

Kämpfen? Online!

Universitäre Praxislehre in Zeiten von Corona, eine mögliche Bereicherung für den Schulsport?

Swen Körner & Mario S. Staller

Einleitung

Die anhaltende Corona-Pandemie und die daraus resultierenden Einschränkungen fordern den praktischen Unterricht an deutschen Schulen und Universitäten heraus. An der Deutschen Sporthochschule Köln (DSHS) war im Sommersemester 2020 für den Bereich des Kämpfens jede Form des Präsenzunterrichts ausgeschlossen. Vorlesungen und Seminare auf E-Learning umzustellen erschien vorstellbar. Doch wie kann Online-Lehre in der Praxis, gerade im Bewegungsfeld Kämpfen, durchgeführt werden? In dieser Situation entstand die Idee, Corona gemeinsam als eine Herausforderung für die experimentelle Erkundung neuer Wege in der Praxisvermittlung zu sehen. Der Beitrag stellt den Rahmen eines speziell für diese Herausforderung entwickelten Kurskonzeptes vor, das im Sommersemester 2020 auf drei Praxiskurse (2x Lehramt „Ringgen & Kämpfen“, 1x Profilergänzung „Selbstverteidigung“) des Erstastors (SK) angewandt wurde und auf Ideen im breitensportlichen Selbstverteidigungstraining der Autoren und Elemente der Gamifizierung basiert (Staller & Körner, 2021; Koerner & Staller 2020).

Eine Übertragung für einen eventuell notwendigen Fernunterricht an Schulen ist denkbar.

Rahmenbedingungen

Der Bezugspunkt war die Krise selbst:

„Stell Dir einen weiteren Lockdown in der nahen Zukunft vor. Du unterrichtest inzwischen selbst. Was würden deine Schüler*innen von Dir als Lehrer*n/Trainer*in erwarten? Was würdest du tun?“

Diese Fragen wurden den Studierenden zu Beginn des Semesters gestellt, und im Vorfeld von den Autoren selbst beantwortet (Koerner & Staller, 2020).

Die Überwindung eigener, bis dato vorherrschender LehrROUTINEN und Annahmen war die zentrale Voraussetzung für die Entwicklung des Rahmenkonzepts. Weiterhin war an der DSHS mit WebEx-Training die digitale Infrastruktur für Online-Kurse zumindest prinzipiell vorhanden, so wie auch seit der Lockdownphase an vielen Schulen entsprechende Tools zur Verfügung stehen. blieb noch die zentrale Herausforderung, dabei den Besonderheiten des Kämpfens sowie den curricularen Vorgaben gerecht zu werden. In dieser Ausgangslage entstand die Idee, die Online-Lehre zu gamifizieren.

Gamifizierung

Gamifizierung meint nach einer verbreiteten Definition das Nutzen von Game Design Elementen in einem nicht-spielerischen Kontext (Deterding et al., 2011), im vorliegenden Fall universitärer Praxislehre versehen mit der klaren pädagogischen Absicht Studierende zur Teilnahme und zur Auseinandersetzung mit Problemstellungen zu motivieren. Praktisch lieferte das erweiterte Gamifizierungsframework (Staller & Körner, 2021) die Grundlage für die Kurskonzeption (siehe Abb. 1). Die darin enthaltene Elemente-Tetrade (Schell, 2012) umfasst

- **Story**, definiert als die narrative Struktur des gamifizierten Kontexts, einschließlich beteiligter Charaktere,
- **Ästhetik**, verstanden als Einsatz sinnlich wahrnehmbarer Elemente, die die Aufmerksamkeit der Lernenden (Schüler*innen) erregen,
- **Mechanik** als Kernkomponente gamifizierter Lernumgebungen, die anspruchsvolle Aufgaben und sämtliche „Spielregeln“ zur Aufgabenbewältigung umfasst, inklusive unmittelbarer Rückmeldungen zu Entscheidungen und Handlungen der Lernenden.
- **Technologie** als Hardware und Infrastruktur des „Spiels“, die alle technischen Voraussetzungen und Mittel beinhalten, die einen reibungslosen Ablauf ermöglichen.



Dr. Swen Körner

Universitätsprofessor und Leiter der Abteilung für Trainingspädagogik und Martial Research an der Deutschen Sporthochschule Köln. Forschungsschwerpunkte: Trainingspädagogik, Martial Arts Studies und Polizeiliches Einsatztraining.

koerner@dshs-koeln.de

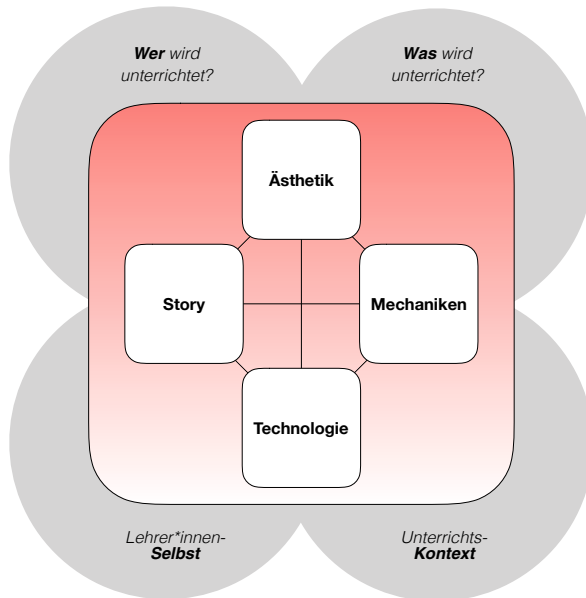


Dr. Mario S. Staller

Professor an der Hochschule für Polizei und öffentliche Verwaltung Nordrhein-Westfalen, Aachen

mario.staller@hspv.nrw.de

Abb. 1: Das erweiterte Gamifizierungsframework (Staller & Körner, 2021)



Bei der Planung und Reflektion einer spielerischen E-Learning-Umgebung ist zu beachten, dass alle Elemente miteinander verbunden sind und sich gegenseitig beeinflussen. So müssen z. B. Elemente der Ästhetik die Story aufgreifen, unmittelbares Feedback (Mechanik) für Leistungen muss wahrnehmbar gemacht (Ästhetik) und die technologische Infrastruktur den Zielen der gamifizierten Lernumgebung angepasst werden usw. Das Framework bietet Lehrkräften die Möglichkeit, ihren Unterricht strukturiert zu designen und leistet damit einen Beitrag zur Frage, wie gamifiziert unterrichtet werden kann. Gleichzeitig orientiert sich das Design an der Was- (Inhalte des Unterrichts) und Wer-Dimension (Voraussetzungen und Bedürfnisse der Lernenden) des Unterrichtens und versteht sich als Anpassung an die gegenwärtige Corona-Lage (Kontext-Dimension), was eine entsprechend offene Haltung der Lehrkräfte voraussetzt (Lehrer*innen-Selbst).

Train2fight the virus – Ablauf und Design

Zu Beginn einer ersten Online-Sitzung wird den Lernenden eine fingierte Schlagzeile einer fingierten Tageszeitung („The Gotham Times“) präsentiert: „Miteinander kämpfen fällt aus – Schulen und Universitäten ohne Konzept“. Diese Schlagzeile soll eine Diskussion über die gegenwärtige Situation anregen.



Abb. 2: Logo-Design

Die Teilnehmer*innen entscheiden im Anschluss selbst über den weiteren Verlauf. Zur Wahl stehen zwei Optionen: 1. Theoretische Kursinhalte werden bis zum Ende des Lockdowns asynchron z. B. via E-Mail oder eine E-Learning-Plattform in Form von Arbeitsaufgaben übermittelt. Der praktische Unterricht wird auf die Zeit nach dem Lockdown verschoben. 2. Praktische und theoretische Kursinhalte werden in wöchentlichen Live-Sitzungen zur Kurszeit im Rahmen von Online-Meetings über eine entsprechende Plattform (z. B. WebEx) behandelt. Im Beispiel der DSHS-Kurse stimmte die Mehrheit der Studierenden für die 2. Variante. In diesem Fall ist der Weg geebnet für das gamifizierte Konzept, das als nächstes, beginnend mit der übergreifenden Story, vorgestellt wird:

„Willkommen, wir sind train2fight the virus! Corona ist eine Herausforderung für uns alle. Wir sind weder Virologen noch Politiker, aber wir werden die Pandemie mit unseren Stärken und Mitteln bekämpfen. Woche für Woche erhaltet ihr Challenges, die ihr als Team bewältigen werdet. Neben der Teamarbeit wartet auf jeden von Euch eine individuelle Herausforderung: Ihr bekommt es mit einem Endgegner zu tun, der sein Kampftraining bereits begonnen hat. Eure einzige Option ist es, diesen Kampf zu gewinnen. Bereitet Euch lieber vor ...“

Die Enthüllung der Geschichte um den „Kampf gegen das Virus“ markiert den Beginn von etwas völlig anderem als einem normalen Praxiskurs. Der Kurs verwandelt sich damit in eine gamifizierte Lernumgebung, aus einem Semester oder einem Schulhalbjahr wird eine Season und aus Lernenden werden Spieler*innen. Der Spieltitel – train2fight the virus (Story) – und das eigens für dieses Vorhaben entworfene Logo (Ästhetik, siehe Abb. 2) artikulieren klar die Aussicht auf eine fortlaufende Reihe von Missionen, denen sich die Teilnehmer*innen auf Team- und individueller Ebene (Mechanik) stellen müssen. Durch die Ankündigung eines End-Bosses, dessen Können durch das Zeigen eines kurzen YouTube-Clips (Ästhetik; Technik) unter Beweis gestellt wird, wird ein Leistungsmotiv der Lernenden geweckt.

Motivation durch Challenges im Team und individuell

Um die Motivation und das Engagement der Teilnehmer*innen zu stimulieren, besteht die Mechanik des Kurses aus wöchentlichen Challenges in den Bereichen „Fitness“, „Wachstum“, „Kampf“, „Solidarität“ und „Wissen“. Diese müssen auf Teamebene gemeistert werden, wobei jedes Team z. B. aus Vierergruppen besteht. Die Auswahl der Bereiche und individuellen Inhalte orientierte sich im Beispiel des DSHS Kurses am am Curriculum („Kampf“, „Wissen“), allgemein sinnvoll

Abb. 3: Beispiel Challenge Sheet



Challenge Sheet Woche 21. – 28.04.2020

Name:

Team:

Bereich	Aufgabe Level 1 „Virus Fighter“	Aufgabe Level 2 „Virus Hero“	Aufgabe Level 3 „Virus Dominator“
Fitness	<ul style="list-style-type: none"> • Tabatta mindestens 2 Sätze, an mindestens zwei Tagen pro Woche; 1 Satz = 8 x (30“ + 5“) <input type="checkbox"/> T1 <input type="checkbox"/> T2 	<ul style="list-style-type: none"> • Wie „Fighter“, plus an zwei weiteren Tagen <input type="checkbox"/> T3 <input type="checkbox"/> T4 	<ul style="list-style-type: none"> • Wie „Hero“, plus an zwei weiteren Tagen <input type="checkbox"/> T5 <input type="checkbox"/> T6
Wachstum	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 1x pro Tag Zähneputzen mit der Hand, mit der Du sonst nicht putzt 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 2x pro Tag Zähneputzen mit der Hand, mit der Du sonst nicht putzt 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 3x pro Tag Zähneputzen mit der Hand, mit der Du sonst nicht putzt
Kämpfen	<ul style="list-style-type: none"> • Bekämpfe den unsichtbaren Eindringling an zwei Tagen pro Woche in mindestens zwei Zimmern je 2 Minuten <input type="checkbox"/> T1 <input type="checkbox"/> T2 • „Sicherheits-Tabatta“ an statischem Ziel (z.B. Türrahmen): 8 x (20“ ohne Kontakt – 10“ mit Kontakt) an mindestens zwei Tagen <input type="checkbox"/> T1 <input type="checkbox"/> T2 	<ul style="list-style-type: none"> • Wie „Fighter“, plus an zwei weiteren Tagen <input type="checkbox"/> T3 <input type="checkbox"/> T4 • Wie „Fighter“, plus an zwei weiteren Tagen <input type="checkbox"/> T3 <input type="checkbox"/> T4 	<ul style="list-style-type: none"> • Wie „Hero“, plus noch zwei obendrauf <input type="checkbox"/> T5 <input type="checkbox"/> T6 • Wie „Hero“, plus noch zwei obendrauf <input type="checkbox"/> T5 <input type="checkbox"/> T6
Solidarität	<ul style="list-style-type: none"> • Kontakt ohne Kontakt: Trete mit älteren Menschen in Kontakt ohne dein Zuhause zu verlassen. <input type="checkbox"/> T1 <input type="checkbox"/> T2 <input type="checkbox"/> 	<ul style="list-style-type: none"> • Wie „Fighter“, plus an zwei weiteren Tagen <input type="checkbox"/> T3 <input type="checkbox"/> T4 	<ul style="list-style-type: none"> • Kontakt ohne Kontakt: Schicke (älteren) Menschen an zwei Tagen ein Video / Podcast von dir T5 <input type="checkbox"/> T6 <input type="checkbox"/>
Wissen	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Wie kämpfen Superhelden? Höre unser Radio-Interview und beantworte die Fragen. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Wie kämpfen Superhelden? Beantworte unsere Zusatzfragen (dazu musst du auch googeln)! 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Erstelle einen kurzen Batcast (Audio- oder Videoclip) zum Thema: Was können wir von Superhelden lernen?

© by Justice League | koerner@dshs-koeln.de

len Lernbereichen („Wachstum“, „Wissen“, „Fitness“) sowie kontextbezogenen Aspekten zur Corona-Pandemie, die das Cluster „Solidarität“ speisten. Die Teams (und immer jedes seiner Mitglieder) müssen z. B. Seil springen („Fitness“), gegen unsichtbare Gegner kämpfen („Kampf“), etwas lernen, was sie noch nicht können, z. B. Jonglieren („Wachstum“), ältere Menschen bei der Bewältigung von Aufgaben im Alltag unterstützen („Solidarität“) und einem Medieninterview aufmerksam zuhören, in der die Lehrkraft die Besonderheiten von Batmans zeitgenössischem Kampfstil erklärt („Wissen“, siehe <https://youtu.be/L9mMuF58cAQ>).

Um die Autonomie Schüler*innen zu unterstützen, können die Teams bei der wöchentlichen Aufgabenerfüllung wählen, ob sie „Virus Fighter“, „Virus-Hero“ oder „Virus-Dominator“ sein wollen. Jede Stufe unterscheidet sich in Bezug auf Aufwand, Schwierigkeit und erwartete Belohnung (siehe Abb. 3). Fighter bekommen 15 Wochenpunkte, Heros 20 und Dominatoren 25 Wochenpunkte. Am Ende der Season gewinnt das Team, das die meisten Punkte erzielt hat.

Die Teams werden ermutigt, ihre Entscheidungen sorgfältig zu überdenken, da die Auswahl eines Levels sie verpflichtet, alle Aufgabenbereiche in diesem Level zu absolvieren. So muss zum Beispiel ein Team, das sich an sechs Tagen zum Seilspringen entscheidet, an sechs Tagen auch die anderen Aufgaben absolvieren. Schließlich müssen sie, um „Virus Dominator“ zu werden, einen Audio-Bat-Cast („Wissen“) über Batmans Kampfstil produzieren, während Virus Fighter lediglich ein Online-Quiz über ein entsprechendes Medieninter-

view beantworten müssen (z. B. <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdB8miF7G2AMlZpIl8idyQhfi8jDsxGJJmPEqGBKJpiNaRuVA/viewform>). Die Mechanik der wöchentlichen Herausforderungen in relevanten Bereichen des Studiums und Alltags zusammen mit der Wahl verschiedener Schwierigkeits- und Anstrengungsgrade, die zu unterschiedlichen Belohnungen führen, ist ein Hauptmerkmal des gamifizierten Praxis-kurses.

Im Beispiel des Kurses an der Deutschen Sporthochschule wurden die Herausforderungen von den Autoren konzipiert und am Ende jeder Sitzung in Form eines speziell produzierten YouTube-Videos präsentiert (siehe <https://youtu.be/8a6fXro76P4>). Der Einsatz von Videos und internetbasierten Verbreitungswegen bringt in diesem Fall mehrere Vorteile mit sich.

- Die zu bewältigenden Aufgaben können erklärt werden. Die Teams können sich so z. B. anschauen (Ästhetik), wie ein Kampf gegen unsichtbare Eindringlinge (eine Metapher für Corona und damit Teil der Geschichte) aussehen kann.
- Die Nutzung von YouTube macht Informationen für alle Teams und Mitglieder jederzeit und überall zugänglich.
- Die Challenge-Videos ermöglichen eine weitere Identifikation mit der übergreifenden Geschichte.

Im Beispiel des DSHS Kurses beinhalteten die Videos zudem das Logo des Spiels (Ästhetik), ein Jingle sowie das Logo des Dozenten (SK), der sich in der Eröffnungssitzung als Mitglied der *Justice League* vorgestellt hatte (siehe <https://youtu.be/8a6fXro76P4>).

Die jeweilige Wochenleistung wird von den Teams in einem eigens dafür entworfenen Challenge-Sheet (Technologie) abgehakt und an die Lehrkraft geschickt. Punkte und Platzierung werden wöchentlich in einer Tabelle (Ästhetik; Technologie) dargestellt, so dass die Mannschaften ihren aktuellen Stand beobachten und ihre eigene Entwicklung im Spiegel der anderen (Mechanik) reflektieren können.

Alle Teams werden aufgefordert, bis zur nächsten Unterrichtsstunde einen eigenen Teamnamen zu finden und ein passendes Logo zu entwerfen. Bei erfolgreicher Umsetzung erhält hierfür jedes Team zusätzlich 25 Punkte. An der DSHS waren z. B. die „KravMagier“, „Schattenkrieger“ und „Buffers“ Teil des Spiels, zusammen mit den „Quarantinos unstoppable“ und den „SpoHome-Fighters“.

Die Challenges werden in den ersten Wochen von der Lehrkraft konzipiert. Im weiteren Verlauf übernehmen die Teams die Konzeption der Challenges. Dies bedeutet, dass jedes Team in allen Bereichen (Fitness, Wachstum etc.) Herausforderungen für die anderen Teams erstellen muss und sie per Challenge-Sheet (Dokument) und/oder Video zur Verfügung stellt. Auf diese Weise wechseln die Lernenden innerhalb des „Spiels“ ihre Rolle und werden selbst zu Lerndesigner*innen, die für die Erstellung anspruchsvoller und motivierender Aufgaben und Rückmeldungen verantwortlich sind.

Zusätzlich zu den wöchentlichen Herausforderungen, die eine asynchrone Auseinandersetzung mit Kursinhalten ermöglichen, findet in jeder Woche ein synchrones Praxistraining statt (siehe Abb. 4, Beispiel des Kurses der DSHS). Innerhalb dieser Einheiten werden die Teilnehmer zur regulären Unterrichtszeit im Mit- und Gegeneinander Kämpfen unter Verwendung einer geeigneten Plattform (WebEx, Zoom etc.) unterrichtet. Zur Vorbereitung auf den Kampf gegen den furchterregenden End-Boss (Story) werden den Lernenden „wichtige“ Verteidigungs- und Angriffstechniken und Prinzi-

pien vermittelt. Anstelle des üblichen Materials fungieren z. B. Handtücher und Kissen als Schlagpolster und Stühle oder Türrahmen wurden zu „Gegnern“.

Durch die Videofunktion und die Galerieansicht der genutzten Plattform (Technologie) kann ein hohes Maß an interaktivem Unterricht und kämpferischer Interaktion erreicht werden. Beispielsweise werden Lernende von der aktiv vor der Kamera unterrichtenden Lehrkraft aufgefordert, gegen ein von der Lehrkraft gehaltenes Ziel (ein Kissen oder Handtuch) zu schlagen oder zu treten. In einem anderen Beispiel besteht die Aufgabe für die Lernenden darin, auf einen von der Lehrkraft ausgeführten Schlagangriff mit der flachen Hand in Richtung Schulter eine passende Verteidigung zu finden. Dabei können über eine Galerieansicht die Reaktion einzelner Teilnehmer*innen beobachtet und je nach individueller Aktion wiederum kämpferisch beantwortet oder kommentiert werden („Gute Verteidigung, XY. Aber was machst Du dagegen ...?“). Alle Prinzipien und Techniken, die Woche für Woche behandelt werden, können z. B. in einer Excel-Tabelle (Technologie) aufgelistet und illustriert werden.

Um die Schüler*innen auf ihren entscheidenden Kampf gegen den End-Boss vorzubereiten, werden die regelmäßigen Übungseinheiten zudem in Form von storybasierten Live-Szenarien durchgeführt. So kann z. B. eine Sitzung als Zombie-Szenario gestaltet werden, das durch eine themenbezogene Hauptfolie und einen passenden Soundtrack (im DSHS Kurs der Serie „The Walking Dead“) eingeleitet wird. Im Beispiel des DSHS Kurses sah die Geschichte (als Story innerhalb der übergreifenden Story) vor, dass die Lehrkraft verschwunden ist, während die Lernenden im 8. Stock eines Krankenhauses vor ihren Kameras aufwachen und sich den Weg nach draußen frei kämpfen müssen. Auf jeder Ebene des Gebäudes werden sie von wechselnden Gegnern angegriffen (alle mit Masken und weiteren Requisiten angelehnt an Charaktere der Serie von der Lehrkraft gespielt).

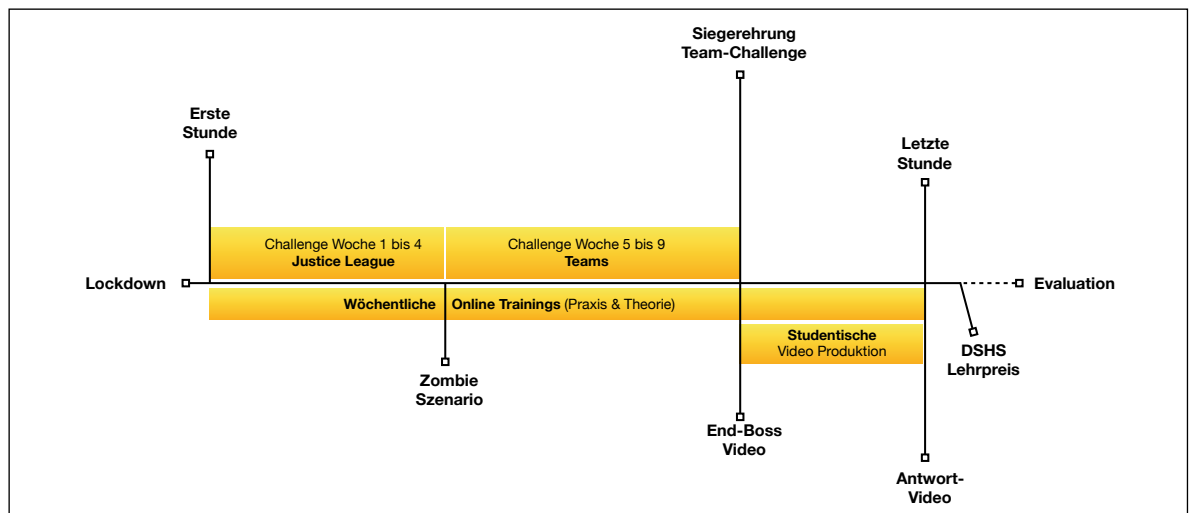


Abb. 4: Timeline des Kurses der DSHS

In einer direkt anschließenden Theorieeinheit erhalten die Lernenden den Schlüssel zum Verständnis, dass und warum das Mit- und Gegeneinander Kämpfen online mittels Kamera-Interaktion auch ohne Kontakt funktioniert: Im Sinne der „ökologischen Dynamik“ (Körner & Staller, 2020) ist die motorische Leistung abhängig von der kontinuierlichen Koregulierung von Wahrnehmung und Bewegung. Im Kurs der DSHS wurden die Teilnehmer*innen zu Situationen befragt, die sie gerade innerhalb des Szenarios erlebt hatten, z. B.: „Als der Zombie vor der Kamera gerade auf Dich zukam und Dich an der Schulter packen wollte, was hast Du getan?“ Es kamen Antworten wie: „Ich bin ausgewichen“ oder „Ich habe das abgeblockt“. Diese Fertigkeiten sind auch in einem Vorhaben zum miteinander und gegeneinander Kämpfen im Präsenzunterricht gefragt (Werner, Körner & Staller, 2020).

Im Beispiel des DSHS Kurses wurden Woche für Woche von der Lehrkraft im Anschluss an jede praktische Unterrichtsphase Online-Präsentationen zu fachlichen und didaktischen Aspekten des Kämpfens von etwa 20 Minuten Dauer gehalten. Die Präsentationen enthielten immer eine Arbeitsaufgabe (z. B. „Entwerft im Team ein Konzept für einen gamifizierten Sportunterricht“; „Entwickelt und stellt Übungs- und Spielformen zur Vertrauensbildung zusammen“), die zunächst in Breakout-Sitzungen im Team und dann gemeinsam auf Kurzebene diskutiert wurden. Das Design der Präsentation enthielt gelegentliche Verweise auf den Comic-Superhelden Batman (z. B. die wöchentliche Rangliste mit der Fledermaushöhle im Hintergrund), wodurch der story-basierte Charakter der Lernumgebung (Ästhetik) verstärkt wurde.

Die Bedeutung der Batman-Bezüge als Teil einer Geschichte innerhalb der Geschichte wurde den Studierenden schließlich durch das im letzten Drittel des Semesters präsentierte und auf YouTube hochgeladene End-Boss-Video (siehe <https://youtu.be/csOr6hG6FK8>) endgültig enthüllt (Technologie). Batman war der Gegner. Im Video begegneten den Studierenden in der Ich-Perspektive unterschiedliche Aufgaben, Situationen und Charaktere aus vergangenen Online-Sitzungen (z. B. Zombies). Das Video gipfelt in einem eiminütigen Endkampf gegen Batman (gespielt von SK im Batman-Outfit; Ästhetik).

Jede(r) Student*in hatte die Aufgabe, aus dem, was er oder sie im Online-Kurs gelernt hatte, einen Antwortkampf zu choreographieren und diesen innerhalb von drei Wochen mit maximal 60 Sekunden Länge (Mechanik) zu abzdrehen. Die darin gezeigten Aktionen und Reaktionen mussten zu den im End-Boss-Video gezeigten Aktionen und Reaktionen passen (z. B. situationsgerechtes Treten in der richtigen Distanz, im Gleichgewicht und angemessener Dynamik). Die Bewertungskriterien (Gleichgewicht, situative Angemessenheit, Distanz, Dynamik, Variabilität etc.) wurden in jeder Sit-

zung als Teil der praktischen Einheit behandelt und waren bis auf wenige Anpassungen die gleichen wie im Präsenzkurs. Die Antwort-Videos der Studierenden zeigten z. T. ausgezeichnete Leistungen. In etlichen Fällen wurde die Story aufgegriffen und in die Rolle passender Gegner geschlüpft (z. B. „Joker“-Figur).

Abschließende Bewertung

Aus subjektiver Sicht gelingt es mit dem Konzept von train2fight the virus, dem Bedürfnis der Lernenden nach einem motivierenden Online-Unterricht in Zeiten von Corona zu entsprechen und dabei zugleich den curricularen Anforderungen gerecht zu werden (siehe Link <https://youtu.be/LiFJBtfQdGA>). Im Falle der Deutschen Sporthochschule Köln wurde train2fight the virus im Sommersemester 2020 mehrfach für den Lehrpreis der DSHS nominiert und tatsächlich im Herbst 2020 damit ausgezeichnet. Neben dieser Anerkennung werden mit einer Online-Evaluation weitere Erkenntnisse über die Auswirkungen gamifizierter Online-Praxis aus Sicht der Teilnehmer*innen gewonnen. Das Kurskonzept und weitere Hintergründe dazu können hier nachgehört werden: <https://youtu.be/LiFJBtfQdGA>

Weblinks

End-Boss-Video: <https://youtu.be/csOr6hG6FK8>
 Wie kämpfen Superhelden? <https://youtu.be/L9mMuF58cAQ>
 Beispiel Wochen-Challenge: <https://youtu.be/8a6fXro76P4>
 Video-Talk zu train2fight the virus: <https://youtu.be/LiFJBtfQdGA>
 Online-Quiz: <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSd8B8miF7G2AMlZpI8idyQhfi8jDsxGJJmPEqGBKJpiNaRuVA/viewform>

Literatur

- Deterding, S. Dixon, D., Khaled, R. & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification. *MindTrek 11*, 1–7.
- Koerner, S. & Staller, M. S. (2020). Coaching self-defense under COVID-19: challenges and solutions in the police and civilian domain. *Security Journal*, 1–15. <https://doi.org/10.1057/s41284-020-00269-9>
- Körner, S. & Staller, M. S. (2020). Begrenzen für mehr Freiheit: Der Constraints-Led Approach als trainingspädagogische Perspektive auf das Design von Lehr-Lernsettings in- und außerhalb des Sports. In T. Vogt (Ed.), *Vermittlungskompetenz in Sport, Spiel und Bewegung: Sportartspezifische Perspektiven* (S. 276-298). Aachen: Meyer & Meyer.
- Schell, J. (2012). *Die Kunst des Game Design*. Frechen: MITP.
- Staller, M. S. & Körner, S. (2020). Selbstverteidigungstraining unter COVID-19: Entwicklungsmöglichkeiten und Potentiale. *Journal of Martial Arts Research*, 3 (3), 1–9. https://doi.org/10.15495/ojs_25678221_33_181
- Staller, M. S. & Körner, S. (2021). *Game on! – Spielen in der polizeilichen Lehre. Lehre. Lernen*. Digital, accepted for publication.
- Werner, S. Körner & S. Staller, M. (2020). Vermittlungsmethoden: Kämpfen im Schulsport im Spannungsfeld zwischen Tradition und Nicht-Linearität. In T. Vogt (Hrsg.), *Vermittlungskompetenz in Sport, Spiel und Bewegung: Sportartspezifische Perspektiven* (S. 245-275). Aachen: Meyer & Meyer.