



SOCCKER BOT360



TAGESAUSFLUG - DIGITALE TRAININGSMETHODIK IM SPORT
PÄDAGOGISCHES KONZEPT FÜR DEN SCHULSPORTUNTERRICHT



**SOCCER
BOT360**

ALLGEMEIN

SOCCERBOT360 ALS INNOVATIVES TOOL FÜR DEN SCHULSPORT

SoccerBot360

Software basierte 360-Grad Welt die E-Sports mit physischer Aktivität kombiniert

**SOCCER
BOT360**

Das ultimative 360° Trainingserlebnis für Sportgruppen aller Art



HIER KLICKEN

SoccerBot360 – Multidisziplinärer Sportansatz

Vielseitiges Angebot für unterschiedliche Anforderungen und Sportarten

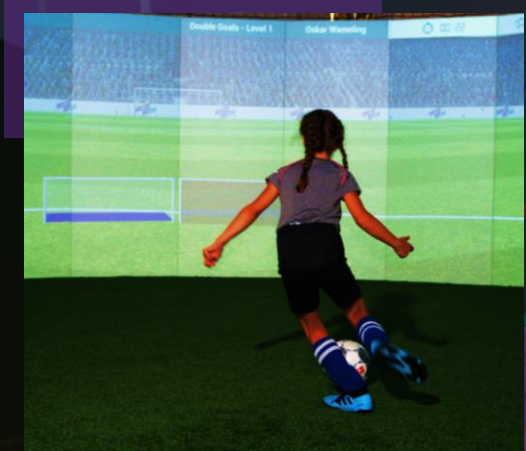
**SOCCER
BOT360**



EINZELSPIELE

TEAMSPIELE

WETTKAMPFSPIELE



WURFSPORTARTEN

FUSSBALL & FUTSAL



Der SoccerBot360 ermöglicht einen vielseitigen Sportansatz. Das innovative System bietet passende Trainingsmöglichkeiten für diverse Ballsportarten wie Fußball, Futsal, Basketball, Handball oder Feldhockey. Im Einzel- oder Mehrspielermodus.



*HANDBALL, BASKETBALL & MEHR

SoccerBot360

Vielseitiges Angebot für unterschiedliche Anforderungen und Sportarten

SOCCER BOT360

Innovatives und datenbasierendes Sport- und Lernumfeld

Hoher Spaß und Motivationsfaktor für Sportler aller Altersklassen

Förderung der Inklusion durch an das Leistungsniveau anpassbare Spielmodi

Spielerisch kognitive und motorische Fähigkeit verbessern

Spielerisch Körper und Kopf trainieren

SoccerBot360 verbessert nachweislich motorische und kognitive Fähigkeiten

**SOCCER
BOT360**

ENTSCHEIDUNGS- FINDUNG

Die Fähigkeit dass man die bestmögliche Wahl zwischen mindestens zwei Handlungsoptionen trifft. Entscheidungen basieren dabei auf Fakten, Erfahrungen und Instinkten.

VORORIENTIERUNG

Die Fähigkeit alle relevanten Bereiche des Spielfeldes sowie des Spielgeschehens stets im Auge zu behalten, um mögliche Spielverläufe erahnen zu können.

ARBEITSGEDÄCHNIS

Die Fähigkeit Informationen kurzfristig zu behalten und zu verknüpfen. Sie ermöglicht die Verarbeitung einer begrenzten Menge relevanter Informationen für aktuelle Aktionen und Entscheidungen beim Sport.

AKUSTISCHE WAHRNEHMUNG

Die Fähigkeit, akustische Reize jeglicher Art differenziert wahrzunehmen bzw. auch selbst zu produzieren. Dadurch gelingt die Orientierung im Raum auch ohne visuelle Kontrolle.

KOGNITIVE FLEXIBILITÄT

Die Fähigkeit, sich schnell auf wechselnde Anforderungen einstellen zu können, Probleme aus unterschiedlichen Perspektiven zu betrachten und zwischen den Perspektiven zu wechseln, sowie sich in andere hineinzuversetzen.

ANTIZIPATION

Die Fähigkeit zur mentalen Vorwegnahme eines künftigen Bewegungsablaufes.

INHIBITION

Die Fähigkeit, impulsives oder auch automatisiertes Verhalten zu kontrollieren und zugunsten einer situationsangemessenen Reaktion zu unterdrücken.

REAKTION

Die Fähigkeit wie man auf ein bestimmtes Signal oder ein unvorhersehbares Ereignis eine motorische Handlung folgen lässt.

BALLBEHERRSCHUNG

Die Fähigkeit zur differenzierten zweckmäßigen Verarbeitung sensorischer Informationen bei der Ballbehandlung.

PASSGENAUIGKEIT

Die Fähigkeit unter Berücksichtigung der situativ nötigen Präzision und Geschwindigkeit das Spielgerät zu einem Mitspieler zu passen.

DRIBBLING

Die Fähigkeit den Ball mit dem Fuß, Hand oder Schläger, unter Berücksichtigung von sportartspezifischen Regeln, in der Bewegung zu kontrollieren.

Wir helfen Sportlern schnellere und bessere Entscheidungen zu treffen



**SOCCER
BOT360**

ALLGEMEIN
INNOVATIVES ANGEBOT FÜR DEN RAHMENLEHRPLAN SPORT

SoccerBot360

Zusammenhang von Lernen und Bewegung systematisch nutzen

SOCCER
BOT360

Kognitives Lernen funktioniert nicht alleine mit dem Kopf

Warum SoccerBot360 im Schulsport?

SoccerBot360 - Wegbereiter für eine ganzheitliche Kompetenzentwicklung durch den Schulsport

**SOCCER
BOT360**

Der integrative Einsatz des SoccerBot360 in den Schulsport unterstützt ein umfassendes innovatives Lernumfeld, das die Entwicklung einer vielseitigen Handlungskompetenz im Sport (*und darüber hinaus*) fördert und Schüler zur aktiven Teilnahme an der Sport- und Bewegungskultur ermutigt.

Fachpädagogische Perspektiven im Sport

SoccerBot360 - Wegbereiter für eine ganzheitliche Kompetenzentwicklung durch den Schulsport

**SOCCER
BOT360**

Lerninhalte können mit dem SoccerBot360 auf die traditionellen pädagogischen Perspektiven *Leistung*, *Körpererfahrung*, *Kooperation*, *Gesundheit*, *Gestaltung* und *Wagnis* abgestimmt werden, um einen ganzheitlichen Bildungsansatz im Sportunterricht zu unterstützen.



Ansätze zur pädagogischen Integration im Sportunterricht

SoccerBot360 - Wegbereiter für eine ganzheitliche Kompetenzentwicklung durch den Schulsport

**SOCCER
BOT360**

LEISTUNG

Leistungen im SoccerBot360 können präzise gemessen und sofortiges Feedback gegeben werden. Dies hilft den Schülern, ein besseres Verständnis für ihre eigenen Fähigkeiten und Fortschritte zu entwickeln. Es fördert auch das Verständnis von Ursache und Wirkung in Bezug auf technische, taktische und körperliche Aspekte ihrer Leistung.

KÖRPERERFAHRUNG

Durch abwechslungsreiche Spielmodi und realitätsnahe Simulationen bietet der SoccerBot360 vielfältige Möglichkeiten zur Körpererfahrung. Schüler lernen, ihren Körper und geistigen Kognitionen unter verschiedenen Bedingungen zu beherrschen und die eigene Motorik zu verfeinern.

KOOPERATION

Förderung der Zusammenarbeit und des sozialen Lernens durch Mannschaftsspiele und kooperative Herausforderungen die gemeinsam im Teamverbund gelöst werden müssen. Dies stärkt nicht nur die Teamfähigkeit, sondern auch die soziale Interaktion unter den Schülern.

GESUNDHEIT

Der Einsatz des SoccerBot360 im Sportunterricht motiviert intuitiv zur Bewegung und fördert dadurch die Gesundheit der Schüler.

GESTALTUNG

Kreative Gestaltung des Trainings durch individuell anpassbare Spiele und Aktivitäten. Dies ermutigt Schüler, eigene Spielideen und Problemlösungsansätze zu entwickeln und umzusetzen, fördert Kreativität und Innovation.

WAGNIS

Team-, und Wettkampfformate mit ständig wechselnden Aufgabenstellungen und Schwierigkeitsgraden stellen Schüler vor neue Herausforderungen und fördert das Überwinden von Ängsten sowie die Bereitschaft, Neues zu wagen. Dies trägt zur Entwicklung von Selbstvertrauen und Resilienz bei.

Innovatives und motivierendes Lernumfeld

SoccerBot360 - Wegbereiter für eine ganzheitliche Kompetenzentwicklung durch den Schulsport

SOCCER
BOT360

Im Zentrum des Sportunterrichts steht die Entwicklung einer übergreifenden sport- und bewegungsbezogenen Handlungskompetenz. Dabei trägt die Anwendung des SoccerBot360 im Schulsport effektiv zur Entwicklung fachbezogener Kompetenzen im Sport bei.

Angepasst an die jeweiligen altersspezifischen Anforderungen und Schwierigkeitsgrade ermöglicht der SoccerBot360 den Schülern unabhängig von ihren individuellen Voraussetzungen:

- Ihre kognitiven und motorischen Fertigkeiten und Fähigkeiten in einem innovativen, motivierenden, technologiegestützten Umfeld zu verbessern.
- Sport- und bewegungsbezogene Handlungen durch Feedback des Systems reflektieren und beurteilen können.
- In Gruppenaktivitäten kooperieren und faire Verhaltensweisen im Sport praktizieren.



Automatisierte digitale Leistungsanalyse

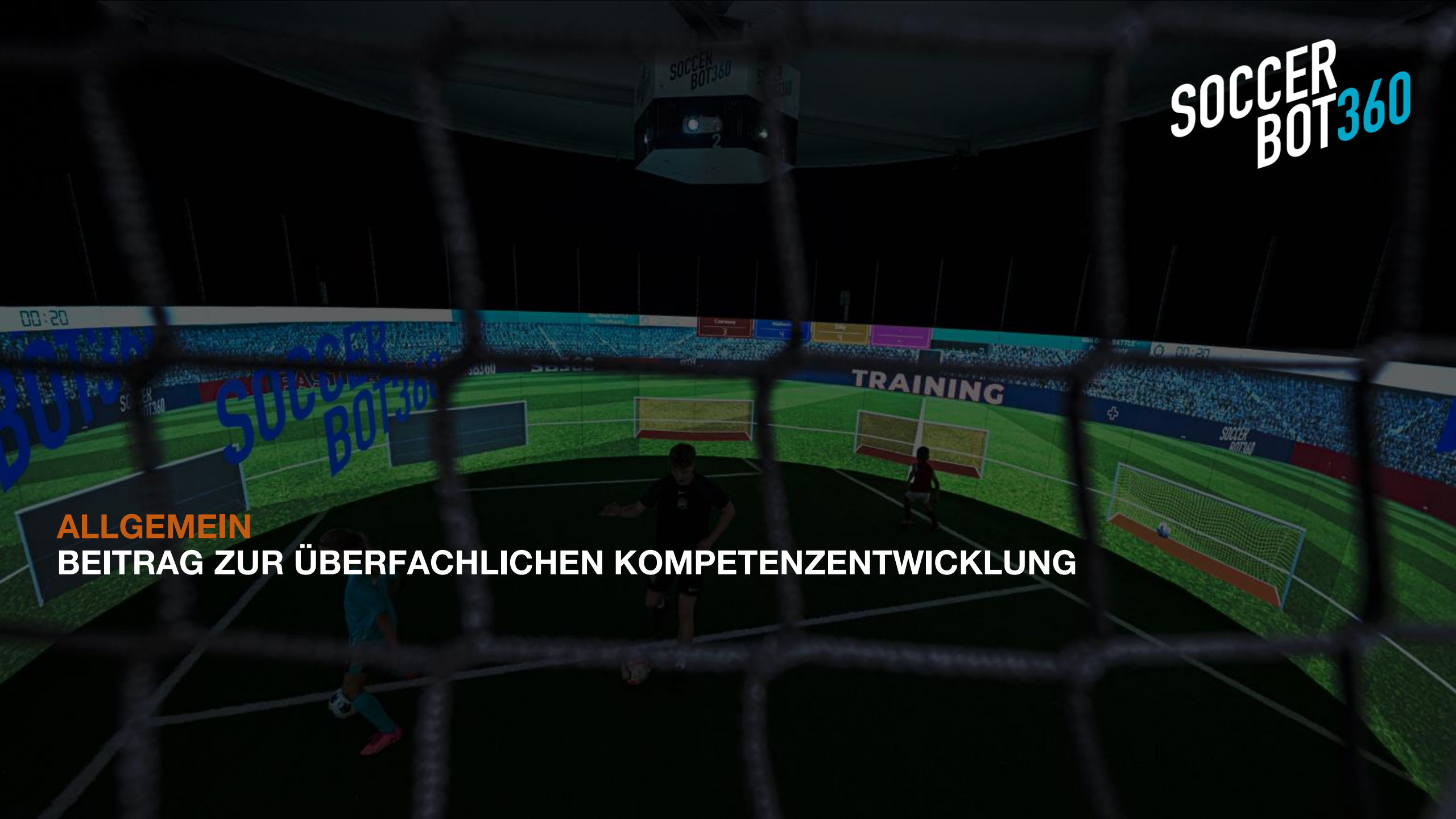
SoccerBot360 - Wegbereiter für eine ganzheitliche Kompetenzentwicklung durch den Schulsport

SOCCER
BOT360

Digitale Leistungsanalysen mit Hilfe von automatisch generierten „Session-Cards“ helfen Schülern, Verbesserungsbereiche zu erkennen und ihre Fähigkeiten gezielt zu verbessern.

Lehrer erhalten durch die KI-gesteuerte, objektive Erfassung und Auswertung von Leistungsdaten eine fundierte Grundlage zur individuellen Leistungsbeurteilung der Schüler.



The image shows a virtual soccer training environment. A curved wall, resembling a tunnel or a large screen, displays a soccer field with goals. A camera, labeled 'SOCCER BOT360' and '2', is suspended from the ceiling, providing a 360-degree view. The wall also features various advertisements, including 'SOCCER BOT360' and 'TRAINING'. The scene is viewed through a chain-link fence.

**SOCCER
BOT360**

ALLGEMEIN

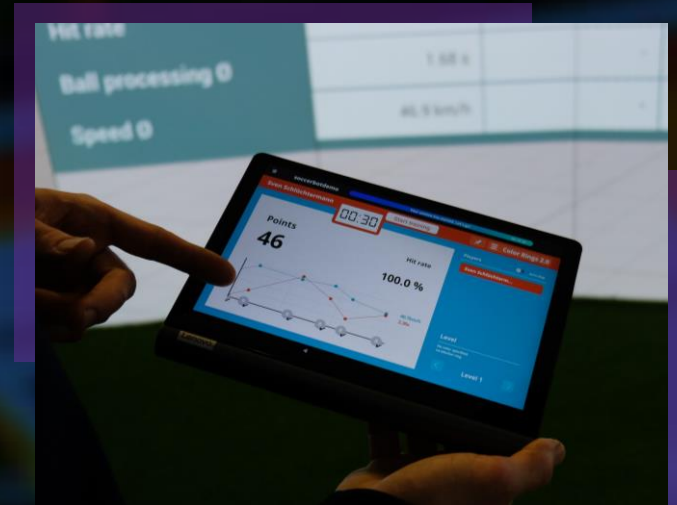
BEITRAG ZUR ÜBERFACHLICHEN KOMPETENZENTWICKLUNG

Fachübergreifende Lerninhalte

SoccerBot360 - Wegbereiter für eine ganzheitliche Kompetenzentwicklung durch den Schulsport

**SOCCER
BOT360**

SoccerBot360 als innovative Plattform, um fachübergreifende Kompetenzen zu stärken und die Schüler auf die Herausforderungen einer digitalisierten und mediengesteuerten Gesellschaft vorzubereiten.



Beitrag zur Medienbildung

SoccerBot360 - Wegbereiter für eine ganzheitliche Kompetenzentwicklung durch den Schulsport

**SOCCER
BOT360**

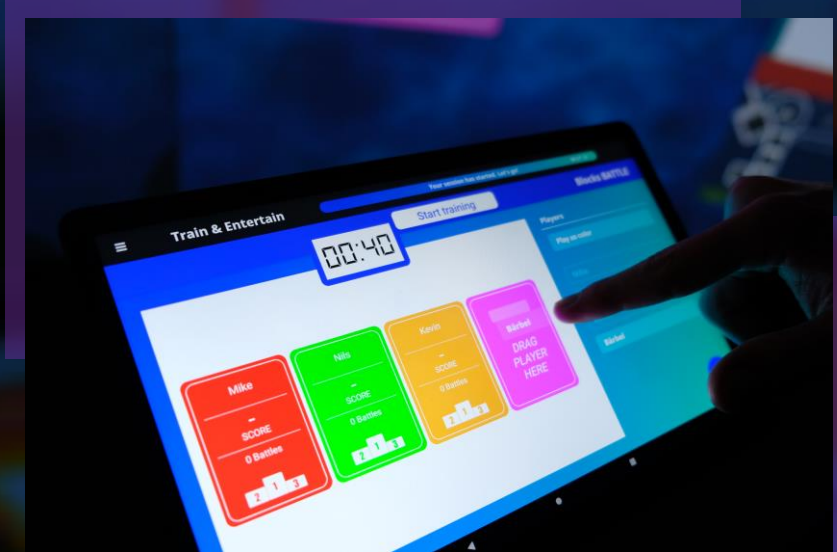
Der SoccerBot360 hilft umfassend zur Förderung fachübergreifender Lerninhalte. Insbesondere im Bereich der Medienbildung. Der SoccerBot360 ermöglicht es Schülern:

- praxisnahe Auseinandersetzung mit digitalen Technologien,
- unterstützt die kritische Reflexion über Medien und
- fördert die Entwicklung von Medienkompetenzen.

Durch den Umgang mit digitalen und interaktiven Technologien (z.B. Tablet), der Analyse von Spielstatistiken und der Nutzung von Feedback-Tools erlernen die Schüler den kritischen und kreativen Umgang mit digitalen Medien.

Sie entwickeln Fähigkeiten im Bereich der Informationsbeschaffung, -analyse und -präsentation und verstehen die Auswirkungen der Medientechnologie auf Sport und Bewegung.

Konkret kann der SoccerBot360 zur Medienbildung im Schulsport beitragen, indem er die Schüler aktiv in die Nutzung und Reflexion digitaler Technologien einbindet.



**SOCCER
BOT360**

PRAXIS
ABLAUF EINES SCHULSPORT-TAGESAUSFLUGS



Rahmenparameter

SoccerBot360 als USP in einem digitalen Trainingsumfeld in Berlin, Adlershof

SOCCER BOT360

Das Schulsporttraining findet an einem SoccerBot360-Veranstaltungsort mit einer Gesamtfläche von ca. 800-1300 qm statt.

Der Veranstaltungsort in Berlin, Adlershof bietet ein kleines Spielfeld für 4-gegen-4-Spiele, eine weitere innovative Technologie (SpeedCourt) sowie eine Auswahl an Fitnessgeräten auf einer separaten Fläche.

Die Schulgruppe wird von bis zu 2 operativen Vorortansprechpartnern (Trainern) betreut, damit Lehrkräfte ihrer übergeordneten Aufsichtspflicht nachkommen können.



Freifläche + Fitnessbereich



SpeedCourt

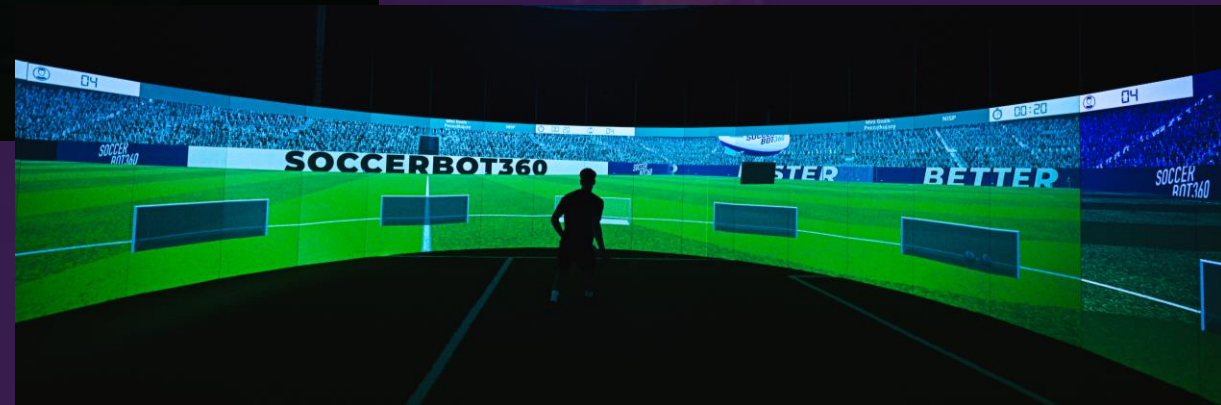
Zirkeltraining-Ansatz

Operative und inhaltliche Betreuung von 2x Vorortansprechpartner

Wurfsport und Fußball Programme für verschiedene Altersklassen

Trainingszeit (netto): 120 min.

Max. Anzahl an Schülern: 24 (Aufgeteilt in 3x Gruppen)



SoccerBot360

Zirkeltraining-Ansatz für bis zu 24 Personen*

Schüler rotieren im Rahmen des Sportprogramms zwischen bis zu vier Stationen

SOCCER BOT360

Station 1 - SoccerBot360

Innovative softwarebasierte virtuelle 360-Grad-Welt, genutzt für Mannschafts- und wettbewerbsorientierte Spielmodi zur spielerischen Verbesserung von kognitiven, technischen und motorischen Fähigkeiten.

Operative Betreuung durch Trainer 1

Station 3 - SpeedCourt

SpeedCourt: Innovatives Mess- und Trainingssysteme ohne Ball zur Verbesserung diverser kognitiven und motorischen Fähigkeiten.

Operative Betreuung durch Trainer 2



Station 2 - Kleines Spielfeld

Spielfeld für Mannschaftsspiele (3 gegen 3), Balltechnikübungen oder Torschuss- bzw. Torwurfübungen oder andere Gruppenspiele (z.B. Wettrennen oder Fangspiele)

Operative Betreuung durch Lehrkraft 1

Station 5 - Aufenthaltsbereich

Je nach Klassengröße wird eine vierte Gruppe gebildet, in der jeder Schüler einen Laufzettel zum Thema „Technologien im Sport“ mit einem zugehörigen Fragebogen bearbeitet.

Operative Betreuung durch Lehrkraft 2

Station 4 - Fitnessbereich

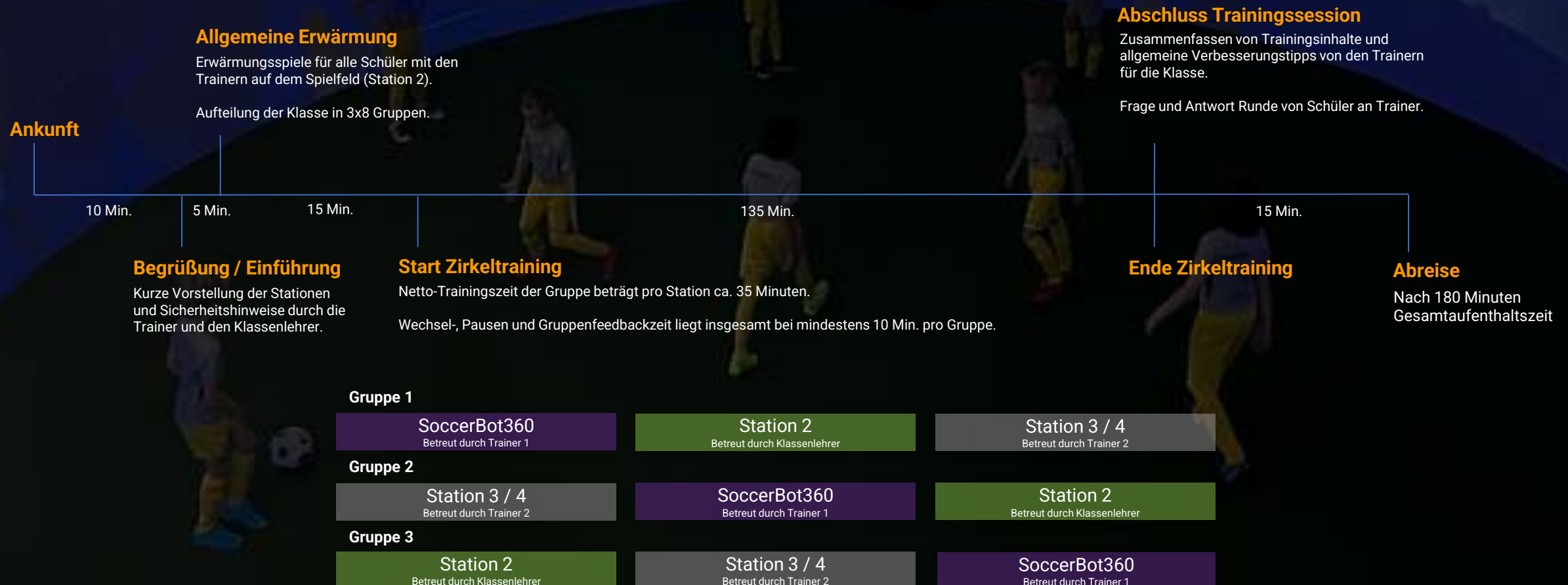
Grundlegender Fitnessbereich um mit oder ohne Trainingsgeräte gezielt Koordination, Beweglichkeit und allgemeines körperliches Wohlbefinden aufzubauen/ zu fördern.

Operative Betreuung durch Lehrkraft 2

Beispiel operativer Ablaufplan mit 3 Trainingsstationen

Bis zu 120 Minuten (Netto-) Trainingszeit für Schulklasse

**SOCCER
BOT360**



Sportangebot für alle Altersklassen

Für alle Altersklassen stehen Spaß und motorische Bewegungen im Vordergrund

**SOCCER
BOT 360**

Die Altersgruppeneinteilung im Schulsport berücksichtigt die verschiedenen Entwicklungsstände der Schüler und ermöglicht dadurch eine altersspezifische angepasste Förderung.

Diese strategische Gliederung unterstützt eine effektive pädagogische und sportliche Entwicklung, die genau auf die Bedürfnisse jeder Altersstufe zugeschnitten ist.

Grundschule | Altersgruppe 6 - 10

Weiterführende Schulen | Altersgruppe 11 - 18

Trainingsinhalte – Grundschulalter 6 -10

Für alle Altersklassen stehen Spaß und motorische Bewegungen im Vordergrund

**SOCCER
BOT360**

Grundschule

Altersgruppe 6 - 10

Trainingsinhalte

Motorische Grundfähigkeiten

Koordination, Ballkontrolle/-führung, Schießen, Werfen und Beweglichkeit durch einfache Übungen und Spiele.

Kognition

Entscheidungsfindung und Problemlösung durch einfache Spiele und Übungen, die die Schüler vor Herausforderungen stellen und sie dazu anregen, unter Zeitdruck Lösungen zu finden und Entscheidungen zu treffen.

Reaktionsgeschwindigkeit / Raumgefühl

Einfache Spiele und Übungen, die schnelles Reagieren auf wechselnde Signale erfordern und Aktivitäten, die die Orientierung im Raum fördern, indem die Schüler Bewegungen in verschiedenen Richtungen und unter verschiedenen Bedingungen ausführen.

Einführung grundlegender Spielstrategien

Einfache Spiele und Übungen, die Schüler dazu anhalten, gemeinsam Ziele zu planen und umzusetzen, wodurch sie automatisch Strategien entwickeln und anwenden lernen.

Teamarbeit und soziale Interaktion

Spielerische Wettbewerbe, bei denen Kinder in Teams zusammenarbeiten, um Ziele zu erreichen, sich gegenseitig anfeuern und Erfolge gemeinsam feiern.

*Die Inhalte, Komplexität und Schwierigkeitsgrade in den Trainingsbereichen lassen sich nach den spezifischen Bedürfnissen der unterschiedlichen Altersklassen gemäß des Rahmenlehrplans für Sport individuell anpassen.

Trainingsinhalte – Altersklassen 11-18

Für alle Altersklassen stehen Spaß und motorische Bewegungen im Vordergrund

**SOCCER
BOT**360

Weiterführende Schulen

Altersgruppe 11 - 18

Trainingsinhalte

Erweiterte Kognitionen

Komplexere Spiele und Übungen, die die Schüler vor Herausforderungen stellen und sie dazu anregen, unter Zeitdruck Lösungen zu finden und Entscheidungen zu treffen.

Erweiterte Reaktionsgeschwindigkeit / Raumgefühl

Fortgeschrittene Spiele und Übungen, die schnelles Reagieren auf wechselnde Signale erfordern und Aktivitäten, die die Orientierung im Raum fördern, indem die Schüler Bewegungen in verschiedenen Richtungen und unter verschiedenen Bedingungen ausführen.

Strategisches Denken / Teamstrategien

Verbesserung der individuellen Leistung in Verbindung mit dem Teamerfolg. Die Schüler lernen, eigene Stärken und Schwächen zu erkennen und diese im Teamkontext zu nutzen bzw. auszugleichen.

Weiterentwicklung technischer / taktischer Fähigkeiten

Perfektionierung technischer Fähigkeiten, das tiefere Verständnis taktischer Konzepte und die Anwendung in Wettkampfsituationen.

Sozialen Kompetenzen

Kommunikation, Kooperation und Konfliktlösung im Team

Führung und Kommunikation

Entwicklung von Eigenverantwortung, Führungsqualitäten und die Fähigkeit zur Selbstreflexion gelegt.

*Die Inhalte, Komplexität und Schwierigkeitsgrade in den Trainingsbereichen lassen sich nach den spezifischen Bedürfnissen der unterschiedlichen Altersklassen gemäß des Rahmenlehrplans für Sport individuell anpassen.

Beispiel Trainingsplan – SoccerBot360 I

Gruppentrainingsplan SoccerBot360 mit Schwerpunkt Wurfsporarten

**SOCCER
BOT360**

Gruppe Wurfспорт

4 Schüler einer 8er-Gruppe befinden sich jeweils gleichzeitig im Einsatz.

Die 4er-Gruppen spielen dabei zunächst zusammen als Mannschaft und versuchen im Vergleich zur anderen 4er-Gruppe im jeweiligen Mannschaftsspielmodus mehr Punkte zu erspielen.

Anschließend spielen die Schüler einer 4er-Gruppe mehrere Wettbewerbsmodi, bei denen sie sich innerhalb der Gruppen untereinander messen.

Spielmodi	Spieldauer	Spiele	Wechsel	Zeit pro Spieler
Block Teams HANDS	30 Sek.	8	nach zwei Versuchen	2:00 Min.
Color Flip Freestyle Teams HANDS	60 Sek.	8	nach einem Versuch	4:00 Min.
Time Flip Confusion Teams HANDS	60 Sek.	8	nach einem Versuch	4:00 Min.
Magic Forest Battle HANDS	30 Sek.	10	nach einem Versuch	2:30 Min.
Moving Targets Battle HANDS	30 Sek.	10	nach einem Versuch	2:30 Min.
Block Battle HANDS	30 Sek.	10	nach einem Versuch	2:30 Min.
Spielzeit pro Spieler				17:30 Min.
Gesamtspielzeit ohne Pause				35:00 Min.

Beispiel Trainingsplan – SoccerBot360 II

Gruppentrainingsplan SoccerBot360 mit Schwerpunkt Fußball

**SOCCER
BOT360**

Gruppe Fußball

4 Schüler einer 8er-Gruppe befinden sich jeweils gleichzeitig im Einsatz.

Die 4er-Gruppen spielen dabei zunächst zusammen als Mannschaft und versuchen im Vergleich zur anderen 4er-Gruppe im jeweiligen Mannschaftsspielmodus mehr Punkte zu erspielen.

Anschließend spielen die Schüler einer 4er-Gruppe mehrere Wettbewerbsmodi, bei denen sie sich innerhalb der Gruppen untereinander messen.

Spielmodi	Spieldauer	Spiele	Wechsel	Zeit pro Spieler
Paddles Teams	60 Sek.	8	nach zwei Versuchen	4:00 Min.
Color Flip Teams	60 Sek.	6	nach einem Versuch	3:00 Min.
Color Rings Teams	30 Sek.	8	nach zwei Versuchen	2:00 Min.
Magic Forest Battle	30 Sek.	8	nach zwei Versuchen	2:00 Min.
Target Zone Battle	30 Sek.	8	nach zwei Versuchen	2:00 Min.
Blocks Battle	30 Sek.	8	nach zwei Versuchen	2:00 Min.
Mini Goals Battle	30 Sek.	10	nach einem Versuchen	2:30 Min.
Spielzeit pro Spieler				17:30 Min.
Gesamtspielzeit ohne Pause				35:00 Min.

USP SoccerBot360 für den Schulsportunterricht

SoccerBot360 - Wegbereiter für eine ganzheitliche Kompetenzentwicklung durch den Schulsport

SOCCER BOT360

Innovative 360-Grad Trainingsumgebung

Fördert kognitive und motorische Fähigkeiten durch interaktives, spielerisches Lernen

Stärkt Teamfähigkeit, Inklusion und strategisches Denken

Unterricht mit digitalen Berührungspunkten, bereitet Schüler auf eine technologieorientierte Zukunft vor

Datenbasiertes Lernen & Beurteilen

KI-gesteuerte, objektive Erfassung von Leistungsdaten

Ermöglicht und fördert die Selbstreflexion und -bewertung der Schüler

Unterstützt Lehrkräfte bei der individuellen Beurteilung der Schülerleistungen

Flexibilität & Aufwandsreduktion

Altersspezifische Anpassung von Intensität und Schwierigkeitsgraden

Vielseitigkeit durch Einbeziehung verschiedener Ballsportarten wie Fußball, Handball oder Basketball

Intuitive Bedienung und automatisierte Bewertung reduzieren den Aufwand für Lehrkräfte



Auswertung - Mike				5 Tore
	Gesamt	Links	Rechts	Mein Highscore
Punkte	6	0	0	6
Pässe	11	14 %	86 %	11
Trefferquote	54,5 %	100,0 %	66,7 %	54,5 %
Ballhaltezeit Ø	1,34 s	0,00 s	1,34 s	1,34 s
Speed Ø	29,8 km/h	23,7 km/h	31,7 km/h	29,8 km/h

Tutorial



**SOCCER
BOT360**

DISCOVER MORE

WWW.SOCCERBOT360.COM