

Schulinterner Lehrplan Kaufleute EFZ mit integrierter Berufsmaturität (BM 1) nach BIVO 2023

Fach

Sport

2024-Version-1

Verantwortliche

Daniel Luck

Bereich

Grundbildung

Grundlagen Berufsmaturität

- Verordnung über die eidgenössische Berufsmaturität
- Lehrplan Berufsmaturität des Kantons Bern, Typ Wirtschaft

Grundlagen EFZ Kaufmann/Kauffrau

- Bildungsverordnung Kauffrau/Kaufmann EFZ
- Bildungsplan
- Rahmenlehrplan (RLP) für Sportunterricht in der beruflichen Grundbildung
- Verordnung über die Förderung von Sport und Bewegung (SpoFöV)

Ausgabe

2. September 2024

Inhalt

1. Grundlagen	3
1.1. Ziele des Sportunterrichts	3
1.2. Handlungsbereiche	3
1.3. Kompetenzen	4
1.4. Lernziele	4
2. Lehrplan Sport.....	5
2.1. Handlungsbereiche	5
2.2. Merkmale und Zielsetzungen.....	6
3. Qualifizierung.....	11

1. Grundlagen

Der "Rahmenlehrplan für Sportunterricht in der beruflichen Grundbildung" (RLP Sport) des Staatssekretariats für Bildung, Forschung und Innovation SBFJ hält die allgemeinen Bildungsziele des Fachs Sport fest und setzt diese in den Kontext der beruflichen Grundbildungen. Aufgeführt sind Anforderungen und entsprechende Kompetenzen, die im Sportunterricht je Handlungsbereich zu erreichen sind. Ebenso ist festgehalten, wie Qualifizierungen im Sport stattfinden sollen. Die Schullehrpläne (SLP) Sport sind entsprechend Artikel 83 der SpofÖV durch die Berufsschulen zu erarbeiten. Dies geschah im Rahmen der letzten Revision zuletzt per Schuljahr 2017/2018.

1.1. Ziele des Sportunterrichts

Im Einklang mit dem Bildungs- und Erziehungsauftrag der Berufsfachschule verfolgt der Sportunterricht einen doppelten pädagogischen Auftrag:

- Die Lernenden sollen angeleitet werden, sich die Sport- und Bewegungskultur zu erschliessen und
- in ihrer Entwicklung durch Sport und Bewegung ganzheitlich und nachhaltig gefördert werden.

Diese beiden Aspekte können nicht isoliert betrachtet werden: Seinen besonderen Beitrag leistet der Sportunterricht gerade dadurch, dass sich die Lernenden beim sportlichen Bewegen sowohl die Sport- und Bewegungskultur erschliessen als auch ganzheitlich in ihrer Persönlichkeit weiterentwickeln können – und dies in körperlicher, motorischer, sozialer, kognitiver und emotionaler Hinsicht.

1.2. Handlungsbereiche

Die bestehende Sport- und Bewegungskultur ist historisch gewachsen und vereint eine Vielzahl an Sportarten und Bewegungsformen. In dieser Entwicklungsdynamik und Vielfalt lassen sich übergreifende Handlungsbereiche ausmachen, welche die wesentlichen Merkmale der Sport- und Bewegungskultur zusammenfassen. Jeder Handlungsbereich lässt sich dabei über seine kulturelle Form und die dazugehörigen typischen Bewegungsanreize charakterisieren und mit Merkmalen beschreiben:

- **Spiel** - spielen und Spannung erleben
- **Wettkampf** - leisten und sich messen
- **Ausdruck** - gestalten und darstellen
- **Herausforderung** - erproben und Sicherheit gewinnen
- **Gesundheit** - ausgleichen und vorbeugen

Pro Handlungsbereich sind aus den Zielen jeweils drei zentrale Anforderungen abgeleitet. Diese Anforderungen führen zur Selbstständigkeit und Handlungsfähigkeit in der Ausführung ausgewählter Sport- und Bewegungsinhalte. Sie entsprechen in ihrer aufgeführten Reihenfolge einer zunehmenden Komplexität und beziehen sich auf:

- **die Ausbildung von Grundfähigkeiten** (zielorientiertes Bewegungshandeln)
- **die Entwicklung** (Analyse und Verbesserung) und
- **die Kreativität** (selbstständige, angepasste Ausübung)

1.3. Kompetenzen

Die Handlungsbereiche der Sport- und Bewegungskultur konfrontieren die Lernenden mit typischen und komplexen Anforderungen. Um diese Anforderungen im eigenen sportlichen Bewegungshandeln erfolgreich zu bewältigen, ist ein breites Repertoire an Kompetenzen notwendig. Für jeden Handlungsbereich lassen sich zu fördernde Fachkompetenzen und überfachliche (oder transversale) Kompetenzen definieren:

Fachkompetenz	Die zum zielorientierten Handeln erforderlichen fachlichen Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten
Selbstkompetenz	Die zur Identitätsentwicklung und zum selbstbestimmten Handeln erforderlichen Selbstwahrnehmungen und Motive
Sozialkompetenz	Die zum angemessenen Umgang mit anderen erforderlichen sozialen Fähigkeiten (z.B. Team- und Kommunikationsfähigkeit)
Methodenkompetenz	Die zur individuellen Weiterentwicklung erforderlichen Fähigkeiten zu selbstständigem Lernen, Üben und Trainieren (z.B. wie verbessere ich meine Sprungkraft?)

1.4. Lernziele

Der Sportunterricht in der beruflichen Grundbildung ist darauf ausgerichtet, dass alle Lernenden pro Lehrjahr fachliche und überfachliche Kompetenzen in den fünf Handlungsbereichen (Spiel, Wettkampf, Ausdruck, Herausforderung und Gesundheit) erreichen.

Die Fachschaften der jeweiligen Berufsfachschulen leiten aus den Vorgaben des RLP Sport Lernziele (Inhalte/Kompetenzen) ab und legen diese im SLP Sport fest. Sie stellen sicher, dass die Planung, Durchführung und Auswertung des Sportunterrichts kompetenzorientiert ist. Neben der Herleitung der Lernziele aus den Handlungsbereichen und Kompetenzausrichtungen sind folgende weitere Faktoren zu berücksichtigen: Einschätzung und Erwartung der Lernenden, die an der Schule vorhandene Infrastruktur, die örtliche Einbettung der Berufsfachschule (See, Wald, Berge, Stadt), regionale Traditionen und die Stärken der Fachschaften sowie deren Möglichkeiten zu fächerübergreifender Zusammenarbeit.

Details zu den Lernzielen an der WKS folgen in Kapitel 2: Lehrplan Sport

2. Lehrplan Sport

Die in Kapitel 1.2 beschriebenen fünf Handlungsbereiche finden sich hier im Lehrplan Sport wieder. Mit ihren Merkmalen, pädagogischen Zielsetzungen und Anforderungen bilden sie die Basis für die anschließende Kompetenzorientierung.

2.1. Handlungsbereiche

Spiel	Wettkampf	Ausdruck	Herausforderung	Gesundheit
-------	-----------	----------	-----------------	------------

Die inhaltliche Erarbeitung orientiert sich stark an den situativen Voraussetzungen vor Ort. In mehreren Sitzungen einigte sich die Fachschaft Sport über Schwerpunkte und Gewichtung der einzelnen Handlungsbereiche. Hier exemplarisch dargestellt: Kaufleute EFZ, 1.-3. Lehrjahr

	1. Lehrjahr	2. Lehrjahr	3. Lehrjahr
Herbstsemester	Spielnote 1 (Grundlagen)	Spielnote 3 (FB/BB/VB/UH/BM/HB)	Block I Wahlprogramm
	Fit-Check 1 (Standortbestimmung)	Fit-Check 2 (Kontrolle)	Block II Wahlprogramm
	OL-Wettkampf (in 2er-Teams)	OL-Wettkampf (in 2er-Teams)	Block III Wahlprogramm
	Event (freiwillig)	Event (freiwillig)	Event (freiwillig)
	Selbst-/Sozialkompetenz	Selbst-/Sozialkompetenz	Selbst-/Sozialkompetenz
Frühlingssemester	Spielnote 2 (FB/BB/VB/UH)	Spielnote 4 (FB/BB/VB/UH/BM/HB)	kein Sportunterricht
	12'-Lauf (Standortbestimmung)	Koordinations-Test (Wiener / Parkours)	
	Crosslauf-Wettkampf (3km)	Run&Bike-Wettkampf	
	Event (freiwillig)	Event (freiwillig)	
	Selbst-/Sozialkompetenz	Selbst-/Sozialkompetenz	

2.2. Merkmale und Zielsetzungen

Spiel - Spielen und Spannung erleben

Merkmal	Das Spiel ist eine eigenständige und in allen Kulturen vorkommende Form des menschlichen Handelns. Im Unterschied zum zweckorientierten Charakter der Arbeit trägt das Spiel seinen Zweck in sich selbst und reizt durch das, was in seinem Verlauf und in der Tätigkeit des Spielens selbst erfahren wird. Das Spiel ermöglicht Experimente, Freude, Spass und die Erfahrung des erfüllten Aufgehens im Tun (Flow) zu erleben. Spannung wird dann intensiv erlebbar, wenn der Ausgang des Spiels – das Gelingen, das Nichtgelingen – ungewiss und offen bleibt. Diese besonderen Erlebnisqualitäten kommen auch dadurch zustande, dass die Spielenden geltende Regeln einhalten oder sie situativ anpassen und die Freiheit der Umsetzung so bestimmen, dass alle teilhaben können. Spiele lassen sich in der Gruppe, zu zweit oder alleine ausführen und ermöglichen durch das Zulassen und Ausleben von Emotionen vielfältige soziale Kontakte und Erlebnisse.
Zielsetzung	<ul style="list-style-type: none"> • Erleben des Spiels als eigenständige und spannende Tätigkeit • Verstehen, Einhalten und bewusstes Handhaben von Spielregeln • Anpassen des Spielcharakters durch bewusste und kreative Änderung der Regeln • Ableitung und Anpassung von Spielformen oder Erfindung neuer Spiele • Aneignung von sozialem Handeln im Sport und in anderen Lebensbereichen (Fairness, moralische Urteilsfähigkeit, Konfliktlöse- und Teamfähigkeit)

Idee WKS

- Jedes Semester gibt es eine Spielnote, dh. mindestens eine UE Spiel (4 Doppellektionen)
- Welche Sportart in welchem Semester stattfindet, koordinieren parallel unterrichtende Sportlehrpersonen untereinander, da nicht genügend Material für 4 Klassen bereitsteht.
- Werden neue Klassen übernommen, gibt das Übergabeformular Auskunft darüber, welche Sportarten bereits behandelt / bewertet wurden.

Übersicht Kompetenzen innerhalb des Handlungsbereich SPIEL

Fachkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • Spielformen und Regeln kennen, anpassen und verändern • Grundtechniken anwenden und variieren • Spielaktivitäten organisieren und analysieren
Selbstkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • Mitmachen und sich engagieren • Sich auf Unbekanntes und Neues einlassen
Sozialkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • Mitspielende akzeptieren und integrieren • Sich an die Spielregeln halten
Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • Regeländerungen und Spielanpassungen vornehmen • Spiele gemeinsam analysieren und Verbesserungen angehen

Wettkampf – leisten und sich messen

Merkmal	Zum Sport gehört das Streben nach Leistung, Leistungssteigerung, der Vergleich des erreichten Könnens und die Aussicht auf Erfolg im Wettkampf. Damit einher gehen das Erfahren persönlicher Leistungsgrenzen und deren Beeinflussung durch Übung und Training. Im Sport sind Leistungsfortschritte besonders gut erkennbar und lassen sich auf den eigenen Einsatz zurückführen. Leistungserfahrungen im Sport sind daher persönlich besonders bedeutsam und können sich stärkend auf die Entwicklung der Leistungsbereitschaft und des Selbstwertgefühls auswirken. Dies gilt insbesondere dann, wenn die Entwicklung des sportlichen Könnens für sich selbst oder in Gruppen im Wettkampf verglichen wird. Wettkampfsituationen sind umso spannender, je ausgewogener die Chancen auf einen Sieg verteilt sind. Für den Sportunterricht bedeutet dies, dass die Kriterien der Leistungsbewertung in Wettkampfformen so variabel gestaltet sind, dass auch motorisch und körperlich schwächere Lernende den Reiz des Leistungsvergleichs und sogar des Siegens erfahren können.
Zielsetzung	<ul style="list-style-type: none"> • Erleben der Spannung des Leistungsvergleichs • Erschliessung der Attraktivität der individuellen Leistungssteigerung • Erfolgsorientierte Umsetzung der Fähigkeiten im Wettkampf • Entwicklung einer realistischen Selbsteinschätzung • Befähigung zur Teilnahme an Wettkämpfen • Organisationsschulischer Wettkampfformen • Respektvoller Umgang mit Leistungsschwächeren, Tolerieren von Leistungsunterschieden

Idee WKS

- Jedes Semester gibt es eine Wettkampf-Note, der eine UE als Vorbereitung vorangeht.
- Zeitpunkt und Inhalte sind für alle Sportlehrpersonen gleich.

Übersicht Kompetenzen innerhalb des Handlungsbereich WETTKAMPF

Fachkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • Leistungsfähigkeiten kennen und in Wettkampfformen vergleichen • Konditions- und Taktikaspekte verbessern • Wettkampfformen mit geeigneten Leistungskriterien gestalten
Selbstkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • Die eigenen Leistungsgrenzen kennen und verbessern • Siegen und verlieren können
Sozialkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • Taktiken (für sich selbst, in Team) festlegen und sie umsetzen • Die Fairplay-Regeln anwenden
Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • Aspekte der Wettkampfvorbereitung kennen und anwenden • Erfolge und Misserfolge analysieren

Ausdruck – gestalten und darstellen

Merkmal	Die Vielfalt der Sport- und Bewegungskultur umfasst neben Bewegungen, die auf eine optimale und ökonomische Ausführung ausgerichtet sind, auch Formen, bei denen der Körper bewusst zum Ausdrucksmittel wird. Dazu gehören der kreative Umgang mit der Vielfalt an Bewegungen und Haltungen oder die Gestaltung neuer Bewegungsformen bis hin zur Körpersprache im Alltag. Die Entwicklung der gestalterischen Bewegungsvielfalt und der damit verbundenen Ausdrucksvarianten ermöglicht, für sich selbst ein gutes Körpergefühl zu erreichen.
Zielsetzung	<ul style="list-style-type: none"> • Erschliessung des Bewegungspotenzials und des Wesens der Körpersprache • Erweiterung des Bewegungsrepertoires und der Ausdrucksmöglichkeiten • Erreichen von beabsichtigten Eindrücken bei Betrachtern • Entwicklung der Urteilsfähigkeit über die Wirkung von Bewegungen • Auseinandersetzung mit dem Körper (der eigenen Körperlichkeit) • Aufbau eines positiv-realistischen Körperkonzepts

Idee WKS

- Der Handlungsbereich AUSDRUCK wird in den ersten beiden Lehrjahren nicht bewertet.
- Im dritten Lehrjahr findet eine Bewertung in einem frei gewählten Thema im Bereich AUSDRUCK (Gymnastik, Tanz, Yoga, Geräteturnen, Rope Skipping, Parkour, etc.) statt.

Übersicht Kompetenzen innerhalb des Handlungsbereich AUSDRUCK

Fachkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • Bewegungen nachahmen und sich rhythmisch zu Musik bewegen • Bewegungsabläufe erlernen und präsentieren • Eigene und die Bewegungen anderer wahrnehmen und einschätzen
Selbstkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • Neue Bewegungsformen geduldig und beharrlich üben • Mut zum Vorzeigen haben
Sozialkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsformen von anderen fair beurteilen und bewerten • Andere mit Tipps und Korrekturen unterstützen
Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • Bewegungslernmethoden kennen und zweckmässig auswählen • Die Innensicht realistisch mit der Aussensicht vergleichen

Herausforderung – erproben und Sicherheit gewinnen

Merkmal	<p>Im Sport werden Bewegungsgelegenheiten dann zu sportlichen Herausforderungen, wenn nicht nur äussere Faktoren zum Ziel führen, sondern wenn sie durch den Einsatz der eigenen Fähigkeiten bewältigt und zu einem guten Ende geführt werden können. Sportliche Herausforderungen bringen das Gelingen der Handlung in Abhängigkeit zu den eigenen Fähigkeiten, enthalten den Reiz des Ungewissen und grenzen sich so von Routinebewegungen ab. Das Erleben des eigenen Könnens intensiviert sich. Sportliche Herausforderungen sind letztlich oftmals mit ungewohnten und neuen Bewegungserfahrungen verbunden. Neben Selbstbewusstsein und einer realistischen Einschätzung der jeweiligen Situationen entwickeln die Lernenden insbesondere das Sicherheitsbewusstsein. Auf jeder Könnens- und Leistungsstufe sind die notwendigen Sicherheitsvorkehrungen gewährleistet und werden durch die Ausführenden selbst vorgenommen.</p>
Zielsetzung	<ul style="list-style-type: none"> • Erschliessung des Reizvollen an sportlichen Herausforderungen • Erkennen des Risikos bei Bewegungsanforderungen • Treffen von Sicherheitsvorkehrungen • Einschätzung und angemessene Beurteilung von Gefahren und eigenen Fähigkeiten • Entwicklung des Selbstvertrauens • Einholen und Annehmen von kompetenter Unterstützung & Hilfestellung anderer

Idee WKS

- Die Lernenden erarbeiten im zweiten Lehrjahr in 2er-Gruppen ein WarmUp zu einem vorgegebenen Thema. Dauer: 15'
- Das WarmUp wird anschliessend von der Sportlehrperson gemäss einem transparenten, vorab besprochenen Kriterienkatalog beurteilt (Fremdbeurteilung).

Übersicht Kompetenzen innerhalb des Handlungsbereich HERAUSFORDERUNG

Fachkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeitsgrenzen erleben und Fähigkeiten einschätzen • Gefahren erkennen und Sicherheitstechniken anwenden • Kriterienorientierte Beurteilung von Bewegungsformen
Selbstkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • Selbstbewusstsein und Selbstvertrauen aufbauen • Eigene Fähigkeiten kritisch betrachten und Selbstverantwortung übernehmen
Sozialkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • Verantwortung für andere übernehmen • Zuverlässige Hilfestellungen geben
Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • Kritische Situationen erkennen • Gefahren ernst nehmen und richtig einschätzen

Gesundheit – ausgleichen und vorbeugen

Merkmal	Richtig ausgeführt bauen Sport und Bewegung eine Vielzahl an physischen, psychischen und sozialen Gesundheitsressourcen auf und leisten damit einen wesentlichen Beitrag zur Prävention. Sport und Bewegung gleichen unzureichende körperliche Betätigung sowie einseitige körperliche Beanspruchungen aus und beugen durch Bewegungsmangel bedingte Erkrankungen vor. Alltag, Beruf und Freizeit bringen vielfältige mentale und körperliche Belastungen mit sich, welche die Ressourcen und Bewältigungskapazitäten vieler Menschen nachhaltig beeinträchtigen. Sport und Bewegung können dabei helfen, sich besser zu entspannen und zu erholen. Gesundheitsressourcen wie z. B. die Förderung des Selbstwertgefühls und sozialer Beziehungen werden durch Sport und Bewegung gestärkt, der negative Einfluss von Stress reduziert.
Zielsetzung	<ul style="list-style-type: none"> • Befähigung zum körpergerechten und verletzungspräventiven Sporttreiben • Erschliessung von ausgleichenden und erholenden Aktivitäten • Orientierung an gesundheitsrelevanten Erfahrungen aus Beruf und Freizeit • Kompensation unzureichender oder einseitiger körperlicher Beanspruchung • Stärkung der physischen, psychischen und sozialen Ressourcen • Integration von Bewegung in eine gesunde Lebensweise • Anwendung von Aufbaumethoden nach Verletzungen oder Krankheit (aktive Rekonvaleszenz)

Idee WKS

- Die Lernenden erhalten jedes Semester eine Rückmeldung zu ihrem konditionellen Leistungsstand. Mittels Standortbestimmungen werden Ausgangsniveau und Voraussetzungen bewertet. Um Fortschritte zu überprüfen, werden Kontroll-Tests gemacht und anschliessend mit den Lernenden reflektiert und Massnahmen besprochen.

Übersicht Kompetenzen innerhalb des Handlungsbereich GESUNDHEIT

Fachkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • Aspekte von Gesundheit kennen und beeinflussen • Präventive Sport- und Bewegungsformen für sich auswählen und anwenden • Leistungsfähigkeit und das Wohlbefinden erhalten und steigern
Selbstkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • Körpersignale, Schwachstellen akzeptieren und interpretieren • Das eigene Wohlbefinden reflektieren und Massnahmen angehen
Sozialkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • Gesundheitsbewusste Wertschätzung von Mitlernenden als Grundhaltung entwickeln
Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> • Geplante Veränderungen lösungs-, ziel- und prozessorientiert angehen • Teilerfolge erkennen und darauf aufbauen

3. Qualifizierung

Die WKS stellt sicher, dass im Sportunterricht pro Semester mindestens eine Qualifizierung der Lernenden stattfindet und dass die Qualifizierung in Form einer Sportnote im Zeugnis ausgewiesen wird. Die Sportnote setzt sich aus mindestens drei Teilnoten aus verschiedenen Kompetenzbereichen (Fachkompetenz, Sozialkompetenz, Selbstkompetenz, Methodenkompetenz) zusammen und ist nicht promotionsrelevant. Die Erwartungen an die Lernenden werden jeweils zu Beginn des Schuljahres kommuniziert und auf einem Merkblatt an alle Lernenden abgegeben. Die Bewertung wird von der Lehrperson laufend dokumentiert und mit den Lernenden besprochen.

Wird eine Prüfung verpasst, muss diese am Ende des Semesters nachgeholt werden. Die Qualifizierung trägt nicht zur Promotion bei, d.h. sie hat weder Einfluss auf die Berechnung der Erfahrungsnoten des schulischen Unterrichts noch auf die Bestehensregeln der Qualifikationsverfahren.