

Schulinternes Fachcurriculum
Darstellendes Spiel
Sekundarstufe 1 und 2
Gymnasium Schenefeld

Fachcurriculum Wahlpflichtfach DSP im Jahrgang 9/10

Ziele des DSP-Unterrichts sind:

- Freude zu entwickeln an der Bewegung und am Spiel;
- Spielregeln anerkennen zu lernen;
- selbständiges Arbeiten in der Gruppe zu lernen;
- zu erkennen und zu erfahren, dass jeder einzelne Verantwortung hat für das Gelingen eines Projektes.

Was erwartet die Schülerinnen und Schüler, wenn alles gut geht:

- Viele Spiele, die Bewegung, Konzentration und Körperbeherrschung erfordern;
- die Erfahrung, dass Spiele am meisten Spaß machen, wenn alle die Spielregeln anerkennen;
- die gemeinsame, erfolgreiche Arbeit als Team in kleinen Gruppen;
- das tolle Erlebnis, als Gruppe gemeinsam eine kleine Theateraufführung für ein Publikum entwickelt und präsentiert zu haben;
- ein Unterricht, der fast immer wie im Flug vergeht und bei dem die Schülerinnen und Schüler trotzdem ganz viel lernen.

Kompetenzen

Der Unterricht basiert auf den vier Kompetenzbereichen: Theater gestalten (K1), Theater begreifen (K2), Theater reflektieren (K3) und an Theater teilhaben (K4). Im Mittelpunkt stehen die Handlungsfelder Körper und Bewegung sowie Raum und Bild. Z. B. körperliche Ausdrucksformen erproben; Gestik, Mimik und Bewegung als Gestaltungsmittel einsetzen; sich bewusst im Bühnenraum positionieren; auf der Bühne unterschiedliche Formationen einnehmen; etc. Darüberhinaus werden die Handlungsfelder Sprache und Sprechen sowie Klang, Rhythmus, Musik in den Unterricht einbezogen.

(vgl. Fachanforderungen, S. 14-19)

Level / Anspruchsniveaus

Die Schülerinnen und Schüler durchlaufen drei Levels (Anspruchsniveaus). Sie werden Schritt für Schritt an das jeweils nächste Niveau herangeführt. Am Ende steht ein gemeinsames Projekt, das schließlich aufgeführt wird. Die Anforderungsniveaus sind sowohl als zeitliche Progression zu verstehen als auch als Möglichkeit der Differenzierung innerhalb der Gruppe.

Phase I	Level I/ Anspruchsniveau I
Hauptkompetenz	Ich kenne die allgemeinen Regeln sowie die Regeln der Spiele und Übungen und halte mich daran.
Unterrichtsinhalte	Aufwärmübungen und Theaterspiele (Kennenlernübungen; Vertrauensübungen; Konzentrationsübungen; Übungen zum Körper und zur Bewegung; Übungen zur Präsenz)

Phase II	Level II/ Anspruchsniveau II
Hauptkompetenz	Ich kenne die verschiedenen Aufgaben in einer Gruppe und kann diese so erfüllen, dass ich zum Gelingen der Arbeit in der Gruppe beitrage.

Unterrichtsinhalte	Standbilder und Statuen; chorische Bewegung und chorisches Sprechen; Gruppenarbeit
Gruppenarbeit	Aufgabenverteilung: Spielleiter – Zeitwart – Disziplinwart – Protokollant Ablauf: 1. Blitzrunde; 2. Entscheidung für eine Idee; 3. Ausprobieren der Idee; 4. Überprüfen der Idee; 5. Weiterarbeit oder Verfolgen einer zweiten Idee; 6. Gespräch über den Ablauf der GA). Im Plenum: - Präsentation - Feedback nach Feedbackregeln - Reflexion der Gruppenarbeit

Phase III	Level III/ Anspruchsniveau III
Hauptkompetenz	Ich übernehme Verantwortung für unser Projekt und trage durch meine Arbeit im Team direkt zum Gelingen des Projektes bei.
Unterrichtsinhalte	Erarbeitung eines Projektes: Z. B. Darstellung einer Ballade durch Standbilder, Tableaus und/oder chorischer Vortrag
Präsentation	Das Projekt wird vorgestellt Z.B. beim Werkschautag, vor den Eltern oder vor den Parallelkursen

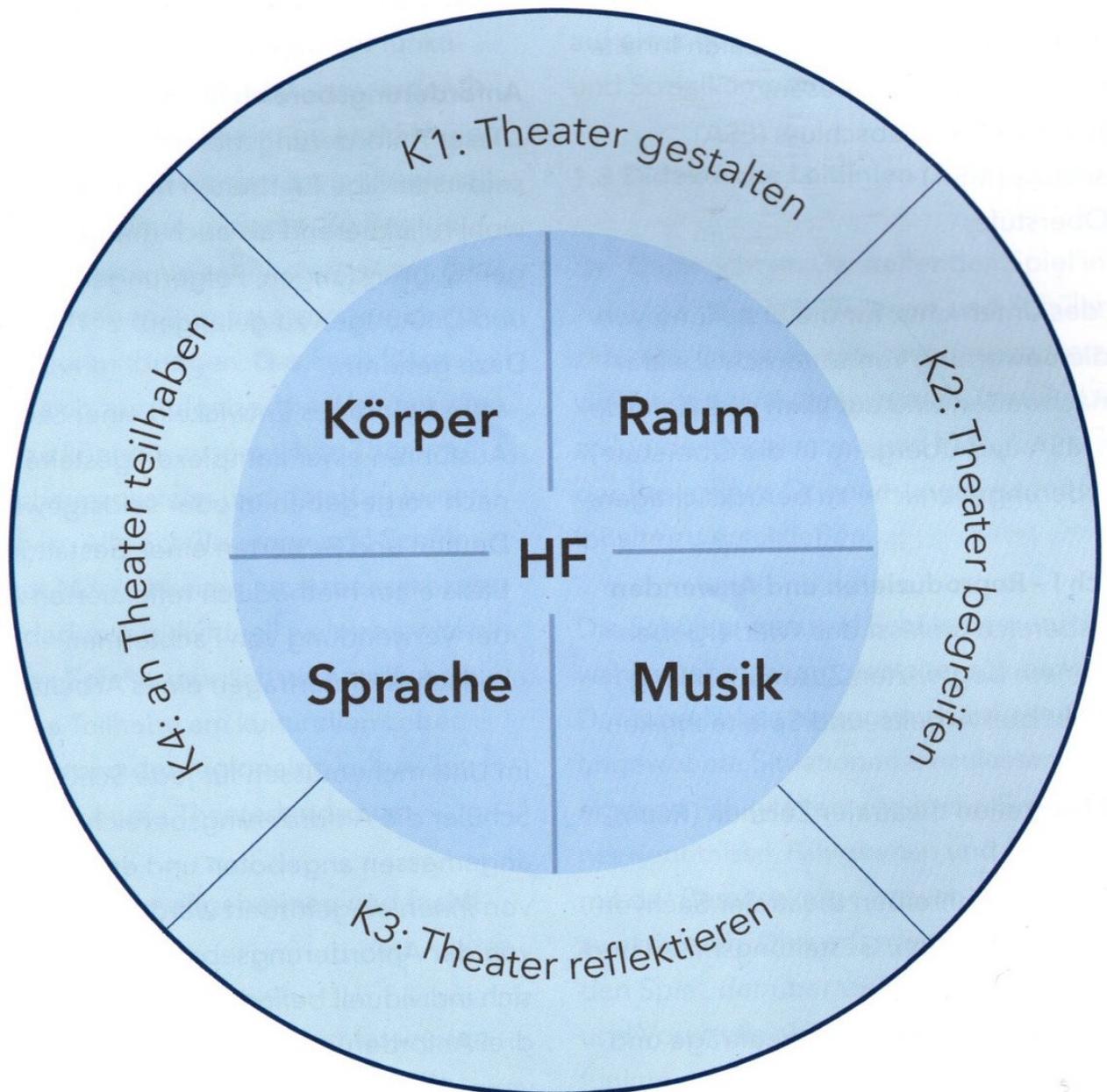
Notenfindung

Die Kriterien zur Leistungsbeurteilung werden zu Schulbeginn bekannt gegeben. 2 Mal im Halbjahr erfolgt eine Information über den Leistungsstand.

Die Gesamtbewertung ergibt sich aus Beiträgen und Engagement im Unterricht (Anspruchsniveaus) sowie individuellen Erarbeitungen (z.B. Probentagebuch, Portfolio, Protokoll, Präsentation,...). Es werden keine Klausuren geschrieben.

Schulinternes Fachcurriculum
Darstellendes Spiel Sekundarstufe II
Gymnasium Schenefeld

Kompetenzbereiche und Handlungsfelder



Vorbemerkung

Die verschiedenen **überfachlichen Kompetenzen** (Selbstkompetenzen, lernmethodische Kompetenzen, motivationale Einstellungen, soziale Kompetenzen) sind integraler Bestandteil der praktischen Arbeit im Darstellenden Spiel.

Die Lehrkraft achtet auf die Verwendung von Fachsprache und auf die Einhaltung von Gesprächsregeln (Feedback) im Unterricht. In der Gestaltungsarbeit kann jede Form von **Sprache** genutzt werden (Alltagssprache, Bildungssprache usw.).

Die Anforderungen werden zur **Differenzierung** im Idealfall auf die Lerngruppe sowie auf die einzelnen Schülerinnen und Schüler abgestimmt.

Über den Einsatz von **Lehr- und Lernmaterial** entscheidet die Lehrkraft abgestimmt auf die Lerngruppe, den Arbeitsprozess und das aktuelle Projekt. Das gleiche gilt für den Einsatz von **Medien**. Möglich sind zum Beispiel: der Einsatz von Computern (Tablets etc.) bspw. zu Recherchezwecken, Video- und Tontechnik bspw. für Filme, Hörspiele oder Klangcollagen, Apps wie *tagtool* oder *Stop Motion Video* für Projektionen auf der Bühne usw. Die entsprechenden Kompetenzen werden dann mit den Schülerinnen und Schülern erarbeitet.

Die Fachschaft Darstellendes Spiel überarbeitet das Curriculum in regelmäßigen Abständen.

Die folgende Übersicht dient der Orientierung. Die konkrete Ausgestaltung des **Unterrichts** obliegt der Lehrkraft mit Blick auf die jeweilige Lerngruppe.

I. Inhalte

E- Jahrgang

In diesem Jahr stehen Übungen zur Ensemblebildung am Anfang, die Grundlagen zu den genannten Handlungsfeldern werden erarbeitet, das Erlernte wird in Szenen gestaltet und zu einer Szenencollage zusammengesetzt. Dabei ist dem Chorischen Theater eine besondere Bedeutung beizumessen.

Fachbegriffe sowie das Feedbackverfahren werden eingeführt und gefestigt. Erste Grundlagen aus dem Bereich der Theatertheorie (Klassisches Drama, Bühnenräume) werden erarbeitet.

Die Fachkonferenz DSP sieht zum Beispiel die Erarbeitung der folgenden ästhetischen Mittel und ihrer Wirkungsweise im ersten Jahr vor:

Primäre Mittel

- Gestik (damit verbunden: Status, Statuswechsel)
- Mimik
- Stimme
- Sprache (u.a. Gramolo, Kauderwelsch, chorisches Sprechen, Dialog, Monolog)

Sekundäre Mittel

- (Polyfunktionales) Requisit
- Kostüm/Maske
- Kulisse
- Ton/Licht

Raum

- Neun-Punkte-Feld
- Auftritt/Abgang
- Formationen
- Bühnenräume
- Theater am anderen Ort

Zeit

- Gestaltung von Zeit auf der Bühne/Tempo
- Freeze
- Rhythmus (von Sprache/Bewegung)
- Takt

Kriteriengeleitetes Feedback - Leitlinien für das Geben und Nehmen von Feedback

z.B: Ablauf mündliches Feedback

- Magic Moment
- Beschreibung
- Wirkung
- Deutung
- Konstruktive Kritik
- Positive Bemerkung am Ende
(siehe Leitfaden DSP, S.19)

Theorie:

- Was ist Theater?
- Grundstruktur eines Theaterstücks
- Handlungsbogen und innere Struktur des klassischen Dramas
- Offene/Geschlossene Dramaturgie
- Theater als Zeichensystem

Aufführung/Abschlusspräsentation

z.B. Szenencollage (im Rahmen eines Aufführungsabends)

Q1- Jahrgang

In der **Qualifikationsphase** wird vertiefend gearbeitet. Möglich ist eine eingehendere Befassung z. B. mit: Bühnenformen, verschiedenen Spielorten, Theatergeschichte, Theaterformen und Regiestilen. Hinzu kommt die Auswahl und eigenständige Bearbeitung einer Spielvorlage sowie die Wahl einer adäquaten Spielform.

Im Laufe des Schuljahres werden die Fachbegriffe aus dem Einführungsjahr vertieft und gefestigt. Bei der Bearbeitung einzelner Szenen oder auch eines ganzen Stückes orientieren sich **Dramaturgie** und **Regie** an ästhetischen Gestaltungskategorien. Diese bestimmen den inhaltlichen, rhythmischen und atmosphärischen Aufbau. Folgende **Kompositionsmethoden** können in der Qualifikationsphase eingeführt und erprobt werden:

- Reihung
- Wiederholung
- Kontrastierung
- Verdichtung/Steigerung/Umkehrung
- Variation
- Parallelführung
- Bruch

Theatertheorie

Die theoretische Auseinandersetzung mit den Grundlagen des Theaterspiels und seiner Geschichte und der gesellschaftlichen Bedeutung des Theaters wird in der Qualifikationsphase vertieft. Kenntnisse über verschiedene Theaterformen und Regiestile und dessen Wirkungsweise in einer Aufführung werden exemplarisch vermittelt.

Möglich sind zum Beispiel folgende Theorien/Regiestilen: Klassisches Theater (Aristoteles), Commedia dell'arte, höfisches Barocktheater, Theater der Aufklärung (Lessing), Episches Theater (Brecht), Absurdes Theater (Ionesco), Forumtheater (Boal), Postdramatisches Theater, Performance

Verpflichtende Aufführungen

Die Arbeit mündet in jeder Jahrgangsstufe in einer **verbindlichen Präsentation** oder **Werkchau** außerhalb der eigenen Unterrichtsgruppe.

In jeder Jahrgangsstufe sollte ein Aufführungsbesuch stattfinden.

II. Notenfindung

1. Allgemeines

Die Kriterien zur Leistungsbeurteilung werden zu Schulbeginn bekannt gegeben. Zweimal im Halbjahr erfolgt eine Information über den Leistungsstand (möglichst vor dem 1. Leistungsnachweis).

2. Gewichtung Unterrichtsbeiträge und Leistungsnachweise

Bei der Gesamtbewertung sollen die Leistungen, die in der laufenden Arbeit erbracht werden, stärker als die punktuellen Leistungskontrollen gewichtet werden.

Klassenstufe	Stundenumfang	Leistungsnachweis = Klausur/gleichwertiger Leistungsnachweis	Unterrichtsbeiträge	Gewichtung
Einführungsphase	2	2 (1+1)		40:60
Grundlegendes Niveau Q1	2	2 (1+1)		40:60

Im ersten Halbjahr wird eine Klausur geschrieben; im zweiten Halbjahr wird ein gleichwertiger Leistungsnachweis erbracht.

2.1. Definition Leistungsnachweise im Fach DSP

Definition Leistungsnachweise:

Zu den Leistungsnachweisen gehören schriftliche Klassenarbeiten, sowie gleichwertige Klassenarbeiten mit spielpraktischen Anteilen bzw. gleichwertige Leistungsüberprüfungen, möglich sind:

SP Spielpraktische Aufgabe mit dem Schwerpunkt Praxis

- szenisches Konzept entwickeln szenischen Ausgestaltung /Umsetzung der Spielvorlage
- Präsentation und Reflektion vorgegebener/selbst entwickelter Szenen
- Improvisation eines thematischen Aspekts des Kursprojekts
- Gestaltung einzelner Ausdrucksmittel an einem unbekanntem Kurztext

Ist eine gestalterische Leistung Teil oder Ergebnis der GA so ist eine individuelle Leistung wie zum Bsp. eine mündliche/schriftliche Reflexion hinzuzuziehen (vgl. Leitfaden FA, S.34)

ST Spielpraktische Aufgabe mit dem Schwerpunkt Theorie

- szenisches Konzept entwickeln = sprachliche Darstellung/Begründung/kritische Reflektion (Plot, szenische Anlage, Dialoge, szenischen Ausgestaltung im Raum, Licht- und Toneinsatz)
- Erstellen und schriftliches Reflektieren (Kommentar)

- Kostümentwurf oder Bühnenbildmodell
- Requisiten, Geräuschkulissen, Bühnenkulissen, Lichträumen, Choreographien Masken

P Projekt/produktionsbegleitende Aufgabe

- SP und/ oder ST Aufgabenformate im Kontext der Inszenierung (z.B. Gestaltung des Bühnen-, Licht- und Toneinsatz, Entwurf dramaturgischer Konzepte, Entwürfe für Plakate, Eintrittskarten, Programme, Zeitungsankündigungen, ...)
- Planung und Durchführung der Öffentlichkeitsarbeit

T Theoretisch-analytische Aufgabe

- materialgestützte Analyse/ Interpretation (Texte, Bilder, Inszenierungen)
- Schreiben einer Theaterkritik, Analyse einer Theateraufführung, Textumformungen, Aktualisierungen, erläuternde Rollenbiografien
- Referieren theoretischer Aspekte von Theaterarbeit wie \square Dramenformen \square Bühnenformen
- Theater in verschiedenen Zeitepochen
- Portfolio

2.2. Definition Unterrichtsbeiträge

Unterrichtsbeiträge werden in praktischer, mündlicher, schriftlicher und sozial-kommunikativer Form erbracht, z. B.

- Konzentration bei Warm-ups, TPÜs
- Selbständige Umsetzung eigener Ideen
- Klarheit und Differenziertheit der Gestaltung
- Darstellerische gestalterische Leistungen
- Sichere Anwendung der Fachkenntnisse und Begriffe
- Experimentierfreudigkeit
- Rechercharbeit
- Probentagebuch/Portfolio
- Beiträge in Reflexionsphasen und Feedbackrunden
- Kenntnisse und Anwendung von theatralen Mitteln/Theatermethoden
- Zuverlässigkeit und Teamfähigkeit

- Organisatorische Mitarbeit

(siehe auch Selbstbewertungsbogen für die Unterrichtsbeiträge in der Sekundarstufe II in: Leitfaden DSP)

III. Themen

Verbindliche Themen sind laut Fachanforderungen nicht vorgeschrieben. Im Fach Darstellendes Spiel bietet sich die Auseinandersetzung mit Kernproblemen des gesellschaftlichen Lebens. Die **Kernprobleme** beschreiben Herausforderungen, die sich sowohl auf die Lebensgestaltung des Einzelnen als auch auf das gemeinsame gesellschaftliche Handeln beziehen.

1. Grundwerte menschlichen Zusammenlebens
2. Nachhaltigkeit der ökologischen, sozialen und ökonomischen Entwicklung
3. Gleichstellung und Diversität
4. Partizipation

Basis für die Arbeit kann sein:

- a) eine Textvorlage (Drama, Gedicht, Kurzgeschichte, Romanauszug, Zeitungsartikel)
- b) ein Bild
- c) ein Begriff
- d) ein Ort
- e) eine Frage

Im Vordergrund steht dabei immer die dramaturgische und ästhetische Gestaltung des Inhalts. Berücksichtigt werden muss außerdem der projektorientierte Charakter des Unterrichtsfaches.