Darstellen und Gestalten

Schulcurriculum Gymnasium Nepomucenum Jahrgang 9/10 WP II

Fachschaft Darstellen und Gestalten

Gymnasium Nepomucenum Coesfeld

31.01.2022

Inhalt

1. Aufgaben des Faches Darstellen und Gestalten 3

1.1 Zu unserem Verständnis der Fachbezeichnung "Darstellen und Gestalten" 3

1.2 Der Beitrag des Faches zur Persönlichkeitsentwicklung , zum Arbeiten und Lernen 3

1.3 Zu erreichende Kompetenzen im Fach Darstellen und Gestalten 4

1.4 Grundlagen und Besonderheiten des Faches 5

2. Fachliche Bereiche und deren Vernetzung 6

2.1 Die fachlichen Bereiche und ihre Anbindung an das darstellende Spiel 6

2.2 Werkstattarbeit, Unterrichtsform und Projektarbeit 8

2.3 Vernetzung der Bereiche zu Darstellungs- und Gestaltungsprojekten 8

2.4 Fachübergreifende Aspekte 9

3. Schuleigener Lehrplan 10

3.1 Werkstattarbeit 10

3.2 Projektphase im zweiten Lernjahr: Erarbeitung eines präsentationsfähigen Stückes 21

3.3 Methoden 21

4. Leistungsbewertung 22

4.1 Inhalte der Leistungserbringung in der SoMi, Bewertungskriterien 22

4.2 Formen der Leistungserbringung in den Arbeiten, Bewertungskriterien 23

1. Aufgaben des Faches Darstellen und Gestalten

1.1 Zu unserem Verständnis der Fachbezeichnung "Darstellen und Gestalten"

Das Fach Darstellen und Gestalten ist ein Angebot im WP-I-Bereich des Unterrichtsangebotes in den Klassen 9 und 10. Dieses Fach vermittelt Formen des Verstehens und Nutzens verschiedener künstlerisch-ästhetischer Ausdrucksformen. Dabei liegt der inhaltliche und methodische Schwerpunkt auf körperorientierten, performativ-handelnden Prozessen, vornehmlich im Darstellenden Spiel.
Das Fachangebot umfasst körper - und sprachbezogene sowie musik - und bildbezogene Ausdrucksformen, die sich auf das Darstellende Spiel als Kerngebiet beziehen. In Werkstattphasen werden die einzelnen Ausdrucksformen sowohl für sich stehend als auch durch ihre Rückbindung an das Darstellende Spiel in Verbindung miteinander erforscht, erprobt und angewendet.

1.2 Der Beitrag des Faches zur Persönlichkeitsentwicklung , zum Arbeiten und Lernen

Sinne als schöpferische Wahrnehmungswege entdecken

Im Erleben und Entwickeln ästhetischer Darstellungs- und Gestaltungsformen wird direkter sinnlicher Wahrnehmung und Erkenntnis Raum gegeben und die Befähigung zu kreativer Denk- und Handlungsfähigkeit aufgebaut.
Auf diese Weise kann die Wahrnehmungsfähigkeit selbst geschult und erweitert, aber auch die Rolle sinnlicher Wahrnehmung als Erkenntnisweg und schöpferische Initialzündung erlebt werden. Neben den sonst angewandten Techniken des verbalen Aneignens und Reflektierens von Lerninhalten werden die Sinne als Erkenntnismedium bewusst erlebt und genutzt.

Künstlerische Autonomie wagen

Der Mensch wird als Erkennender und Gestaltender als Maß der wahrgenommenen Dinge zugelassen – mit der damit verbundenen Autonomie, aber auch mit allen Unsicherheiten und seiner Verantwortung.
Somit steht einerseits eine autonome künstlerische Entwicklung des Einzelnen an, aber andererseits auch seine Verantwortung für das Produkt / die künstlerische Aussage. So werden viele erstmals mit ihren künstlerischen Produktionen für Publikum Grenzen ausloten im Dialog mit der gesellschaftlichen Umwelt – eine wichtige Entwicklungsaufgabe der Jugend.

Selbständiges Arbeiten und Lernen in der Gruppe kultivieren

Besonders in der zweiten Phase der Ausbildung, wenn die Gruppe eine eigene Bühnenproduktion entwirft, werden diese Reifungsprozesse immer wieder angestoßen: Sich etwas trauen, sich etwas zutrauen – auch gegenseitig -, sich unterstützen/ unterstützen lassen, geben und annehmen durchdringen sich. Erfolge und auch Rückschläge werden als Gruppe getragen, jede/r einzelne trägt aber verantwortlich zum Gelingen der Produkte bei und bringt sich so selbständig wie möglich in das Geschehen aktiv ein.
Vorbereitung der Proben, aktives Mitspiel, angstfreies Einbringen eigener Vorschläge, Annehmen und Ausprobieren von Ideen anderer sind einige der Parameter gelingender Gruppenarbeit. Es wird eine Kultur selbstgesteuerten Lernens entwickelt, die auch das Einbringen vielfältiger, sonst nicht unterrichtlich abgefragter Fähigkeiten ermöglicht.

Sozialkompetenz und Teamfähigkeit entwickeln

Für ein positives Gruppenerlebnis/ gute Arbeitsbedingungen untereinander ist jede/r mitverantwortlich. So werden besonders in der Feedbackkultur Ängste abgebaut, sich Hinweise der Mitspieler anzuhören oder sie zu geben. Um schöpferisch sein und bleiben zu können, muss jede/r in der Gruppe sich geachtet und aufgehoben fühlen.
Selbstbewusstsein und positives Erleben der eigenen Idee und Wahrnehmung einerseits und Toleranz und Einlassen auf fremdes Erleben andererseits sind damit fester Bestandteil der unterrichtlichen Prozesse.

Produkt und Prozess im projektorientierten Unterricht wichtig nehmen

Mit der Projektorientierung ist in diesem Fach in besonderer Weise kreativen Prozessen Freiraum gegeben. Fachliches (z.B. in den Werkstätten angeeignetes) Wissen wird hier grundsätzlich mit eigenen Ideen und der eigenen Körperlichkeit verknüpft.
Die Prozessorientierung sorgt für einen schrittweisen, alle SchülerInnen betreffenden Aufbau der fachlichen und persönlichen Kompetenzen.
Die Produktorientierung erfordert eine konzentrierte und gesicherte Weiterarbeit an Teilergebnissen und führt zu einem bewussten Abschluss des Lernprozesses in den Präsentationen.
Schülerinnen und Schüler können in diesem Fach durch die angestrebten Präsentationen auf besondere Weise lernen, ihre Arbeitsprodukte wichtig zu nehmen, sie auf Adressaten zu beziehen und sich damit auch positiven wie negativen Rückmeldungen zu stellen und mit diesen angemessen umzugehen.

1.3 Zu erreichende Kompetenzen im Fach Darstellen und Gestalten

Das Ziel der Entwicklung von Gestaltungsfähigkeit

Unter den Gesichtspunkten Intention, Form und Gestaltungsmittel sollen die SchülerInnen fähig werden, eine Gestaltungsidee zu entwickeln und fachlich und organisatorisch umzusetzen. Sie sollen während der Ausbildungszeit mehr und mehr

- *Gestaltungsmittel der wort-, musik-, körper- und bildsprachlichen Ausdrucksformen kennen und ihrer Intention nach einsetzen können*
- *für künstlerische Prozesse sensibilisiert werden (auch umdenken, Impulse der Spieler aufnehmen usw.) und in der Lage sein, Denken und Handeln zusammenzuführen*
- *Zeichensysteme / ästhetische Ausdrucksformen / kommunikative Möglichkeiten des Theaters erproben und verstehen*
- *ihre sprachliche Ausdrucksfähigkeit sowohl im schriftlichen wie auch im mündlichen Sprachgebrauch weiterentwickeln.*
- *zur kritischen Reflexion von Texten, Kontexten, Situationen und Figuren befähigt werden*
- *zur fachlich fundierten Beurteilungsfähigkeit der (eigenen oder fremden) darstellenden oder gestalterischen Leistung gelangen und geeignete Formen des Feedbacks beherrschen*
- *organisatorische / arbeitsorganisatorische Abläufe weitgehend selbständig bewältigen lernen*
- *Gestaltungen auf die inhaltliche, gestalterische und darstellerische Adressatenbezogenheit überprüfen können*
- *Themen, Situationen, Figuren, Requisiten usw. als Ausgangspunkt für Gestaltungen kreativ nutzen und die Einfälle konsequent weiterentwickeln können*

Das Ziel der Entwicklung von Darstellungsfähigkeit

Unter den Gesichtspunkten Erarbeitungsmethoden und Spieltechniken sollen die SchülerInnen fähig werden, eine Darstellungsform zu entwickeln, bei der die Fähigkeiten zu theatraler Präsenz, dramaturgischer Bearbeitung von Situationen und Figuren und choreographischer Strukturierung sichtbar werden. Sie sollen

- *spielerisch-künstlerische Prozesse als authentisches Handeln in einer Wirklichkeit eigener Art verstehen und in Szenen logisch konsistent (nicht gleichzusetzen mit realistisch) spielhandeln können*
- *Spielimpulse auch spontan an Mitspieler geben und annehmen können*
- *erarbeitete Schauspieltechniken (Tempospiel, Statusspiel, Gliederung der Bewegung, Arbeit mit Fixpunkt, Augenpunkt, Gängen, Mimik, Stimme, Körperspannung) spielerisch-handwerklich beherrschen*
- *erarbeitete Schauspieltechniken selbständig in Abläufen und Figurendarstellungen anwenden, damit der Regie spielerisch „etwas anbieten“*
- *von der Regie (Eigenregie oder Fremdregie) gesetzte Intentionen schauspielerisch schöpferisch und offen umsetzen und Möglichkeiten der praktischen Umsetzung reflektieren können*
- *Hinweise aus dem Feedback konstruktiv verarbeiten können*
- *Figuren konsistent entwickeln können*
- *Sprache und Stimme als künstlerisches Ausdrucksmittel differenziert einsetzen können*
- *die Proben spielpraktisch selbständig bewältigen können, indem Übungen zum Einspielen und Aufwärmen beherrscht und eingesetzt werden*
-

Dadurch lernen sie, sich ein Darstellungs- und Gestaltungsrepertoire zu erarbeiten, das über die Verarbeitung von Fachwissen hinausgeht und direkt auf Rezeptions- und Handlungskompetenz abzielt.

1.4 Grundlagen und Besonderheiten des Faches

Ästhetische Erfahrung als Wahrnehmungs-, Auslegungs- und Produktionserfahrung

Körper- bild-, musik- und wortsprachliche Darstellungen werden konkret erlebt, reflektiert und in eigenen Gestaltungen angewandt, umstrukturiert und weiterentwickelt. Damit wird ein aktiver Wissensbestand geschaffen, der teils verbal, teils körpersprachlich-affektiv gesichert ist.
Sprachlichkeit wird auf Körperlichkeit, Bild und Klang ausgedehnt.
Dabei wird auf unterrichtliche und außerunterrichtliche Erfahrungen zurückgegriffen. Diese Erfahrungen werden aufgegriffen, erweitert und vergleichend untersucht. Dies bedeutet für

- *die körpersprachlichen Ausdrucksformen, dass Aspekte der Bewegungswahrnehmung und -gestaltung mit dem eigenen Körper aufgegriffen werden (aus dem Sportunterricht, vereinsarbeit oder aus den Werkstätten des aktuellen DG-Unterrichts),*
- *die bildsprachlichen Ausdrucksformen, dass Aspekte der Bildgestaltung auf der Bühne und in der Szene, des Bildaufbaus und der Wirkung von Bildern aufgegriffen werden (aus dem Fach Kunst aus den Medien, aus Filmen, oder aus den Werkstätten des aktuellen DG-Unterrichts)*
- *die musiksprachlichen Ausdrucksformen, dass Aspekte des bewussten Hörens und Erlebens von musikalischen Phänomenen, des Machens und Gestaltens von musikalischen Elementen wie Rhythmus und Dynamik aufgegriffen werden, (aus dem Fach Musik, aus eigenem Musizieren, aus kulturellen Erlebnissen, aus den Werkstätten des aktuellen DG-Unterrichts)*
- *die wortsprachlichen Ausdrucksformen, dass Aspekte des interpretierenden Sprechens, des kreativen Umgangs mit Sprachelementen und des Umgestaltens von Textvorlagen aufgegriffen werden (aus dem Fach Deutsch, aus kulturellen Erlebnissen, aus den Werkstätten des aktuellen DG-Unterrichts)*

Diese Erfahrungen werden in ihrer Eigenschaft als künstlerisches Ausdrucksmittel auf der Bühne untersucht. In Verbindung mit schauspielerischen Techniken wird daraus ein offenes und wachsendes Repertoire an Ausdrucks-, Beurteilungs- und Interpretationsinstrumenten entwickelt.

Lernformen im Fach Darstellen und Gestalten

Im Unterricht dominiert die ganzheitliche Arbeit, in der die allgemeinen und besonderen spielpraktischen, ästhetischen und kognitiven unterrichtlichen Ziele im Gestaltungsprozess weitgehend verschmelzen. Diese Verschmelzung wird durch den ständigen Wechsel von Darstellungs- und Beobachtungs- bzw. Gestaltungsaufgaben auch innerhalb der Stunden erreicht.

Ebenso wechselt Wahrnehmung verschiedener Sinne regelmäßig mit verbaler Reflexion, wobei nicht alle Prozesse verbalisiert werden müssen. (Es gibt Phasen des rein künstlerischen Austauschs, die nicht unterbrochen werden sollen, und Möglichkeiten der der nonverbalen Reflexion.)

Das unterrichtsmethodische Grundkonzept ist die Prozess- und Produktorientierung auf der Basis von Werkstattarbeit im ersten Jahr, wobei auch kleinere Projekte realisiert werden, und größer angelegter Projektarbeit im zweiten Jahr.

Dabei stehen produktiv-kreative und reflexiv-gestaltende Aktivitäten in offenen Lernformen im Vordergrund. Dadurch entsteht ein unterrichtlicher Freiraum, in dem mitverantwortliches Planen, Durchführen und Präsentieren von künstlerisch-ästhetischen Darstellungen und Gestaltungen von allen Schülerinnen und Schülern aufgabenbezogen erbracht werden können und müssen. Grundlegend ist die Präsentations- und Öffentlichkeitsorientierung in der Projektphase als Darstellung der Arbeitsergebnisse.

2. Fachliche Bereiche und deren Vernetzung

2.1 Die fachlichen Bereiche und ihre Anbindung an das darstellende Spiel

Bereich 1: Darstellungen und Gestaltungen mit wortsprachlichem Schwerpunkt

Darstellungen und Gestaltungen mit wortsprachlichem Schwerpunkt umfassen die Gestaltungselemente Laute, Silben, Wörter, Sätze und Texte, die von den Schülerinnen und Schülern selbst entwickelt oder für eine Bearbeitung vorgegeben werden.
Dieser Bereich wird um die Gebiete Atem, Stimme, Sprache erweitert und konkretisiert. Vielfältige strukturelle und stimmliche Gestaltungsmittel am Text werden erprobt und geübt und in künstlerischen Sprechakten kreativ eingesetzt.
Ein weiteres Teilgebiet stellt die sprachliche oder formale Strukturierung von Szenen und Texten dar.
Die Ziele dieser wortsprachlichen Darstellungen und Gestaltungen liegen in der Bewusstmachung ihrer eigenständigen Bedeutung als Ausdruck eigensinniger und künstlerisch-ästhetischer Qualität sowie in der Förderung und Differenzierung wortsprachlicher Kompetenz und der akustischen Wahrnehmungs- und Empfindungsfähigkeit für das Phänomen 'Sprache'.
Präsentationsformen
z.B. Lesung, Hörbilder oder Hörspiele, Sprach-Bewegungs-Improvisationen, Lied oder Sprechgesang, szenisches Spiel

Bereich 2: Darstellungen und Gestaltungen mit musiksprachlichem Schwerpunkt

Darstellungen und Gestaltungen mit musiksprachlichem Schwerpunkt umfassen die akustischen Gestaltungselement: Geräusche, Klänge, Rhythmus, die von den Schülerinnen und Schülern selbst entwickelt oder zur Bearbeitung vorgegeben werden.
Bearbeitungsformen
Die grundlegende Bearbeitungsform ist die akustisch wahrnehmbare Erzeugung auf Klangkörpern aller Art, die vorhanden sind oder hergestellt bzw. vorgegeben, z.B. Stimme, Körper, klingende Gegenstände, Instrumente.
Sie erwerben Kompetenzen im Umgang mit Kombinationen von Klangfolgen zur Erzeugung unterschiedlicher Rhythmen und Stimmungen.
Präsentationsformen
z.B. Musik-Szenen-Kombinationen, Musik-Bewegungs-Improvisationen, rhythmische Choreografien, Lied oder Sprechgesang

Bereich 3: Darstellungen und Gestaltungen mit körpersprachlichem Schwerpunkt

Darstellungen und Gestaltungen mit körpersprachlichem Schwerpunkt umfassen die Gestaltungselemente Bewegung, Haltung, Mimik und Gestik, die von den Schülerinnen und Schülern selbst entwickelt oder für eine Bearbeitung vorgegeben werden. Daraus werden die Techniken

Spieltempo und Status abgeleitet und mit wortsprachlichen Elementen vernetzt. Figur und Rolle sind daraus zu entwickelnde komplexe Einheiten.
Bearbeitungsformen
Die grundlegende Bearbeitungsform ist die Hervorbringung von szenischen Bewegungsabläufen und figurbezogenen Haltungen, Mimiken und Gesten, die mit einem bewussten Körpergefühl einhergehen. In Darstellungs- und Gestaltungsvorhaben mit körpersprachlichem Schwerpunkt werden Bewegungen, Haltungen, Mimiken und Gesten erprobt, verändert, variiert und kombiniert und in Experimenten und Improvisationen zu einem inhaltlichen Impuls akzentuiert, wobei deren kommunikative Funktion und Wirkung die Orientierungspunkte für ihre qualitative Ausprägung sind.
Die Ziele der körpersprachlichen Darstellungen und Gestaltungen liegen in dem bewussten Umgang mit Körpersprache, in der Umsetzungsmöglichkeit und Interpretation inhaltlicher Aussagen über die Körpersprache und in ihrer präsenten Darbietung. Dabei erwerben die Schülerinnen und Schüler Kenntnisse in bezug auf die Bedeutung von Zeit, Raum und Dynamik als bestimmende Qualitäten zur Gestaltung körpersprachlicher Ausdrucksformen.
Präsentationsformen
z.B. Bewegungsimprovisationen, Sprach-Bewegungs-Kombinationen, Szenisches Spiel, Rollenbiografie/ Figurentagebuch, Rollenspiel

Bereich 4: Darstellungen und Gestaltungen mit bildsprachlichem Schwerpunkt

Darstellungen und Gestaltungen mit bildsprachlichem Schwerpunkt umfassen die Gestaltungselemente Linie (Wege), Punkt (Position), Fläche (Positionen verschiedener Spieler), Raum(Spielraum horizontal und vertikal), Körper (Gruppierung horizontal und vertikal), Farbe (Licht, Kostüm) im Spielraum, die von den Schülerinnen und Schülern selbst entwickelt oder für eine Bearbeitung vorgegeben werden.
Bearbeitungsformen
Die grundlegende Bearbeitungsform ist das bildgebende Spiel mit den spielerischen Elementen Position, Gänge, Augenpunkt, Fixpunkt, Status, Gruppierung. Weiterhin zählen visuelle Elemente wie Kostüm, Bühnenbild und Licht auf der Bühne dazu.
Die Auseinandersetzung mit der Wirkung im Sinne der inhaltlichen Aussage ist wesentlich für die Beurteilung und Weiterentwicklung von bildsprachlichen Aussagen.
Im Verlauf von Visualisierungsprozessen lernen sie, Richtungen, Anordnungen, Raumsituationen, Farbgebungen und Konstellationen zu erproben und kompetent zu sowie zu reflektieren.
Präsentationsformen
z.B. Szenisches Spiel, Kostüme, Bühnenlicht

2.2 Werkstattarbeit, Unterrichtsform und Projektarbeit

*Zu den einzelnen Bereichen und Techniken findet die **Werkstattarbeit** statt, die sich pro Lernjahr mit je 4 Themengruppen des darstellenden Spiels befasst. Begleitend zu den praktisch-rezeptiven Methoden werden auch leichtere theaterwissenschaftliche Texte bearbeitet.*

*Als **Gruppenprojekte** werden innerhalb des Werkstattsystems 2 Stücke erarbeitet.*

- *Zum Abschluss des ersten Halbjahres der Jahrgangsstufe 9 erarbeitet der Kurs das Theaterstück „Spotlight" nach einer festen Textvorlage. Das Theaterstück wird vor den SchülerInnen der 6. Klassen aufgeführt und dient als Einstieg für deren Projekttag „Spotlight-Theater gegen Mobbing". Hier absolvieren die SchülerInnen des DG-Kurses ihre erste spielpraktische Prüfung.*
- *Als Jahresprojekt wird im zweiten Lernjahr ein Theaterstück selbst entwickelt oder adaptiert, technisch und spielerisch erarbeitet und zur Aufführung gebracht. Die Generalprobe ist hier die spielpraktische Prüfung.*

*Die **offenen Formen des Unterrichts** lassen sich m Allgemeinen mit folgender Phrasierung kennzeichnen:*

a) Impulsphasen
Ausgehend von einem Leitbegriff oder einem vorgegebenen Gestaltungselement werden die SchülerInnen angeregt, mit eigenen Gestaltungsversuchen zu reagieren bzw. zu experimentieren. Hier werden möglichst offene und erfahrungsorientierte Methoden verwendet.
b) Experimentier- und Verdichtungsphasen
Die in der Impulsphase entstandenen ersten Gestaltungsversuche werden in dieser Phase in einem Wechsel von Produktion und Reflexion (Spiel und Feedback) weiter präzisiert, variiert und konkretisiert.
Dabei arbeiten die Schülerinnen und Schüler mit angeleiteten Übungs- und Beobachtungsformen, die es ihnen ermöglichen, ihre spontan gefundene Ausdrucksform zu erweitern und zu präzisieren.
c) Entscheidungsphase
In der Entscheidungsphase wird mit dem Gestaltungsmaterial weitergearbeitet, das in der Experimentier- und Verdichtungsphase entstanden ist. Die Schülerinnen und Schüler entscheiden sich nun für die Gestaltungsversuche, die aussagekräftig sind. Die Kriterien für die Aussagekraft werden gemeinsam erarbeitet.
d) Präsentationsphasen
Präsentationsphasen stellen ein immer wiederkehrendes Element der Darstellungs- und Gestaltungsarbeit dar. Vor der Gesamtgruppe wird das erarbeitete Kleingruppenergebnis gezeigt und zur Diskussion gestellt.
e) Auswertungsphasen
Die Teilergebnisse werden schon während der früheren Arbeitsphasen schriftlich festgehalten. Das Ergebnis der Gruppenbesprechung / Feedback /Reflexion wird nach dem mündlichen Teil ebenfalls schriftlich gesichert.

2.3 Vernetzung der Bereiche zu Darstellungs- und Gestaltungsprojekten

Die erarbeiteten Bereiche werden, soweit sinnvoll, schon während des ersten Lernjahres vernetzt. Eine vollständige Vernetzung erfolgt in der Projektarbeit im zweiten Lernjahr. Kenntnisse aller vier Bereiche sollen in die Gestaltung einer Bühnenproduktion eingehen. Ebenso werden die Fähigkeiten des Darstellens als Schauspieler und des Gestaltens als Regisseur und Assistent aufgerufen und weiter intensiv geschult. Während der Projektphase finden immer wieder Teilevaluationen statt. Die SchülerInnen führen zur Dokumentation eine Mappe, in der geschriebene Szenen, erarbeitete Gestaltungsformen und ein Portfolio zur eigenen Arbeit gesammelt werden.
Wenn es nötig erscheint, werden bestimmte Probleme und Techniken thematisiert und in Unterrichtseinheiten bearbeitet.

2.4 Fachübergreifende Aspekte

Die vier vorgestellten Fachbereiche verlangen und begünstigen die Integration der Kenntnisse aus bisherigem und parallelem Unterricht in besonderer Weise und verbinden sie damit untereinander. Wortsprachlicher Bereich – Deutsch, Fremdsprachen; Musiksprachlicher Bereich – Musik; Körpersprachlicher Bereich – Sport; Bildsprachlicher Bereich – Kunst. Ebenso werden Methoden aus dem fächerübergreifenden Methodencurriculum eingesetzt und damit je nach Kenntnisstand eingeführt, geübt und erweitert. Darüber hinaus wirken die in DuG erworbenen Fähigkeiten auf die Arbeit in anderen Fächern unmittelbar (z.B. im Fremdsprachenunterricht bei Rollenspielen) und mittelbar (Fähigkeiten des Experimentierens, Analysierens, der Empathie usw.) ein.
Ebenso trägt die organisatorische Zusammenarbeit verschiedener Fachbereiche auf der Studiobühne zu einer gemeinsamen Lernstruktur bei.

3. Schuleigener Lehrplan

3.1 Werkstattarbeit

Thema	Kompetenzen		Mögliche Übungen / Unterrichtsformen /Gegenstände
JG 9 Thema1: Wahrnehmung und Interaktion (Buch S. 7-23)			
Schulung der sinnlichen Wahrnehmung der Umwelt und des eigenen Körpers und Entwicklung von Interaktionen	Darstellerische Kompetenzen:	Spielraum sinnlich erschließen können und damit Wachheit und Präsenz aufbauen	• Hör-, Seh-, Reaktionsübungen • Raumorientierungsübungen (z.B. Partnersuche) • Peripherer Blick
		Gruppenspiel und Vertrauen als Grundlage der Ensemblearbeit entwickeln und reflektieren können	• Warm-ups kennenlernen, verstehen, durchführen, anleiten • Feedbackkultur • Vertrauen in die Gruppe, Absprachen im Gruppenverhalten
		Begriffe und Unterrichtsphasen der Werkstattarbeit klären	• Warm-up, Training • Impuls, Experiment, Entscheidung, Präsentation, Auswertung
		Akustische, visuelle, haptische, energetische Impulse aufnehmen und spielerisch nutzen können	• Gruppenspiele wie Klatschkreis, Countdown, gleichzeitiges Fallenlassen oder Umdrehen
		Sensibilität für Entstehung von Bildern, Klängen, Raumbezügen aufbauen	• Aufbau von Raumklängen durch Gruppentätigkeit im Spielraum (Gehen, Flüstern, Ostinato…) • Aufbau von Bildern durch Gruppenbewegung in verschiedenen Konstellationen, Tempi, inneren Haltungen (Skulpturen stellen, Zeitlupenspiel, Freese…)
		Sinnliche Eindrücke beobachten, verinnerlichen und als Vorstellungsrepertoire aufbauen	• Wort-Bild-Reaktionsspiele • Selbstbeobachtung an bestimmten Stellen des Tages/ bei bestimmten Tätigkeiten, Spiel in Pantomime oder stummer Szene • Beobachtung anderer, Foto/Film-Dokumentation, Spiel • Fantasiereisen • Pantomime
	Gestalterische Kompetenzen:	Akustische, visuelle, haptische, energetische Impulse beobachten und gestalterisch nutzen können	• Gestaltungen mit Reaktionen der Spielgruppe (z.B. gleichzeitiges Umdrehen, Bewegen usw., Texte choreografisch gestalten)
		Räumliche Spielbezüge erkennen und aus Bildern und Klängen gestalten können	• Skulpturen erfinden oder nachstellen /weiterentwickeln • Gruppierungen erforschen und in ihrer Wirkung klassifizieren • Klangchoreografien entwerfen

		Reaktionen auf sinnliche Eindrücke beobachten und als Spielanlass für Gestaltungen nutzen	• *Szenen aus Reaktionen auf sinnliche Reizen entwickeln* • *Bilder/Fotos weiterspielen* • *Pantomime* • *Verschiedenen Figuren erfinden mithilfe ihrer unterschiedlichen Reaktion auf den gleichen Reiz*

Thema	*Kompetenzen*		*Mögliche Übungen / Unterrichtsformen /Gegenstände*
JG 9 Thema 2: Spiel mit Körper, Bewegung und Raum (Buch S. 25-45)			
Positionen	*Darsteller.Kompet.:*	*Positionen im Verhältnis zum Bühnenraum und zu anderen Spielern wahrnehmen und spielerisch anwenden können*	• *Texte mit verschiedenen Einzelpositionen und Gruppenpositionen spielen und in ihrer Wirkung vergleichen* • *Bewegte nonverbale Experimente zu Bühnenpositionen und Raumgefühl* • *Übungen zu vertikal unterschiedlichen Positionen* • *Übungen zu Position und Spielrichtung (auch Rückenfiguren)*
	Gestalter. K.:	*Positionen im Verhältnis zum Bühnenraum und zu anderen Figuren in ihrer Bedeutung dynamisch verstehen und dramaturgisch als Bild anwenden und dokumentieren können*	• *Positionen im Bühnendiagramm skizzieren* • *Akzentuierung von Figuren durch Positionen erproben, z.B. Vordergrund/Hintergrundfigur, zentrale/dezentrale Figur* • *Bilder durch Gruppierungen erzeugen und szenisch einsetzen, z.B. Kreis, Reihe, Streuung…*
Gänge / Raumwege	*Darsteller.Kompet.:*	*Gänge als sinnhaft betonten Wechsel von Positionen und damit von räumlichen Spielbezügen wahrnehmen und anwenden können*	• *Impro-Spiele mit vorgegebenen Anfangs-und End-Positionen, die sinnvoll verbunden werden müssen* • *Gänge mit verschiedenen Tempi und Körperhaltungen gestalten* • *Gänge expressiv gestalten* • *Raumwegformen experimentell untersuchen: Umrunden, gerader Weg, verschlungener Weg; gleiche Texte mit unterschiedlichen Raumwegen spielen und Wirkung reflektieren*
	Gestalter. K.:	*Gänge als Wechsel von Positionen und Bedeutungen kennen und dramaturgisch einsetzen können*	• *Eigene Szenen und fremde Texte mit Raumwegen und Positionen sinngebend unterschiedlich gestalten* • *Raumwege in Zusammenhang mit sprachlicher Gestaltung am Text gestalten (Tempo, Wiederholungen, Dynamik,…)*

Augenpunkt / Fokus	*Darsteller.Kompet.:*	*Augenpunkt und Fokus sollen als voneinander unabhängige Spielrichtungen begriffen und angewandt werden können.*	• *Blickrichtung / Augenpunkt in Spielen als Verbindung zwischen Figuren erarbeiten* • *Fokus als Spielrichtung gleich mit und unterschiedlich zum Augenpunkt mit gleichen Szenentexten spielen und Wirkung vergleichen* • *Fokus und Augenpunkt innerhalb der Szene wechseln und so zu dynamischem Spiel kommen*
	Gestalterische K.:	*Augenpunkt und Fokus sollen als spannungsreiche Gestaltungsmittel für Szenen genutzt werden können.*	*Szenen gestalten, die vom Ausspielen des Augenpunktes und Fokus abhängen (z.B. erst AP/Fokus unterschiedlich „Mann liest Zeitung und ruft seiner Frau etwas zu" – dann gleich „Mann wendet sich zu seiner frau um – sie ist nicht mehr da"– Entwickeln einer Pointe daraus)*
Tempo	*Darsteller.Kompet.:*	*Unterschiedliche Bewegungs-, Sprech – und Spieltempi spielerisch beherrschen und szenen- / figurbezogen einsetzen können.*	• *Sätze (Aphorismen o.ä.) in verschiedenen Sprechtempi vortragen und die Wirkung auf Stimme und Körperspannung untersuchen* • *Dialoge mit unterschiedlichen Tempi spielen* • *Figuren unterschiedlicher Tempi spielen, dabei Reaktionen ausspielen*
	Gestalterische K.:	*Wirkung unterschiedlicher Bewegungs-, Sprech – und Spieltempi kennen und dramaturgisch zur Gestaltung von Bedeutungen einsetzen können*	*Szenen gestalterisch auf Tempospiel aufbauen, auch absurde, komische Elemente damit erzeugen (z.B. gespielte Witze o.ä.) oder sehr spannungsreiche*

Thema	Kompetenzen		Mögliche Übungen / Unterrichtsformen /Gegenstände
JG 9 Thema 3: Körpersprache und nonverbale Kommunikation, „Spotlight"-Theater			
Körperspannung	Darstellerische Kompetenzen:	Körperspannung als Reaktion auf Umwelteinflüsse und psychische / emotionale Einflüsse aktiv erleben, benennen und spielerisch einsetzen können	• Analyse von Filmausschnitten • Selbstbeobachtung im Alltag und beim Rollenspiel (Spiel mit starken Rollenreizen) • Phantasiereisen • Klangerlebnisse
		Körperspannung als charakteristisches Merkmal von Figuren einschätzen und einsetzen können	• Beobachtung von Menschen im Alltag und Dokumentation (Skizzen, Notizen) • Experimente mit Figurwirkung und Körperspannung • Figuren von Bildern mittels Körperspannung spielen • Szenen mit wechselnder Körperspannung spielen
		Körperspannung als konstituierende Größe von Stimmungen und Situationen erleben und einsetzen können	• Experimente mit verschiedenen Körperspannungen und dem gleichen Text, Analyse der Wirkungen • Gruppenwirkung gleicher Körperspannung untersuchen (Szene Public Viewing, Gestrandete…) • Verstärkung oder Widerspruch von Körperspannung und Mimik / Gestik szenisch spielen, dabei Isolationstechniken üben
	Gestalterische Kompet.:	Körperspannung als dramaturgisches Mitte in Szenischen Gestaltungen als figur- und situationsbestimmend einsetzen	• Gestaltungen mit Reaktionen der Spielgruppe (z.B. gleichzeitiges Umdrehen, Bewegen usw., Texte choreografisch gestalten) • Figuren von Fotos oder Gemälden mit dem Mittel der Körperspannung szenisch entwerfen • Verstärkung oder Widerspruch von Körperspannung und Mimik / Gestik aufgreifen und szenisch einsetzen • Szenen mit wechselnder Körperspannung entwerfen (Figuren unterschiedliche KS oder KS wechselt)
Fixpunkt	Kompetenzen:	Fixpunktspiel als Spielhilfe anwenden und in der Regie von Szenen einfordern	• Begriff und praktische Erklärung / Herleitung des Fixpunktes als konstruierte Wahrnehmungshilfe • Übungen zum Erspüren des Fixpunktes • Angeleitete Spielsequenzen mit dem Fixpunktspiel / wechselndem Fixpunkt • Fixpunktspiel als dramaturgisches Mittel bei der szenischen Interpretation „Spotligt" • Reflexion des Praktischen Spielnutzens

Mimik und Gestik als Ausdruck von Zuständen	*Darstellerische K.:*	*Mimische/ gestische Formen als Ausdruck von Zuständen und Wesenszügen kennen und als Spielmittel in persönlicher Ausprägung entwickeln*	• *Spiele mit verschiedenen Gesichtsausdrücken (Memoryspiele mit Bildern oder Spielern, Mimische Illustration eines Textes)* • *Texte und Bilder Samy Molchos bearbeiten* • *Pantomime(Schwerpunkt Mimik) Oder Maskenspiel (Gestik und Präsenzschulung)* • *Mimik und Gestik für „Spotligt" als nonverbale Figurensprache*
	Gestalterisch	*Mimische / gestische Formen als Ausdruck von Zuständen und Wesenszügen kennen und als Mittel szenischer Gestaltung einsetzen können*	• *Zeichnung / Comic / Fotostory / Portraitserien mit verschiedenen mimischen Ausdrücken* • *Emoticons benutzen/ entwerfen und szenisch einsetzen* • *Masken entwerfen*
Mimik und Gestik als Ausdruck von Entwicklungen	*Darstellerische K:*	*Mimische Formen als Ausdruck von Reaktionen und Entwicklungen in ihrem Verlauf erkennen und spielerisch einsetzen können*	• *Filmausschnitte analysieren* • *Innere emotionale Abläufe als Subtext in einer Szene klären und mimisches Spiel dazu erproben* • *Sicherheit im emotionalen Spiel erlangen durch Aufgehobenheit in der Gruppe und eigene emotionale Stabilität, gestützt durch Übungen des Ein- und Ausgehens in/aus Szenen und Reflexionen*
	Gestalter. K:	*Mimische Formen als Ausdruck von Reaktionen und Entwicklungen in ihrem Verlauf entwerfen und dramaturgisch einsetzen können*	• *Mimik als Einheit mit der Geste oder als Widerspruch gestalten* • *Subtexte in einer Szene/ einem Text schreiben/sprechen und auf den „Spotlight"-Text anwenden*
Status	*Darstellerische Kompetenzen:*	*Status als Aktionspotential der Figur verstehen und das Konstrukt des Statusspiels als dynamisches Spielmittel anwenden können*	• *Kurze Spielsequenzen zu verschiedenem und gleichem Status erproben und die Dynamik vergleichen* • *Status und Figuren durch Karten zufällig oder gezielt vorgeben und gleiche Texte interpretieren und Wirkungen vergleichen* • *Statuswippe erproben und üben* • *Verschiedene Merkmale von hohem / niedrigem Status in ihrer Dynamik erarbeiten (z.B. hoher Status kann auch mit leiser Stimme gespielt werden usw., Status soll als Aktionspotential der Figur erarbeitet werden)* • *Hohen Status einer stummen Figur, einer sitzenden Figur, einer kleinen Figur usw. erarbeiten mithilfe des Gegenspielers*
	Gestalter. K:	*Das Statusspiel in seiner Struktur dramaturgisch zur Gestaltung von Szenen und Figuren einsetzen können*	• *Szenen mit dem Konstrukt des Statusspiels aufbauen und in ihrer Wirkung vergleichen* • *Szenen mit der Statuswippe entwerfen, auch in gegensätzlicher Richtung*

Thema	Kompetenzen		Mögliche Übungen / Unterrichtsformen /Gegenstände
JG 8 Thema 4: Spiel mit Requisiten (Buch S. 92-107)			
Requisit als Spielanlass	Darsteller.K.:	Requisit mit assoziativen Bedeutungen besetzen und aktiv und wirksam bespielen können	• Spielimprovisation mit „typischen“ Gegenständen wie Stethoskop, Schnapsflasche, Schrubber u.ä. • Spielimprovisation mit den gleichen Gegenständen, aber völlig anderen Rollenzuweisungen • Spielimprovisation mit deutlich unterscheid- und sichtbaren, aber eher unspezifischen Gegenständen (Tasse, Föhn, Klappstuhl, Leiter…) • Darstellung von Requisiten in der Pantomime • Clownerie, „Die Tücke des Objekts“
	Gestalter. K.:	• Requisit mit assoziativen Bedeutungen besetzen und als strukturelles Motiv in Szenen einsetzen können • Szenen mithilfe von Requisiten deuten/umdeuten/strukturieren können • Die Eignung von ausgewählten Requisiten beurteilen können	• Spielimprovisationen selbst anleiten, um Szenen zu entwickeln • Assoziationsspiele • Szenen mit Szenen mithilfe von Requisiten erspielen / lassen und Deutungen erproben • Requisiten für bestimmte Erfordernisse suchen und zusammenstellen
Requisitspiel als Ausdrucksträger	Darstell.K.:	Requisit als Träger der Befindlichkeit der Figur bespielen können	• Gegenstände mit unterschiedlichen Figuren bespielen (z.B. Besen, Stuhl, Stift, Kamm…) • Gegenstände mit unterschiedlicher Stimmung der Figur bespielen • Pantomimisches Spiel mit Schwerpunkt auf Reaktion auf das gespielte Requisit
	Gestalter. K.:	Requisit als Träger von Handlungsstruktur und Eigenschaften der Figur in der Szene einsetzen und in der Gesamtwirkung einschätzen können	• Monologe mit dem Spiel unterschiedlicher Requisiten strukturieren und deuten • Wirksamkeit und Aktivität im Spiel regierend beurteilen und bearbeiten • Gruppenszenen mit gleichen Requisiten entwerfen
Wahlthema a) Requisit oder Körper als Rhythmuselement (Anschluss an Requisiteigensch aften)	Darstell. K.:	Requisit und/ oder Körper in seiner Qualität als akustisches und optisches Rhythmuselement entdecken und bespielen können	• Klänge entdecken und zu Rhythmen entwickeln • Körperkoordination entwickeln
	Gest. K.:	Rhythmus im Zusammenhang mit Positionen und Tempo in der Gesamtwirkung einschätzen können	• Choreografien mit Rhythmen thematisch entwickeln
Wahlthema b) Entwicklung einer Figur (Anschluss an Ausdruck)	Darsteller. K.	Figur spielerisch entwickeln können aus momentan geprägtem Spiel, Arbeit mit Subtext als Werkzeug verwenden können	• Entwickeln eigener Szenen mit dem Schwerpunkt auf die inneren Vorgänge der Figur • Entwickeln eines Ausschnitts einer Rollenbiografie
	Gest. K	Merkmale einer Figur im Zusammenhang mit gespielten Vorgängen deuten und bewusst sichtbar machen können	

Thema	Kompetenzen		Mögliche Übungen / Unterrichtsformen /Gegenstände
JG 9 Thema 1: Dramaturgische Bearbeitung von Texten und Spielanlässen (Buch S. 54-65)			
Szenische Strukturierungs-techniken	Darsteller. K.:	Techniken der szenischen Strukturierung verstehen und spielerisch umsetzen können	• Komische Szenen spielen • Pantomimische Szenen pointiert spielen • Sprechtheaterszenen mit verschiedenen Strukturierungstechniken spielen • Übungen zur spielerischen sauberen Gliederung: Tocs als Gliederungselemente einsetzen, Handlungen sauber abschließen, Gedanken sichtbar machen
	Gestalter. K.:	Szenen durch Strukturen wie Wiederholung und Variation, Steigerung, Doppelter Blick, Schichtung (Matrjoschkatechnik) gliedern und gezielt Wirkungen hervorrufen	• Analyse der szenische Gliederung von Pantomimestücken (z.B. Martinez) Technik der Schichtung erarbeiten • Filmausschnitte z.B. von Stan& Olli analysieren; Komische Techniken wie doppelter Blick, Steigerung, Wiederholung erarbeiten • Strukturen visualisieren
Das Wesen eines Motivs / einer Figur erarbeiten	Gestalter. K.:	Motiv und Figur sollen durch Assoziations- und Abstraktionsleistungen in ihrem Wesen erfasst und künstlerisch als Gestaltungsidee genutzt werden können	• Merkmale eines Motivs anhand von Märchen o.ä. erarbeiten • Eigene Motive finden • Nach Zeitungsberichten eine Figur erschaffen • Unterschiede zwischen Realität und künstlerischer Überformung besprechen, Film-Balladen- oder Romanbeispiele (z.B. John Maynard, Schindlers Liste, Pocahontas…) • Eine dramatische Vorlage dramaturgisch bearbeiten und verändern
Gestaltungsmittel beim Sprechen:	Darsteller. K.:	Gestaltungsmittel am Text wie Tempo, Dynamik, Phrasierung sinn- und strukturgebend stimmlich hörbar einsetzen	• Lesungen • Rezitation eigenen und fremder Gedichte
	Gestalter. K.:	Gestaltungsmittel am Text wie Tempo, Dynamik, Phrasierung sinn- und strukturgebend dramaturgisch sinnvoll planen und visualisieren können	• Gedichte und kurze Prosatexte visuell strukturieren und eine Aussageabsicht festlegen, anschließend stimmlich erproben • Gebrauchstexte wie Werbetexte, Zeitungsausschnitte usw. ungewöhnlich dramaturgisch bearbeiten und damit ein künstlerisches Produkt hervorbringen
Einsatz von Musik und Klang	Gestalterische K.:	Musik und Klang in seiner emotionalen Wirkung in der Szene einschätzen und gezielt einsetzen können	• Szenen mit verschiedenen Geräuschkulissen spielen, Wirkung auf Zuschauer und Spieler untersuchen • Spielerische Bewegung zur Musik, Musik als Tempogeber • Bedeutungen von Klängen untersuchen • Technische Möglichkeiten erforschen

Thema	Kompetenzen		Mögliche Übungen / Unterrichtsformen /Gegenstände
JG 9 Thema 2: Arbeit an Figur und Kostüm (Buch S. S. 108-123)			
Rollenbiografie	Darsteller.K.:	Habitus und Handlungsmuster einer Figur konsistent spielen aus der fiktiven Lebenswirklichkeit der Figur heraus	• Spielen von Monologen zum Finden einer Figur • Kostüme/ Requisiten als Spielanlässe • Fiktive Biografien als Spielanlässe • Erspielen von Reaktionen in alltäglichen Situationen • Experimente zu Kleidung, Haltung, Sprache: z.B. Rollen spielen lassen, andere schreiben danach die Rollenbiografie - vergleichen
	Gestalter. K.:	Habitus und Handlungsmuster einer Figur konsistent entwerfen , auf szenische Wirksamkeit ausrichten und in Kontrast zu anderen Figuren setzen	• Erfinden einer Rollenbiografie mit Kreativem Schreiben (Fiktive Briefe, Figurentagebuch u.ä.) • Recherchen über Figuren/Typen • In Szenen gegensätzliche Figuren entwerfen und spielerisch agieren lassen
Subtext	Gest./ Darstell.K.:	Subtext als spielgestalterisches Mittel anwenden können, um aus der momentanen Situation der Szene figurspezifisch zu handeln	• Woher-Wohin-Übungen • Mitsprechen des Subtextes durch die SpielerInnen oder HelferInnen • Gedachter Subtext, um das Timing der Szene zu erspüren • Entwerfen von Subtexten
Kostüm als Träger von visuellen Botschaften	Gestalter. K.:	Kostüme als Visualisierung von Habitus und Zustand der Figur begreifen und gezielt entwerfen und spieltauglich herstellen können	• Kostümentwürfe zu entworfenen oder bestehenden dramatischen Figuren zeichnen • Fundusstücke nach ihrer Spieleignung beurteilen • Figuren ausstaffieren und die Wirkung im Spiel einschätzen Kostüm in PA für eine Figur entwerfen und für das Spiel veränderlich gestalten, um die Zustandsänderung zu zeigen

Emotionale Dimension des Spiels und Bühnenpräsenz	*Darsteller./Gestalter. Kompetenzen.:*	*Habitus und Handlungsmuster einer Figur konsistent entwickeln und spielen können aus innerer emotionaler Teilnahme heraus*	• *Meditative Übungen zum Thema Emotionalität* • *Eigene emotionale Reaktionen auf Texte beobachten* • *(Evtl. anonymisierter)Austausch von Erfahrungen emotional bedeutsamer Ereignisse wie Tod, Liebeserleben, Verlassen sein, Freude über ein gelungenes Vorhaben oder abgewendetes Unglück…* • *Fixpunktspiel und Körperspannung als Stützen für emotionales Spiel einsetzen* • *Zusammenhänge von körperlicher und emotionaler Verfassung erspüren* • *Emotionalität zulassen, als Grundvoraussetzung des Spiels begreifen und explizit in Übungen als Bild auf der Bühne ausspielen, mit Texten kombinieren* • *Übungen zum Woher-Dabei-Wohin (Was begleitet mich als Figur in der Szene, was will ich erreichen usw.?)* • *Erproben von eigenen und fremden körperlichen Reaktionsmustern* • *Techniken des Zugreifens auf emotionale Zustände aus der Vergangenheit* • *Sichtbarmachen mit gespielten Bildern* • *Übungen zur emotionalen Bewältigung des Spielraumes*

Thema	Kompetenzen		Mögliche Übungen / Unterrichtsformen /Gegenstände
JG 9 Thema 3: Atem und Stimme (S.46-53)			
Atem und Körperhaltung	Darsteller.K.:	Zusammenhänge zwischen Atmung und Körperhaltung kennen und Atemtechniken (Kippatmung, Flankenatmung, Atemstütze) in Grundzügen beherrschen	• Atemübungen zu Flanken- und Kippatmung • Experimente mit Körperhaltungen (Bein anziehen usw.), Zusammenhang Beckenhaltung/Zwerchfell • Experimente zur Singstimme und Atem (Kerzenflamme, Vibrato usw.) • Atemerfahrungen in Zusammenhang mit Körpergefühl / Emotionalität (z.B. Mantrasingen, Atemyoga; emotionales Spiel von Figuren)
Die Stimme zum Klingen bringen: Resonanz	Darsteller. K.:	Körper als Resonanzkörper für die Stimme einsetzen lernen	• Übungen zur Weitung des Mund- und Rachenraumes bei der Atmung (Blume riechen usw.) • Erfühlen von Resonanzräumen im Körper • Indifferenzlage der Stimme erkunden • Verhältnis von Lautstärke, Stimmhöhe und Körperraum erkunden, um größt-mögliche Resonanz zu erzeugen • Erspüren der Körperschwingungen beim Gebrauch einer resonanzorientierten Stimme • Erspüren von resonierenden Räumen (Treppenhaus usw.)
Artikulation	Darsteller. K.:	Artikulation als Ausdrucksmittel und als technisches Mittel zur deutlichen Aussprache anwenden können	• Schnellsprechverse • Sprechmotetten • Übungen zu Explosiv- und Zischlauten • Übungen zum Vokalklang • Übungen zu klingenden Konsonanten
Stimmklang	Darsteller. K.:	Innere Bilder lebendig aufrufen und mit deren Hilfe emotionale und zeitliche Abläufe adressatengerichtet transportieren können	• Bildreiche Texte verfassen und vortragen • Texte mit emotional verschiedenen Intentionen unterlegen und den Stimmklang beobachten
	Gestalter. K.:	Innere Bilder entwerfen und in eine Dramaturgie einer Szene/ eines gesprochenen Textes bringen können	• Märchen / Geschichten mit verschiedenen Figuren szenisch lesen • Hörspiele sprechen

Thema	Kompetenzen		Mögliche Übungen / Unterrichtsformen /Gegenstände
JG 9 Thema 4: Bühnenformen, Bühnenbild, Licht (Buch S. 142-169)			
Spielpraktische Funktionen des Bühnenbildes	Darsteller.K	Das Bühnenbild spielerisch für die eigenen Intentionen nutzen und spielerische Erfordernisse artikulieren können	• Bespielen von Environments • Reflexion der Eignung als Bühnenbild
	Gestalter. K.:	Das Bühnenbild für spielerische Erfordernisse gestalten können	• Spielerische Erfordernisse für eine Szene erfassen und analysieren • Sicherheitstechnische Aspekte ausloten • Eine geeignete praktische Lösung finden und präsentieren, auch an ungewöhnliche Spielorte gehen, Ressourcen nutzen (Bühnenbild soll möglichst wenig handwerklichen Aufwand bedeuten angesichts der knappen Projektzeit)
Bühnenbild als Träger von visuellen Botschaften, Einsatz von Licht	Gestalter. K.:	Das Bühnenbild als Träger visueller Botschaften (Stimmungen, Assoziationen über Formen, Farben, Größen, Gegenstände)begreifen und gezielt entwerfen und manipulieren können	• Farbpsychologische Experimente • Bildwirkung von Symbolformen und -farben auf der Bühne erproben • Räumliche Wirkung von Gegenständen und Staffelungen auf der Bühne untersuchen • Wirkung von Formen (z.B. abstrakt-geometrisch vs. Detaillierter Gebrauchsgegenstand)in Szenen untersuchen • Bildwirkung von Lichträumen • Bühne als multifunktionalen Raum, der nur durch zeitliche Abläufe umdefiniert wird, erproben

3.2 Projektphase im zweiten Lernjahr: Erarbeitung eines präsentationsfähigen Stückes

Nach einer eigenen Idee oder nach einer dramatischen Vorlage sollen die SchülerInnen selbst ein Stück erarbeiten. Die Kursleitung fungiert dabei reflektierend und strukturierend, nicht als Regie. Jedoch gehen weiterhin fachliche Impulse von der Kursleitung aus, die die Projektarbeit begleiten. Gemeinsame Reflexionen über Teilergebnisse zeigen, woran noch gearbeitet werden muss. Hier greifen Vorschläge und Übungsphasen der Kursleitung. Ebenfalls sorgt die Kursleitung durch Beobachtung und geeignete Maßnahmen / Angebote für einen ausreichenden Lernfortschritt der Einzelnen.
Die Reflexion von Teilergebnissen erfolgt mündlich im Feedback und schriftlich im Rollen-/Szenenportfolio.
Das offene Konzept der Projektarbeit schließt lehrgangsorientierte Einschübe ein, soweit sie für das Weiterentwickeln des Projektes sinnvoll erscheinen. Die zeitliche Strukturierung der Projektphase obliegt ausschließlich der Lerngruppe, die durch die Kursleitung unterstützt wird.

Die Präsentation des Stückes ist Ziel der Projektphase. In Ausnahmefällen kann es aber dazu kommen, dass ein Stück nicht präsentiert werden kann. Dies ist als Erfahrung in der künstlerischen Arbeit zwar nicht wünschenswert, aber ebenfalls möglich.

3.3 Methoden

Die Aneignung spielpraktischer und gestalterischer Kompetenzen (wie unter 3.1 beschrieben) erfolgt mittels folgender handlungs- und erfahrungsorientierter Fachmethoden:

- *Offenes Experiment (z.B. Körpererfahrungen, Spielimpulse…, um Phänomene an sich zu erfassen) mit Auswertung*
- *Gezieltes Experiment mit Auswertung (z.B. gleiche Spieltexte mit unterschiedlichen Techniken spielen und Wirkung vergleichen, um Wirkung der Techniken zu begreifen)*
- *Spielpraktische Übung erarbeiteter Mittel der Darstellung und Gestaltung (z.B. mimische Darstellungen, Isolationsübungen usw.)*
- *Gestaltung einer künstlerisch geschlossenen Einheit (z.B. eigenständige Szene)*
- *Einbezug von eigenen Erfahrungen außerhalb des Kursunterrichts durch Verbalisieren*
- *Kriteriengeleitetes Feedback der Gruppe an der Bühne*

Allgemeine Methoden zur Erarbeitung sind in Verbindung mit den Fachmethoden

- *Gruppenarbeit, besonders in Verbindung mit Regie/Feedback und Spiel*
- *Partnerarbeit, besonders in Verbindung mit Arbeit an bestimmten Techniken und an der Figur*
- *Gruppenfeedback auf der Metaebene zur Einschätzung der Arbeit in der Kursgruppe*
- *Lernen durch Lehren (z.B. Anleiten von Übungen durch Kursteilnehmer)*
- *Techniken zum Erarbeiten von Lerninhalten (Brainstorming, Placemat, Analyse von Materialien wie Filmen und Texten im Unterrichtsgespräch, Debatte, Texterarbeitung)*
- *Techniken zum Sichern und Strukturieren von Lerninhalten (Mindmapping, Gruppenpuzzle, Lernplakat, Tafelbild, Portfolio, Kursmappe)*

4. Leistungsbewertung

Die Bewertung der Lernleistungen umfasst unterschiedliche Formen der Leistungserbringung, in denen auch die Überprüfung von Teilfertigkeiten enthalten ist.
Neben der Bewertung fachlicher Leistungen in den Schwerpunkten des Faches geht es auch um die Fähigkeit und Bereitschaft der Lernenden, sich selbstverantwortlich an der Planung und Durchführung von Darstellungs- und Gestaltungsvorhaben zu beteiligen.

4.1 Inhalte der Leistungserbringung in der SoMi, Bewertungskriterien

- *Gestalterische Leistungen*

stellen die Ergebnisse bild-, körper- musik-, und wortsprachlicher Denk- und Umgestaltungsprozesse dar (Szenengestaltung, Regie) und geben Auskunft über den Grad der Bewältigung gestaltungsbezogener Anforderungen.

- *Wurde der erarbeitete inhaltliche Impuls entsprechend aufgenommen und in die Gestaltungsarbeit einbezogen?*
- *Wurden Gestaltungsmöglichkeiten intensiv experimentell erprobt und kreativ umgesetzt?*
- *Wurde die Gestaltungsabsicht konsequent entwickelt zum Ausdruck gebracht?*

Die Umsetzung der Gestaltungsaufgaben, von der Idee bis zur Präsentation, über Erprobungen, Zeiteinteilung und Steuerung des Gestaltungsvorhabens mit anderen durch Austausch und Kooperation bis zur Festlegung des Gestaltungsergebnisses, ist in seinem Gesamtkomplex Gegenstand der Leistungserbringung.

- *Darstellerische Leistungen*

stellen die Präsentationsfähigkeit erarbeiteter Gestaltungsergebnisse dar und geben Auskunft über die Beherrschung präsentationsbezogener Anforderungen.
Bei der Beurteilung darstellerischer Leistungen wird der Gesamteindruck einer Präsentation nach vorher festgelegten Kriterien bewertet:

- *War die Schülerin/der Schüler im theatralen Sinne "präsent"?*
- *Wurde die Präsentation konzentriert durchgehalten? (Nicht privat, von Anfang bis Ende und konzentriert gespielt)*
- *Wie wurde auf die spezifischen Anforderungen/ die Aufgabenstellung des erarbeiteten Spielthemas eingegangen?*

- *Mündliche Leistungen*

Die mündlichen Beiträge sind erarbeitende Unterrichtsbeiträge Reflexionen von Trainings- und Gestaltungseinheiten sowie Feedbacks und aktive mündliche Mitarbeit an organisatorischen und gruppenspezifischen Themen. Zu bewerten sind dabei Qualität und Ernsthaftigkeit der Beiträge:

- *Sind die Redebeiträge themenbezogen und zielen auf den Kern des Themas ab?*
- *Sind die Beiträge sinnvoll und hilfreich formuliert?*
- *Werden Feedbackregeln eingehalten?*
- *Erfolgt die mündliche Mitarbeit regelmäßig, selbstständig, aktiv?*

- *Schriftliche Leistungen*

Zu den schriftlichen Leistungen zählen neben Konzepten für gestalterische Vorhaben mit Skizzen auch Berichte über Arbeitsphasen/ Portfolios und Programmzettel / Plakate sowie die Mappe.

- *Die schriftlichen Aufzeichnungen belegen, dass die Aufgabe inhaltlich erfasst wurde und die in der Gruppe gefundenen Lösungen kritisch überarbeitet wurden.*
- *Die Mitverantwortung für den Arbeitsprozess geht aus den schriftlichen Aufzeichnungen hervor, sie sind griffbereit, übersichtlich, vollständig.*
- *Die Aufzeichnungen sind an den gestellten Aufgaben orientiert.*

Gestalterische und Darstellerische Leistungen werden als Schwerpunkt in die SoMi-Note eingerechnet.

4.2 Formen der Leistungserbringung in den Arbeiten, Bewertungskriterien

- *In jedem Schuljahr wird eine spielpraktische Prüfung absolviert. In Klasse 9 - Generalprobe/Aufführung „Spotlight“. In Klasse 10 -Generalprobe/Aufführung des vom Kurs selbst geschriebenen Stückes. Die spielpraktischen Prüfungen werden an Stelle einer schriftlichen Klassenarbeit durchgeführt. In dem Halbjahr, das die spielpraktische Prüfung enthält, wird diese schwerpunktmäßig gewertet.*
- *In jeden Schuljahr werden 4 Leistungsnachweise zu den Klassenarbeitsterminen angesetzt. Zwei der Leistungsnachweise sind schriftliche Klassenarbeiten im Klausurformat zu den jeweiligen Teilthemen der Werkstattarbeit, einer ist die spielpraktische Prüfung. Der vierte Leistungsnachweis kann eine Klausur oder ein gestalterisches Produkt in Einzelarbeit sein (Plakat für die Aufführung, Figurentagebuch o.ä.)*