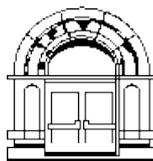


Schulinternes Fachcurriculum
für das Gymnasium
Einführungs-/ Qualifikationsphase

März 2018

Darstellendes Spiel



Helene-Lange-Schule

Hohe Straße 24

30449 Hannover

Inhalt	Seite
1 Vorwort	3
2 Darstellendes Spiel in der Einführungsphase	4
3 Darstellendes Spiel in der Qualifikationsphase 1	5
4 Darstellendes Spiel in der Qualifikationsphase 2	6
5 Leistungsbewertung	7

1. Vorwort

Seit August 2017 hat Niedersachsen ein eigenes Kerncurriculum für das Fach Darstellendes Spiel. Im Vordergrund steht der kompetenzorientierte Unterricht. Ziel des Unterrichts im Fach Darstellendes Spiel ist die theatrale Handlungskompetenz. Die erwarteten Kompetenzen werden in Kompetenzbereichen zusammengefasst, die das Fach strukturieren. Aufgabe des Unterrichts im Fach Darstellendes Spiel ist es, die Kompetenzentwicklung der Schülerinnen und Schüler anzuregen, zu unterstützen, zu fördern und langfristig zu sichern.



Betont wird der spielpraktische Schwerpunkt, der Unterricht bewegt sich jedoch im Spannungsfeld zwischen theatralem Handeln und der theoretisch-beschreibenden Analyse von Aufführungssituationen. Einerseits werden durch die theatrale Praxis theoretische Inhalte erfahrbar und anschaulich gemacht; umgekehrt ist ein reflektiertes Handlungswissen die Voraussetzung für gelingende Praxis.

Gruppenarbeit als vorherrschende Sozialform, ganzheitliches Lernen, Lernen mit allen Sinnen, Handlungs- und Schülerorientierung, partizipatives Lernen und das Zusammenwirken von Theorie und Praxis sind methodisch-didaktische Prinzipien. Der Unterricht wird im und durch Theaterspielen zu einer Probestühne, auf der Perspektiven imaginiert, diskutiert, ausprobiert und erweitert werden. Der Begriff Probestühne ist als methodisch-didaktischer Rahmen zu verstehen. Ziel ist eine Aufführungssituation, die Präsentation eines Gruppenergebnisses von der szenischen Improvisation im Unterricht bis hin zum öffentlichen Auftritt. Der Umfang der Aufführungssituation ist abhängig vom Thema und dem zeitlichen Rahmen (Einzelszene, Szenencollage, Werkschau, Stück, performative Spielansätze). Sie bedingt ein Publikum: Mitschüler der Lerngruppen, die Schulöffentlichkeit oder eine allgemeine Öffentlichkeit.

Der Unterricht im Darstellenden Spiel fördert besonders in Aufführungssituationen die Vortrags- und Präsentationsfähigkeit der Schülerinnen und Schüler, sie lernen adressatenbezogen und selbstbewusst aufzutreten. Die Erfahrung als Mitwirkende bei Präsentationen und öffentlichen Auftritten unterstützt die Persönlichkeitsentwicklung der Schülerinnen und Schüler und ist für alle Fächer gewinnbringend. In der Aufführungssituation werden fachliche und überfachliche Kompetenzen verknüpft und deren Erwerb sichtbar.

Das Fach Darstellendes Spiel wird an der Helene-Lange-Schule nur in der Qualifikationsphase angeboten. Insofern verschieben sich die Unterrichtsinhalte.

2. Darstellendes Spiel der Einführungsphase (ab 2018)

Thema: Einführung¹ in die Theaterarbeit

Unterrichtsaspekte

1. Kennenlernen - Wahrnehmung - Vertrauen – Ensemblebildung
2. Einführung in theatrale Ausdrucksformen:
 - Körper und Raum
 - Spieler und Requisit
 - Atem und Stimme
 - Improvisation
 - Zeit und Rhythmus
 - Spiel mit Texten
3. Dramatische Texte – Theorie und Praxis
 - Aufbau eines dramatischen Textes; z. B. dramatis personae, Monolog, Dialog, Regieanweisungen etc.
 - Verändern von Textvorlagen; z. B. Strichfassung, Erweiterungen etc.
 - Entwickeln kurzer Szenen
 - Beobachten, analysieren und reflektieren eigener und fremder Szenen
 - Rollenbiographien entwerfen
4. Kurzprojekt(e)
 - Inszenierung kurzer dramatischer, epischer, lyrischer, möglicherweise auch bildlicher oder musikalischer Vorlagen
5. Theaterbesuch
 - Vorbereitung im Sinne einer Sensibilisierung; z. B. Annäherung an den Text, Improvisationen
 - Nachbereitung; z. B. Gespräch mit Schauspielern und/oder Theaterpädagogen, Analyse fremder und Verfassen eigener Theaterkritiken

Leistungskontrollen und Gewichtung der Teilleistungen

- pro Halbjahr wird eine spielpraktische Klausur umgesetzt oder eine theoretisch-analytische geschrieben
- Kursarbeit (Engagement, spielerische Leistung, mündliche Mitarbeit in Auswertungs- und Konzeptgesprächen, Reflexion u.a., schriftliche Leistungen wie Probenstagebuch, Rolleninterview, Szenenskizze u.a.): 2/3
- Klausuren (siehe oben): 1/3

¹ Es werden keine Vorkenntnisse vorausgesetzt.

3. Darstellendes Spiel in der Qualifikationsphase 1

Thema: Entwicklung und Realisierung eines Theaterprojektes

Unterrichtsaspekte

1. Kennenlernen - Wahrnehmung - Vertrauen – Ensemblebildung
2. Theatergeschichte in Theorie und Praxis
3. Entwicklung des Theaterprojektes
 - Stücksuche und –findung
 - Szenische Annäherung an den Text; z. B. Improvisation, kurze szenische Ausgestaltung
 - Erstellen eines Textbuches; z. B. Strichfassung, Adaption
 - Dramaturgische Diskussion
4. Realisierung des Theaterprojektes
 - Rollenentwürfe, Rollenbiographien
 - Probenarbeit
 - Erstellen des Bühnenraumes, der Kostüme und Requisiten
 - Planung der Aufführung; z. B. Licht- und Tonplan, Probenplan, Werbung und Plakate, Programmhefte etc.
 - Aufführung inklusive Aufzeichnung
5. Auswertung des Theaterprojektes
 - Analyse und Reflexion der Arbeit/ der Aufführung unter Einbeziehung privater und öffentlicher Rückmeldungen (Kritiken, Publikumsgespräch...)
6. Theaterbesuch
 - Vorbereitung im Sinne einer Sensibilisierung; z. B. Annäherung an den Text, Improvisationen
 - Nachbereitung; z. B. Gespräch mit Schauspielern und/oder Theaterpädagogen, Analyse fremder und Verfassen eigener Theaterkritiken

Leistungskontrollen und Gewichtung der Teilleistungen

- pro Halbjahr wird eine spielpraktische Klausur umgesetzt oder eine theoretisch-analytische geschrieben, die spielpraktische Klausur kann Teil Aufführung sein
- Kursarbeit (Engagement, spielerische Leistung, mündliche Mitarbeit in Auswertungs- und Konzeptgesprächen, Reflexion u.a., schriftliche Leistungen wie Probentagebuch, Rollenbiografie, Skript, Raumkonzept, Inhaltsangabe, Programmheft, Plakat, Werbung u.a.): 2/3
- Klausuren (siehe oben): 1/3

4. Darstellendes Spiel – Qualifikationsphase 2

Thema: Von der Improvisation zur Eigenproduktion

Unterrichtsaspekte

1. Kennenlernen - Wahrnehmung - Vertrauen - Ensemblebildung
2. Entwicklung und Realisierung einer Eigenproduktion
 - Improvisation
 - Entwurf und Realisierung von Spielszenen
 - Übungen zur Rollenarbeit
 - Entwickeln eines Regiekonzeptes
 - Probenarbeit
 - Beobachten, analysieren und reflektieren eigener und fremder Szenen
3. Theaterbesuch
 - Vorbereitung im Sinne einer Sensibilisierung; z. B. Annäherung an den Text, Improvisationen
 - Nachbereitung; z. B. Gespräch mit Schauspielern und/oder Theaterpädagogen, Analyse fremder und Verfassen eigener Theaterkritiken

Leistungskontrollen und Gewichtung der Teilleistungen

- pro Halbjahr wird eine spielpraktische Klausur umgesetzt oder eine theoretisch-analytische geschrieben, die spielpraktische Klausur kann Teil einer Aufführung sein bzw. kann diese als spielpraktische Klausur gewertet werden.
- Kursarbeit (Engagement, spielerische Leistung, mündliche Mitarbeit in Auswertungs- und Konzeptgesprächen, Reflexion u.a., schriftliche Leistungen wie Probentagebuch, Rollenbiografie, Skript, Raumkonzept, Inhaltsangabe, Programmheft, Plakat, Werbung u.a.): 2/3
- Klausuren (siehe oben): 1/3

4 Leistungsbewertung und Leistungsfeststellung

4.1 Grundsätze der Leistungsbewertung

Leistungsfeststellungen und Leistungsbewertungen geben den Schülerinnen und Schülern Rückmeldungen über den erreichten Kompetenzstand. Für eine transparente Leistungsbewertung sind den Schülerinnen und Schülern die Beurteilungskriterien rechtzeitig mitzuteilen. Den Lernprozess begleitende Rückmeldungen zu den feststellbaren Fortschritten stellen eine Hilfe für die Selbsteinschätzung sowie eine Motivation für das weitere Lernen dar. In die Leistungsbewertung im Unterricht fließen vorrangig alle fachlichen Kompetenzen ein. Zusätzlich werden auch überfachliche Kompetenzen berücksichtigt.

Bei der Gesamtbewertung sollen die Leistungen, die in der laufenden Arbeit im Kurs erbracht werden, stärker gewichtet werden als punktuelle Leistungskontrollen. In der Phase des Kennenlernens bzw. der Ensemblebildung sollte der Aspekt der Bewertung nicht im Vordergrund stehen. Vorrangig für die Leistungsbewertung sind die in den Arbeitsprozessen feststellbaren Progressionen in der Kompetenzentwicklung der einzelnen Schülerinnen und Schüler, das Endprodukt stellt nur einen Teilbereich der Gesamtbewertung dar.

Mitarbeit im Unterricht

Das Fach Darstellendes Spiel ist aufgrund des Lernprinzips der Probestühne auf die **aktive** und **kontinuierliche** Mitarbeit und das Engagement aller Beteiligten angewiesen.

Bewertet werden die praktische Mitarbeit, die fachliche Mitarbeit und die Mitarbeit in der Gruppe bzw. im Ensemble. Die folgenden aufgeführten Formen der Mitarbeit, die nicht immer eindeutig voneinander zu trennen sind, beziehen sich auf die besonderen Lernaktivitäten im handlungsbezogenen Fach Darstellendes Spiel. Sie stellen aber keinen vollständigen, sondern exemplarischen Katalog der Gesamtleistungen dar.

I. Praktische Mitarbeit

- Erkennen des zentralen Problems in der Aufgabenstellung und Finden von Lösungsansätzen
- Angemessenheit der Ausführung, sinnvolle Nutzung von Materialien und Werkzeugen
- selbstständige Umsetzung eigener Ideen
- Klarheit und Differenziertheit der Gestaltung
- sichere Anwendung der Fachkenntnisse, der gewählten Gestaltungsmittel und -verfahren
- Risiko- und Experimentierfreudigkeit
- Konzentrationsfähigkeit
- flexibles Reagieren auf unvorhergesehene Schwierigkeiten
- Entwicklung von alternativen Lösungen
- Einbringen individueller Fähigkeiten und Fertigkeiten, auch über den Unterricht hinaus

II. Fachliche Mitarbeit

- Vor- und Nachbereitung des Unterrichts: Probestagebuch, Portfolio
- szenische Vorschläge im Rahmen der Gesamtkonzeption
- Praxisreflexion zur ästhetischen und dramaturgischen Konzeption
- selbstständige Recherchen (Beschaffung und Einbeziehung von Informationen aus dem Theater, der Presse, dem Internet oder Bibliotheken)
- Anwendung von Fachtermini
- Textverständnis
- Kenntnisse von Theaterformen und -methoden
- Anleitung der Gruppe

III. Mitarbeit in der Gruppe bzw. im Ensemble

- Aufgeschlossenheit und konstruktive Einstellung
- Eigeninitiative, Disziplin, Durchhaltevermögen
- Kontinuität, Zuverlässigkeit
- Teamfähigkeit (Verantwortung, Hilfsbereitschaft, Konfliktfähigkeit, Zusammenarbeit)
- produktive Feedback-Kultur
- organisatorische Mitarbeit (Arbeitsgruppen: Öffentlichkeitsarbeit, Technik, Bühne)

Schriftliche Leistungskontrollen (Klausuren)

Eine Klausur kann auch aus praktischen Aufgaben bestehen. Je nach Aufgabenstellung kann sich die Bearbeitungsdauer der spielpraktischen Klausur über einen deutlich längeren als den sonst üblichen Zeitraum für Klausuren erstrecken. Im Fach Darstellendes Spiel lassen sich die schriftlichen Klausuren den folgenden vier Aufgabenarten zuordnen:

Spielpraktische Klausur mit praktischem Schwerpunkt (SP1)

Die Schülerinnen und Schüler sollen bei dieser Aufgabe nicht nur nachweisen, dass sie ein szenisches Konzept entwickeln können, sondern sie sollen auch zeigen, dass sie in der Lage sind, in angemessener Zeit zu einer Präsentation zu gelangen und diese zu reflektieren. Im Gegensatz zur Aufgabe mit theoretischem Schwerpunkt liegt das Hauptgewicht hierbei in der konkreten szenischen Ausgestaltung und Umsetzung.

Spielpraktische Klausur mit theoretischem Anteil (SP2)

Bei diesem Aufgabentyp sollen die Schülerinnen und Schüler nachweisen, dass sie in der Lage sind, zu einem vorgegebenen Thema ein szenisches Konzept zu entwickeln und es in angemessener Form sprachlich darzustellen, zu begründen und kritisch zu reflektieren. Das szenische Konzept kann nicht nur Plot, szenische Anlage und Dialoge, sondern darüber hinaus Überlegungen zur szenischen Ausgestaltung im Raum anstellen und Hinweise zu Licht- und Toneinsatz enthalten.

Projekt- bzw. produktionsbegleitende Klausur (P)

Dieser Aufgabentyp beinhaltet die umfassendste Aufgabenstellung, da in ihr alle Elemente der anderen drei Aufgabenarten enthalten sein können bzw. jeder Aufgabentyp für sich vertreten sein kann. Je nach Stand der Produktion kann eine auf die Inszenierung bezogene spielpraktische Aufgabe mit theoretischem bzw. praktischem Schwerpunkt gestellt werden (z. B. Gestaltung von Bühnen-, Licht-, Toneinsatz, Entwurf eines dramaturgischen Konzepts), deren Ergebnis in die Inszenierung eingehen kann. Es können auch gestalterische Aufgaben gestellt werden, die das Umfeld der Produktion betreffen. Denkbar sind u. a. Entwürfe für Plakate, Eintrittskarten, Programme oder Zeitungsankündigungen.

Theoretisch-analytische Klausur (T)

Gegenstand der Untersuchung in diesem Aufgabenbereich sind vorgelegte Materialien (z. B. Texte, Bilder, Inszenierungen). Neben der Analyse und Interpretation können auch gestalterische Aufgaben formuliert werden, wie z. B. das Schreiben einer Theaterkritik, Textumformulierungen, Aktualisierungen oder Rollenbiografien, die neben der reinen Darstellung auch einen erläuternden und begründenden Anteil aufweisen. Die Schülerinnen und Schüler sollen bei der theoretisch-analytischen Aufgabe die Materialien selbstständig bearbeiten oder gestalten und dabei fachspezifische Verfahren auswählen und anwenden. Die inhaltlichen und formalen Elemente sollen sowohl in der Analyse als auch in der Gestaltung nicht isoliert, sondern in ihrer Bedeutung für die Aussage und Wirkung des Textes untersucht bzw. angewendet werden.