



## Best Practice

### Sportanalysesoftware

In Zukunft sollen auch andere Programme zur Erleichterung des Trainings genutzt werden, so dass in allen Trainingsbereichen auf digitale Lösungen zurückgegriffen werden kann um den Trainer:innen ihre Arbeit zu erleichtern.

#### Welches Ziel hatten Sie bei Ihrem Projekt?

Das Ziel des Projektes ist, die Jugendtrainer:innen des Vereins im Umgang mit moderner Sportanalysesoftware zu schulen. Im Anschluss sollen sie als Multiplikator:innen eingesetzt werden um andere sowie zukünftige Trainer:innen im Verein mit der Software vertraut zu machen. Dabei sollen die Kinder und Jugendlichen Möglichkeiten kennenlernen wie die Digitalisierung den Trainingsbetrieb erleichtern kann.

#### Bitte schildern Sie den Verlauf Ihres Projektes? / Wie haben Sie ihr Projekt umgesetzt?

Im Rahmen des Projektes wurde eine Sportanalysesoftware angeschafft. Die Schulung der Jugendtrainer:innen wurde medienpädagogisch begleitet. Innerhalb eines 5-stündigen Onlinelehrgangs via Zoom wurde den Jugendlichen der Umgang mit der Analysesoftware erläutert. Die Jugendlichen hatten anschließend Zeit die Software mit Hilfe von bereits erstellten Videos ausgiebig zu testen. Hierfür konnte der zur Verfügung gestellte Laptop genutzt werden.

#### Welche Probleme haben sich in der Umsetzung ergeben und wie konnten Sie diese lösen?

Ein Problem war, dass die Jugendtrainer:innen nicht alle über einen Laptop verfügten, um angemessen an der Onlinefortbildung teilnehmen zu können. Zur Lösung des Problems wurden kurzerhand Laptops durch die Mitglieder des Vereins für die Onlineschulung zur Verfügung gestellt. Auch beim

eigenständigen Üben der mit der Software traten erwartungsgemäß noch Unsicherheiten bei den Jugendtrainer:innen auf. Hier wurden sie durch die Lehrgangsleitung unterstützt und beraten.

### **Welche Auswirkungen hat ihr Projekt für die zukünftige Vereinsarbeit?**

Die Spielanalysesoftware wird in Zukunft während der Spiele und im Training eingesetzt. Dadurch kann den Spieler:innen gezeigt werden, wie Spielzüge aussehen sollten, auch Situationen im Spiel können so mit Hilfe der Technik im Training und nach dem Spiel zusammen mit den Spieler:innen reflektiert werden. In Zukunft sollen auch andere Programme zur Erleichterung des Trainings genutzt werden, so dass in allen Trainingsbereichen auf digitale Lösungen zurückgegriffen werden kann um den Trainer:innen ihre Arbeit zu erleichtern.

### **Wer war Ihre Zielgruppe und wie hat diese das Projekt aufgenommen?**

Die Zielgruppen waren die Jugend:trainerinnen des Vereins. Zur Zeit haben wir 10 Jugendtrainer:innen. Diese finden die Analysesoftware sowohl für die Trainingsplanung als auch als Tool zur Reflektion mit den Spieler:innen nach einem Spiel sehr hilfreich. Durch die gute Unterstützung der erfahrenen Trainer:innen, können sie die Software nun in ihrem Training einsetzen.

### **Welche Empfehlungen, Tipps und Tricks haben Sie für andere Engagierte?**

Für die Durchführung der Onlineschulung sollte das benötigte Material bei Bedarf zur Verfügung gestellt werden. So kann sichergestellt werden, dass alle Teilnehmer:innen in vollem Umfang an der Schulung teilnehmen können. Wichtig ist daher im Vorfeld zu klären, welche Technik benötigt wird und ob diese bei den Teilnehmer:innen vorhanden und funktionsfähig ist.

Im Anschluss der Schulung sollte weiterhin ein breites Unterstützungsangebot vorhanden sein. So können die Teilnehmer:innen das erlernte Wissen verinnerlichen und vertiefen.

Um eine große Akzeptanz für den Einsatz von Digitalen Medien im Training zu schaffen, sollten alle über die Vorteile und den Zweck der eingesetzten Technik gut informiert werden. Da kein Elternabend möglich war, haben wir dies durch E-Mail Anschreiben an die Eltern gelöst.

[zur Lotto-Sport-Stiftung](#)

[Zurück](#)