

Philipp Rosendahl & Ingo Wagner

360°-Videotechnologie im Sport – ein systematisches Review zu Einsatzbereichen und Potenzialen als Lehr-Lernmedium

Summary

360° videos extend the advantages of conventional videos with interaction spaces, multi-perspective reflection possibilities and immersion. To exploit their potential for teaching-learning processes in physical education, a systematic review of previous scientific contributions (n = 18) on the use of 360° videos in sports was conducted to derive opportunities for implementation as a teaching-learning medium in physical education. 360° videos are mainly used for cognitive, mental, technical and reflective training processes. Six value-added categories for use as a teaching-learning medium emerged inductively from the included contributions, mainly motivational effects, authentic and immersive learning experiences.

Zusammenfassung

360°-Videos erweitern die Vorteile herkömmlicher Videos mit Interaktionsspielräumen, mehrperspektivischen Reflexionsmöglichkeiten und Immersion. Um deren Potenziale für Lehr-Lernprozesse im Sport zu nutzen, wurden in einer systematischen Übersicht bisherige wissenschaftliche Beiträge (n = 18) zum Einsatz von 360°-Videos im Sport aufgearbeitet, um daraus Chancen zur Implementierung als Lehr-Lernmedium im Sport abzuleiten. 360°-Videos werden hauptsächlich für kognitive, mentale, technische und reflektive Trainingsprozesse verwendet. Aus den eingeschlossenen Beiträgen ergaben sich induktiv sechs Mehrwertkategorien zur Verwendung als Lehr-Lernmedium, vor allem motivationale Effekte, authentische und immersive Lernerfahrungen.

Schlagnworte: 360°-Video, Sport, immersiv-interaktive Videos