



Themenbereiche für Abschlussarbeiten

(Bachelor, Master, Staatsexamen)

Ansprechpartner: Benjamin Bonn, b.bonn@dshs-koeln.de

Inklusion, Schule und Leistungssport

Modelle wie NRW-Sportschulen streben die Vereinbarkeit schulischer und leistungssportlicher Anforderungen an. Abschlussarbeiten können untersuchen, inwieweit Inklusionsansprüche dabei Berücksichtigung finden und u. a. förderliche und hinderliche Strukturen, Selektionsmechanismen, individuelle Bildungsverläufe in den Blick nehmen.

Lehr-/Lernkonzepte von Fitnessapps

Unterstützung beim Versuch einer Steigerung von Fitness oder Gesundheit findet man heutzutage in Form von Software. Fitnessapps wie Freeletics bieten teils in verschiedenen Formaten wie Video, Erklärung, Trainingsplan etc. Orientierungen für das Training. Abschlussarbeiten können sich beispielhaft den Fragen widmen, wie das Coaching in solchen Apps verläuft, welche Lehr-/Lernkonzepte sich (implizit) zeigen oder welche Wirkung das Training mit Fitnessapp auf NutzerInnen hat.

Virtual und augmented Reality

Ob Simulationen mittels Oculus Rift und HTC Vive oder durch Erweiterung der Realität auf smarten Bildschirmen: Abschlussarbeiten können sich (explorativ) mit beiden Phänomenen, ihren Möglichkeiten und Grenzen im Sport und anderen Settings befassen.

Schnittstellen sozialer Erwartungen – Netzwerkforschung

Die Netzwerkforschung blickt auf ‚das Soziale‘ als Netzwerke von Verbindungen zwischen Akteuren. Diese Perspektive lässt sich anwenden auf verschiedene Bereiche aus Sport und/oder Schule. Von besonderem Interesse sind dabei Schnittstellen und die Bearbeitung (konfliktärer) Erwartungen, bspw. in Verbänden von Schule und Leistungssport. Abschlussarbeiten können sich theoretisch und/oder qualitativ-empirisch solchen Schnittstellen fallartig nähern.

Video- und Computerspiele

Im digitalen Bereich wird an Konsole oder Computer gespielt, gezockt, trainiert, an Wettbewerben teilgenommen. Abschlussarbeiten können sich in diesem Themenfeld mit der Gestaltung von Video- und Computerspielen befassen und dabei u. a. trainingspädagogische Aspekte untersuchen: Gestaltung von Lernsettings, Instruktionen, Übungsformen, informelles Lernen in der Community (Twitch, Steam usw.) etc. Im Bereich professionellen Video- und Computerspielens kann der Fokus bspw. auf dem Verhältnis von TrainerInnen und E-SportlerInnen liegen.

Eigene Themen sind ebenfalls erwünscht. Erste Literaturhinweise nach Absprache.