

## Themenbereiche für Abschlussarbeiten

(Bachelor, Master, Staatsexamen)

Univ. Prof. Dr. Dr. Swen Körner; [koerner@dshs-koeln.de](mailto:koerner@dshs-koeln.de)

<b>Lebenswelten von Sportstudentys</b>
Unterrichten, Trainieren und Coachen sind herausfordernde Tätigkeiten. Aus der Forschung wissen wir, dass Inhalte und Themen für Lernys an Bedeutung und Relevanz gewinnen, wenn sie an deren Lebensweltbezug andocken. Bezüge zur Lebenswelt erhöhen die Motivation und fördern damit das Lernen. Abschlussarbeiten sollen in diesem Themenfeld empirisch erheben, welche Lebensweltbezüge junge Menschen haben. Um die Frage zu untersuchen, sitzen wir an der Quelle: Als Probandys kommen alle DSHS Studentys in Frage. Insbesondere interessiert uns: Welche Bezüge zur Popkultur haben Studentys? Welche Filme, Musik, Serien, Videospiele spielen in eurem Leben eine wichtige Rolle? Welche Trainingskulturen prägen Studentys? Welche Aspekte sind in eurer Trainings-Vita entscheidend (Coachys, Trainingspartnys etc.)?
<b>Design von Lern- und Unterrichtsumgebungen - Gamification</b>
Mögliche Themen befassen sich mit den Grundlagen der Gamifizierung, ihrer Anwendung im Training und Sportunterricht, sowie der Evaluation spezifischer, durch die Gamifizierung entstehender Effekte.
<b>Professionalisierung polizeilichen Einsatztrainings</b>
Studentys können sich mit möglichen Trainingsdesigns (z. Bsp. Lineare / Nichtlineare Pädagogik, Constraints-Led Approach & Gamifizierung) und den Wirkungen unterschiedlicher Vermittlungsmethoden beschäftigen. Weitere Bereiche umfassen die Motivation der Trainierenden oder die Analyse von Einsatzdynamiken (insb. Gewalt im Einsatz). Viele weitere Themen sind auf Rücksprache möglich.
<b>Nichtlineare Pädagogik &amp; Constraints-Led Approach in Training und Sportunterricht</b>
Abschlussarbeiten können die grundsätzliche Wirkung nichtlinearer Vermittlung auf Fertigkeitserwerb oder Motivation analysieren sowie spezifiziert auf das Best Practice Modell für Training und Sportunterricht eingehen.
<b>Kampfsport, MMA &amp; Martial Arts Studies</b>
Die Analyse und Optimierung von Training und Trainingsprozessen (Trainingsdesign, Fertigkeitserwerb, Motivation), sowie die gesellschaftliche Karriere von Kampfsport, Kampfkunst und Selbstverteidigung (z. Bsp. Popularität des Krav Maga oder MMA) kann als Abschlussarbeit durchgeführt werden. Darüber hinaus können sich Studentys auch mit der Darstellung des Kämpfens und Kämpfen-Lernens in Medien wie Film, Serie oder Comic beschäftigen.
<b>Ringens und Kämpfen im Sportunterricht</b>
Mögliche Themen beinhalten: Vermittlungsmethoden, das Best Practice Modell, die Wirkung von RuK auf Motivation und Fertigkeitserwerb, sowie die Gamifizierung der Unterrichtseinheiten.
<b>Training im Leistungssport: Pädagogisch-didaktische Aspekte</b>
Das Trainingsdesign sowie die Qualität des Trainings etc. kann in Bezug auf leistungssportliche Perspektiven analysiert werden.
<b>Kämpfen und Kämpfen-Lernen in Film, Serie, Videospiele und Comic</b>



Einige Exemplare möglicher Forschungsfragen in diesem Bereich wären:

- Wie kämpft Batman?
- Wo hat Deadpool / Doctor Strange / Jessica Jones Kämpfen gelernt?
- Wie werden MMA und weitere Stile in Filmen dargestellt?
- Welche Arten des Lernprozesses – Linear, Nichtlinear etc. werden gezeigt?
- Welche Möglichkeiten didaktischer Nutzung von popkulturellen Bezügen des Kämpfens und Kämpfen-Lernens gibt es in Training und Unterricht (Verein, Schule etc.)?

#### **Gewalt & Gesellschaft**

Mögliche Themen beschäftigen sich mit einem der drei Teilbereiche:

- Gewalt in der Schule: Analyse und Prävention
- Gewalt gegen Polizistys: Analyse und Prävention
- Gewalt gegen Rettungskräfte: Analyse und Prävention

#### **Lehrerwissen / Trainerwissen**

Teilbereiche dieser Thematik beschäftigen sich mit den Fragen: Woher haben Lehrys / Trainys ihr Wissen? Welche Rolle spielt dabei das Studium? Welche das Internet oder andere Quellen?

#### **Lernen & Motivation: Die Self-Determination Theory**

Mögliche Themen umfassen die Grundlagen der SDT, ihre Anwendung im Training und Unterricht, sowie die Evaluation auftretender Effekte.

#### **Der vermessene Körper: Self-Tracking**

Das „Tracken“ eigener körperlicher Bewegung sowie die Überwachung des Schlaf-, Ess-, Arbeits- und Freizeitverhaltens mittels technischer Gerätschaften (z.B. Armband, NikeFuel) ist populär. Gesucht werden Abschlussarbeiten, die sich der digitalen Vermessung des Körpers zuwenden und an Fallbeispielen der individuellen und gesellschaftlichen Bedeutung und Wirkung des „Self-Trackings“ nachgehen.

#### **Adipöse Kinder in Schule und Alltag**

Die vermeintlich oder tatsächlich wachsende Anzahl übergewichtiger Kinder versetzt die Gesellschaft seit einigen Jahren in erhöhte Alarmbereitschaft. Übergewicht ist erkennbar ein Problem mit personaler Adresse. Die Perspektive der betroffenen Akteure ist bislang völlig unterbelichtet, sie verschwindet hinter „explodierenden“ Statistiken. Gesucht sind Abschlussarbeiten, die sich mit der empirisch qualitativen Aufhellung subjektiver Sichtweisen von betroffenen Kindern, aber auch von Eltern, Mitschülys und Lehrpersonen sowie von konkreten unterrichtlichen Arrangements befassen.

#### **Doping in Sport und Gesellschaft**

Das Doping der Zukunft. Abschlussarbeiten zum Thema Doping in Sport und Gesellschaft (Mögliche Fragestellungen: Doping und Internet - Austauschforen des Wissens und Handelns; In Zukunft Gendoping?; Pro und Contra Doping: ethische, rechtliche, medizinische und politische Argumente)

Konkrete Fragestellungen und spezifische Themenvorschläge zu den o.g. Themenbereichen finden Sie auf der Homepage des Instituts und als Kopiervorlage im Sekretariat (Modulbau, Raum 103) mit ersten Literaturhinweisen.

**Eigene Themenvorschläge sind ebenfalls erwünscht.**



## **Themen für Abschlussarbeiten**

(Bachelor, Master, Staatsexamen)

<b>Vermittlung in Apps</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Tracking und Wearables im Kontext von Inklusion und Diversität</li><li>▪ Kämpfen-Lernen und Selbstverteidigung</li><li>▪ Lernprozesse und Wissen in bewegungsbezogenen Apps (was wird vermittelt, warum, wie)</li><li>▪ Lehr-Lernkonzepte in Fitnessapps (Coaching, implizite Annahmen, Wirkungen)</li></ul>
<b>Vermittlung mit und über Apps</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Einsatz in Schule und Training (Perspektiven von Trainer:innen, Lehrkräften, Beobachtungen)</li><li>▪ Digital literacy von Trainer:innen, Sportlehrkräften, Schüler:innen, Studierenden</li></ul>
<b>Social Media und public pedagogies</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Influencer:innen Pädagogik zu Sport, Bewegung, Körper, Training</li><li>▪ Körper in Social Media</li><li>▪ Vermittlung in Social Media (z.B. Videos zum Kämpfen Lernen / Selbstverteidigung)</li><li>▪ Entscheidungsfindung und Algorithmen (z.B. Training)</li></ul>
<b>Videospiele als Lernumgebung</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Gestaltungsprinzipien, motivationale Aspekte</li><li>▪ Kämpfen in Videospielen</li><li>▪ Gamification in Training, Apps, Schule</li><li>▪ Virtual and augmented reality für Lern-/Vermittlungsprozesse</li></ul>
<b>Netzwerkforschung</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Netzwerke in Sport, Schule, Verein</li><li>▪ Schnittstellen und gegensätzliche Erwartungen (z.B. schulpflichtige Leistungssportler:innen)</li></ul>
<b>Methoden</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Literatur-/Theoriearbeiten</li><li>▪ Systematische Reviews</li><li>▪ Empirisch, v.a. qualitativ (Beobachtungen, Interviews, Dokumentenanalyse)</li></ul>

Gerne eigene Themenvorschläge



*„Die zentrale inhaltliche Schnittmenge zur Schwesterabteilung „Didaktik und Methodik der Sportarten“ besteht im Interesse an einer **reflexiven Trainingspädagogik**, die ausgehend von **Fragestellungen aus der Praxis** evidenzbasierte Lösungen für das **Design von Lern- und Testumgebungen** entwickelt und diese fortlaufend evaluiert und anpasst.“*

## Entscheidungsbereiche bei Abschlussarbeiten

(Bachelor, Master)

Ansprechpartner: Dr. Johannes Karsch, [j.karsch@dshs-koeln.de](mailto:j.karsch@dshs-koeln.de), Modulbau Raum 112

<b>Einführung</b>
<p>Es ist ein oftmals sehr interessanter aber auch ungewisser Weg vom Thema zur Forschungsfrage zu gelangen. Die folgenden Ausführungen sollen dabei helfen, Auswahlmöglichkeiten bei grundlegenden Entscheidungen darzustellen, die sowohl bei der Suche, aber auch bei der Beantwortung von Forschungsfragen relevant sind.</p> <p>Um meine Erfahrung einbringen zu können, empfehle ich eine pädagogische Perspektive, d.h. einen Fokus auf die Praxis des Vermittelns, auf Vermittlungsgegenstände, Vermittlungscurricula, Rollen in der Vermittlungsinteraktion, usw.</p> <p><b>Bitte beachtet</b> außerdem, dass erst durch die Verknüpfung von <b>Fragestellung</b> und <b>Methodik</b> (Vorgehen zum Gewinnen von Daten zur Beantwortung dieser Frage) die Qualität einer Idee beurteilt werden kann. Für das Formulieren einer Fragestellung ist es <b>unbedingt notwendig</b>, vorher ein paar <b>aktuelle Zeitschriftenbeiträge</b> zum Thema zu lesen. Für die Methodik ist es unbedingt notwendig, in ein <b>Methodenhandbuch</b> aus der Bibliothek zu schauen (z.B. Döring &amp; Bortz, 2016).</p>
<b>Themenfelder</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Ringen und Kämpfen in der Schule</li><li>• Kampfsport, Kampfkunst, Selbstverteidigung</li><li>• Schulen, NRW-Sportschulen, Schulsystem</li><li>• Lehrpläne, (Sport-)Unterricht, Lehrer*innen(aus)bildung</li><li>• Nichtlineare Pädagogik (NLP) / Constraints-led Approach (CLA)</li><li>• eSports</li><li>• Motivation (Selbstbestimmungstheorie, Gamification)</li><li>• Professionalität / Expertise</li></ul>
<b>Forschungsperspektiven</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Pädagogische Perspektive</li></ul> <p>Veränderungsintentionen Vermittlungsansätze Rollenverhältnisse</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Fachdidaktische Perspektive</li></ul> <p>Gegenstandsspezifische Eigenheiten im Vermittlungsprozess</p>
<b>Erhebungsmethoden</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Interviews (verschiedene Arten)</li><li>• Systematische Reviews, Scopus Review</li><li>• Dokumenten- und Videoanalyse</li><li>• Fragebögen</li></ul>
<b>Auswertungsmethoden</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Qualitative Inhaltsanalyse (z.B. mit MAXQDA)</li><li>• Beschreibende Statistik (z.B. mit Excel)</li></ul>

- Prüfende Statistik (z.B. mit SPSS)

### **Forschungsziele**

- Hypothesengenerierung
- Erhebung von Sachwissen
- Theorie- oder Modellentwicklung
- Hypothesenprüfung

### **Konkrete Themen und Fragestellungen**

- Das aktuelle Ringen und Kämpfen [Projekt](#) - Art & Umfang von Ringen und Kämpfen in der Schule (z.B. Inhalte, Bewertungsformen, Lehrmethoden), Wissensnutzung der Lehrkräfte für deren Ringen und Kämpfen Unterricht, Limitationen bei der Auswahl und Durchführung von Ringen und Kämpfen im Sportunterricht.
- Unterrichtsmaterial im RuK - Wie muss Material erstellt worden sein, damit Lehrkräfte zur Thematisierung von RuK im Sportunterricht motiviert werden?
- Wie erleben Schüler\*innen ihren RuK Unterricht?
- Das aktuelle [CLA-Projekt](#) - Welche kognitiven und motorischen Veränderungen können durch die Variation der Aufgabenstellung mithilfe des CLA beobachtet werden?
- Subjektive Theorien zum Kämpfen von Lehramtsstudierenden, Lehrkräften, Eltern, Schüler\*innen, etc.
- Scopus-Review zu Ringen und Kämpfen in der Schule
- Systematisches Review zur Persönlichkeitsentwicklung durch Ringen und Kämpfen



## Themenbereiche für Abschlussarbeiten

(Bachelor, Master, Staatsexamen)

**Ansprechpartner: Dr. Susen Werner, werner@dshs-koeln.de**

### **Motorisches Lernen**

Im Rahmen einer Abschlussarbeit kann anhand experimenteller Daten eine speziellen Form des motorischen Lernens, die visuomotorische Adaptation, untersucht werden. Hierbei werden bereits gelernte Bewegungen an neue Umgebungsbedingungen angepasst. Untersuchungen beinhalten zum Beispiel die Bestimmung impliziter und expliziter Prozessen der Adaptation, den Effekt von variablem Übens auf die Geschwindigkeit des Lernens oder die Messung von Adaptation und intermanuellem Transfer bei verschiedenen Probandengruppen.

### **Kampfkunst und Persönlichkeitsentwicklung**

Abschlussarbeiten zu Kampfkunst und Persönlichkeitsentwicklung bieten zahlreiche Ansatzpunkte: Welche Potenziale bieten verschiedene Kampfkünste? Welche Ziele verfolgen die Teilnehmenden? Ist ein positiver Effekt auf die Persönlichkeit messbar? Wie kann Persönlichkeit in diesem Zusammenhang operationalisiert werden?

### **Aikido**

Aikido ist eine moderne japanische Kampfkunst. Offene Fragestellungen zum Aikido können an-hand von Abschlussarbeiten bearbeitet werden: Untersuchungen zum Aufwärmen und der Kraft-entwicklung im Aikido im Zusammenhang zu Faszien Forschung, Effekte des beidhändigen Trainings auf motorisches Lernen/Händigkeit/interhemisphärische Kommunikation, Fallprophylaxe bei Älteren durch Aikido Fallschule, Aikido in der Schule...

Fragestellungen und spezifische Themenvorschläge zu den o.g. Themenbereichen finden Sie auf der Homepage des Instituts und als Kopiervorlage im Sekretariat / HG, Raum 503) mit ersten Literaturhinweisen. Eigene Themenvorschläge sind ebenfalls erwünscht