

Max-Windmüller-Gymnasium Emden

Schulcurriculum der Fachgruppe Darstellendes Spiel

Allgemeines

- Das Primat im Darstellenden Spiel hat die Spielpraxis, daraus folgt ein ganzheitlicher Lernansatz, der die Sozialform der Gruppenarbeit als Grundlage hat.
- Theatrales Wirken geht vom Körper aus. Das Erschaffen von performativer Kunst kommt in weiten Teilen ohne das gesprochene Wort aus. Schülerinnen und Schüler sollen den Körper als konstituierendes Element der Darstellung wahrnehmen und einsetzen können.
- Die Probenbühne ist von der Improvisation bis hin zur Aufführung ein adäquater Lernraum.
- Der Lehrer tritt als Begleiter auf, um eine selbständige Lernkultur zu fördern.
- Das Fach kommt ohne Beurteilungen nicht aus. Für diese sollen zuerst Freiräume ohne Benotung geschaffen werden, um Spiel- und Experimentierfreude zu fördern. Die Leistungen sind immer auch an die jeweiligen Persönlichkeiten der Schülerinnen und Schüler gekoppelt. Eine Benotung bedarf daher einer differenzierten und sachlich begründeten Grundlage.
- Der Lernprozess im Darstellenden Spiel gleicht einem hermeneutischen Zirkel. Das Erlernte wird hinterfragt, Neues hinzugelernt und das Wissen vertieft. Dies geschieht ständig und in allen Kompetenzbereichen. Somit kann nicht von einem linearen Unterrichtsplan ausgegangen werden.

Verbindliche Beschlüsse/Regelungen

- die in einem Jahrgang unterrichtenden Kollegen prüfen einmal im Jahr das Curriculum des Jahrgangs und passen es ggf. an. Änderungen übernimmt der Fachobmann
- Gewichtung mündlicher und schriftlicher Leistungen (**noch von der Fachkonferenz zu beschließen**)
 - 60% mündlich – 40% schriftlich (Anmerkung: schriftlich ist hier als Sammelbegriff für die Leistungserhebungsmöglichkeiten des Fachs Darstellendes Spiels zu verstehen)
 - zu mündlichen und anderen fachspezifischen Leistungen zählen u.a.:
 - Beträge im Unterrichtsgespräch (Quantität und Qualität)
 - Mündliche Überprüfungen
 - Kurze schriftliche Überprüfungen
 - Unterrichtsdokumentation
 - Referate oder Präsentationen
 - Praktische Mitarbeit
 - Erkennen des zentralen Problems in der Aufgabenstellung und Finden von Lösungsansätzen
 - Selbständiges Umsetzen von Ideen
 - Klarheit und Differenziertheit der Gestaltung
 - Risiko- und Experimentierfreude
 - Flexibles Reagieren auf unvorhergesehene Schwierigkeiten
 - Entwicklung alternativer Lösungen
 - Einbringen individueller Fähigkeiten (auch über den Unterricht hinaus)
 - Anleiten von Kleingruppen
 - Teamfähigkeit
 - Produktive Feedback-Kultur
 - Organisatorische Mitarbeit bei Projekten

- Schriftliche Leistungskontrollen
 - SP1 – Spielpraktische Klausur mit praktischem Schwerpunkt
 - Entwickeln eines szenischen Konzepts, Präsentation nach angemessener Zeit, Reflektieren des Gezeigten
 - Augenmerk auf konkret szenischer Ausgestaltung und Umsetzung
 - SP2 – Spielpraktische Klausur mit theoretischem Anteil
 - Entwickeln eines szenischen Konzepts zu vorgegebenen Thema, Darstellen in angemessener sprachlicher Form
 - Auch Überlegungen zur szenischen Ausgestaltung im Raum, Licht und Ton können miteinbezogen werden
 - P – Projekt- bzw. produktionsbegleitende Klausur
 - Auf Inszenierung bezogene spielpraktische Aufgabe mit theoretischem bzw. praktischem Schwerpunkt (Gestaltung von Bühne, Licht, Ton, Kostüm, dramaturgisches Konzept, etc.), deren Ergebnis in die Inszenierung eingehen kann
 - Auch gestalterische Aufgaben denkbar (Plakate, Zeitungsankündigungen, etc.)
 - T – Theoretisch-analytische Klausur
 - Analyse und Interpretation vorgegebener Materialien (Texte, Bilder, Inszenierungen, etc.) mit der Möglichkeit gestalterische Aufgaben zu formulieren (Verfassen einer Theaterkritik, Textumformulierungen, Rollenbiografien, etc.)
 - Keine isolierte Analyse, sondern Untersuchung nach Bedeutung, Aussage und Wirkung der vorliegenden Materialien
- in jedem Jahrgang soll mindestens ein Theaterbesuch verwirklicht werden

Jahrgang 11

Prozessorientierte Kompetenzen	Inhalte	Unterrichtsinhalte
<u>Sachkompetenz</u> - Mit körpersprachlichen Mitteln bei der Gestaltung von Figuren arbeiten - Zwischen stilisierten theatralen Mitteln und alltäglichen Formen und deren Deutung unterscheiden - Verschiedene Texte der dramatischen Literatur, choreografische und chorische Techniken und Elemente des Bildtheaters, die Wandelbarkeit von Aussagen und Bedeutung dramatischer Texte kennen - Einsatz von Objekten und Spieltempi beschreiben und beurteilen - Grundlegende dramaturgische Prinzipien einer Szene kennen	Die Schülerinnen und Schüler... - können mit fachsprachlichen Begriffen umgehen und diese nutzen - lernen zwischen alltäglichen Formen und theatralen zu unterscheiden - leinen verschiedene Aspekte zu Raum, Zeit, Körpersprache, Sprache und Szenengestaltung kennen - lernen den Einsatz theatraler Mittel zu beschreiben und deren Wirkung zu beurteilen	Die Schülerinnen und Schüler lernen... - Begriffe zu den Feldern Raum, Zeit, Körper, Sprache - Feedbackverfahren kennen - Reflexion - die Grundlagen der Szenengestaltung

<p><u>Gestaltungskompetenzen</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Vernehmbar und verständlich mit klarer Artikulation und Betonung sprechen - Formen chorischen Sprechens anwenden - Mit Mimik, Gestik, Stimme, Haltung und Bewegung experimentieren - Eine Figur entwickeln und verkörpern - Sich mit verschiedenen Methoden einer Figur annähern und sich aktiv an dramaturgischen Fragen, Problemen der Komposition und Konzeption der Inszenierung beteiligen - Choreographische und chorische Techniken und Elemente nutzen - Räume durch die Spielweise definieren und gestalten, indem die Wirkung von Nähe und Ferne sowie das Beachten von Richtung, Ebenen und Begrenzungen eingesetzt wird - Mit der Bildwirkung experimentieren und dabei die Perspektive der Zuschauer bedenken - Gezielt Requisiten und Objekte als Ausgangspunkt von Spielaktionen auswählen und erproben - Absichtsvoll und strukturiert miteinander agieren - Impulse in Texten, Geräuschen, Musik, Pausen und Bildern zur zeitlichen Strukturierung nutzen - Bewegungen rhythmisieren, in wiederholbare Abschnitte gliedern und als dramaturgisches Element einsetzen - Eigene Entwicklung und Verdichtung szenischen Materials 	<p>Die Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none"> - können Stimme, Körpersprache und Bewegung gezielt einsetzen - können Aspekte von Raum und Zeit gezielt nutzen - können sich aktiv in die Gestaltung einbringen und mit anderen Gruppenmitgliedern konstruktiv zusammenarbeiten - erproben und experimentieren mit Alternativen - können Erarbeitetes auf eine Wirkung untersuchen 	<p>Die Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none"> - kommen miteinander ins Spiel - bauen Vertrauen in der Gruppe auf - bauen Hemmungen ab - können sich reflektieren - nutzen verschiedene Mittel (neutraler Gang, Gestik, Mimik, Pantomime, peripherer Blick, Geräusche, Sprache, Stimme [Gromolo, Kauderwelsch,...], Gangarten) - nutzen das 9-Punkte-Feld - nutzen den Status - können mit Texten arbeiten - können Emotionen ausdrücken - nutzen Aspekte der Zeit (Zeitraffer, Slowmotion, Freeze, Rhythmus, Wechsel) - nutzen Ebenen - nutzen den Raum, Texte, Bilder, Musik, etc. als Impulse - erproben alternative Gestaltungsmöglichkeiten des Raums - erarbeiten eigene Szenen, planen und gestalten diese - nutzen Kontrastierungen und Verfremdungen
<p><u>Kommunikative Kompetenz</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Beobachungskriterien über die Arbeit mit dem Körper entwickeln, die sie in einer Fachsprache formulieren - Fachbegriffe in der Beschreibung von Spiel und Wirkung, Raum und Dramatik nutzen - Über alternative szenische Umsetzungen in Hinblick auf 	<p>Die Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none"> - geben gezieltes Feedback - diskutieren über ihr Spiel, die Wirkung und Alternativen - beschreiben verschiedene Aspekte genau - reflektieren sich und ihre Leistung 	<p>Die Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none"> - geben gezielt Feedback und nehmen sachliche Kritik an - reflektieren sich und ihre Arbeit - diskutieren konstruktiv über die Gestaltung und Alternativen - beschreiben Elemente gezielt - reflektieren Stärken und Schwächen in der eigenen Performanz und der Gruppe

<p>Mimik, Gestik Stimme, Haltung und Bewegung des Einzelnen und der Gruppe, Raum und seine Bildwirkung, gezielten Einsatz von Impulsen, Spieltempi, Steigerung, Wiederholungen und Rhythmus kommunizieren</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sich mit dem individuellen Lernstand auseinandersetzen - Fachsprache nutzen, um theatrale Raumwirkung zu beschreiben 		
<p><u>Soziokulturelle Kompetenz</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Differenzen zwischen Selbst- und Fremdwahrnehmung beim gezielten Einsatz des Körpers als darstellerisches Mittel beobachten und reflektieren - Körperkonzepte und Strategien im Alltag beschreiben und reflektieren und unterschiedliche Perspektiven annehmen - Alltagshandlungen in ihrer Theatralität, die bewusst den Raum einbeziehen, Rhythmisierungen im Alltag und eine von Medialität geprägte Wirklichkeit wahrnehmen - Das Spiel auf einer Raumbühne mit performativen Raumnutzungskonzepten vergleichen - Verschiedene Spiel- und Inszenierungskonzepte vergleichen 	<p>Die Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none"> - unterscheiden zwischen Alltag und theatralem Raum und Spiel - differenzieren zwischen Selbst- und Fremdwahrnehmung - können einen Perspektivwechsel vornehmen - unterscheiden verschiedene Inszenierungs- und Raumkonzepte 	<p>Die Schülerinnen und Schüler...</p> <ul style="list-style-type: none"> - können Aspekte des Alltags gezielt beobachten und vom Theatralen differenzieren - können sich in verschiedene Figuren hineinversetzen und deren Perspektive übernehmen, dabei können sie zwischen sich selbst und der Rolle unterscheiden - erkennen in der Analyse gestalterische Elemente und bewerten deren Einsatz - präsentieren erarbeitete Szenen

Als Leistungsbewertungen bieten sich in 11/I SP1
11/II SP2 an.

Jahrgang 12

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhalte	Unterrichtsinhalte
<p><u>Sachkompetenz</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Theaterästhetische Grundlagen - Fachsprache - Bewertung mit ästhetischen Kriterien - Reflexion der Arbeitsprozesse auch in Auseinandersetzung mit Sekundärtexten 	<ul style="list-style-type: none"> - Fachbegriffe zur Beschreibung und Deutung von Ausdrucksformen, Raum als Bestandteil der Inszenierung und dem Umgang mit Zeit nutzen - Entscheidungen für einen Raum und theatrale Konzepte, in denen Zeit bewusst eingesetzt wird, im Hinblick auf die Wirkung überprüfen - Theatergeschichte - Theoretische Grundlagen - Komplexe literarische und andere Textvorlagen verstehen und sich einen gestalterischen Schwerpunkt wählen - Analysieren von Textvorlagen, Adaption, dramaturgischer Bearbeitung, Rollenentwicklung, Entwicklung eines theatrale Konzepts - Feedback - Reflexion 	<ul style="list-style-type: none"> - Fachbegriffe einführen und vertiefen - Theaterepochen/Theatergeschichte (exemplarisch an ausgewählten Beispielen) Griechisches Theater Commedia dell'arte Elisabethanisches Theater Bürgerliches Theater Sturm und Drang Romantik Naturalismus Realismus Impressionismus Expressionismus Abstraktes Theater Surrealismus Politisches Theater Episches Theater Nationalsozialismus Absurdes Theater Postmoderne - Szenen aus einer literarischen Vorlage entwickeln - Eigene Erarbeitung reflektieren
<p><u>Gestaltungskompetenz</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Theatrales Experimentieren - Sich kreativ entfalten - Zwischen eigener Identität und Identität der Figur unterscheiden - In Distanz zu sich selbst treten - Theatrale Gestaltungsaufgaben lösen - Alternativen berücksichtigen - Szenische Konzepte entwerfen, sie umsetzen und die Wirkung überprüfen - Den Aufwand für ein Projekt einschätzen 	<ul style="list-style-type: none"> - Körpersprache einsetzen - Sich kreativ entfalten - Zwischen eigener Identität und Identität der Figur unterscheiden - In Distanz zu sich selbst treten - Theatrale Gestaltungsaufgaben lösen - Alternativen berücksichtigen - Szenische Konzepte entwerfen, sie umsetzen und die Wirkung überprüfen - Den Aufwand für ein Projekt einschätzen 	<ul style="list-style-type: none"> (exemplarisch an ausgewählten Beispielen) Bewegungstheater Bildertheater Literaturtheater Musiktheater Maskentheater Performancetheater Tanztheater Videotheater Mischformen Stummfilme Improvisation Szenen entwickeln Aufführungen

	<p>Hinblick auf Maske, Kostüm, Medien und Musik</p> <ul style="list-style-type: none"> - Emotionen transportieren - Darstellung auf die Erfordernisse der Spielform abstimmen - Szenen, Choreographien und Tanz entwickeln und spielen - Feedback - Reflexion - Planung von Projekten - Rollenfiguren aus Improvisation entwickeln - Rollenbiographien entwickeln 	
<p><u>Kommunikative Kompetenz</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Über theatrale Ausdrucksformen kommunizieren - Sich schriftlich, mündlich und präsentativ äußern - Erfahrungen mit theatralen Kommunikationsformen aus das Kommunikationsverhalten im Alltag übertragen - Verschiedener Kommunikations- und Inszenierungsstrategien und deren Bewertung aufzeigen 	<ul style="list-style-type: none"> - Alternative Lösungswege und -möglichkeiten diskutieren - Eindrücke und Beobachtungen formulieren - Feedback geben/ Kritik annehmen - Reflexion - Sich auf die Gruppe und Unterschiedlichkeiten einlassen - Spielimpulse geben 	<ul style="list-style-type: none"> - Rezension - Reflexion und Feedback in der Gruppe - Entscheidungsfindung, Ideen und Alternativen diskutieren, vergleichen und bewerten
<p><u>Soziokulturelle Kompetenz</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Zugänge zu Werken des Theaters finden und damit am kulturellen Leben teilnehmen - Zusammenhang zwischen Theaterkultur und den eigenen Projekten herstellen - Reflexion der eigenen und fremden Wirklichkeit in Auseinandersetzung mit der Funktion des Theaters und seiner Formen - Perspektivwechsel vornehmen und so neue Handlungsspielräume schaffen und nutzen 	<ul style="list-style-type: none"> - Figuren schaffen, Alternativen und die intendierte Wirkung überprüfen - Zwischen fremden und eigenen Wirklichkeiten unterscheiden und dies performativ sichtbar machen - Auseinandersetzen mit zeitgenössischer Theaterkunst - Sich fremde Gedanken erschließen 	<ul style="list-style-type: none"> - Theaterbesuch - Rollenbiographie entwickeln - Selbst und Rolle unterscheiden - Szenen entwickeln - Reflexion

Als Leistungsbewertung bieten sich in 12/1 T

12/2 P oder SP2 an.

Ziel der Fachgruppe Darstellendes Spiel ist es, dass DS in der Sekundarstufe II durchgehend belegt werden kann. In diesem Fall sind größere Aufführungen denkbar, die das Klausurformat P bestätigen würden. Der 13. Jahrgang schließt inhaltlich an den 12. Jahrgang an, vertieft und erweitert das vorhandene Wissen und Können.

Auch ist es Ziel der Fachgruppe Darstellendes Spiel, dass DS als mündliches Abiturfach ablegbar ist. Grundlage dafür bildet dieses schulinterne Curriculum.