert und gerade ist die T-Systems GmbH mit einem völlig neuen Bildungportal "Edunex" an den Start gegangen.

Das Projekt *Web 2.0 in der Sportwissenschaft* zeichnet sich durch neue und innovative Möglichkeiten z. B. des SportPodcastings und der daraus entstehenden vielfältigen Nutzungsmöglichkeiten für diverse Anwendergruppen im Sportbereich aus. "Wir sehen hier besondere Chancen für die Fort- und Weiterbildung im Trainingsumfeld" so Thorsten Lindner von der Deutschen Telekom.

Über die multimedia-initiative hessen:

Das Land Hessen hat die Einführung neuer Informations- und Kommunikationstechnologien in breiten Schichten der Wirtschaft und Gesellschaft zu einem der zentralen Themen der Landespolitik erhoben. Neben der Schaffung einer leistungsfähigen Infrastruktur sollen neue Entwicklungen im Bereich Multimedia unterstützt und deren effektive Nutzung gefördert werden. Die Realisierung der Projekte baut auf entsprechenden multimedialen, netzbasierten Anwendungen und Lösungen der T-Systems, der Geschäftskundensparte der Deutschen Telekom AG, auf. Darüber hinaus bringt die Deutsche Telekom AG ihre Erfahrungen in der Gestaltung und Entwicklung von Multimediaanwendungen sowie ihr technologisches Know-how in die Gemeinschaftsinitiative ein.

Ansprechpartner bei Rückfragen zum Projekt:

Dr. Marco Danisch
Justus-Liebig-Universität
Institut für Sportwissenschaft
Kugelberg 62
35394 Gießen
Tel.: 0641/9925260
Fax: 0641/9925209
E-Mail: marco.danisch@sport.uni-giessen.de