

St.-Antonius-Str. 17 51429 Bergisch Gladbach

Tel.: 02204/984503 Telefax: 02204/984530

E-Mail: post@gymnasium-herkenrath.de

Internet: www.gymnasium-herkenrath.de



Schulinterner Lehrplan zum Kernlehrplan nach G9 für das Fach

Sport – Klasse 9

Stand: März 2022

Vereinbarungen zu Leistungsbewertung und Notengebung in der Sekundarstufe I

Grundsätze:

Ein Unterrichtsvorhaben wird grundsätzlich mit einer Note abgeschlossen. Mögliche Überprüfungsformen sind vor allem sportpraktischer, aber auch mündlicher und schriftlicher Art.

Die Note für ein Unterrichtsvorhaben soll nach Möglichkeit aus zwei Teilen bestehen:

- einer Note für die während des Vorhabens erbrachten Leistungen im Unterricht (unterrichtsbegleitende Leistungsbewertung)
- und einer Note, welche sich aus einer punktuellen Leistungsüberprüfung zum Ende ergibt.

Die unterrichtsbegleitende Note soll vor allem die Leistungsentwicklung eines Schülers berücksichtigen (individuelle Bezugsnorm), die punktuelle Leistungsbewertung soll die Leistung des Schülers hinsichtlich äußerer Leistungsnormen stärker berücksichtigen (curriculare Bezugsnorm). Die beiden Teilnoten sollen nicht arithmetisch gemittelt werden. Vielmehr soll darauf geachtet werden, dass die Gesamtnote eines Schülers auch vor dem Hintergrund der Leistung der anderen transparent ist und nachvollziehbar erscheint (soziale Bezugsnorm).

Aus den Noten für die einzelnen Unterrichtsvorhaben wird die Note für das Schulhalbjahr gebildet.

Da in der Sekundarstufe I sehr viele unterschiedlich große Unterrichtsvorhaben unterrichtet werden, ergeben sich Konsequenzen für die Notengebung:

- Bei der Bildung der Halbjahresnoten ist der Umfang der Unterrichtsvorhaben zu berücksichtigen. Teilnoten sind dementsprechend zu gewichten.
- Vor allem kleinere Unterrichtsvorhaben erlauben nicht immer eine unterrichtsbegleitende und eine punktuelle Leistungsbewertung. Daher kann hier auf eine Form verzichtet werden.

Übersicht über die Unterrichtsvorhaben in der Jahrgangsstufe 9

Name des UVs	UE (45 Minuten)
„Das Fitnessstudio in der Turnhalle“ – Planung, Durchführung und Reflexion eines selbst erstellten Fitnesszirkels mit gesund-funktionalen Übungen	12
„Das Ende klar im Blick – Endzonenspiele“ - Körperkontaktlose Endzonenspiele unter Berücksichtigung der besonderen taktischen Herausforderungen	12
„Höher, schneller, weiter – vom 3- zum 5-Kampf“ Teil I: Vom Schersprung zum Fosbury Flop in der Grobform	12
„Ninja-Warrior Herkenrath“: Le Parkour – wir überwinden Hindernisse und gestalten unseren eigenen run	12
„Mit dem Netz in der Mitte – Badminton für Fortgeschrittene“	12
Zur Verfügung stehende Unterrichtszeit: 80 UE	
Stunden für die Unterrichtsvorhaben: 60 UE	
Freiraum: 20 UE	

Bewegungsfeld/ Sportbereich	Inhaltliche Schwerpunkte der Kursprofile (UE)	IF	BWK	SK	MK	UK
1/ Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen	„Das Fitnessstudio in der Turnhalle“ – Planung, Durchführung und Reflexion eines selbst erstellten Fitnesszirkels mit gesund-funktionalen Übungen (12 UE)	b f	<ul style="list-style-type: none"> Ein gesund-funktionales Muskeltraining (z.B. als Zirkeltraining) unter Berücksichtigung der individuellen Belastungswahrnehmung sachgemäß durchführen 	<ul style="list-style-type: none"> Grundlegende Methoden und Prinzipien zur Verbesserung motorischer Grundfähigkeiten (Ausdauer und Kraft) beschreiben 	<ul style="list-style-type: none"> Muster des eigenen Bewegungsverhaltens (im Alltag und in sportlichen Handlungssituationen) auch unter Nutzung digitaler Medien erfassen und im Hinblick auf den gesundheitlichen Nutzen und mögliche Risiken analysieren 	<ul style="list-style-type: none"> Gesundheitliche Auswirkungen sportlichen Handelns unter besonderer Berücksichtigung medial vermittelter Fitnesstrends und Körperideale auch unter Genderaspekten kritisch beurteilen
2 / Spiele entdecken und Spielräume nutzen	„Das Ende klar im Blick – Endzonenspiele“ – Körperkontaktlose Endzonenspiele unter Berücksichtigung der besonderen taktischen Herausforderungen (12 UE)	e d	<ul style="list-style-type: none"> Ein Endzonenspiel (z.B. Ultimate Frisbee, Flag-Football, ...) unter Berücksichtigung der technisch-koordinativen und taktisch-kognitiven Herausforderungen regelgerecht und situativ angemessen spielen 	<ul style="list-style-type: none"> Rahmenbedingungen, Strukturmerkmale, Vereinbarungen und Regeln unterschiedlicher Spiele oder Wettkampfsituationen kriteriengeleitet in ihrer Notwendigkeit und Funktion für das Gelingen sportlicher Handlungen erläutern 	<ul style="list-style-type: none"> Einfache analoge und digitale Darstellungen zur Erläuterung von sportlichen Handlungssituationen (z.B. Aufstellungsformen, Spielzüge) verwenden 	<ul style="list-style-type: none"> Die eigene und die Leistungsfähigkeit anderer in unterschiedlichen Sport- und Wettkampfsituationen auch unter Berücksichtigung unterschiedlicher Bezugsgrößen kritisch reflektieren
3/ Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik	„Höher, schneller, weiter – vom 3- zum 5-Kampf: Teil 1“ – Damit es kein Flop wird! Hochsprung: vom Schersprung zum Fosbury Flop in der Grobform (12 UE)	a	<ul style="list-style-type: none"> eine neu erlernte leichtathletische Disziplin (Hochsprung) in der Grobform ausführen 	<ul style="list-style-type: none"> für ausgewählte Bewegungstechniken die relevanten Bewegungsmerkmale benennen und einfache grundlegende Zusammenhänge von Aktionen und Effekten erläutern die für das Lernen und Üben ausgewählter Bewegungsabläufe bedeutsamen 	<ul style="list-style-type: none"> analoge und digitale Medien zur Bewegungsanalyse und Unterstützung motorischer Lern- und Übungsprozesse zielorientiert einsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> Bewegungsabläufe kriteriengeleitet beurteilen Den Nutzen analoger und digitaler Medien zur Analyse und Unterstützung motorischer Lern- und Übungsprozesse vergleichend beurteilen

				Körperempfindungen und Körperwahrnehmungen beschreiben		
5/ Bewegen an Geräten - Turnen	„Ninja-Warrior Herkenrath“: Le Parkour – wir überwinden Hindernisse und gestalten unseren eigenen run (12 UE)	c a	<ul style="list-style-type: none"> • Turnerische Grundelemente auf technisch-koordinativ grundlegendem Niveau unter Berücksichtigung eines weiteren Turngeräts demonstrieren 	<ul style="list-style-type: none"> • die Herausforderung in sportlichen Handlungssituationen im Hinblick auf die Anforderung, das eigene Können und mögliche Gefahren erläutern • unterschiedliche Motive (u.a. Risiko erleben) sportlichen Handelns in Wagnissituationen erläutern 	<ul style="list-style-type: none"> • unterschiedliche Hilfen (Feedback, Hilfestellungen, Geländehilfen, Visualisierungen, akustische Signale) beim Erlernen und Verbessern sportlicher Bewegungen auswählen und verwenden • Herausforderungen in sportlichen Handlungssituationen angepasst an das individuelle motorische Können gezielt verändern 	<ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsabläufe kriteriengeleitet beurteilen
7/ Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele	„Mit dem Netz in der Mitte – Badminton für Fortgeschrittene“ Anwendung der grundlegenden Schlagtechniken auf das taktische Spiel gegeneinander	a e	<ul style="list-style-type: none"> • in dem ausgewählten Partnerspiel auf fortgeschrittenem Spielniveau taktisch-kognitive Fähigkeiten und technisch-koordinative Fertigkeiten in spielerisch-situationsorientierten Handlungen anwenden • sportspielspezifische Handlungssituationen in unterschiedlichen Sportspielen wahrnehmen, taktisch-kognitiv angemessen agieren und fair spielen 	<ul style="list-style-type: none"> • Kennzeichen für ein grundlegendes Wettkampfverhalten (u.a. wettkampfspezifische Regeln kennen, taktisch angemessen agieren) erläutern • Rahmenbedingungen, Strukturmerkmale, Vereinbarungen und Regeln unterschiedlicher Spiele oder Wettkampfsituationen kriteriengeleitet in ihrer Notwendigkeit und Funktion für das Gelingen sportlicher Handlungen erläutern 	<ul style="list-style-type: none"> • einfache analoge oder digitale Darstellungen zur Erläuterung von sportlichen Handlungssituationen (z.B. Aufstellungsformen) verwenden • grundlegende methodische Prinzipien auf das Lernen und Üben sportlicher Bewegungen anwenden • analoge und digitale Medien zur Unterstützung motorischer Lern- und Übungsprozesse zielorientiert einsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsabläufe hinsichtlich der Bewegungsqualität kriteriengeleitet beurteilen • das eigene sportliche Handeln sowie das sportliche Handeln anderer kriteriengeleitet im Hinblick auf ausgewählte Aspekte beurteilen

