



Gesamtschule Körnerplatz . Am Körnerplatz 2 . 47226 Duisburg

GESAMTSCHULE KÖRNERPLATZ

Curriculum Fach Sport

**Städtische Gesamtschule
Körnerplatz**

Sekundarstufen I und II

Körnerplatz 2
47226 Duisburg

Telefon
02065-905 78 11

Fax
02065-905 78 12

E-Mail
100085@schule.nrw.de

Dependancen:

**FES
Jahrgang 5-6**

Friedrich-Ebert-Str. 106
47226 Duisburg

Telefon
02065-720 27

**WBK
Jahrgang 10**

Krefelder Str. 92
47226 Duisburg

Telefon
02065-905 85 45



GESAMTSCHULE KÖRNERPLATZ

1. Aufgaben und Ziele des Faches Sport

(Kernlehrplan für Gesamtschulen, S.9-11)

Das Fach Sport baut in der Sekundarschule auf den bereits in der Grundschule erworbenen Kompetenzen auf. Ziel ist die Entwicklung und Förderung einer ganzheitlichen Entwicklung von Kindern und Jugendlichen.

In der heutigen, stark technologisch geprägten Welt, fällt es Kindern und Jugendlichen immer schwerer, eigene Bewegungserfahrungen zu sammeln und vielfältige Körpererfahrungen zu erleben. Die gilt besonders für urbane Gegenden wie das Ruhrgebiet, das den Kindern und Jugendlichen nur noch wenige natürliche Räume bietet, in denen sie diese Bewegungs- und Körpererfahrungen sammeln können. Das Sport- und Freizeitverhalten hat sich dahingehend verändert, dass es künstlich inszeniert wird. Es gibt keine „Straßenfußballer“ mehr, die eigene Bewegungserfahrungen machen. Das Training selbst der kleinsten Bambinis wird technisch und taktisch so konstruiert, dass beispielsweise die Laufwege vorgegeben werden.

Dieser Entwicklung soll der Sportunterricht an der Sekundarschule entgegenwirken, in dem er den Kindern und Jugendlichen einen Raum bietet eigene vielfältige Bewegungs- und Körpererfahrungen in den unterschiedlichen Sportarten und Bewegungsangeboten zu erfahren. Die Kinder und Jugendlichen sollen den Sport aus den folgenden verschiedenen Sinnrichtungen und Motiven erfahren:

- Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern
- Sich körperlich ausdrücken, Bewegung gestalten
- Etwas wagen und verantworten
- Das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen
- Kooperieren, Wettkämpfen und sich verständigen
- Gesundheit fördern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln

Die eigene Bewegung und Körperwahrnehmung wird in vielfältig unterschiedlichen individuellen und sozialen, sowie sport- und bewegungsbezogenen Zusammenhängen entwickelt.

Für die Sekundarschule stellt der Sport eine ideale Möglichkeit dar, soziales Miteinander zu verbessern und soziale Kompetenzen zu schulen. Der Sport sieht hierbei eine Bereicherung durch die Vielfalt der sozialen und kulturellen Herkunft. Unterschiede sollen bewusst erlebt, Verschiedenheit respektiert und gemeinsames Lernen erlebt werden.

Die Kinder und Jugendlichen sollen den Sport aus verschiedenen Sinnrichtungen und Motiven erfahren. Die eigene Bewegung und Körperwahrnehmung wird in vielfältig unterschiedlichen individuellen und sozialen, sowie sport- und bewegungsbezogenen Zusammenhängen entwickelt.

Die Kinder und Jugendlichen erschließen sich die Wirklichkeit von Bewegung, Spiel und Sport in der Sekundarschule in vielfältigen individuellen und sozialen Zusammenhängen vor dem Hintergrund der unterschiedlichen Sinnrichtungen. Dies ermöglicht ihnen das eigene Handeln und das anderer kritisch zu reflektieren und zu beurteilen.

Das Erreichen dieser Handlungskompetenz beinhaltet, dass folgende Kompetenzen entwickelt, am Ende beherrscht werden:

- Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz
- Methodenkompetenz
- Urteilskompetenz

Diese drei Kompetenzbereiche verknüpfen sportliches Bewegungshandeln mit der Fähigkeit sportliche Handlungssituationen kognitiv zu erfahren und nach fachspezifischen Kriterien reflektieren und beurteilen zu können.

Durch die Verknüpfung dieser drei Kompetenzbereiche sollen die Kinder und Jugendlichen eine Verantwortung für sich selbst und in sozialen Kontexten entwickeln.

Diese drei Kompetenzbereiche verknüpfen sportliches Bewegungshandeln mit der Fähigkeit sportliche Handlungssituationen kognitiv zu erfahren und nach fachspezifischen Kriterien reflektieren und beurteilen zu können.

Aus diesen Gründen erfährt der Sport an unserer Schule einen hohen Stellenwert beispielsweise durch die Durchführung schulinterner sowie offizieller Sportveranstaltungen, im Bereich von Bewegungs- und Sportangeboten in Arbeitsgemeinschaften, der Mittagspause oder der Kooperation mit Sportvereinen.

2. Standort der Sekundarschule Rheinhausen



Die Sekundarschule Rheinhausen liegt im Westen der Stadt Duisburg in einem durch die Schließung des großen Krupp-Stahlwerks geprägten Stadtteil, der seit einigen Jahren prosperiert und sich im Bereich Logistik gut aufgestellt hat. Die Arbeitslosenquote liegt bei 8,2% (Stand: April 2017).

Die Bevölkerung entstammt einer breiten Mittelschicht mit Menschen aus vielen unterschiedlichen Nationen, die zuerst als Gastarbeiter besonders aus der Türkei und in den letzten Jahren vor allem aus Südosteuropa und den Kriegs- und Krisengebieten des mittleren Ostens ins Ruhrgebiet gekommen sind.

In direkter Nachbarschaft zu zwei Gesamtschulen und einem Gymnasium ist die Sekundarschule im Schuljahr 2015/16 gegründet worden.

In fußläufiger Nähe befindet sich das Volksparkstadion des OSC Rheinhausen. Dieses wird für den Sportunterricht oder die Durchführung von Sportveranstaltungen genutzt.

Es besteht eine Kooperation mit dem OSC Rheinhausen.

Daten zur Schule:

- Gründungsjahr 2015/2016 als Sekundarschule Rheinhausen
- Hervorgegangen durch die Schließung einer Hauptschule und einer Realschule
- Umwandlung in die Gesamtschule Körnerplatz zum Schuljahr 2020/2021
- Geplant für 4 Züge
- Anzahl der Regelklassen: 35
- Anzahl der SchülerInnen: 932
- Anzahl der LehrerInnen: 81
- Schulische Netzwerke:
 - Kooperatives Lernen (Heinrich-Heine Gesamtschule, Lise-Meitner Gesamtschule, Gesamtschule Globus am Dellplatz)
 - Schulen im Team (Krupp-Gymnasium, Lise-Meitner Gesamtschule, GGS am Borgschen Hof, GGS van Gogh Straße)
 - Übergänge gestalten – Schwerpunktthema ab dem Schuljahr 2015/2016
 - Medienerziehung
 - Arbeitskreis Übergang in Rheinhausen (Zusammenschluss der weiterführenden Schulen und örtlichen Grundschulen)
 - Kooperation im Bereich Ganztage mit dem SCI Moers
- Kooperationen:
 - Kinder- und Jugendbühne Bahtalo

- Alevitische Gemeinde Duisburg
- Arbeitskreis Hochemmerich
- Arbeitskreis Flucht und Vertreibung
- Mitarbeit in der Bildungskonferenz Duisburg
- Langfristige Fortbildung und Schulentwicklung „Vielfalt fördern“
- Qualis-Referenzschule für Teamentwicklungsprozesse
- Teilnahme am Projekt „Lebenswelten aktiv gestalten“
- Veröffentlichungen von Unterrichtseinheiten , die in der Schule entstanden sind, auf IQUES-online.net
- Wettbewerbe:
 - Top 50 Schule beim Deutschen Schulpreis 2019
 - Preisträger in der Kategorie „Gute Nachbarschaft“ beim Förderturm der Ideen der RAG Stiftung (Preisgeld 50.000 Euro)

Die Gesamtschule Koernerplatz – eine Teamschule

Die Gesamtschule Koernerplatz – eine vernetzte Schule

Die Gesamtschule Koernerplatz – eine Lerngemeinschaft

Die Gesamtschule Koernerplatz – eine Schule der Vielfalt

Daten im Sport:

- Kooperation mit dem SCI Moers im Bereich Sportspezifischer AG-Angebote (Tischtennis, Handball, Sportförderung)
- Gewinn Förderpreise „Fit durch Schulsport“ für den Zeitraum 2016 – 2018 und 2018 – 2020
- Qualifizierung von Mitarbeitern des SCI Moers zur Sporttrainern
- Gewinn bei der Sparkassenförderung mit einem Hockeyprojekt 2019
- Spiel- und Sporttag im Jahrgang 6 im Rahmen der Projektwoche mit unterschiedlichen außerschulischen Vereinen und Institutionen
- Kooperation mit dem OSC Rheinhausen
- Teilnahme an außerschulischen Sportveranstaltungen (Duisburger Drachenbootregatt, OSC Volksparklauf – hier auch Prämiengewinn)
- Teilnahme am Bundeswettbewerb Jugend trainiert für Olympia (in den Bereichen Handball, Basketball, Fußball, Schwimmen, Tischtennis, Badminton)
- Jährliche Durchführung der Bundesjugendspiele als Sportfest

3. Curriculum Sport



3.1 Fach Sport Jahrgang 5

Bewegungsfelder und Sportbereiche	Thema des Unterrichtsvorhabens	Inhaltsfeld	Kompetenzerwartungen
1. Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen	Selbständiges Aufwärmen, disziplinspezifisches Aufwärmen und kleine Spiele aus der Grundschule (Dieses Bewegungsfeld wird in allen Unterrichtsvorhaben mitgeschult)	A E F	<ul style="list-style-type: none"> • sich unter Anleitung sachgerecht allgemein aufwärmen und grundlegende funktionsgymnastische Übungen ausführen sowie die Intensität des Aufwärmprozesses an ausgewählten eigenen Körperreaktionen wahrnehmen und steuern (BWK I) • ihre Leistungsfähigkeit (z. B. Anstrengungsbereitschaft, Konzentrationsfähigkeit, Koordination, Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer) gemäß den individuellen Leistungsvoraussetzungen in Spiel-, Leistungs- und Kooperationsformen zeigen und grundlegend beschreiben (BWK II) • allgemeine Aufwärmprinzipien (Allgemeine Erwärmung, Dehnen, funktionelle Kräftigung) allein und in der Gruppe anwenden. (MK I)
2. Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	Kooperationsspiele	E	<ul style="list-style-type: none"> • grundlegende spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten und taktisch-kognitive Fähigkeiten ansatzweise situationsgerecht in kleinen Spielen anwenden (BWK I) • einfache Bewegungsspiele, Spiele im Gelände, sowie einfache Pausenspiele – auch eigenverantwortlich – fair, teamorientiert und sicherheitsbewusst miteinander spielen sowie entsprechende Gelingensbedingungen benennen und erläutern. (BWK II)
3. Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik	Laufen, Springen, Werfen in verschiedenen Variationen (unter Anwendung in Wettkampfsituationen)	C D E	<ul style="list-style-type: none"> • grundlegende technischkoordinative Fertigkeiten (Lauf, Sprung und Wurf) ausführen und in Variationen, in Spielformen sowie mit unterschiedlichen Materialien anwenden. (BWK I) • leichtathletische Disziplinen (u. a. Sprint, Weitsprung, Ballwurf) auf grundlegendem Fertigkeitensniveau individuell oder teamorientiert ausführen. (BWK II) • einen leichtathletischen Dreikampf unter Berücksichtigung grundlegenden Wettkampfverhaltens durchführen. (BWK IV) • leichtathletische Übungs- und Wettkampfanlagen sicherheitsgerecht nutzen. (MK I)
4. Bewegen im Wasser – Schwimmen	Wird in diesem Jahrgang auf Grund fehlender Badzeiten nicht erteilt	---	---
5. Bewegen an Geräten –	Turnen von Bewegungsfolgen (SP Rollbewegungen)	A B C	<ul style="list-style-type: none"> • eine für das Turnen grundlegende Körperspannung aufbauen und aufrecht erhalten. (BWK I) • technisch-koordinative und ästhetischgestalterische Grundanforderungen

Turnen			(z. B. Rollen, Stützen, Balancieren, Springen, Hängen, Schwingen) bewältigen und ihre zentralen Merkmale beschreiben. (BWK II) <ul style="list-style-type: none"> • Turngeräte sicher transportieren und sachgerecht kooperativ auf- und abbauen. (MK I)
6. Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste	---	---	---
7. Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele	Handball I / Basketball I – Grundlagen für Ballspiele vielfältig erlernen, üben und anwenden	E D	<ul style="list-style-type: none"> • sich in Spielsituationen gegenüber Mitspieler/innen und Gegner/innen fair verhalten und mannschaftsdienlich spielen (BWK II) • sich in einfachen Handlungs-/Spielsituationen taktisch angemessen verhalten. (BWK III) • ein großes Mannschaftsspiel in vereinfachter Form fair mit- und gegeneinander spielen. (BWK IV) • spieltypische verbale und nonverbale Kommunikationsformen anwenden. (MK I) • einfache grafische Darstellungen von Spielsituationen erklären und umsetzen. (MK II) • einfache Spielsituationen anhand ausgewählter Kriterien (z. B. Spielidee, Regeln, Fairness) beurteilen. (UK I)
8. Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport/ Bootsport/ Wintersport	In Kooperation mit den Klassenlehrern sollen im festen Ausflugsprogramm Radfahren, Schlittschuhlaufen, Inlineskating oder Wasserski zu diesem Bewegungsfeld angeboten werden	A B C	<ul style="list-style-type: none"> • sich mit einem Gleit- oder Fahr- oder Rollgerät sicher fortbewegen, sowie die Fahrtrichtung ändern, ausweichen und bremsen. Hindernisse geschickt umfahren sowie situations- und sicherheitsbewusst beschleunigen und bremsen. (BWK I) • grundlegende Organisations- und Sicherheitsvereinbarungen beim Gleiten oder Fahren oder Rollen beschreiben und verlässlich einhalten. (MK I)
9. Ringen und Kämpfen – Zweikampfsport	Kleine Kämpfe – Zieh-, Schiebe- und Geschicklichkeitskämpfe	E	<ul style="list-style-type: none"> • normungebunden mit- und gegeneinander kämpfen und sich auf die individuellen Voraussetzungen von Partnerin oder Partner, Gegnerin oder Gegner einstellen. (BWK I) • sich regelgerecht und fair in Kampfsituationen verhalten und Verantwortung für sich und die Partnerin/den Partner übernehmen. (BWK II) • grundlegende Regeln entwickeln, in Kampfsituationen zielgerichtet anwenden. (MK I) • durch kooperatives Verhalten der Partnerin bzw. dem Partner beim Erlernen von grundlegenden Techniken zum Erfolg verhelfen. (MK II) • einfache Kampfsituationen hinsichtlich (UK I) der Einhaltung von Vereinbarungen und Regeln bewerten. • die Chancengleichheit von Kampfpaaungen in Kampfsituationen beurteilen. (UK II)

3.2 Fach Sport Jahrgang 6

Bewegungsfelder und Sportbereiche	Thema des Unterrichtsvorhabens	Inhaltsfeld	Kompetenzerwartungen
1. Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen	Erlangen neuer Bewegungserfahrungen (Dieses Bewegungsfeld wird in allen Unterrichtsvorhaben mitgeschult)	A B F	<ul style="list-style-type: none"> • eine grundlegende Entspannungstechnik (z. B. Phantasiereise, Entspannungsmassage) angeleitet ausführen sowie die hervorgerufenen Wirkungen beschreiben. • ihre individuelle Leistungsfähigkeit in unterschiedlichen Belastungssituationen einschätzen und anhand ausgewählter vorgegebener Kriterien beurteilen
2. Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	Rückschlagspiele (Badminton) in kleineren und größeren Gruppen als Spielmöglichkeit in der Halle und auf dem Schulhof	E F	<ul style="list-style-type: none"> • Kleine Spiele gemäß vorgegebener Spielideen und Regeln – orientiert an Raum, Zeit, Spielerinnen und Spielern sowie am Spielmaterial – selbstständig spielen und situationsbezogen an veränderte Rahmenbedingungen anpassen (BWK III) • einfache Spiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (z. B. Spielidee, Spielregel, Personenzahl, Spielmaterial oder Raum) – auch außerhalb der Sporthalle – initiieren, eigenverantwortlich durchführen und verändern (MK I) • Rahmenbedingungen hinsichtlich ihrer Eignung für die Organisation und Durchführung kleiner Spiele für sich und andere sicher bewerten. (UK I)
3. Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik	Laufen, Springen, Werfen in verschiedenen Variationen (unter Anwendung in Wettkampfsituationen mit besonderer Berücksichtigung des Ausdauerlaufes)	C D E	<ul style="list-style-type: none"> • beim Laufen eine Ausdauerleistung (ca. 10 Minuten) gesundheitsorientiert – ohne Unterbrechung, in gleichmäßigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit – erbringen sowie grundlegende körperliche Reaktionen bei ausdauerndem Laufen benennen. (BWK III) • grundlegende leichtathletische Messverfahren sachgerecht anwenden. (MK II) • die individuelle Gestaltung des Lauftempo bei einer Ausdauerleistung an Hand wahrgenommener Körperreaktionen beurteilen (UK I)
4. Bewegen im Wasser - Schwimmen	Vielfältige spielerische Bewegungen im Wasser Tauchen, Springen, Wassergewöhnung) Schwimmstile (SP Brust, Kraul, Rücken)	A C D F	<ul style="list-style-type: none"> • das unterschiedliche Verhalten des Körpers bei Auftrieb, Absinken, Vortrieb und Rotationen (um die Längs-, Quer- und Tiefenachse) im und unter Wasser wahrnehmen, dazu elementare Gesetzmäßigkeiten erläutern sowie grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten beim Schwimmen ausführen. (BWK I) • eine Schwimmtechnik einschließlich Atemtechnik, Start und einfacher Form der Wende auf technischkoordinativ grundlegendem Niveau ausführen. (BWK II) • eine Ausdauerleistung (ca. 10 Minuten) in einer beliebigen Schwimmtechnik gesundheitsorientiert – ohne

			<p>Unterbrechung, in gleichförmigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit – erbringen. (BWK III)</p> <ul style="list-style-type: none"> • das Springen und Tauchen in unterschiedlichen Situationen (u. a. Sportschwimmen, Rettungsschwimmen) funktionsgerecht durchführen und dabei Baderegeln und grundlegende Sicherheitsmaßnahmen situationsgerecht umsetzen. (BWK IV) • Gewichte und Gegenstände transportieren und deren Auswirkungen auf das Schwimmen erläutern. (BWK IV) • einen schwimmbadspezifischen Organisationsrahmen und grundlegende Regeln beim Schwimmen, Springen und Tauchen einhalten. (UK I) • Strategien zur Steuerung von Emotionen beim Schwimmen, Springen und Tauchen (z. B. zur Bewältigung von Angstsituationen) anwenden. (UK II) • Verhaltensweisen am und im Wasser unter sicherheits- und gesundheitsbezogenen Aspekten beurteilen. (UK I)
5. Bewegen an Geräten – Turnen	Vielfältig an Geräten Turnen – Reck	A B C	<ul style="list-style-type: none"> • elementare Bewegungsformen und grundlegende Bewegungsfertigkeiten an Turngeräten (Boden, Hang- und Stützgeräte) ausführen. (BWK III) • Bewegungsfertigkeiten an Turngeräten oder Gerätekombinationen fließend verbinden und an einer Gerätebahn in der Grobform turnen. (BWK IV) • in turnerischen Wagnissituationen für sich und andere umsichtig und verantwortungsbewusst handeln sowie Kriterien für sicherheits- und gesundheitsförderliches Verhalten benennen und anwenden. (MK II) • turnerische Präsentationen einschätzen und nach ausgewählten Kriterien (z. B. Schwierigkeit, Ausführungsqualität) bewerten. (UK I)
6. Gestalten, Tanzen, Darstellen- Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste	Bewegungsmöglichkeiten mit oder ohne Handgerät zur Musik (Rhythmus), auch zu einer vorgegebenen oder selbstkreierten Bewegungsfolge	A B F	<ul style="list-style-type: none"> • technisch-koordinative Grundformen Ästhetisch - gestalterischen Bewegens mit und ohne Handgerät z. B. Ball, Reifen, Seil bzw. mit Klang- oder Rhythmusinstrumenten ausführen und grundlegend beschreiben. (BWK I) • mit ungewöhnlichen Materialien (z. B. Alltagsobjekte) experimentieren und ausgewählte Grundformen ästhetisch-gestalterischen Bewegens auf andere Objekte übertragen. (BWK II) • grundlegende Merkmale von Bewegungsqualität (u. a. Körperspannung, Bewegungsrhythmus, Raumorientierung sowie Synchronität von Körper/ Musik und Partnerin/ Partner) wahrnehmen und in Bewegungsgestaltungen (z. B. Gymnastik, Tanz, Pantomime) allein oder in der Gruppe in Ansätzen anwenden. (BWK III) • grundlegende Elemente der Bewegungskünste (z. B. Jonglieren, Bewegungstheater, Schwarzlicht- oder Schattentheater) allein oder mit Partnerinnen/ Partnern ausführen. (BWK IV) • durch zielgerichtetes Erproben und Experimentieren einfache Bewegungs- oder Gestaltungsaufgaben lösen. (MK I)

			<ul style="list-style-type: none"> • einfache ästhetisch-gestalterische Bewegungsgestaltungen oder Übungsfolgen unter Berücksichtigung ausgewählter Gestaltungskriterien (z. B. Synchronität, Partnerbezug, Aufstellungsformen und Formationen) entwickeln und präsentieren. (MK II) einfache ästhetisch-gestalterische Präsentationen auf der Basis vorgegebener Kriterien bewerten. (UK I)
7. Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele	Handball oder Basketball II zur Vertiefung technischer und taktischer Fähigkeiten und Fertigkeiten	E	<ul style="list-style-type: none"> • in ausgewählten Spielsituationen grundlegende technische, koordinative Fertigkeiten in der Grobform anwenden und benennen. (BWK I) Sich in Spielsituationen gegenüber MitspielerInnen und GegnerInnen fair verhalten und mannschaftsdienlich spielen • ein Partnerspiel in vereinfachter Form regelgerecht, fair mit und gegeneinander spielen. (BWK V) • grundlegende Spielregeln erkennen und ihre Funktionen benennen. (MK III) • die eigenen technischen, koordinativen Fertigkeiten an Hand vorgegebener Kriterien grundlegend beurteilen. (UK I)
8. Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport/ Bootssport/ Wintersport	In Kooperation mit den Klassenlehrern sollen im festen Ausflugsprogramm Radfahren, Schlittschuhlaufen, Inlineskating oder Wasserski zu diesem Bewegungsfeld angeboten werden	A B C	<ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsabläufe beim Gleiten oder Fahren oder Rollen unter ökonomischen oder gestalterischen Aspekten ausführen sowie dabei eigene Fähigkeiten und Grenzen berücksichtigen, (BWK II) • Gefahrenmomente beim Gleiten oder Fahren oder Rollen für sich und andere situativ einschätzen und anhand ausgewählter Kriterien beurteilen. (UK I)
9. Ringen und Kämpfen – Zweikampfsport	---	---	---

3.3 Fach Sport Jahrgang 7

Bewegungsfelder und Sportbereiche	Thema des Unterrichtsvorhabens	Inhaltsfeld	Kompetenzerwartungen
1. Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen	Kraft und Stabilisierung mit dem eigenen Körpergewicht	A D F	<ul style="list-style-type: none"> - Ausgewählte Faktoren der Leistungsfähigkeit (u. a. Anstrengungsbereitschaft, Ausdauer) gemäß den individuellen Leistungsvoraussetzungen unter Anleitung weiterentwickeln und dies in einfachen sportbezogenen Anforderungssituationen zeigen. (BWK II) - Elemente eines Aufwärmprozesses (z. B. Kräftigungs- und/oder Dehnübungen,) nach vorgegebenen Kriterien zielgerichtet leiten. (MK I) - gesundheitlich vertretbare und gesundheitlich fragwürdige Körperideale grundlegend beurteilen. (UK I)
2. Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	Summer & Fun - Beachvolleyball	D E	<ul style="list-style-type: none"> - Ausgewählte spielübergreifende technisch – koordinative Fertigkeiten sowie taktisch – kognitive Fähigkeiten weiter entwickeln und situationsgerecht in Bewegungs- und Sportspielen anwenden. (BWK I) - In unterschiedlichen Spielen nach vorgegebenen Kriterien mit – und gegeneinander technisch wie taktisch situationsgerecht handeln. (BWK II) - Ausgewählte Spiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (u.a. Spielidee, Spielregel, Personenzahl, Spielmaterial oder Raum) - auch außerhalb der Sporthalle – initiieren, eigenverantwortlich durchführen und zielgerichtet verändern. (MK I) - Spiele hinsichtlich ihrer Werte, Normen, inhaltlichen Schwerpunkte, Aufgaben und Ziele grundlegend beurteilen. (UK I)
3. Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik	Leichtathletik – Einführung in die Wurfdisziplin Kugel	D E	<ul style="list-style-type: none"> - Leichtathletische Disziplinen (u.a. Sprint, Weitsprung, Ballwurf) auf grundlegendem Fertigkeitensniveau individuell und teamorientiert sowie spiel- und leistungsbezogen ausführen. (BWK II) - einen leichtathletischen Mehrkampf unter Berücksichtigung angemessenen Wettkampfverhaltens durchführen und unter Berücksichtigung von Interessens- und Leistungsunterschieden variieren (BWK IV) - unter Anleitung für die Verbesserung der leichtathletischen Leistungsfähigkeit üben und trainieren (MK I)
4. Bewegen im Wasser – Schwimmen	---		Wird in dieser Jahrgangsstufe nicht unterrichtet
5. Bewegen an Geräten – Turnen	Geräteturnen – Sprung	A C D	<ul style="list-style-type: none"> - grundlegende Bewegungsfertigkeiten an Turngeräten (Boden, Reck, Stufen- oder Parallelbarren) ausführen sowie Bewegungen variieren und kombinieren. (BWK I)

			<ul style="list-style-type: none"> - grundlegende Sicherheits- und Hilfestellungen sowie vertrauensbildende Maßnahmen beschreiben und situationsangemessen anwenden. (MK II) - Bewegungssituationen und Bewegungsarrangements im Hinblick auf Sicherheit und Gesundheit beurteilen. (UK I)
<p>6. Gestalten, Tanzen, Darstellen –</p> <p>Gymnastik/Tanz Bewegungskünste</p>	Tanz mit Handgerät	A B E	<ul style="list-style-type: none"> - ausgewählte Grundtechniken ästhetisch-gestalterischen Bewe-gens ausführen, kombinieren und als Ausgangspunkt für Bewegungsgestaltungen nutzen. (BWK I) - Objekte und Materialien für das ästhetisch-gestalterische Bewegungshandeln auswählen und variieren. (BWK II) - ausgewählte Merkmale von Bewegungsqualität (z. B. Körperspannung, Bewegungsrhythmus, Bewegungsweite, Bewegungstempo, Raumorientierung sowie Synchronität von Körper/ Musik und Partnerin/ Partner) in Bewegungsgestaltungen – auch in der Gruppe – anwenden und variieren. (BWK III) - Bewegungskünste (z. B. Jonglieren, Bewegungstheater, Schwarzlicht- oder Schattentheater) allein und in der Gruppe ausführen. (BWK IV) - Bewegungsgestaltungen (z. B. Paar- oder Gruppentänze, Fitnesschoreografien) in rhythmischen Strukturen zu Musik – auch in der Gruppe - umsetzen und präsentieren. (BWK V) - sich mit Partnerinnen und Partnern absprechen und gemeinsame Lösungen von komplexeren Gestaltungsaufgaben entwerfen, beschreiben und präsentieren. (MK I) - die Bewegungs- und Gestaltungsqualität bei sich und anderen nach ausgewählten Kriterien beurteilen. (UK I)
<p>7. Spielen in und mit Regelstrukturen -</p> <p>Sportspiele</p>	Volleyball	D E	<ul style="list-style-type: none"> - in Spielsituationen grundlegende technische, koordinative Fertigkeiten anwenden, beschreiben und Korrekturhilfen umsetzen. (BWK I) - das ausgewählte große Sportspiel fair, mannschaftsdienlich und regelgerecht spielen. (BWK IV) - Mannschaftsspiele organisieren, durchführen und Schiedsrichtertätigkeiten gemäß gegebener Regeln übernehmen. (MK II) - verschiedene komplexere Spielsituationen anhand ausgewählter Kriterien (z. B. Spielidee, Regeln, Fairness) beurteilen. (UK I)
<p>8. Gleiten, Fahren, Rollen –</p> <p>Rollsport/ Bootssport/ Wintersport</p>	In Kooperation mit den Klassenlehrern sollen im festen Ausflugsprogramm Radfahren, Schlittschuhlaufen, Inlineskating oder Wasserski zu diesem Bewegungsfeld angeboten werden		
<p>9. Ringen und Kämpfen –</p> <p>Zweikampfsport</p>	Ringen		<ul style="list-style-type: none"> - normgebunden mit- und gegeneinander kämpfen und sich auf die individuellen Voraussetzungen (z. B. bei grundlegende Wurf-, Fall- und Bodenkampftechniken) von Partnerin oder Partner, Gegnerin oder Gegner einstellen. (BWK I) - körperlich bedingte Vor- und Nachteile erkennen, benennen und Nachteilsausgleiche entwickeln und umsetzen. (BWK II) - grundlegende Strategien und Verfahren in Kampfsituationen zielgerichtet anwenden.

			<p>(MK I)</p> <ul style="list-style-type: none"> - durch kooperatives Verhalten der Partnerin bzw. dem Partner beim Erlernen von komplexen Techniken zum Erfolg verhelfen. (MK II) - komplexe Kampfsituationen hinsichtlich der Einhaltung von Vereinbarungen und Regeln bewerten. (UK I)
--	--	--	---



3.4 Fach Sport Jahrgang 8

Bewegungsfelder und Sportbereiche	Thema des Unterrichtsvorhabens	Inhaltsfeld	Kompetenzerwartungen
1. Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen	Fit wie ein Turnschuh-Fitness	A D F	<ul style="list-style-type: none"> - ausgewählte Faktoren der Leistungsfähigkeit (u. a. Anstrengungsbereitschaft, Ausdauer) gemäß den individuellen Leistungsvoraussetzungen unter Anleitung weiterentwickeln und dies in einfachen sportbezogenen Anforderungssituationen zeigen. (BWK I) - eine komplexere Entspannungstechnik (z. B. progressive Muskelentspannung, Autogenes Training, Yoga) unter Anleitung ausführen und deren Funktion, Aufbau und Wirkung beschreiben. (BWK III) - grundlegende Methoden zur Verbesserung der Leistungsfähigkeit benennen, deren Bedeutung für den menschlichen Organismus unter gesundheitlichen Gesichtspunkten in Ansätzen beschreiben. (MK II) - ihre individuelle Leistungsfähigkeit in unterschiedlichen Belastungssituationen nach vorgegebenen Kriterien beurteilen. (UK I)
2. Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	Wir spielen unser Spiel - Handball/Basketball	D E	<ul style="list-style-type: none"> - ausgewählte spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten sowie taktisch-kognitive Fähigkeiten weiter entwickeln und situationsgerecht in Bewegungs- und Sportspielen anwenden. (BWK I) - in unterschiedlichen Spielen nach vorgegebenen Kriterien mit- und gegeneinander technisch wie taktisch situationsgerecht handeln. (BWK II) - ausgewählte Spiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (u. a. Spielidee, Spielregel, Personenzahl, Spielmaterial oder Raum) – auch außerhalb der Sporthalle – initiieren, eigenverantwortlich durchführen und zielgerichtet verändern. (MK I) - Spiele hinsichtlich ihrer Werte, Normen, inhaltlichen Schwerpunkte, Aufgaben und Ziele grundlegend beurteilen. (UK I)
3. Laufen, Springen, Werfen- Leichtathletik	Ausdauer	A D F	<ul style="list-style-type: none"> - technisch-koordinative Fertigkeiten (Lauf, Sprung und Wurf) leichtathletischer Disziplinen ausführen und erläutern sowie für das Aufwärmen nutzen. (BWK I) - beim Laufen eine Ausdauerleistung (ca. 20 Minuten) gesundheitsorientiert – ohne Unterbrechung, in gleichmäßigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit – erbringen sowie

			<p>grundlegende körperliche Reaktionen bei ausdauerndem Laufen beschreiben. (BWK II)</p> <ul style="list-style-type: none"> - die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit und die Leistungsfähigkeit der Wettkampfgruppe grundlegend beurteilen. (UK I)
4. Bewegen im Wasser – Schwimmen	---		<i>(Auf der Grundlage des schulinternen Lehrplans wird festgelegt, ob die erwarteten Kompetenzen am Ende der 8. oder 10. Jahrgangsstufe erreicht werden sollen.)</i>
5. Bewegen an Geräten – Turnen	Parcours -Geräteturnen	A C	<ul style="list-style-type: none"> - gemeinsam (z. B. synchron) eine turnerische Bewältigung von Gerätebahnen und Gerätekombinationen realisieren. (BWK II) - den Aufbau von Geräten und Gerätekombinationen nach vorgegebenen Anleitungen weitgehend selbständig organisieren und kooperativ durchführen (MK I) - Bewegungssituationen und Bewegungsarrangements im Hinblick auf Sicherheit und Gesundheit beurteilen. (UK I)
6. Gestalten, Darstellen, Tanzen Gymnastik/Tanz Bewegungskünste	---		Wird in dieser Jahrgangsstufe nicht unterrichtet
7. Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele	Ein neues Sportspiel entdecken Fußball/Hockey	D E	<ul style="list-style-type: none"> - Konflikte mit Mit- und Gegenspielern in Spielsituationen selbstständig lösen. (BWK II) - sich in komplexen Handlungs-/Spielsituationen taktisch angemessen verhalten (BWK III) - grundlegende Spielregeln situationsgemäß verändern und vereinbaren und die Folgen der Regelveränderungen erläutern. (MK I)
8. Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport/ Bootsport/ Wintersport	In Kooperation mit den Klassenlehrern sollen im festen Ausflugsprogramm Radfahren, Schlittschuhlaufen, Inlineskating oder Wasserski zu diesem Bewegungsfeld angeboten werden		<ul style="list-style-type: none"> - komplexe Bewegungsabläufe des ausgewählten Schwerpunktes beim Gleiten oder Fahren oder Rollen kontrollieren und eine vorgegebene Strecke/Parcours schnell oder ausdauernd bewältigen (BWK I) - Gefahrensituationen in ausgewählten Lern- und Übungsprozessen beim Gleiten oder Fahren oder Rollen erkennen, benennen und vereinbarte Sicherheits- und Organisationsmaßnahmen einhalten. (MK I) - Die Anforderungen zur Bewältigung von Gleit- Fahr
9. Ringen und Kämpfen – Zweikampfsport	---		

3.5 Fach Sport Jahrgang 9

Bewegungsfelder und Sportbereiche	Thema des Unterrichtsvorhabens	Inhaltsfeld	Kompetenzerwartungen
1. Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen	Fitness – das Sportstudio in der Turnhalle	A D F	<ul style="list-style-type: none"> - sich selbständig funktional – allgemein und sportartspezifisch – aufwärmen und entsprechende Prozesse funktionsgerecht planen. (BWK I) - ein Aufwärmprogramm nach vorgegebenen Kriterien zielgerichtet leiten. (MK I) - ihre individuelle Leistungsfähigkeit in unterschiedlichen Belastungssituationen beurteilen. (UK I)
2. Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	Ultimate Frisbee – Variationen eines Freizeitspiels	A E	<ul style="list-style-type: none"> - in unterschiedlichen Spielen mit- und gegeneinander technisch wie taktisch situationsgerecht handeln. (BWK II) - komplexe Spiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (u. a. Spielidee, Spielregel, Personenzahl, Spielmaterial oder Raum) – auch außerhalb der Sporthalle – initiieren, eigenverantwortlich durchführen und zielgerichtet verändern. (MK I) - Heterogenitätsdimensionen (körperliche Voraussetzungen, Geschlecht, Leistungsunterschiede, soziokulturelle Hintergründe) erkennen und beurteilen. (UK II)
3. Laufen, Springen, Werfen- Leichtathletik			
4. Bewegen im Wasser – Schwimmen			
5. Bewegen an Geräten – Turnen			
6. Gestalten, Darstellen, Tanzen Gymnastik/Tanz	Tanz – Wir bewegen uns elegant zur Musik	A B	<ul style="list-style-type: none"> - ausgewählte Grundtechniken ästhetisch-gestalterischen Bewegens – auch in der Gruppe – ausführen und durch Erhöhung des Schwierigkeitsgrades oder

Bewegungskünste			<p>durch Erhöhung der Komplexität verändert (BWK I)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Objekte und Materialien in das ästhetisch-gestalterische Bewegungshandeln integrieren. (BWK II) - Merkmale von Bewegungsqualität (z. B. Körperspannung, Bewegungsrhythmus, Bewegungsweite, Bewegungstempo, Raumorientierung sowie Synchronität von Körper/ Musik und Partner) in Bewegungsgestaltungen – auch in der Gruppe – auf erweitertem Niveau anwenden und zielgerichtet variieren. (BWK III) - ausgehend von vorgegebenen Gestaltungsabsichten, – aufgaben und – anlässen eigene Kompositionen (z. B. Fitnesschoreografien in der Gruppe, tänzerische Gruppengestaltung) entwickeln, umsetzen und präsentieren. (BWK IV) - ihr ästhetisch-gestalterisches Bewegungsrepertoire aus unterschiedlichen Bereichen (z. B. Schulsport, Hobbys, Trends der Jugendkultur,...) für eine Präsentation (z. B. auch Schulaufführung) nutzen. (MK I) - bewegungsbezogene Klischees (u. a. Geschlechterrollen) beim Gestalten, Tanzen, Darstellen kritisch bewerten und beurteilen. (UKI)
<p>7. Spielen in und mit Regelstrukturen</p> <p>-</p> <p>Sportspiele</p>	<p>Basketball – Wir organisieren unser eigenes Turnier (auch Streetball)</p>	<p>D E</p>	<ul style="list-style-type: none"> - komplexe technische, koordinative Fertigkeiten in Spielsituationen anwenden, erläutern und Korrekturhilfen geben. (BWK I) - die Merkmale fairen Spielens reflektieren und erläutern sowie sich aktiv für faire Spielprozesse einsetzen. (BWK II) — - das ausgewählte große Sportspiel auf fortgeschrittenem Niveau spielen und die spielspezifischen Gelingensbedingungen erläutern. (BWL IV) - das ausgewählte Partnerspiel auf fortgeschrittenem Niveau regelgerecht, fair mit- und gegeneinander spielen und die spielspezifischen Gelingensbedingungen erläutern. (BWK V) - Darstellungen (z. B. Graphik, Foto, Film) von Spielsituationen erläutern und umsetzen. (MK I) - die Bewältigung von Handlungssituationen im Spiel kriteriengeleitet bewerten

			sowie die individuelle Spielfähigkeit beurteilen.
8. Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport/ Bootssport/ Wintersport			
9. Ringen und Kämpfen – Zweikampfsport	Zweikampf - Einführung in die Grundtechniken fairen Kämpfens	C D E	<ul style="list-style-type: none"> - grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten (z. B. Techniken zum Fallen, Halten und Befreien) und taktisch-kognitive Fähigkeiten (z. B. Ausweichen, Blocken, Fintieren) beim Ringen und Kämpfen anwenden und grundlegend in ihrer Funktion erläutern. (BWK I) - mit Risiko und Wagnis beim Kämpfen situationsangepasst umgehen sowie regelgerecht und fair miteinander kämpfen. (BWK II) - Regeln für chancengleiches und faires Miteinander im Zweikampf erstellen und einen Zweikampf nach festgelegten Regeln leiten. (MK I) - kriteriengeleitetes Partnerfeedback im Übungs- und Zweikampfprozess geben. (MK II) - die eigene und die Leistungsfähigkeit anderer in Zweikampfsituationen nach vereinbarten Kriterien beurteilen. (UK I) - Eigeninitiative und faires Verhalten beim Zweikämpfen beurteilen. (UK II)

3.6 Fach Sport Jahrgang 10

Bewegungsfelder und Sportbereiche	Thema des Unterrichtsvorhabens	Inhaltsfeld	Kompetenzerwartungen
1. Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen			
2. Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	Hockey – Wir organisieren ein Turnier (auch Streethockey)	D E	<ul style="list-style-type: none"> - komplexere spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten sowie taktisch-kognitive Fähigkeiten weiter entwickeln und situationsgerecht in Spielen anwenden. (BWK I) - Spiele aus anderen Kulturen vor dem jeweiligen kulturellen Hintergrund selbstständig spielen und an veränderte Rahmenbedingungen anpassen. (BWK III) - Spiele – auch aus anderen Kulturen oder dem Behindertensport– hinsichtlich ihrer Werte, Normen, inhaltlichen Schwerpunkte, Aufgaben und Ziele beurteilen. (UK I)
3. Laufen, Springen, Werfen- Leichtathletik			
4. Bewegen im Wasser – Schwimmen			
5. Bewegen an Geräten – Turnen	Turnen an (Groß) Geräten – Trampolin und Co im Unterricht	A C	<ul style="list-style-type: none"> - an Turngeräten oder Gerätekombinationen turnerische Bewegungen auf der Basis individueller Fähigkeiten normungebunden oder normgebunden ausführen und verbinden. (BWK I) - eine turnerische oder akrobatische Gruppengestaltung kooperations- und teamorientiert unter Berücksichtigung der individuellen Fähigkeiten und Leistungsmöglichkeiten entwickeln, einüben und präsentieren sowie dazu Ausführungs- und Gestaltungskriterien benennen. (BWK II)

			<ul style="list-style-type: none"> - an ihre individuellen Leistungsvoraussetzungen angepasste Wagnis- und Leistungssituationen bewältigen sowie grundlegende Sicherheits- und Hilfestellungen situationsbezogen wahrnehmen und sachgerecht ausführen. (BWK III) - in Gruppen selbstständig, aufgabenorientiert und sozial verträglich üben sowie für sich und andere verantwortlich Aufgaben im Übungs- und Lernprozess übernehmen. (MK I) - zwischen Sicherheitsstellung und Hilfeleistung unterscheiden, diese situationsgerecht anwenden und deren Funktionen erläutern. (MK II) - Zusammenhänge zwischen Wagnissituationen und individueller technisch-koordinativer Leistungsfähigkeit beurteilen. (UK I) - die eigene Leistung und die Leistung anderer in Lern-Übungs- und Gestaltungsprozessen nach vereinbarten Kriterien einschätzen sowie eine Präsentation bewerten. (UK II) -
6. Gestalten, Darstellen, Tanzen Gymnastik/Tanz Bewegungskünste			
7. Spielen in und mit Regelstrukturen Sportspiele	Tischtennis – vom Freizeitvergnügen zum Wettkampfsport	D E	<ul style="list-style-type: none"> - taktisches Verhalten in Handlungs-/Spielsituationen situationsgemäß ändern und erläutern. (BWK III) - Spielregeln unter konstitutiven, strategischen und sozialen Aspekten unterscheiden und situationsgerecht anpassen. (MK II) - Sportspiele und Spielwettkämpfe selbstständig organisieren und Schiedsrichtertätigkeiten nach komplexem Regelwerk übernehmen. (MK III) - die eigenen technischen, koordinativen Fertigkeiten differenziert beurteilen. (UK I)
8. Gleiten, Fahren, Rollen Rollsport/ Bootssport/ Wintersport			
9. Ringen und Kämpfen –			

Zweikampfsport			
----------------	--	--	--

4. Grundsätze zur Lernerfolgsüberprüfung und Leistungsbewertung



Die rechtlich verbindlichen Grundsätze der Leistungsbewertung sind im Schulgesetz (§ 48 SchulG NRW) sowie in der Ausbildungs- und Prüfungsordnung für die Sekundarstufe I (§ 6 APO - SI) dargestellt. Da im Pflichtunterricht des Faches Sport in der Sekundarstufe I keine Klassenarbeiten vorgesehen sind, erfolgt die Leistungsbewertung ausschließlich im Beurteilungsbereich "Sonstige Leistungen im Unterricht". Die Leistungsbewertung bezieht sich insgesamt auf die im unterrichtlichen Zusammenhang erworbenen Kompetenzen in allen Kompetenzbereichen und berücksichtigt unterschiedliche Formen der Lernerfolgsüberprüfung. Unter der Zielperspektive einer umfassenden Handlungskompetenz orientieren sich dabei auch die Lernerfolgskontrolle und die Beurteilung und Notengebung an den pädagogischen Perspektiven und den Prinzipien eines erziehenden Sportunterrichts (vgl. Kernlehrplan Sport S.34).

Im Fach Sport kommen im Beurteilungsbereich „Sonstige Leistungen im Unterricht“ vielfältige Formen der Leistungsüberprüfung zum Tragen. Dabei ist die Unterscheidung zwischen punktuellen und unterrichtsbegleitenden Lernerfolgsüberprüfungen hilfreich und notwendig.

Zu verbindlichen Bestandteilen der „Sonstigen Leistungen im Unterricht“ im Durchgang der Sekundarstufe I der Sekundarschule zählen:

- **Bewegungshandeln: Demonstration technisch-koordinativer Fertigkeiten, psychophysischer, taktisch-kognitiver und ästhetisch-gestalterischer Fähigkeiten,**
- **fachbezogene soziale Verhaltensweisen wie Hilfsbereitschaft, Rücksichtnahme, Kooperationsbereitschaft, Fairness, Konfliktfähigkeit,**
- **Fitness- und Ausdauerleistungstests im Sinne der entsprechenden Kompetenzerwartungen,**
- **Qualifikationsnachweise wie z. B. Schwimmbzeichen, Sportabzeichen,**
- **Wettkämpfe wie z. B. leichtathletische Mehrkämpfe, Turniere, Sport- und Spielfeste,**

- Beiträge zur Unterrichtsgestaltung wie z. B. selbstständiges Planen und Gestalten von Auf- und Abwärmprozessen, Mitgestaltung von Unterrichtsprozessen, Helfen und Sichern, Geräteaufbau und -abbau, Schiedsrichter und Kampfrichteraufgaben,
- schriftliche Beiträge zum Unterricht wie z. B. Übungsprotokolle, Lerntagebücher, Stundenprotokolle, Kurzreferate,
- mündliche Beiträge zum Unterricht wie z. B. Lösung von Aufgaben in Einzel-, Partner- und Gruppenarbeit, Beiträge zum Unterrichtsgespräch, Präsentationen.

(vgl. hierzu Kernlehrplan Sport Gesamtschule NRW S.35)

Außerunterrichtliche Leistungen im Schulsport wie z. B. leistungssportliches Engagement, die Teilnahme an Schulsportwettkämpfen, die Ausbildung zur Sporthelferin oder zum Sporthelfer sowie ehrenamtliche Tätigkeiten sind verbindlich als Bemerkungen auf dem Zeugnis zu vermerken, sind jedoch nicht Teil der Sportnote. Der Erwerb von Qualifikationsnachweisen zum Schwimmen ist im Zeugnis zu vermerken.

Die heterogene Schülerschaft der Sekundarschule macht es notwendig, die unterschiedlichen körperlichen, psychischen und sozialen Voraussetzungen und Lernmöglichkeiten der Schülerinnen und Schüler zu berücksichtigen und die individuellen Lern- und Leistungsfortschritte des Einzelnen in Verbindung mit den erwarteten Kompetenzen angemessen zu bewerten.

Die Grundvoraussetzungen für die Leistungsbewertung im Sportunterricht an der Sekundarschule Rheinhausen sind:

- Die Note im Fach Sport setzt sich aus einer Fachnote und einer Kompetenznote zusammen, wobei die Wertigkeit von dem jeweiligen Unterrichtsvorhaben abhängig ist.
- Bei der Notengebung sind die individuellen Voraussetzungen und der individuelle Lernfortschritt zu berücksichtigen
- Grundlage der Leistungsermittlung- und Bewertung sind das im Unterricht gemeinsam Erlernte und Geübte.
- Es werden pro Schulhalbjahr 2-3 Unterrichtsvorhaben durchgeführt.
- Die Kriterien der Leistungsbewertung werden den SuS vor der Leistungsermittlung aus Gründen der Transparenz mitgeteilt.
- Die sonstige Mitarbeit / Kompetenznote berücksichtigt Sozialverhalten, Engagement, Einsatzbereitschaft, Hilfsbereitschaft und Kooperation.