A 2.3. Übersicht über die Unterrichtsvorhaben Schwimmen aller Lehrpläne der Sek. I[1]

Inhaltsbereich	Pädagogische Perspektive	Beispiele von UV aus den einzelnen Lehrplänen der Sek. I
Bewegen im Wasser – Schwimmen • Verschiedene Techniken in Bauch- und Rückenlage • Tauchen • Springen • Rettungsschwimmen • Spielen • Wassergymnastik	**A** Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern	• Über die Verbesserung des Bewegungsgefühls zum sicheren Schwimmen gelangen • Die Vielfalt des Bewegens im Wasser entdecken • Einen Tauchgarten bewältigen
	B Sich körperlich ausdrücken, Bewegungen gestalten	• *Hier wird Bezug auf das Synchronschwimmen genommen, ohne ein konkretes UV vorzuschlagen*
	C Etwas wagen und verantworten	• Für sich geeignete Sprünge entdecken, lernen und verbessern • Die Erlebniswelt Wasser entdecken und etwas wagen
	D Das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen	• Ausgewählte Schwimmtechniken und die entsprechenden Starts und Wenden näher kennenlernen • Tauchspiele zur individuellen Leistungsverbesserung entwickeln und erproben
	E Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen	• Sich selbst und andere retten können • Ein Wettkampfspiel für die eigene Gruppe entwickeln, erproben und spielen
	F Gesundheit fördern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln	• Eine Schwimmart auswählen und ausdauernd schwimmen können • Gesundes Schwimmen – Rückenschwimmen • Aqua Jogging – eine Form gesundheitsbewusster Ausdauerbelastung

KOMPETENZMODELL Sekundarstufe I und II			Allg. sportmot. Fähigkeiten	Turnen	Leichtathletik	Schwimmen	Sportspiele	Gymnastik, Akrobatik, Tanz	Roll- u. Gleit-sportarten	Zweikämpfe	Weitere Sportarten
			SPIELEN + LEISTEN + GESUNDHEIT + GESTALTEN + ERLEBEN								
SELBST-KOMPETENZ	KÖRPERBEZOGEN Wahrnehmen – Einschätzen – Nutzen	WOLLEN									
	KOGNITIONS- und SOZIALBEZOGEN Bewegen – Reflektieren – Sinn herstellen										
	EMOTIONSBEZOGEN Erleben – Wahrnehmen – Regulieren										
SOZIAL-KOMPETENZ	REGELN und FAIRNESS Kennen – Einhalten – Verändern	+									
	KOMMUNIKATION und KOOPERATION Denken – Sprechen – Handeln										
	AUFGABEN, ROLLEN und LEITEN Verstehen – Übernehmen – Reflektieren	WISSEN									
METHODEN-KOMPETENZ	LERNEN LERNEN Interesse wecken – Lernkompetenz entwickeln										
	PLANUNG und ORGANISATION Vereinbaren – Umsetzen - Kontrollieren	+									
	SICHERHEIT und GESUNDHEIT Wahrnehmen – Einschätzen - Handeln										
FACH-KOMPETENZ	KONDITIONELLE und KOORDINATIVE FÄHIGKEITEN	KÖNNEN									
	SPORTARTSPEZIFISCHES KÖNNEN und WISSEN										
	SPORTARTÜBERGREIFENDES KÖNNEN und WISSEN										