

Schulinternes Fachcurriculum für das Fach Darstellendes Spiel Am Sophie-Scholl-Gymnasium Itzehoe

Dieses Curriculum ist auf Grundlage der Fachanforderungen für das Fach *Darstellendes Spiel* des Landes Schleswig-Holstein aus dem Jahre 2019 erstellt worden.

Inhalt:

1. Didaktische Grundüberlegungen
2. Anforderungsbereiche des Faches Darstellendes Spiel
3. Kompetenzen und Handlungsfelder
4. Hinweise zur Bewertung
5. Curriculum für die Oberstufe
6. Operatorenliste

1. Didaktische Grundüberlegungen

Der Unterricht im Fach Darstellendes Spiel hat einen spielpraktischen Schwerpunkt. Dieser bewegt sich im Spannungsverhältnis zwischen theatralem Handeln und Analyse und Reflexion von Aufführungssituationen:

Durch die theatrale Praxis erfahren die Schülerinnen und Schüler die Umsetzung von theoretischen Inhalten. Die Theorien wiederum bieten die Grundlagen für eine gelingende Praxis. Theorie und Praxis bedingen einander somit gegenseitig.

Das handlungsorientierte und kreative Lernen steht im Zentrum der Arbeit. Es führt neben dem Erwerb fachlicher Kompetenzen zur Erweiterung der personalen, sozialen und medialen Kompetenzen.

So wird die Erfahrung der Erstellung und Präsentation eines Produktes und damit eine aktive und kreative Teilhabe am gesellschaftlichen und kulturellen Leben ermöglicht. Folglich stellt das Fach einen wesentlichen Beitrag zur Allgemeinbildung dar.

Da zurzeit das Fach nur in der Oberstufe unterrichtet wird, fehlen die stark praxisbezogenen Grundlagen aus der Sekundarstufe I. Aus diesem Grund überwiegt der praktische Anteil im Oberstufenunterricht, um dieses Defizit im Ansatz auszugleichen. Dieser Grundsatz gilt für das gesamte schulinterne Fachcurriculum.

2. Anforderungsbereiche des Faches Darstellendes Spiel

AFB I: Reproduzieren und Anwenden

- Kenntnis theatraler Zeichensysteme und der Umgang mit ihnen

AFB II: Reorganisieren und Analysieren

- Anwendung des Gelernten auf unbekannte Texte, Szenen, theatrale Handlungen und Inszenierungen
- Strukturierung künstlerischer Arbeitsprozesse
- Ziel- und aufgabenorientierter Einsatz von Gestaltungsmitteln

AFB III: Werten und Gestalten

- Entwicklung von gestalterischen Problemlösungen unterschiedlicher Art und Qualität
- Reflexion des Arbeitsprozesses und seiner fachlichen Anteile
- Bewertung und Beurteilung der eigenen Entwürfe auf dem Hintergrund theoretischer und/oder historischer Bezüge
- Kritische Auseinandersetzung mit Vorlagen, anderen und eigenen Konzepten sowie mit Fragen und Kommentaren aus dem Feedback

Beispiele zu den Anforderungsbereichen finden sich in den *Fachanforderungen Darstellendes Spiel*, Hrsg. Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Schleswig-Holstein

3. Kompetenzen und Handlungsfelder

Neben den vier auf praktischem Erfahren basierten **Handlungsfeldern Körper, Raum, Sprache, Musik** wird der Unterricht auch durch die rezeptiv-reflektierende Seite mit ihren Kompetenzen gestaltet:

Kompetenz 1: Theater gestalten (das bewusste, aktive Gestalten in den vier Handlungsfeldern)

Kompetenz 2: Theater begreifen (das kognitive Erfassen der vier Handlungsfelder)

Kompetenz 3: Theater reflektieren (die kritische Auseinandersetzung mit den vier Handlungsfeldern)

Kompetenz 4: an Theater teilhaben (die soziale Teilhabe an den vier Handlungsfeldern)

4. Hinweise zur Bewertung

Beurteilungsbereiche:

1. Unterrichtsbeiträge

Bewertungen der Unterrichtsbeiträge geben Rückmeldungen über den erreichten Kompetenzstand. In der Phase des Kennenlernens und der Ensemblebildung sollte der Aspekt der Bewertung nicht im Vordergrund stehen. Vorrangig sind die in den Arbeitsprozessen feststellbaren Fortschritte in der Kompetenzentwicklung zu bewerten.

Das Fach Darstellendes Spiel ist in besonderer Weise auf die aktive und kontinuierliche Mitarbeit und das Engagement aller Beteiligten angewiesen. Unterrichtsbeiträge werden in praktischer, mündlicher, schriftlicher und sozial-kommunikativer Form gebracht.

Beispiele zu Unterrichtsbeiträgen finden sich in den Fachanforderungen.

2. Leistungsnachweise

Hierzu gehören schriftliche Klausuren und/oder Klausurersatzleistungen. Ist eine gestalterische Leistung Teil oder Ergebnis einer Gruppenarbeit, so sind individuell zu bearbeitende Leistungen wie zum Beispiel eine mündliche oder schriftliche Reflexion hinzuzuziehen.

5. Curriculum für die Oberstufe

Themen und Inhalte

Es werden in der Oberstufe keine Themen vorgeschrieben. Die Themenauswahl soll sich an Fragestellungen und Problemen, die möglichst einen Bezug zur Lebenswelt der Schüler*innen haben, orientieren. Als Grundlage dafür kann ein Bild, Text, Ort, Lied, Begriff oder Ähnliches fungieren. Verpflichtend in jedem Schuljahr ist ein Theaterbesuch.

Methoden

Die Methoden im Fach Darstellendes Spiel sind themen- und kompetenzübergreifend. Es handelt sich dabei um Warm-Ups, Übungen und Gestaltungsaufgaben. Zu den Gestaltungsaufgaben gehören Gruppenarbeiten, Inszenierungen, Präsentationen, Reflexion, Feedback und Analysen. In diesem Bereich sind auch vielfältige Formen der Differenzierung möglich, indem je nach Befähigung und Interesse Verantwortungsbereiche einzelnen Schülern übertragen werden.

Einführungsphase

Der Unterricht in der Oberstufe beginnt mit Übungen zur Ensemblebildung. Die Grundlagen zu den Handlungsfeldern Körper, Raum, Sprache und Musik werden erarbeitet, wobei sowohl Handlungsfelder als auch Kompetenzbereiche stets miteinander verschränkt sind.

Für dieses Schuljahr ist keine größere Inszenierung geplant, sondern es sollen die praktischen und theoretischen Grundlagen gelegt werden. Möglich wäre ein kleinerer Auftritt oder das Mitwirken in einem der höheren Kurse.

1. Halbjahr

Schwerpunkt: Körper, Raum und Improvisation

Die Leistungsüberprüfung erfolgt im 1. Halbjahr in Form einer Klausur (90 Minuten), in der die „Dramatisierung eines kurzen Textes“ umgesetzt werden soll.

Kompetenzen	Inhalte
Körper und Bewegung <ul style="list-style-type: none">• Wahrnehmung und Erprobung vom Körper und seinen Bewegungsmöglichkeiten• Darstellung unterschiedlicher körperlicher Ausdrucksformen• Gezielter Einsatz von Gestik, Mimik und Bewegung	<ul style="list-style-type: none">• Übungen zur Körperwahrnehmung und Bewegungen im Raum• Theaterästhetische Bewegungstechniken wie Standbilder, Status, Zeitraffer/Zeitlupe, Freeze u.ä.• Theaterformen wie Performance, episches Theater, postdramatisches Theater u.ä.
Raum und Bild <ul style="list-style-type: none">• Nutzung des Bühnenraums• Einsatz unterschiedlicher Bühnenformen• Kennenlernen anderer Aufführungsorte• Erprobung von Kostümen und Masken als Zeichenträger• Funktion von Objekten und Requisiten kennenlernen• Nutzung weiterer Medien	<ul style="list-style-type: none">• Raumerkundung und Bespielung• Bühnenformen(Guckkasten-, Arena,- Environmentalbühne)• Andere Spielorte• Requisiten und Objekterkundung• Materialerkundung• Kostümgestaltung• Lichteffekte und Projektionen• Theaterformen
Sprache und Sprechen <ul style="list-style-type: none">• Zusammenhang zwischen Atmung, Bewegung und Stimme• Erprobung und Einsatz von Stimme als theatralem Zeichen• Anwendung unterschiedlicher Sprachformen• Sprachliche Gestaltung eigener Texte	<ul style="list-style-type: none">• Chorisches Sprechen,• Klangfärbungen erproben,• Umschreiben von Texten
Klang und Rhythmus <ul style="list-style-type: none">• Wirkung unterschiedlicher akustischer Zeichen• Pausen und Stille, Zeitraffer und Zeitlupe als dramaturgisches Mittel	<ul style="list-style-type: none">• Szene/Bewegungsabläufe mit Geräuschen, Musik unterlegen: unterstützend, kontrastierend, verfremdend

2. Halbjahr

Schwerpunkt: Figuren und Ensemble

Die Leistungsüberprüfung erfolgt im 2. Halbjahr in Form einer Klausur (90 Minuten), in der die „Inszenierung einer Textvorlage“ umgesetzt wird, oder alternativ (und wünschenswert) einer Klausurersatzleistung mit praktischem Schwerpunkt.

Kompetenzen	Inhalte
<p>Körper und Bewegung</p> <ul style="list-style-type: none">• Einfühlung und Distanz zur Rolle• Ensemble• Unterschiede zwischen privaten und bewusst gestalteten Ausdrucksformen erkennen• Zeichencharakter von Bewegungen und Ausdrucksformen erkennen	<ul style="list-style-type: none">• Zeitraffer, Zeitlupe, Freeze• Choreographie• Synchronizität/Parallelität• Rhythmus• Gestik, Mimik
<p>Raum und Bild</p> <ul style="list-style-type: none">• Wirkung unterschiedlicher Bühnenelemente, Formationen, Materialien, Kostümteile etc. erkennen	<ul style="list-style-type: none">• Auftrittsmöglichkeiten, Formationen• Bühnenraum• Kostüme und Requisiten• Szenische Gestaltungsarbeit• Die unterschiedliche Wirkung der Raumaufteilung und der verschiedenen Auftrittsmöglichkeiten• Andere Aufführungsorte wahrnehmen und für den Spielzweck nutzen
<p>Sprache und Sprechen</p> <ul style="list-style-type: none">• Distanzierung als ästhetisches Gestaltungsmittel lernen• Funktionalität chorischen Sprechens erfassen	<ul style="list-style-type: none">• Unterschiedliche Lautstärken• Betonungen, Klangfärbungen• Umschreiben von Texten• Chorische Aufteilung von Texten
<p>Klang, Rhythmus</p> <ul style="list-style-type: none">• Wirkung unterschiedlicher akustischer Zeichen und Effekte wahrnehmen• Emotionale Wirkung von Musik erfahren• Pausen und Stille, Zeitraffer und Zeitlupe als dramaturgische Mittel erkennen	<ul style="list-style-type: none">• Szenische Gestaltungsarbeit• Lichttechnik• Bewegungsabläufe mit Musik unterlegen• Unterstützend, kontrastierend, verfremdend

Qualifikationsphase

In der Qualifikationsphase liegt der Schwerpunkt auf der Erarbeitung und Aufführung einer größeren Inszenierung, wobei möglichst viele von den in der Einführungsphase erworbenen Kompetenzen und Inhalten sinnvoll umgesetzt werden sollen.

1. Halbjahr

Schwerpunkt: Reflexion von Theater

Die Leistungsüberprüfung erfolgt im 1. Halbjahr in Form einer Klausur (90 Minuten), in der ein „Szenenentwurf“ mit einem ausgewählten Schwerpunkt (z.B. Bewegung oder Sprache) entwickelt werden soll.

Kompetenzen	Inhalte
Alle Handlungsfelder (Körper, Raum, Sprache, Klang)	<ul style="list-style-type: none">• Feedbackverfahren festigen• Anwendung von Fachbegriffen
Alle Handlungsfelder	<ul style="list-style-type: none">• Theaterformen und Regiestile• Diskussionen um den Begriff Theater• Pflicht: Episches Theater, Postdramatisches Theater• zur Auswahl: Artaud, absurdes Theater, elisabethanisches Theater, Performance, Tanztheater, René Pollesch (Aufhebung von Rollen, Diskussion der Theaterform durch die Theaterform)• kritisches Hinterfragen einzelner Theaterformen und Regiestile• Diskussion von Funktion und Zweck des Theaters

2. Halbjahr

Schwerpunkt: Inszenierung und Aufführung

Die Leistungsüberprüfung erfolgt im 2. Halbjahr in Form einer Klausurersatzleistung mit praktischem Schwerpunkt, wobei ein Bezug zur Inszenierung wünschenswert ist. Neben dem in der Gruppe (oder kleineren Gruppen) sollte ein individueller, schriftlicher Teil z.B. in Form einer Reflektion erfolgen.

Kompetenzen	Inhalte
Alle Handlungsfelder (Körper, Raum, Sprache, Klang)	<ul style="list-style-type: none">• Dramaturgische eigenständige Erarbeitung einer Spielvorlage mit Auswahl einer angemessenen Spielform (Bühne und Regiestil)• Präsentation vor dem Parallelkurs und möglichst noch einer größeren Öffentlichkeit• Vertiefung des Feedbackverfahrens• Kommunikation in der Gruppe

3. Halbjahr

Schwerpunkt: ?

Das weitere Belegen des Fachs Darstellendes Spiel ist für die meisten Schüler und Schülerinnen freiwillig.

Dieses Jahr ist **verpflichtend**, wenn der Schüler oder die Schülerin im Fach Darstellendes Spiel eine **mündliche Prüfung** ablegen möchte.

Die Leistungsüberprüfung erfolgt im 3. Halbjahr in Form einer Klausur (90 Minuten), in der

Kompetenzen	Inhalte
Alle Handlungsfelder (Körper, Raum, Sprache, Klang)	<ul style="list-style-type: none">•

4. Halbjahr

Schwerpunkt: ?

Im 4. Halbjahr erfolgt keine verbindliche Leistungsüberprüfung.

Kompetenzen	Inhalte
Alle Handlungsfelder (Körper, Raum, Sprache, Klang)	•

6. Operatorenliste

Operator	Definition	AFB
benennen	Informationen, Sachverhalte und Arbeitstechniken zielgerichtet zusammentragen und darstellen, ohne diese zu erläutern	I
beschreiben	Arbeitstechniken, Übungen, Gestaltungsmittel und Beobachtungen strukturiert und fachsprachlich richtig mit eigenen Worten ohne Wertung wiedergeben	I
durchführen	selbstständig Übungen teilweise oder vollständig verfolgen	I
sammeln	zu einer vorgegebenen Thematik Materialien zusammenstellen	I
wiedergeben	theatrale Sachverhalte oder Vorgehen beschreiben, ohne diese zu erläutern	I
anwenden	Handlungsmuster, eingeübte Techniken und Fachwissen in einfachen/komplexen Aufgaben nutzen	I/II
darstellen/	unter Berücksichtigung von Gestaltungskriterien erarbeitete Szenen, Sequenzen oder einfache	I/II

präsentieren	Techniken vor Publikum vorstellen	
erläutern	einfache Sachverhalte nachvollziehbar herausstellen und umfassend verständlich machen/ komplexere Sachverhalte (Entscheidungen und Arbeitsweisen) veranschaulichen	I/II
erproben	Gestaltungsaufgaben umsetzen, variieren und weiterentwickeln/Gestaltungsmöglichkeiten durch Versuchen erkennen und weiterverwenden	I/II
erarbeiten	sich Teilaspekte in Theorie und Praxis aneignen/sich Szenen und komplexere Abläufe aneignen	I/II
zusammenfassen	theatrale Sachverhalte oder Vorgehen auf Wesentliches komprimiert und fachsprachlich richtig wiedergeben	I/II
zusammenstellen	gesammelte Materialien in einen geordneten Zusammenhang bringen	I/II
analysieren	Vorlage, Formen, Figurenkonstellationen, Handlungsverlauf nach festgelegten Regeln untersuchen	II
auswählen	in Übungen Gestaltungsmittel und Kompositionsmethoden sinnvoll einplanen	II
einordnen	Genres, Theorien, Theatergeschichte in übergeordnete Zusammenhänge stellen	II
einsetzen	Mittel und Bedeutungsträger sinnvoll in die Gestaltung mit einfließen lassen	II
erschließen	Text- und Bildaussagen, Sinngehalte oder Problemstellungen aus vorgelegtem Material nach vorgegebenen Kriterien ermitteln	II
nutzen	vorgegebene Raumstrukturen, Materialien und Dramaturgien in der eigenen Praxis anwenden	II
realisieren, umsetzen	Konzepte und Ideen szenisch verwirklichen	II
recherchieren	zu einem Thema oder einem Text selbständig Sachinformationen ermitteln	II

rhythmisieren	einen (Bewegungs-)Ablauf zeitlich gliedern und gestalten	II
begründen	Auswahl an gestalterischen Entscheidungen/differenzierte gestalterische Entscheidungen auf kausale Zusammenhänge zurückführen bzw. argumentierend absichern	II/III
vergleichen/in Beziehung setzen	nach vorgegebenen oder selbst gewählten Kategorien andere Genres, Theorien, Aufführungen gegenüberstellen/eigenständig Unterschiede, Ähnlichkeiten, Gemeinsamkeiten ermitteln	II/III
Alternativen entwerfen	gestalterische Lösungsansätze entwerfen, die sich voneinander unterscheiden/eigenständig differenzierte und komplexe Lösungsansätze nach vorgegebenen Bedingungen erarbeiten	II/III
sich auseinandersetzen	zu einer These, Problemstellung, Argumentation, Aufgabe, Alternative eine differenzierte und begründete Position entwickeln	III
erörtern	Thesen und Konzepte einander gegenüberstellen und abwägen und die Schlussfolgerung in Form von Thesen oder Konzepten vertreten	III
entwerfen	eine komplexe gestalterische Aufgabe nach vorgegebenen oder selbstgewählten Kriterien entwickeln	III
gestalten	eine komplexe gestalterische Aufgabe nach vorgegebenen oder selbstgewählten Kriterien entwickeln und praktisch ausführen	III
interpretieren	auf der Basis methodisch reflektierter Analyse von Mitteln und szenischen Kompositionen zu einer zusammenfassenden Gesamtdeutung über eine Gestaltungsform kommen	III
in Beziehung setzen/Bezüge herstellen	Zusammenhänge unter vorgegebenen oder selbst gewählten Gesichtspunkten begründet herstellen	III
inszenieren	einen vorgegebenen Plot, einen Dialog, eine Textvorlage theatral unter Berücksichtigung	III

	aller Handlungsfelder und der zur Verfügung stehenden Spielerinnen und Spieler umsetzen	
Konzept entwickeln	einen klar umrissenen, strukturierten Plan selbstständig entwickeln	III
planen	einen Arbeitsprozess, ein Produkt planen und zu einem vorgegebenen Problem eine Experimentieranleitung erstellen	III
reflektieren	einen Arbeitsprozess kritisch und eigenständig hinterfragen	III
einen Standpunkt entwickeln/ Stellung nehmen	zu einem Sachverhalt, der an sich nicht eindeutig ist, nach kritischer Prüfung und sorgfältiger Abwägung ein begründetes Urteil abgeben	III
überprüfen	eine Meinung, Aussage, These, Argumentation, ein Konzept nachvollziehen und auf der Grundlage eigenen Wissens oder eigener (Text-)Kenntnis oder Anschauung kritisch beurteilen, an Fakten oder innerer Logik messen und eventuelle Widersprüche entdecken	III

Aufführungen:

11. Klasse: 8. September „Mahnmal“

11. Klasse: vor den Sommerferien „großes Stück“

12. Klasse: 27. Januar „Holocaust-Gedenkfeier“ St. Laurentii