



Themenbereiche für Abschlussarbeiten

(Bachelor, Master, Staatsexamen)

Ansprechpartner: Univ.-Prof. Dr. Swen Körner, koerner@dshs-koeln.de

Design von Lern- und Unterrichtsumgebungen - Gamification
Mögliche Themen befassen sich mit den Grundlagen der Gamifizierung, ihrer Anwendung im Training und Sportunterricht, sowie der Evaluation spezifischer, durch die Gamifizierung entstehender Effekte.
Professionalisierung polizeilichen Einsatztrainings
Studierende 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.
Nichtlineare Pädagogik & Constraints-Led Approach in Training und Sportunterricht
Abschlussarbeiten können die grundsätzliche Wirkung nichtlinearer Vermittlung auf Fertigkeitserwerb oder Motivation analysieren sowie spezifiziert auf das Best Practice Modell für Training und Sportunterricht eingehen.
Kampfsport, MMA & Martial Arts Studies
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 Studierende auch mit der Darstellung des Kämpfens und Kämpfen-Lernens in Medien wie Film, Serie oder Comic beschäftigen.
Ringens und Kämpfen im Sportunterricht
Mögliche Themen beinhalten: Vermittlungsmethoden, das Best Practice Modell, die Wirkung von RuK auf Motivation und Fertigkeitserwerb, sowie die Gamifizierung der Unterrichtseinheiten.
Training im Leistungssport: Pädagogisch-didaktische Aspekte
Das Trainingsdesign sowie die Qualität des Trainings etc. kann im Bezug auf leistungssportliche Perspektiven analysiert werden.
Kämpfen und Kämpfen-Lernen in Film, Serie, Videospiele und Comic
Einige Exemplare möglicher Forschungsfragen in diesem Bereich wären: <ul style="list-style-type: none">- 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 Polizist:innen: Analyse und Prävention
- Gewalt gegen Rettungskräfte: Analyse und Prävention

Lehrerwissen / Trainerwissen

Teilbereiche dieser Thematik beschäftigen sich mit den Fragen: Woher haben Lehrer:innen / Trainer:innen 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, Mitschülern 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 / HG, Raum 506a) mit ersten Literaturhinweisen. **Eigene Themenvorschläge sind ebenfalls erwünscht.**