

Zeitschrift: Magglingen : Monatszeitschrift der Eidgenössischen Sportschule Magglingen mit Jugend + Sport
Herausgeber: Eidgenössische Sportschule Magglingen
Band: 54 (1997)
Heft: 3

Artikel: Lohnt es sich?
Autor: Bettoli, Bruno
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-992958>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 16.03.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

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. ■

