



Kompetenzen, Inhalte und Absprachen für das Fach Darstellendes Spiel

Kompetenzen für Jg. 10 - 12	Fachspezifische Inhalte	Facherinterne Absprachen	Fächerübergreifende Absprachen
<p>Theaterästhetische Kommunikation</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none">› nehmen offen und aktiv an den Spielaufgaben teil,› spielen gleichberechtigt und verantwortungsbewusst zusammen,› erkennen Spielangebote anderer und reagieren angemessen,› finden eigene Spielimpulse unter Einbeziehung der Mitspieler,› zeigen Verantwortungsbewusstsein und Übersicht bei der Vor- und Nachbereitung des Spielgeschehens,› erhalten Aufmerksamkeit und Konzentration sowohl beim theatralen Spiel als auch beim Beobachten des Spielgeschehens aufrecht.	<p>GESTALTUNGSFELDER</p> <p>Darsteller</p> <ul style="list-style-type: none">› körpersprachliche Mittel: Mimik, Gestik, Haltung, Gang, Position, stummes Spiel, pantomimisches Spiel› Sprechen: Artikulation, Modulation, Betonung, emotionaler Ausdruck, Grommolo, Interjektionen, Beiseitesprechen, direkte Publikumsansprache› Rolle: Rollenfigur, in der Rolle bleiben, aus der Rolle fallen, Status, Rollenbiografie, Einfühlung, Anverwandeln einer Rolle, privates Verhalten. <p>Ensemble</p> <ul style="list-style-type: none">› Ensemble› Figurenkonstellation› Impuls geben, Impuls nehmen› verbale und nonverbale Kommunikation› Choreografie, chorisches Sprechen.› Selbstwahrnehmung / Fremdwahrnehmung	<p>Schülerorientierung</p> <p>Jahrgang 10</p> <ul style="list-style-type: none">› Ich-Findung: Erleben starker Beziehungen, Beziehungskonflikte, Vorbilder, Idole, Freizeitprägung, Bildungs- und Laufbahnperspektiven, Gesellschaft, Umwelt› Gruppenfindung: Projektumfang, Übungsformen› Herausbilden der Persönlichkeit und Eigenständigkeit: Beziehungen, Freizeitgestaltung, Berufsperspektive, Auseinandersetzung mit seelischen und gesundheitlichen Problemen, Stellungnahme zu politischen und gesellschaftlichen Konflikten <p>Qualifikationsstufe</p> <ul style="list-style-type: none">› Schule, Identität, Sehnsucht, Glück, Lösung von den Eltern, Lebensentwürfe, Künstlertum, Macht und Ohnmacht, Glauben, Ängste, Zukunft, Vergangenheit in der Gegenwart, Fiktion und Wirklichkeit.	<p>Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none">› Alle in den Jahrgangsstufen 5 – 9 erworbenen Methoden werden hier angewendet, insbesondere:<ul style="list-style-type: none">❖ Effektiv Lernen❖ Gruppenarbeit❖ Lesetechnik, SQ3R-Methode❖ Markieren & Strukturieren❖ Mindmapping❖ Präsentation❖ Visualisierung❖ Brainstorming❖ Informationsbeschaffung❖ Rhetorik / Argumentation

Theaterästhetische Grundlagen und Gestaltung

Die Schülerinnen und Schüler

- › setzen Haltepunkte zur Bewegungsgestaltung,
- › können Hauptspiellinien erkennen und nutzen,
- › unterscheiden Spielebenen und bespielen sie gezielt,
- › erkennen und gestalten Raumaufteilung,
- › setzen bewusst Kontraste oder Verstärkung im Spieltempo,
- › nutzen Materialien/Requisiten konkret oder verfremdet,
- › erkennen Mittel zur Bewegungsstilisierung und wenden sie konsequent an,
- › erkennen Takt und Rhythmus in Musik und Ton/Geräusch und setzen in Bewegung um bzw. produzieren sie selbst,
- › koordinieren Atmung und Stimme und kontrollieren und variieren sie gezielt in Tonhöhe und Lautstärke,
- › unterscheiden zwischen Alltagssprache und dialektfreier Hochsprache und verwenden sie situationsangemessen.

Sprache

- › dramatisch, episch, lyrisch
- › Dialog, Monolog, Prolog, Epilog, Chor, Regieanweisung
- › Rollenbiografie, Rolleninterview, Perspektive der Rolle
- › Alltagssprache, gestaltete Sprache, geschriebene & gesprochene/agierende Sprache
- › versteckte Handlungsimpulse, Subtext
- › Spielvorlage, Streichen, Strichfassung.

Raum und Bild

- › Raum wahrnehmen, Raum definieren, Auftritt, Abgang
- › Guckkastenbühne, die vierte Wand, Laufstegbühne, Podestbühne, Arenabühne
- › Szenografie; Szenerie; Bühnenraum, Spielort, Schauplatz
- › Podest, Rampe, Gasse
- › Tableau; Bühnenbild, Kulisse; Projektion

Klärung der Themen

- › kreativen Schreibaufgaben
- › Recherchen, Interviews, Heranziehen von Sachtexten, von Berichten in den Medien u. a
- › Stoff, Plot, Motiv, Bild, Epoche

Medienkompetenz

- ❖ Arbeit mit der Videokamera,
- ❖ Arbeit mit Licht und Ton
- ❖ Arbeit mit Filmbearbeitungssoftware

Unesco-Projekte

- ❖ Zu den UNESCO-Projekttagen & zu von der Unesco-Projektgruppe initiierten Veranstaltungen leistet das Fach Hilfe

Einführung von Fachbegriffen

- ❖ i.V.m. den Fächern Deutsch und Englisch werden dieselben Fachbegriffe aus dem Literaturunterricht verwendet

<p>Kompetenzbereich: Sozio-kulturelle Partizipation Die Schülerinnen und Schüler:</p> <ul style="list-style-type: none"> › wählen geeignete Spielanlässe, › experimentieren mit unterschiedlichen Spielansätzen, › kennen grundsätzlich verschiedene Spielstile (naturalistisches Spiel, stilisiertes Spiel, nichttheatrales Spiel) und wenden sie an, › kennen Techniken zur Gestaltung einer Figur (von außen oder/und von innen), › reagieren auf die Figurengestaltung der Mitspieler, › gestalten ein szenisches Geschehen (Anfang und Ende finden, Höhepunkte setzen, Spieltempo variieren), › können Bühnengeschehen und Choreografie genau wiederholen, › gestalten Bilder im Zusammenspiel mit anderen, › entwickeln Verlässlichkeit und Verantwortungsbewusstsein im Ensemble, › weisen Übersicht über das Gesamtprojekt nach, › zeigen Bereitschaft Aufgaben zu übernehmen, die über das spielerische Geschehen hinausgehen (Organisation, Technik o.ä.). 	<p>Lichtregie</p> <ul style="list-style-type: none"> › Bühnenlicht: Stimmungen, Ausleuchtung, einrichten, Frontlicht, Rücklicht, Oberlicht, Seitenlicht, Farbstimmung, Spot, Blackout › Lichttechnik: Stufenlinsen-Scheinwerfer (mit Torblende), Profilscheinwerfer (Spot, Verfolger), Par Blazer, Fluter, Farbfilter, Stativ, Rohrklammer, Stellpult, Dimmer › Projektionen: Overhead, Video, Gobo <p>Kostüm</p> <ul style="list-style-type: none"> › historisch, symbolisch, abstrakt, stilisiert, neutral › Figurinen › Grundkostüm, Applikationen › Kostümobjekt › Wasserschminke, Fettschminke; Lidschatten, Wimperntusche, Lippenstift, Dermatograph; › grundieren, Grundteint, schattieren, Konturen, Lichter setzen; abpudern, abschminken 	<p>Leistungsbewertung Kursarbeit</p> <ul style="list-style-type: none"> › Erkennen des zentralen Problems in der Aufgabenstellung und Finden von Lösungsansätzen, › Klarheit und Differenziertheit der Beobachtung, Einfallsreichtum der Lösung, Differenziertheit der Gestaltung, › Aufgeschlossenheit für neue Einsichten und eigenständige Lösungen, › Bereitschaft und Fähigkeit, in Improvisationen neues Gestaltungsmaterial zu finden, › Bereitschaft zu experimentieren, sich eigenständig Informationen zu beschaffen und diese zu verwerten, › Fähigkeit, weiterführende Fragen zu stellen, › Flexibles Reagieren auf unvorhergesehene Schwierigkeiten, Mut zum Verwerfen erstbesten Lösungen, Entwickeln von Alternativen, › Bewältigung der gewählten Gestaltungsmittel und -verfahren, › Angemessenheit der Ausführung, sinnvolle Nutzung von Materialien, Werkzeugen und Geräten, › Bereitschaft, ohne kleinschrittige Anweisungen und lenkende Anstöße eigene Einfälle umzusetzen, 	<p>Thematische Verbindung zu Inhaltsbereichen anderer Fächer</p> <ul style="list-style-type: none"> › Sozial- und Rechtserziehung: Krieg und Frieden, soziale Konflikte, Recht und Unrecht, Gewalt, Bürgergesellschaft, Freiheit, Unterdrückung, Widerstand › Sexualerziehung / Geschlechtererziehung: Liebe und Hass, Verwirrung der Gefühle, Sexualität, Männer und Frauen › Gesundheitserziehung: Sucht, Drogen, Gesundheit und Krankheit, Genuss, Körperkult(ur) › Interkulturelle Erziehung: Fremdheit und Eigenheit, Einheimische und Fremde, Kulturen, Religionen, Perspektivwechsel › Umwelterziehung: Gefährdung der Umwelt, Wegwerfgesellschaft, Energie, Stadtvisionen, Katastrophen
---	--	---	--

Übergreifende Kompetenzen:

Die Schülerinnen und Schüler

- › unterscheiden zwischen theatraler und Alltagshandlung,
- › intensivieren ihre Wahrnehmung durch Beobachtung und Verarbeitung von Alltagssequenzen, performativen und theatralen Prozessen,
- › verstehen Gestik, Mimik, Bewegungsabläufe sowie Sprache/Stimme als Teil eines theatralen Zeichensystems,
- › kennen grundsätzlich die Bedeutung unterschiedlicher Spielräume, die Funktion von Licht und Ton,
- › kennen grundlegende fachsprachliche Begriffe und wenden sie an,
- › erkennen unterschiedliche Spielstile und bewerten sie,
- › bringen ihre diversen medialen Erfahrungen ein und erkennen deren unterschiedliche Möglichkeiten,
- › üben konstruktive Kritik, reflektieren das eigene Spiel und verarbeiten die Kritik anderer,
- › nehmen ihre ästhetischen Wertungen bewusst und kritisch wahr.

SPIELFORMEN

SPRECHTHEATER

- › Dialog / Monolog / Beiseitesprechen

Bewegungstheater

- › Choreografisches Theater, Pantomime

Musiktheater

- › Musical, Revue, Tanz

Bildertheater

- › Verbindung von Theater und bildender Kunst
- › Dominanz des bildlichen Ausdrucks
- › statuarische Arrangements
- › Montage mit Sprech- und Bewegungstheater szenen

Maskentheater

- › Clown-Theater, Commedia dell' arte, Großmaskenspiel

SCHATTENTHEATER

- › Personenschattentheater
- › Projektionen

SCHWARZES THEATER

- › Personen sind körperlos
- › Gesetze der Schwerkraft scheinen aufgehoben

VIDEOFILMEN

- › Spielen vor der Kamera
- › Bildaufbau, Einstellungsgrößen, Perspektiven
- › Montage und Filmschnitt

Mediales Theater

- › komplexe Beziehung zwischen Video- und Computerprojektionen und Körperrealität

- › Aufmerksamkeit, Konzentration und Ausdauer bei der gemeinsamen Arbeit im Projekt,
- › Fähigkeit, auf die Anregungen und Arbeitsergebnisse anderer anerkennend, beratend oder mit konstruktiver Kritik einzugehen,
- › Fähigkeit, mit der Kritik anderer an den eigenen Arbeitsergebnissen sinnvoll umzugehen,
- › Bereitschaft, organisatorische Vereinbarungen einzuhalten,
- › Bereitschaft, Aufgaben für die gesamte Gruppe im Projektverlauf zu übernehmen. Grundlage

spielpraktische Aufgaben

Kriterien der Beurteilung sind

- › die Einhaltung der Rahmenvorgaben und der kreative Umgang mit ihnen, Einfallsreichtum und die individuelle Qualität der Darstellung,
- › die angemessene Berücksichtigung der Gestaltungsfelder,
- › der Aufbau der Szene,
- › die Stimmigkeit der entwickelten Szene.

- › **Berufsorientierung:** Berufswelt, Ausbildung, Leben und Beruf, Expertentum, Karrieren, Werdegänge
- › **Medienerziehung:** Medienwelt, der „gläserne“ Bürger, vernetzte Welt, Realität und Virtualität, Beschleunigungsgesellschaft.

	<p>PROJEKTVERFAHREN</p> <p>Umsetzung einer dramatischen Textvorlage</p> <p>Adaption einer dramatischen Textvorlage</p> <ul style="list-style-type: none"> › Umarbeitung von Autorentexten durch die Gruppe <p>Adaption einer nicht-dramatischen Textvorlage</p> <ul style="list-style-type: none"> › Bearbeitung von Erzählungen, Romanen, Gedichten, Musikstücken, Cartoons, Bildern <p>Eigenproduktion</p>	<p>schriftliche Aufgaben</p> <ul style="list-style-type: none"> › kreative Schreibaufgaben beziehen (Rollenbiografie, Rollentext, Briefe aus der Perspektive einer Rolle <p>Kriterien der Beurteilung sind</p> <ul style="list-style-type: none"> › angemessener Umgang mit der Aufgabenstellung, › Selbstständigkeit und kreative Originalität der Leistung, › Reflexionsgrad der Ausführungen › verständliche und zusammenhängende Darstellung in angemessener Ausdrucksweise, › sprachliche Richtigkeit (Grammatik, Rechtschreibung, Zeichensetzung). 	
	<p>THEMEN</p> <ul style="list-style-type: none"> › z. B. Kinder und Eltern, Jungen und Mädchen › Schule, Berufswelt, Umwelterziehung, Freizeit, Medienwelt › Träume, Ängste, Zukunft, Vergangenheit in der Gegenwart › Interkulturelle Erziehung, Einheimische und Fremde › Sozial- und Rechtserziehung, › Sexual- und Geschlechtererziehung, Gesundheitsförderung, › Krieg, Frieden, Menschenrechte › Identität, Sehnsucht, Glück, › Lebensentwürfe, Künstlertum, Macht und Ohnmacht, › Glauben, Fiktion und Wirklichkeit, u. a. 	<p>Lehrbücher:</p> <ul style="list-style-type: none"> › Im 10. Jahrgang sowie in den Grundkursen der Qualifikationsstufe wird das Lehrwerk benutzt: Spiel- und Arbeitsbuch Theater. Paderborn: Schöningh 2008, aus der Reihe: Einfach Deutsch › Im P5-Unterricht soll eingeführt werden: Kursbuch Darstellendes Spiel Stuttgart: Klett-Verlag 2009 	