



Themen für Abschlussarbeiten

(Bachelor, Master, Staatsexamen)

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

Gerne eigene Themenvorschläge