

Rahmenplan für die Sekundarstufe I

Regionale Schule, Gesamtschule



Theater / Darstellendes Spiel

2021



Mecklenburg-Vorpommern
Ministerium für Bildung,
Wissenschaft und Kultur



Liebe Lehrerinnen und Lehrer,

in einer sich ständig verändernden Welt unterliegt auch unser Bildungssystem einem fortwährenden Wandel: Die Schülerinnen und Schüler halten den Zugriff auf das Wissen unserer Gesellschaft mit ihrem Smartphone in der Hand. Die Antworten auf zahlreiche Fragen scheinen nur einen Klick entfernt zu sein. Die zunehmende digitale Freiheit birgt aber auch Risiken – Fake News und Hate Speech sind allgegenwärtig. Es ist offensichtlich, dass sich in diesem Gefüge auch der Lernprozess verändert und eine zentrale Frage in den Vordergrund rückt: Wie ist mit dem schier endlosen Fundus des Wissens bzw. Scheinwissens umzugehen? Welche Kompetenzen brauchen Kinder und Jugendliche, um sich in der sich wandelnden Welt zurechtzufinden und später ein selbstbestimmtes und erfülltes Leben in unserer Gesellschaft als mündige Bürgerinnen und Bürger zu führen.

So ist die Vermittlung von Medienkompetenz ein wichtiger Schlüssel zum gesellschaftlichen Erfolg der neuen Generationen. Schule und Unterricht übernehmen dabei eine wegweisende Funktion: Die Schülerinnen und Schüler sollen lernen, sich in einer Informationsgesellschaft zu orientieren und ihren Platz in der modernen Arbeitswelt zu finden.

Durch die Überarbeitung der Rahmenpläne soll die gezielte Förderung einer jeden Schülerin und eines jeden Schülers sichergestellt werden. Die Rahmenpläne sind dabei nicht als Checkliste zu begreifen, anhand derer Sie behandelte Themengebiete und Lerninhalte abhaken. Der Fokus liegt nicht auf der Stofffülle, sondern auf den zu vermittelnden Kompetenzen – und vor allem: auf den Schülerinnen und Schülern. Es geht darum, ihnen eine umfassende Allgemeinbildung mit auf ihren Weg zu geben und sie in ihrer Persönlichkeitsbildung zu unterstützen.

Sehen Sie die neuen Rahmenpläne dafür als im wortwörtlichen Sinne dienende Instrumente. Sie sind so gehalten, dass sie einerseits ausgewählte Inhalte Ihres Unterrichts konkret und verbindlich festlegen und mit den zu vermittelnden Kompetenzen verbinden. Andererseits wird ausreichend Freiraum für die eigene Gestaltung des Unterrichts gelassen, um das Gelernte zu verinnerlichen. Die Rahmenpläne der jeweiligen Fächer sind dabei nicht isoliert zu betrachten, sondern ergänzen sich gegenseitig. Sie schaffen Querschnittsthemen und ermöglichen somit eine erweiterte fachübergreifende Perspektive.

Die Rahmenpläne sind somit als Taktgeber für die Unterrichtsgestaltung und als Hilfsmittel zu verstehen. Sie, liebe Lehrerinnen und Lehrer, bereiten unsere Schülerinnen und Schüler auf ihre zukünftige Rolle in der Gesellschaft vor. Auf Ihr Wirken und Ihre Erfahrung kommt es an! Sie ermutigen die Schülerinnen und Schüler tagtäglich zum lebenslangen Lernen. Dies sollte niemals vergessen werden und wird auch durch die neuen Rahmenlehrpläne berücksichtigt. Diese schaffen u. a. die Grundlage, digitale Werkzeuge und Medien im Fachunterricht funktional und reflektiert einzusetzen.

Ich lade Sie herzlich ein: Erfüllen Sie die Rahmenpläne mit Leben und tragen Sie dazu bei, im stetigen Wandel kontinuierlich die Lernenden im Blick zu behalten und auf ihrem Lebensweg zu begleiten! Ich wünsche Ihnen dabei viel Erfolg.

Ihre

A handwritten signature in blue ink that reads "Bettina Martin".

Bettina Martin
Ministerin für Bildung, Wissenschaft und Kultur

Inhaltsverzeichnis

1	Grundlagen.....	1
1.1	Aufbau und Verbindlichkeit des Rahmenplans.....	1
1.2	Querschnittsthemen und Aufgabengebiete des Schulgesetzes	2
1.3	Bildung und Erziehung in der Regionalen Schule.....	3
2	Beitrag des Unterrichtsfaches Theater / Darstellendes Spiel zum Kompetenzerwerb	4
2.1	Fachprofil	4
2.2	Bildung in der digitalen Welt.....	5
2.3	Bildung für eine nachhaltige Entwicklung.....	6
2.4	Interkulturelle Bildung	6
2.5	Inklusiver Unterricht	7
2.6	Meine Heimat – Mein modernes Mecklenburg-Vorpommern.....	7
2.7	Räumliche und technische Voraussetzungen	8
3	Abschlussbezogene Standards	9
3.1	Kompetenzbereiche im Fach Theater / Darstellendes Spiel	9
3.2	Konkretisierung der Standards in den einzelnen Kompetenzbereichen	10
3.3	Unterrichtsinhalte	11
	Integrative Arbeitsbereiche	13
	Klasse 7.....	14
	Klasse 8.....	18
	Klasse 9.....	21
	Klasse 10.....	26
3.4	Fächerverbindende Projekte für das künstlerisch-musische Aufgabenfeld	28
	Klasse 7.....	29
	Klasse 8.....	31
	Klasse 9.....	33
4	Leistungsfeststellung und Leistungsbewertung.....	34
4.1	Gesetzliche Grundlagen	34
4.2	Allgemeine Grundsätze	34
4.3	Fachspezifische Grundsätze	34

1 Grundlagen

1.1 Aufbau und Verbindlichkeit des Rahmenplans

Intention	Der Rahmenplan ist als verbindliches und unterstützendes Instrument für die Unterrichtsgestaltung zu verstehen. Die in Kapitel 3.2 benannten Themen füllen ca. 80 % der zur Verfügung stehenden Unterrichtszeit. Die Gesamtunterrichtszeit wird dabei nach der „Empfehlung zur Umsetzung der Kontingenzstundentafel“ bemessen. Dementsprechend sind die Stundenzahlen als Orientierungswert, nicht aber als verbindliche Vorgabe anzusehen. Den Lehrkräften wird somit Freiraum für die eigene Unterrichtsgestaltung sowie für methodisch-didaktische Entscheidungen im Hinblick auf schulinterne Konkretisierungen eröffnet.
Grundstruktur	Der Rahmenplan gliedert sich in einen allgemeinen und einen fachspezifischen Teil. Der allgemeine Teil beschreibt den für alle Fächer geltenden Bildungs- und Erziehungsauftrag im Bildungsgang, der zur Berufs- bzw. Mittleren Reife führt. Im fachspezifischen Teil werden die Kompetenzen und die Inhalte ausgewiesen.
Kompetenzen	Im Zentrum des Fachunterrichts steht der Kompetenzerwerb. Die Kompetenzen werden in der Auseinandersetzung mit den verbindlichen Themen entwickelt. Der Rahmenplan benennt die verbindlich zu erreichenden fachspezifischen Kompetenzen.
Themen	Für den Unterricht werden verbindliche Themen benannt, denen Inhalte zugewiesen werden. Die Reihenfolge der Themen hat keinen normativen, sondern empfehlenden Charakter. Die Gewichtung des jeweiligen Themas ist aus dem empfohlenen Stundenumfang ersichtlich.
Inhalte	Die Konkretisierung der Themen erfolgt in tabellarischer Form, wobei die linke Spalte die verbindlichen Inhalte und die rechte Spalte Hinweise und Anregungen für deren Umsetzung im Unterricht enthält.
Hinweise und Anregungen	Neben Anregungen für die Umsetzung im Unterricht werden sowohl Hinweise für notwendige und hinreichende Tiefe der Auseinandersetzung mit den Inhalten gegeben als auch exemplarisch Möglichkeiten für die fachübergreifende und fächerverbindende Arbeit sowie fachinterne Verknüpfungen aufgezeigt.
Querschnittsthemen	Kompetenzen oder Inhalte, die die im Schulgesetz festgelegten Aufgabengebiete berühren, werden im Rahmenplan als Querschnittsthemen gekennzeichnet.
Verknüpfungsbeispiele	Als Anregung für die Unterrichtsplanung werden im Anschluss an jede tabellarische Darstellung eines Themas Beispiele für die Verknüpfung von Kompetenzen und Inhalten aufgeführt.
Fächerverbindende Projekte	Die fächerverbindenden Projekte des künstlerisch-musischen Aufgabenfeldes sind Beispiele für die Verknüpfung von Unterrichtsthemen/Unterrichtsinhalten im Rahmen eines Projektes. Sie haben keinen verbindlichen Charakter.
Textgrundlage	Bei der Erarbeitung des Rahmenplans wurden die vom Bundesverband Theater in Schulen erarbeiteten Bildungsstandards im Fach Theater (Darstellendes Spiel) in der Sekundarstufe I und der bisher in Mecklenburg-Vorpommern geltende schulart- und jahrgangsübergreifende Rahmenplan Darstellendes Spiel herangezogen.
Begleitdokumente	Begleitende Dokumente für die Umsetzung des Rahmenplans finden Sie auf der Portalseite des Faches auf dem Bildungsserver (https://bildung-mv.de).

1.2 Querschnittsthemen und Aufgabengebiete des Schulgesetzes

Die Schule setzt den Bildungs- und Erziehungsauftrag insbesondere durch Unterricht um, der in Gegenstandsbereichen, Unterrichtsfächern, Lernbereichen sowie Aufgabefeldern erfolgt. Im Schulgesetz werden zudem Aufgabengebiete benannt, die Bestandteil mehrerer Unterrichtsfächer sowie Lernbereiche sind und in allen Bereichen des Unterrichts eine angemessene Berücksichtigung finden sollen. Diese Aufgabengebiete sind als Querschnittsthemen in allen Rahmenplänen verankert. Im vorliegenden Plan sind die Querschnittsthemen durch Kürzel gekennzeichnet und den Aufgabengebieten des Schulgesetzes wie folgt zugeordnet:

- [DRF] – Demokratie-, Rechts- und Friedenserziehung
- [BNE] – Bildung für eine nachhaltige Entwicklung
 - Bildung für eine nachhaltige Entwicklung
 - Förderung des Verständnisses von wirtschaftlichen, ökologischen, sozialen und kulturellen Zusammenhängen
- [BTV] – Bildung für Toleranz und Akzeptanz von Vielfalt
 - Europabildung
 - interkulturelle Bildung und Erziehung
 - ethische, kulturelle und soziale Aspekte der Sexualerziehung
- [PG] – Prävention und Gesundheitserziehung
 - Gesundheitserziehung
 - gesundheitliche Aspekte der Sexualerziehung
 - Verkehrs- und Sicherheitserziehung
- [MD] – Medienbildung und Digitale Kompetenzen
 - Medienbildung
 - Bildung in der digitalen Welt
 - [MD1] – Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren
 - [MD2] – Kommunizieren und Kooperieren
 - [MD3] – Produzieren und Präsentieren
 - [MD4] – Schützen und sicher Agieren
 - [MD5] – Problemlösen und Handeln
 - [MD6] – Analysieren und Reflektieren
- [BO] – berufliche Orientierung

1.3 Bildung und Erziehung in der Regionalen Schule

Die Regionale Schule bereitet junge Menschen darauf vor, selbstbestimmt zu leben, sich selbst zu verwirklichen und in sozialer Verantwortung zu handeln.

Zur Erfüllung des Bildungs- und Erziehungsauftrags in den Bildungsgängen der Regionalen Schule sind der Erwerb anwendungsbereiten und über den schulischen Kontext hinausgehenden Wissens, die Entwicklung von allgemeinen und fachbezogenen Kompetenzen mit der Befähigung zu lebenslangem Lernen sowie die Werteorientierung an einer demokratischen und pluralistischen Gesellschaftsordnung miteinander zu verbinden.

Die Regionale Schule greift die in der Orientierungsstufe erworbenen Kompetenzen auf und vermittelt anknüpfend daran eine gefestigte Grundlagenbildung mit hohem Praxisbezug. Sie sichert im Sinne einer Anschlussperspektive für den erfolgreichen Übergang in das Berufsleben mit handlungs- und anwendungsbezogenen Inhalten und Methoden eine Orientierung für die berufliche Bildung und die persönliche Lebensgestaltung.

Die Regionale Schule umfasst die Jahrgangsstufen 5 bis 10. Sie führt zur Berufsreife am Ende der Jahrgangsstufe 9 und zur Mittleren Reife am Ende der Jahrgangsstufe 10. Mit ihren Abschlüssen eröffnet die Regionale Schule grundsätzlich alle Möglichkeiten der dualen und schulischen Berufsausbildung sowie den Zugang zu weiterführenden Bildungsgängen.

Der Unterricht an der Regionalen Schule zeichnet sich in besonderer Weise durch das Prinzip der Anschaulichkeit und Veranschaulichung aus. Er fördert das entdeckende Lernen und erfordert eine spezifische Didaktik und Methodik, die die Entwicklung von Selbstständigkeit und Kooperationsfähigkeit unterstützt.

Die Regionale Schule trägt der Heterogenität ihrer Schülerschaft besonders Rechnung. Basierend auf deren Leistungen, individuellen Lernausgangslagen, Entwicklungsvoraussetzungen und Begabungen ermöglicht sie Schülerinnen und Schülern eine anschlussfähige Schwerpunktbildung.

Aufgrund der unterschiedlichen Lernausgangslagen der Schülerinnen und Schüler kommt der individuellen Förderung eine besondere Bedeutung zu. Diese wird durch leistungsdifferenzierten Unterricht in ausgewählten Fächern in den Jahrgangsstufen 7 bis 9 realisiert. Dies betrifft sowohl die methodische und inhaltliche Gestaltung des Unterrichts als auch das Anforderungsniveau (Grund- und Zusatzanforderungen).

Grundsatz der gesamten Arbeit in der Regionalen Schule ist eine Erziehung, die zur Persönlichkeitsentwicklung und -stärkung, zur Gestaltung des eigenen Lebens in sozialer Verantwortung sowie zur Mitwirkung in der demokratischen Gesellschaft befähigt. Eine angemessene Feedback-Kultur an allen Schulen ist ein wesentliches Element zur Erreichung dieses Ziels.

2 Beitrag des Unterrichtsfaches Theater / Darstellendes Spiel¹ zum Kompetenzerwerb

2.1 Fachprofil

„Das Theater ist die tätige Reflektion des Menschen über sich selbst.“ – *Novalis*

Theater / Darstellendes Spiel heißt: Die Schülerinnen und Schüler setzen sich zu theatralen Prozessen und der Kunstform Theater in Beziehung. In einer lebendigen Auseinandersetzung mit den darstellenden Künsten und theatralen Mitteln werden Wirklichkeiten gespiegelt, künstlerisch-ästhetisch befragt und gestaltet. Daher fördert das theatrale Gestalten die sinnliche und künstlerische Wahrnehmung sowie das ästhetische Empfinden und Verstehen. Die Schülerinnen und Schüler erproben, erfahren, reflektieren und deuten so ihr Verständnis von sich und ihrem Verhältnis von der Welt, in der sie leben.

Theater / Darstellendes Spiel führt zunächst zur Kunstform Theater mit allen Genres und Ausprägungen, hat aber darüber hinaus eine pädagogisch-ästhetische Dimension: Ziel des Unterrichtsfaches ist die Entwicklung der theaterästhetischen Handlungskompetenz der Schülerinnen und Schüler. Im Einzelnen sind das Kompetenzen in Bezug auf theaterästhetische Grundlagen, Gestaltung und Kommunikation sowie soziokulturelle Partizipation.

Theater / Darstellendes Spiel kann aber mehr: Es trägt im besonderen Maße zur Entwicklung der Sozial- und Selbstkompetenz der Schülerinnen und Schüler bei und führt somit zum Verständnis künstlerischer Formen, menschlicher Möglichkeiten und soziokultureller Zusammenhänge.

In ihrer Studie über die Wirkung des Theaterspielens auf junge Menschen resümiert Romi Domkowsky 2008, dass die künstlerische Auseinandersetzung mit dem Medium Theater positive Einflüsse auf die Persönlichkeitsentwicklung von Schülerinnen und Schülern hat. Im Einzelnen benennt sie die Steigerung des Selbstbewusstseins und damit der positiven Selbstwirksamkeitsüberzeugung der Jugendlichen im sozialen Bereich, die größere Offenheit gegenüber Neuem und Fremden und den Ausbau der selbstdarstellerischen Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler. Beobachtbar waren auch die Änderung des Freizeitverhaltens und der persönlichen Interessen sowie der Perspektivvorstellungen der Jugendlichen. Mit dem Unterrichtsfach Theater / Darstellendes Spiel wird den Schülerinnen und Schülern ein Zugewinn zur weiteren persönlichen Entwicklung eröffnet, den die meisten anderen Fächer weniger oder gar nicht zu bieten haben. Domkowsky schreibt, dass alle genannten Wirkungsweisen passieren können, aber nicht müssen. Wesentlich seien für die Theaterspieler in erster Linie der Spaß und die Begeisterung – die Magie, die das Theaterspielen in sich habe.²

Theater / Darstellendes Spiel ist dem künstlerisch-musischen Aufgabenfeld zugeordnet und hat den besonderen Auftrag einer grundlegenden Bildung in den darstellenden Künsten.

Theater / Darstellendes Spiel soll dabei

- in wesentliche Sachverhalte und Strukturen sowie Geschichte und Theorie des Theaters mit den verschiedenen Bereichen, wie zum Beispiel Schauspiel, Tanz, Performancekunst, Musik- und Objekttheater, exemplarisch einführen,
- charakteristische Arbeitsmethoden vermitteln und reflektieren,
- Zusammenhänge innerhalb des Faches und über seine Grenzen hinaus erkennbar werden lassen.

Theater / Darstellendes Spiel gehört mit Kunst und Gestaltung sowie Musik zu den Fächern, die einen der Kunst eigenen Modus der Weltbegegnung ermöglichen. In diesem curricularen Rahmen soll das

¹ Die Fachbezeichnung „Theater / Darstellendes Spiel“ verweist sowohl auf den bisherigen Namen des Faches als auch auf die zeitgemäße Bezeichnung „Theater“ und soll zu einer besseren Vergleichbarkeit des Faches auf Bundesebene beitragen. Das Schulfach Theater bietet tiefere Zugänge als Darstellen und Spielen und sollte wertschätzend mit dem Begriff bezeichnet werden, mit dem es sich im Kern auseinandersetzt – der Kulturtechnik des Theaters und des Theatermachens.

² Romi Domkowsky: Theaterspielen öffnet die Persönlichkeit. Eine Studie über die Wirkung des Theaterspielens auf junge Menschen. In: Zukunft Schultheater. Das Fach in der Bildungsdebatte von Volker Jurké, Dieter Linck, Joachim Reiss (Hrsg.), Hamburg, 2008

Fach Theater / Darstellendes Spiel sowohl produktionsästhetisch, in eigenen theatralen Gestaltungsprozessen, als auch rezeptionsästhetisch, in der Auseinandersetzung mit Werken der Theaterkunst, seiner Theorie und Geschichte, wirken. Darüber hinaus ermöglicht es die Aneignung theoretisch-systematischer und wissenschaftspropädeutischer Fähigkeiten.

Theater / Darstellendes Spiel eignet sich in besonderer Weise für ein fächerverbindendes wie fachübergreifendes Arbeiten in der Schule. Jedes Unterrichtsfach kann seinen eigenständigen und spezifischen Anteil für ein gemeinsames Spielprojekt beisteuern (Kapitel 3.4). Die Zusammenarbeit der Schülerinnen und Schüler sowie aller beteiligten Lehrkräfte erfordert und befördert auch ein hohes Maß an Offenheit, Teamfähigkeit, Planungs- und Kooperationsbereitschaft.

Theater / Darstellendes Spiel leistet einen wesentlichen Beitrag zur kulturellen Prägung der Schule durch die Vielfalt der Aufführungen, die Bespielung unterschiedlicher Orte in der Schule, die Gestaltung des schulischen Raumes in Form von Plakaten und Bühnenbildausstellungen sowie der engen Zusammenarbeit der Fachlehrerin/des Fachlehrers mit den Schülerinnen und Schülern sowie den Eltern. Die Repräsentation der Schule nach außen fördert die Identifikation der Schülerinnen und Schüler mit ihrer Schule und verankert damit die Schule im öffentlichen Bewusstsein der Region.

Theater / Darstellendes Spiel eignet sich hervorragend für Lernsituationen außerhalb der Schule, Kooperationsprojekte mit kommunalen, regionalen oder überregionalen Partnern sind denkbar, ebenso wie die Teilnahme an Wettbewerben und Festivals als Möglichkeit des Austauschs und der Begegnung. Gleichzeitig bedeutet die Öffnung für außerschulische Partner auch Hilfe bei der Bewältigung von inhaltlichen oder technischen Herausforderungen des laufenden Unterrichts.

Die darstellenden Künste befriedigen die existenziellen Ausdrucks- und Kommunikationsbedürfnisse der Menschen. Die symbolische Welt des Theaters mit ihrer Verwandlungskraft ermöglicht unendlich viele kreative Weltentwürfe. Das Unterrichtsfach kann jedoch nur einen Ausschnitt von Wirklichkeit in den Blick nehmen. Die theaterspezifischen Kompetenzen werden somit exemplarisch am konkreten Spielprojekt erworben. Die Kommunikation darüber bewirkt einen Erkenntnisgewinn, der auch eine emanzipatorische Kraft hat. Über den schulischen Rahmen hinaus wird die Basis für ein lebenslanges Interesse an den Formen darstellender Künste und ihrem gesellschaftlich relevanten Potential geschaffen.

Theater / Darstellendes Spiel ist immer auch kulturelle Bildung als konstitutiver Bestandteil einer allgemeinen Bildung. Kulturelle Bildung ermöglicht die Teilhabe am kulturellen Geschehen des Bundeslandes und darüber hinaus. Das künstlerische und kreative Potential der professionellen Kultureinrichtungen in Mecklenburg-Vorpommern, wie Theater, Orchester, Kulturzentren, soll im Rahmen dieses Faches genutzt werden.

Theater / Darstellendes Spiel ermöglicht die produktive Auseinandersetzung mit der Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler und ihrer eigenen Rolle in der Welt. Es unterstützt die Schlüsselqualifikationen, die im täglichen Leben der Jugendlichen ebenso gefordert sind wie im Schulalltag und dem zukünftigen Lebensweg der Schülerinnen und Schüler.

2.2 Bildung in der digitalen Welt

„Der Bildungs- und Erziehungsauftrag der Schule besteht im Kern darin, Schülerinnen und Schüler angemessen auf das Leben in der derzeitigen und künftigen Gesellschaft vorzubereiten und sie zu einer aktiven und verantwortlichen Teilhabe am kulturellen, gesellschaftlichen, politischen, beruflichen und wirtschaftlichen Leben zu befähigen.“³

Durch die Digitalisierung entstehen neue Möglichkeiten, die mit gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Veränderungsprozessen einhergehen und an den Bildungsauftrag erweiterte Anforderungen stellen. Kommunikations- und Arbeitsabläufe verändern sich z. B. durch digitale Medien, Werkzeuge und Kommunikationsplattformen und erlauben neue schöpferische Prozesse und damit neue mediale Wirklichkeiten.

³ KMK-Strategie zur Bildung in der Digitalen Welt, Berlin 2018, S.10

Um diesem erweiterten Bildungsauftrag gerecht zu werden, hat die Kultusministerkonferenz einen Kompetenzrahmen zur Bildung in der digitalen Welt formuliert, dessen Umsetzung integrativer Bestandteil aller Fächer ist.

Diese Kompetenzen werden in Abstimmung mit den im Rahmenplan „Digitale Kompetenzen“ ausgewiesenen Leitfächern, welche für die Entwicklung der Basiskompetenzen verantwortlich sind, altersangemessen erworben und auf unterschiedlichen Niveaustufen weiterentwickelt.

Durch die Integration digitaler Medien und Werkzeuge in den Unterrichtsprozess, die Produktion von Medienbotschaften sowie die Reflexion des eigenen Medienhandelns trägt das Fach Theater / Darstellendes Spiel dem notwendigen Kompetenzerwerb der Schülerinnen und Schüler in einer zunehmend digital und multimedial geprägten Gesellschaft Rechnung.

Gleichzeitig erfolgt an geeigneter Stelle im Unterrichtsgeschehen die Thematisierung rechtlicher Fragestellungen im Kontext der digitalen Medien (z. B. Urheberrecht, Recht am eigenen Bild, Lizenzen).

2.3 Bildung für eine nachhaltige Entwicklung

Bildung für eine nachhaltige Entwicklung (BNE) ist eine wichtige Querschnittsaufgabe von Schule. Entwicklung ist dann nachhaltig, wenn sie die Lebensqualität der gegenwärtigen und der zukünftigen Generationen unter der Berücksichtigung der planetaren Grenzen sichert.

Unterrichtsthemen sollten in allen Fächern so ausgerichtet werden, dass Schülerinnen und Schüler eine Gestaltungskompetenz erwerben, die sie zum nachhaltigen Denken und Handeln befähigt. Aktuelle Herausforderungen wie Klimawandel, internationale Handels- und Finanzbeziehungen, Umweltschutz, erneuerbare Energien oder soziale Konflikte und Kriege werden in ihrer Wechselwirkung von ökonomischen, ökologischen, regionalen und internationalen, sozialen und kulturellen Aspekten betrachtet. BNE ist dabei keine zusätzliche neue Aufgabe mit neuen Themen, sondern ein Perspektivwechsel mit neuen inhaltlichen Schwerpunkten.

Um diesen Bildungsauftrag zu konsolidieren, hat die Kultusministerkonferenz den Orientierungsrahmen für den Lernbereich Globale Entwicklung⁴ verabschiedet. Er ist eine Empfehlung, um BNE mit globaler Perspektive fest in Schule und Unterricht zu verankern, und alle an der Bildung Beteiligten bei dieser Aufgabe konzeptionell zu unterstützen. Er ist Bezugsrahmen für die Entwicklung von Lehr- und Bildungsplänen sowie die Gestaltung von Unterricht und außerunterrichtlichen Aktivitäten. Darüber hinaus unterstützt der „Bildungsatlas Umwelt und Entwicklung“⁵ der Arbeitsgemeinschaft Natur- und Umweltbildung Mecklenburg-Vorpommern e. V. Lehrkräfte, passende Bildungsangebote außerschulischer Lernorte kennenzulernen und ihre Potenziale für die Planung und Gestaltung des Unterrichts zu nutzen.

2.4 Interkulturelle Bildung

Interkulturelle Bildung ist eine Querschnittsaufgabe von Schule. Vermittlung von Fachkenntnissen, Lernen in Gegenstandsbereichen, außerschulische Lernorte, grenzüberschreitender Austausch oder Medienbildung – alle diesbezüglichen Maßnahmen müssen koordiniert werden und helfen, eine Orientierung für verantwortungsbewusstes Handeln in der globalisierten und digitalen Welt zu vermitteln. Der Erwerb interkultureller Kompetenzen ist eine Schlüsselqualifikation im 21. Jahrhundert.

Kulturelle Vielfalt verlangt interkulturelle Bildung, Bewahrung des kulturellen Erbes, Förderung der kulturellen Vielfalt und der Dialog zwischen den Kulturen zählen dazu. Ein Austausch mit Gleichaltrigen zu fachlichen Themen unterstützt die Auseinandersetzung mit kultureller Vielfalt. Die damit verbundenen Lernprozesse zielen auf das gegenseitige Verstehen, auf bereichernde Perspektivwechsel, auf die Reflexion der eigenen Wahrnehmung und einen toleranten Umgang miteinander ab.

⁴ <https://ges.engagement-global.de/orientierungsrahmen.html>

⁵ <https://www.umweltschulen.de/de/>

Fast alle Unterrichtsinhalte sind geeignet, sie als Gegenstand für bi- oder multilaterale Projekte, Schüleraustausche oder auch virtuelle grenzüberschreitende Projekte im Rahmen des Fachunterrichts zu wählen. Förderprogramme der EU bieten dafür exzellente finanzielle Rahmenbedingungen.

2.5 Inklusiver Unterricht

Inklusion ist als gesamtgesellschaftlicher Prozess zu verstehen. Dabei ist inklusive Bildung eine übergreifende Aufgabe von Schule und schließt alle Gegenstandsbereiche im Lernen ein.

Inklusive Bildung ist das gemeinsame Lernen von Schülerinnen und Schülern mit und ohne Behinderung. Sie ist eine wichtige Voraussetzung für Selbstbestimmung, aktive Teilhabe an Gesellschaft, Kultur, Beruf und Demokratie.

Grundvoraussetzung für eine gelingende Inklusion ist die gegenseitige Akzeptanz und die Rücksichtnahme sowie die Haltung und Einstellung aller an Schule Mitwirkenden.

Ziel einer inklusiven Bildung ist, alle Schülerinnen und Schüler während ihrer Schullaufbahn individuell zu fördern, einen gleichberechtigten Zugang zu allen Angeboten des Unterrichts und der verschiedenen Bildungsgänge sowie des Schullebens insgesamt zu ermöglichen.

In Mecklenburg-Vorpommern werden Maßnahmen zur Einführung eines inklusiven Schulsystems umgesetzt, die Schülerinnen und Schüler sowie Lehrkräfte entlasten. Dazu werden neben dem Unterricht in Regelklassen eigene Lerngruppen für Schülerinnen und Schüler mit starken Auffälligkeiten in den Bereichen Sprache oder Lernen oder Auffälligkeiten im Verhalten gebildet. In inklusiven Lerngruppen erhalten Schülerinnen und Schüler eine kooperative Förderung. Dabei sind sie Schülerinnen und Schüler einer regulären Grundschulklasse oder einer regulären Klasse der weiterführenden allgemein bildenden Schule (Bezugsklasse). In ihrer Lerngruppen werden die Schülerinnen und Schüler im Rahmen des Unterrichts gezielt individuell gefördert. Der Unterricht in den Lerngruppen erfolgt durch sonderpädagogisches Fachpersonal.

Ein weiterer Baustein im inklusiven Schulsystem ist die Einrichtung von Schulen mit spezifischer Kompetenz. Diese ermöglichen Schülerinnen und Schülern mit sonderpädagogischem Förderbedarf in den Schwerpunkten Hören oder Sehen oder körperliche und motorische Entwicklung eine wohnortnahe Beschulung. Die Schülerinnen und Schüler können mit ihren Freundinnen und Freunden, beispielsweise aus der Kindertagesstätte oder aus der Nachbarschaft, gemeinsam in eine Schule gehen und gemeinsam lernen.

Für eine inklusive Bildung sind curriculare Anpassungen notwendig, um den Schülerinnen und Schülern einen individualisierten Zugang zum Rahmenplan der allgemein bildenden Schulen zu ermöglichen.

2.6 Meine Heimat – Mein modernes Mecklenburg-Vorpommern

Bildungs- und Erziehungsziel sowie Querschnittsaufgabe der Schule ist es, die Verbundenheit der Schülerinnen und Schüler mit ihrer natürlichen, gesellschaftlichen und kulturellen Umwelt sowie die Pflege der niederdeutschen Sprache zu fördern. Weil Globalisierung, Wachstum und Fortschritt nicht mehr nur positiv besetzte Begriffe sind, ist es entscheidend, die verstärkten Beziehungen zur eigenen Region und zu deren kulturellem Erbe mit den Werten von Demokratie sowie den Zielen der interkulturellen Bildung zu verbinden. Diese Lernprozesse zielen auf die Beschäftigung mit Mecklenburg-Vorpommern als Migrationsgebiet, als Kultur- und Tourismusland sowie als Wirtschaftsstandort ab. Sie geben eine Orientierung für die Wahrnehmung von Originalität, Zugehörigkeit als Individuum, emotionaler und sozialer Einbettung in Verbindung mit gesellschaftlichem Engagement. Die Gestaltung des gesellschaftlichen Zusammenhalts aller Bevölkerungsgruppen ist eine zentrale Zukunftsaufgabe.

Eine Vielzahl von Unterrichtsinhalten eignet sich in besonderer Weise, regionale Literatur, Kunst, Kultur, Musik und die niederdeutsche Sprache zu erleben. In Mecklenburg-Vorpommern lassen sich Hansestädte, Welterbestätten, Museen und Nationalparks und Stätten des Weltkulturerbes erkunden. Außerdem lässt sich Neues über das Schaffen von Persönlichkeiten aus dem heutigen Vorpommern oder Mecklenburg erfahren, welche auf dem naturwissenschaftlich-technischen Gebiet den Weg

bereitet haben. Unterricht an außerschulischen Lernorten in Mecklenburg-Vorpommern, Projekte, Schulfahrten sowie die Teilnahme am Plattdeutschwettbewerb bieten somit einen geeigneten Rahmen, um die Ziele des Landesprogramms „Meine Heimat-Mein modernes Mecklenburg-Vorpommern“⁶ umzusetzen.

2.7 Räumliche und technische Voraussetzungen

Das Fach Theater / Darstellendes Spiel erfordert eine besondere Lernumgebung. Diese muss so gestaltet sein, dass die Schülerinnen und Schüler ausreichend Platz für ein körperliches und unfallfreies Spiel vorfinden. Ein idealer **Probenraum** hat eine Größe von mind. 100-120 m². Er enthält keine Tische und Stühle und häufiges Umräumen ist zu vermeiden. Der Probenraum ist kein Klassenraum, keine bestuhlte Aula und kein offenes Foyer. Ein geeigneter Probenraum ermöglicht eine flexible Simulation der Bühnensituation (z. B. durch Stellwände oder Stoffgassen). Bühnenvorhänge, Verdunklungsmöglichkeiten, Ton- und Lichtausstattung, Projektionstechnik sowie ein geeigneter Fußboden, im Idealfall ein Holzfußboden, bewirken ein effektives Arbeiten im Fach und unterstützen den Kompetenzerwerb der Schülerinnen und Schüler. Außerdem besitzt er angemessene Lagermöglichkeiten für Bühnenteile, Kostüme und Requisiten.

Der **Raum für die Aufführungen** ist so beschaffen, dass er einerseits Präsentationen gut ermöglicht und andererseits so abgeschlossen ist, dass er einen geschützten Raum in der Probensituation bietet. Der Theaterraum sollte flexible Bestuhlungsvarianten zulassen. Eine Lichtenanlage, bestehend aus mehreren Scheinwerfern und einem Lichtstellpult, muss installiert sein, damit ein Experimentieren mit der Technik auch für Schülerinnen und Schüler möglich ist. Eine Audioanlage mit gängigen Anschlüssen für verschiedene Abspiel- und Speichermedien sowie ein Mischpult gehören zum notwendigen Inventar. Darüber hinaus sollten sowohl leistungsstarke Lautsprecher als auch Anschlussmöglichkeiten für Mikrofone im Bühnenbereich installiert sein.

Die Nutzung digitaler Ton- und Projektionstechnik vereinfacht und erweitert gleichzeitig die Bandbreite der szenischen Präsentation. Das Arbeiten ist effektiv, wenn der Theaterraum auch einen nahe gelegenen Vorbereitungs- oder Lagerraum, in dem Bühnenelemente, Ton- und Lichtausstattung, Kostüme, Requisiten und andere theatertypische Ausstattungsgegenstände gelagert werden können, besitzt. Weitere Hinweise sind in Tilmann Ziemke: Der Fachraum für Theater / Darstellendes Spiel in der Schule zu finden.⁷

Eine Kombination aus Proben- und Aufführungsraum ist nicht empfehlenswert, aber vorstellbar. Die oben genannten Parameter beschreiben die idealen Bedingungen für die Ausgestaltung des Proben- und Aufführungsraumes für das Unterrichtsfach. Das Fach Theater / Darstellendes Spiel kann Kompromisse bei der Umsetzung eingehen, Ziel ist dabei, den bestmöglichen Theaterunterricht für die Schülerinnen und Schüler der Sekundarstufe zu erreichen.

⁶ https://www.bildung-mv.de/export/sites/bildungsserver/downloads/Landesheimatprogramm_hochdeutsch.pdf

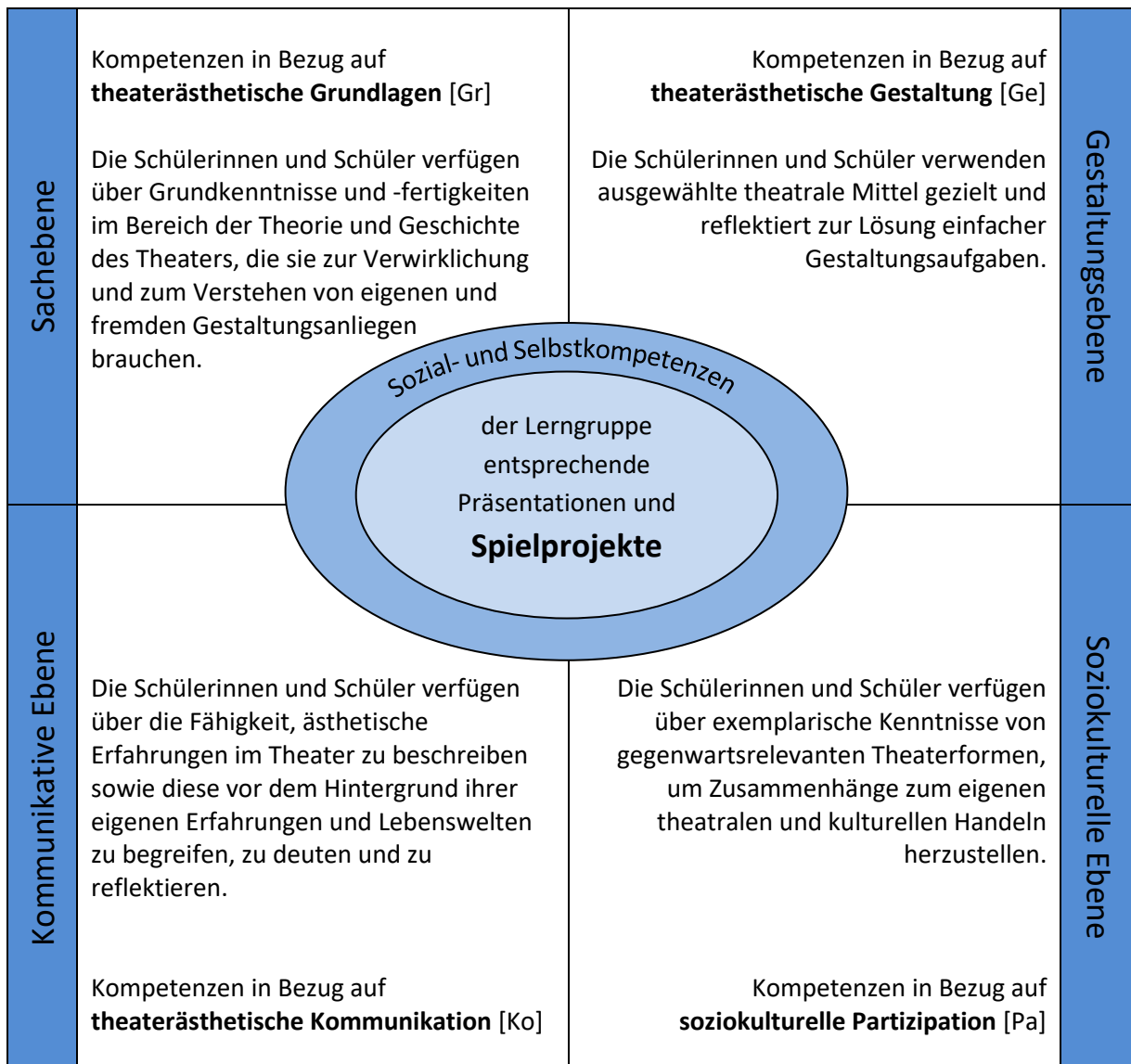
⁷ <https://www.fokus-schultheater.de/>

3 Abschlussbezogene Standards

3.1 Kompetenzbereiche im Fach Theater / Darstellendes Spiel

Der Unterricht im Fach Theater / Darstellendes Spiel hat die Entwicklung einer allgemeinen theaterästhetischen Handlungskompetenz zum Ziel, die sich in folgende Teilkompetenzen aufgliedert:

- Theaterästhetische Grundlagen (Sachkompetenz)
- Theaterästhetische Gestaltung (Gestaltungskompetenz)
- Theaterästhetische Kommunikation (kommunikative Kompetenz)
- Soziokulturelle Partizipation (soziokulturelle Kompetenz)



3.2 Konkretisierung der Standards in den einzelnen Kompetenzbereichen

[Gr] Theaterästhetische Grundlagen

Die Schülerinnen und Schüler verfügen über Grundkenntnisse und -fertigkeiten im Bereich der Theorie und Geschichte des Theaters, die sie zur Verwirklichung und zum Verstehen von eigenen und fremden Gestaltungsanliegen brauchen.

Die Schülerinnen und Schüler können ...

- theatrale Phänomene als solche wahrnehmen, gegenüber anderen abgrenzen und theatrale Ausdrucksformen in der Auseinandersetzung mit eigenen und fremden Inszenierungen verstehen und kennzeichnen,
- Kreativität und Imaginationsfähigkeit entfalten und „Spielfreude“ entwickeln, d. h. die Motivation, eigene Spielprojekte zu gestalten und zu präsentieren,
- grundlegende theatrale Mittel zur Beschreibung und zur Gestaltung eigener Spielprojekte gezielt einsetzen,
- Bühnenpräsenz erzeugen und sensibel als Spieler und Mitspieler agieren und reagieren,
- einfache szenische Strukturierungstechniken nutzen,
- ausgewählte Theaterformen und -konzepte oder Genres differenzieren,
- zeitgenössisches Theater kritisch rezipieren und als Impulsgeber für die eigene Arbeit nutzen.

[Ge] Theaterästhetische Gestaltung

Die Schülerinnen und Schüler verwenden ausgewählte theatrale Mittel gezielt und reflektiert zur Lösung einfacher Gestaltungsaufgaben.

Die Schülerinnen und Schüler können ...

- gemeinsam einfache Inszenierungskonzepte entwerfen, realisieren und auf ihre Wirkung hin überprüfen,
- geeignete theatrale Gestaltungsmittel auswählen, einsetzen und alternative Lösungsmöglichkeiten berücksichtigen,
- Rechercheverfahren anwenden sowie Texte, biografisches Material oder andere Vorlagen entlang eines Inszenierungskonzeptes Bühnenwirksam bearbeiten und umsetzen,
- an der Planung von Spielvorhaben mitarbeiten, um ein Spielprojekt vor Publikum aufzuführen,
- das Publikum als interagierenden Part begreifen.

[Ko] Theaterästhetische Kommunikation

Die Schülerinnen und Schüler verfügen über die Fähigkeit, ästhetische Erfahrungen im Theater zu beschreiben sowie diese vor dem Hintergrund ihrer eigenen Erfahrungen und Lebenswelten zu begreifen, zu deuten und zu reflektieren.

Die Schülerinnen und Schüler können ...

- anhand von grundlegenden Fachbegriffen über theatrale Phänomene kommunizieren,
- auf Grundlage zuvor erworbener Kenntnisse über Qualitätskriterien eigene und fremde Arbeiten reflektieren,
- Spielvorhaben als kommunikative Anlässe nutzen,
- Theater als Repräsentation von Welt begreifen,
- Theater als flüchtige und als sozial determinierte Kunstform verstehen und wertschätzen.

[Pa] Soziokulturelle Partizipation

Die Schülerinnen und Schüler verfügen über exemplarische Kenntnisse von gegenwartsrelevanten Theaterformen, um Zusammenhänge zum eigenen theatralen und kulturellen Handeln herzustellen.

Die Schülerinnen und Schüler können ...

- durch Theatererfahrungen individuelle, gesellschaftliche und interkulturelle Bezüge zur eigenen Lebenswelt herstellen,
- regionale oder überregionale Angebote kultureller Teilhabe nutzen und reflektieren,
- die gesellschaftliche und historische Dimension von Theater erkennen,
- interdisziplinäre Bezüge zwischen Theater und anderen Künsten herstellen,
- Inszenierungsmomente außerhalb des Theaters identifizieren und analysieren.

3.3 Unterrichtsinhalte

In der Jahrgangsstufe 7 kann Theater / Darstellendes Spiel ein neu begonnenes oder ein fortgeführtes Unterrichtsfach sein. Dabei stellen unterschiedliche Voraussetzungen für das fachspezifische Zusammenarbeiten und -gestalten in der Gruppe eine Bereicherung dar. Die Lehrkraft unterstützt und fördert die Schülerinnen und Schüler mit differenzierten Lern- und Gestaltungsarrangements auf dem Weg zur Ensemblearbeit.

Der Unterricht im Fach Theater / Darstellendes Spiel ist prozess- und projektorientiert und stellt die Arbeit in der Spielgruppe in den Mittelpunkt. Die verbindlichen Inhalte werden immer anhand praktischer Spielanlässe und Spielprojekte erarbeitet. Bei der Themenwahl müssen einerseits der Lebensweltbezug der Schülerinnen und Schüler berücksichtigt, andererseits gesellschaftsrelevante Themen einbezogen werden.

Die in den nachfolgenden Tabellen aufgeführten verbindlichen Inhalte folgen einer vorgeschlagenen aufeinander aufbauenden Struktur. Bezogen auf die jeweiligen Spielprojekte sind auch andere Anordnungen der Inhalte innerhalb eines Schuljahres möglich.

Empfehlenswert ist eine enge Anbindung an den Deutschunterricht der jeweiligen Klassenstufe, da beide Fächer voneinander profitieren können. Jedoch muss grundlegend akzeptiert werden, dass Theater eine eigene Kunstform und nicht nur die Darstellung von Texten ist. Projektbezogen ist auch ein fächerübergreifendes oder fächerverbindendes Arbeiten mit Musik, Kunst und Gestaltung (s. 3.4), Sport, den modernen Fremdsprachen und allen anderen Unterrichtsfächern sehr wünschenswert.

Die Inhalte der Jahrgangsstufen 7 bis 10 der Regionalen Schule sind wie folgt angeordnet, dabei sind die integrativen Arbeitsbereiche kontinuierlich und themenbegleitend umzusetzen:

Jahrgangsstufe	Themen/Arbeitsbereiche
integrativ	Ensembleformung und -entwicklung Präsentations- und Darstellungstechniken Sprechen über Theater Theater als soziokultureller und ästhetischer Erfahrungsraum
7	Spielpraktische Grundlagen und szenisches Arbeiten Gruppenfindungsphase unter Berücksichtigung verschiedener Könnens- und Wissensstände der Schülerinnen und Schüler szenisches Arbeiten mit gebundenen künstlerischen Texten
8	Von der Idee zur Szene Grundlagen des Improvisierens Auseinandersetzung mit biografischem Material oder Ausschnitten eines Jugendromans mit Hilfe von Improvisationen Entwicklung und Umsetzung eines Spielprojektes mit anschließender Reflexion
9	Von der Rolle zur Figur szenische Darstellungsformen unter Einbeziehung der Figurenarbeit sowie verschiedener theatraler Gestaltungsmittel und performativer Arbeitsformen Theater im professionellen Kontext
10	Theatertexte gestalten Vielfalt theatraler Spielformen kennenlernen und ausprobieren Anwendung einer oder mehrerer Spielformen auf einen Theatertext oder Dramenauszug

Der vorliegende Rahmenplan empfiehlt mehrere, auch kleinere Spielprojekte im Verlauf der vier Schuljahre. Hierbei sind Projektpräsentationen in verschiedenen Phasen des Arbeitsprozesses möglich, zu bevorzugen ist das Ausprobieren verschiedener Präsentationsformen (Werkstattpräsentation, Work in progress, kleine Formen, ggfs. in Kombination mit Präsentationen in anderen Unterrichtsfächern) unterschiedlichen Umfangs, eine abendfüllende Inszenierung kann nur die Ausnahme sein. Es gibt keine Vorgaben zum zeitlichen Umfang der Aufführungssituation und zu den Aufführungsorten. Die Schülerinnen und Schüler sollen ermutigt werden, eigene Spielideen und Texte zu entwickeln und umzusetzen. Auch in der Auswahl der verschiedensten Spielformen sollen die Neigungen und Interessen der Schülerinnen und Schüler berücksichtigt werden.

Die Planung einer Unterrichtsstunde im Fach Theater / Darstellendes Spiel orientiert sich an den Bestandteilen Warm-up, Gestaltungs- und Spielformen, Präsentation, Feedback/Reflexion, Abschluss. Dabei sollte ein konstitutives „Probearbeiten“, also Spielräume geben für improvisierendes, spontanes, fantasievolles, flexibles und experimentelles Vorgehen, das zentrale Unterrichtsprinzip sein. Deshalb empfiehlt sich die Planung des Unterrichts in der Sekundarstufe I nach dem Epochalprinzip.

Zur Förderung der kulturellen Bildung der Schülerinnen und Schüler ist es notwendig, regelmäßig regionale Kulturangebote zu nutzen und den Besuch für die eigene Theaterarbeit zu reflektieren. Mindestens einmal in den vier Schuljahren soll ein Theaterbesuch stattfinden.

Mit dem Wort Spieler sind im Folgenden immer Schülerinnen und Schüler gemeint.

Integrative Arbeitsbereiche

integrativ

Verbindliche Inhalte	Hinweise und Anregungen
Ensembleformung und -entwicklung	Das Theaterspiel ist als sozialer Prozess zu begreifen, der kontinuierlich gefördert werden muss. Es profitiert von der Diversität aller Beteiligten. Die Zusammenarbeit innerhalb der Gruppe ist stets zentraler Bestandteil des Unterrichts und für das Gelingen der Theaterarbeit unerlässlich. [BTV] [DRF] [MD2]
Präsentations- und Darstellungstechniken	Techniken der Selbstpräsentation sowie der Präsentation von Projektergebnissen mit Hilfe theatertypischer Gestaltungsmittel und Darstellungsformen erlernen. Rollen- und Statusbewusstsein in unterschiedlichen Situationen und Zusammenhängen entwickeln. [BO] [DRF] [MD3]
Sprechen über Theater <ul style="list-style-type: none"> • Einführung theaterwissenschaftlicher Grundbegriffe • Formen der Rückmeldung 	Eingebettet in geeignete Zusammenhänge müssen grundlegende Fachbegriffe eingeführt und verwendet werden. [Deutsch] [Musik] [Kunst und Gestaltung] In allen Phasen der praktischen Arbeit müssen die geeigneten Formate der Reflexion permanent geübt und angewendet werden. [MD]
Das Theater als soziokultureller und ästhetischer Erfahrungsraum <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsfelder und Zusammenarbeit am Theater • kulturelle Teilhabe in der Region 	Das Theater als ein Zusammenwirken ästhetischer, handwerklicher, kommunikativer, technischer und weiterer Bereiche und Abteilungen begreifen (Schauspiel, Tanztheater, Bühnen- und Kostümbild, Öffentlichkeitsarbeit, Licht- und Tontechnik, Marketing u. a.), die den Entstehungsprozess von künstlerischen Produktionen im Zusammenspiel der verschiedenen Akteure ermöglichen. [BO] Theaterbesuche oder Gastspiele in der Schule und Angebote der kulturellen Bildung nutzen sowie die Zusammenarbeit mit regionalen Partnern suchen. [DRF] [BTV]

Klasse 7

ca. 30 Unterrichtsstunden

Spielpraktische Grundlagen und szenisches Arbeiten

Spielpraktische Grundlagen**ca. 18 Unterrichtsstunden**

14

Verbindliche Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Einführungs- und Kennenlernphase</p> <ul style="list-style-type: none"> • Übungen und Spiele zur Gruppenbildung <ul style="list-style-type: none"> • erste Rückmeldeverfahren 	<p>Kennenlernübungen: z. B. „Name – Ball“, „Name – Geste“, soziometrische Aufstellungen, Partner-Interviews</p> <p>Vertrauensübungen: z. B. „Führen und Folgen“, „Roboterspiel“, „Partner hin- und herwiegen“</p> <p>Konzentrationsübungen und Motivationsübungen, z. B. „Weiterzählen“, „Blinzelkreis“, „Anschleichen und Ertappen“, „Das Mörderspiel“, „Moorfahrt“, werden eingeführt. [BTV]</p> <p>Die Spieler äußern kurz ihre Eindrücke und Erfahrungen im Hinblick auf die Übungen.</p>
<p>Spieler, Spielpartner und Spiel in der Gruppe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Übungen zur Eigen- und Fremdwahrnehmung <ul style="list-style-type: none"> • Körpersprachliche Gestaltungsmittel: Präsenz, Mimik, Gestik, Bewegung 	<p>Die Spieler nehmen sich und ihre Mitspieler über alle Sinne wahr. Zu nutzen sind aufeinander aufbauende Übungen wie neutrales Stehen und Gehen, „Spiegeln“, peripherer Blick und „Körperspüren“. [DRF]</p> <p>Die Spieler begreifen den Körper als Material der Gestaltung und können zwischen einer Als-Ob-Handlung und realem Tun unterscheiden und dies gestaltend einsetzen. Sie kennen den Körper als vermittelndes Medium zwischen sich und den anderen. Übungen wie Raumlaf, Fokus, Statuen und Standbilder werden eingeführt. Die Spieler sollen sich auch mit der Notwendigkeit und Problematik von Posen auseinandersetzen.</p>
<p>Spiel im Raum</p> <ul style="list-style-type: none"> • Raumerfahrungen <ul style="list-style-type: none"> • Raum als Spielimpuls 	<p>Durch Übungen zu Gängen und Gangarten, Tempo und Rhythmus sowie Positionierung im Raum wird der Spielort erkundet.</p> <p>Die Spieler nehmen die spezifischen Besonderheiten des Raumes wahr, erkennen deren Wirkungen und erkunden daraus abgeleitete Spielimpulse.</p>

<p>Stimme, Klang und Rhythmus</p> <ul style="list-style-type: none"> • Körper und Stimme als Instrument • Stimmeinsatz auf der Bühne • Zusammenspiel von Klang, Rhythmus und Bewegung 	<p>Verschiedene Übungen zur Atmung und Artikulation werden eingeführt und erprobt.</p> <p>Übungen zum Stimmeinsatz, Klangfarbe und Modulation sind zu erproben. Geeignet sind: Gromolo-Übungen, Zungenbrecher, Nonsens-Texte.</p> <p>Geeignet sind Bodypercussion, „Soundmaschine“, Klatschkreis-Varianten, Radio-Übungen und mehr. [Musik]</p>
--	---

Beispiele für die Verknüpfung von Inhalten und prozessbezogenen Kompetenzen:

Spiegeln – Übungen zur Eigen- und Fremdwahrnehmung
Vorschlag für zwei Unterrichtsstunden

Gr: Nutzen von Spiegelübungen zur Schulung der Konzentration und der genauen Wahrnehmung des Gegenübers

Spieler sind ohne Absprache Initiator und Spiegel im Wechsel

Spiegelübung adaptieren mit Schwarmbildung auf der Spiegelseite, dabei Tempovarianten erproben sowie Raumebenen einbeziehen

Ge: großer imaginärer Spiegel teilt Spielergruppe A (Initiator) von B (Spiegel), in Partnerarbeit werden andere Spieler der Gruppe als Hindernisse, Mitspieler o. ä. genutzt (Auch hier muss im Spiegel das gleiche Bild wie vor dem Spiegel entstehen.) inhaltliche Varianten der Übung erproben, z. B. die Spiegelwelt verändert sich, die Spieler hinter Spiegel wollen ausbrechen o. ä.

Pa: die zuschauende Spielgruppe assoziiert Erzählmomente/Geschichten in der Spiegelwelt

Ko: Zuschauende beschreiben anschließend ihre Assoziationen, welche sich möglicherweise zu Erzählmomenten verdichten

Austausch über Erfahrungen beim Führen und Folgen

Szenisches Arbeiten

ca. 12 Unterrichtsstunden

Verbindliche Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Auseinandersetzung mit Kurztexten im Spiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Körper, Stimme, Sprache 	<p>Kurzreime, Verszeilen, Zungenbrecher werden zum Material für Sprechübungen, verbunden mit Raumlafvarianten, z. B. Freeze, Toc, Slowmotion und Zeitrafferübungen, ergänzt durch rhythmisiertes Sprechen kurzer Nonsens-, DADA- oder Kürzesttexte. [DRF]</p>
<p>Arbeit am gebundenen künstlerischen Text</p> <ul style="list-style-type: none"> • Standbilder oder Tableaus • Arbeit an einfachen choreografischen Formen • Rhythmisierung, Körper, Stimme, Geräusche und Klänge • Chorisches Sprechen • Gestalten einer Präsentation 	<p>Altersgerechte Texte mit Erzählelementen, z. B. Balladen, Slam- oder Songtexte werden sequenziert. Handlungsschritte werden in Standbildern oder als Tableau-Bilderbuch gezeigt. [Deutsch] [Musik]</p> <p>Motive und Symbole werden in Statuen, Standbildern oder Tableaus gezeigt.</p> <p>Choreografische Formationen, z. B. Linie, Reihe, Pulk, Schwarm, sowie Bewegungsformen, z. B. Laufen, Kriechen, Hüpfen, Rollen, Schieben u. a. werden zunächst in ihrem Eigenwert eingeführt. Im Weiteren können auch inhaltliche Bezüge zum ausgewählten Text hergestellt werden. [Sport]</p> <p>Ausgewählte Auszüge aus den Materialien durch Rhythmisierungen bearbeiten: das Metrum gehen, Bodypercussion, Variationen von Bewegungen. Körper und Stimmen der Spieler sowie Raumklänge und Geräusche als Orchester einsetzen. [Musik]</p> <p>Verschiedene Verfahren zur chorischen Präsentation von gebundenen Texten (Verse und Reime) ausprobieren und auf ihre Wirkung hin untersuchen. Möglich sind Echogruppen, das chorische Herausheben von Lieblingswörtern und Wortgruppen, das Verfremden durch Betonungsveränderungen oder eine skandierende Gruppe arbeitet gegen einzelne Spieler, die sinnentsprechend betonen.</p> <p>Die zuvor erarbeiteten Elemente werden unter Anleitung zusammengeführt und in einem der Spielgruppe angemessenen Rahmen präsentiert. Auch nichtöffentliche Varianten sind möglich.</p>

Beispiele für die Verknüpfung von Inhalten und prozessbezogenen Kompetenzen:

Balladenprojekt „Lütt Matten dei Has“ – ein niederdeutsches Lied mit Erzählelementen
Vorschlag für eine Unterrichtseinheit

- Gr:** Gedicht vorstellen
einzelne schwer verständliche Textstellen erschließen und ins Hochdeutsche übertragen
durch Sprechübungen in niederdeutscher Sprache Betonung und Aussprache üben und festigen
- Ge:** Text chorisches erarbeiten, dabei verschiedene Verfahren ausprobieren: Rhythmische Klatschen oder Gehen (im Dreivierteltakt, entsprechend des daktylischen Metrums)
Figurengruppen (Fuchs, Hase, Krähe als stumme Figur dazu) bilden und sprechen lassen
in Kleingruppen comicartige Tableaus zu den Erzählschritten bauen und diese anschließend präsentieren
„Sprechblasen“ zu den Tableaus (Figuren sprechen) und „Bildunterschriften“ (über die Figuren/die Handlung wird kommentierend gesprochen) entwickeln, aus dem Off/Halboff diese Texte vortragen
- Ko:** vergleichende Besprechung der unterschiedlichen Entwürfe im Gruppengespräch
Entscheidungen treffen über: Collagierung der Elemente Tableau, chorische Präsentation des Textes und/oder „Sprechblasen“ und „Bildunterschriften“
- Pa:** Kleinpräsentation der gelungensten Varianten im schulischen Kontext mit anschließender Reflexion über Eitelkeiten, Mobbing, Selbstüberschätzung

Klasse 8

ca. 30 Unterrichtsstunden

Von der Idee zur Szene

Erarbeitung einer Spielidee

ca. 14 Unterrichtsstunden

Verbindliche Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Grundlagen des Improvisierens</p>	<p>Aus folgenden Vorschlägen ist für die Spielgruppe eine geeignete Auswahl zu treffen:</p> <p>Die Spieler erforschen Haltungen und Verhalten von Figurentypen durch geeignete Verfahren: Gänge, Gangarten und Gruppenverhalten von Lebewesen werden imitiert, auch Stereotypika und Bewegungsmuster menschlicher Typen werden erkundet. [BTV]</p> <p>Konkrete Gegenstände und Räume werden als Spielimpulse genutzt und können in imaginierte verwandelt werden, beispielsweise durch Traumreisen, Gegenstände verwandeln u. a.</p> <p>Zu vorgegebenen Situationen und Orten gestalten die Spieler Klang- oder Bewegungsteppiche. Diese werden durch vorgegebene Impulse verändert. [Musik]</p> <p>Statusübungen und -wechsel nach vorgegebenen Impulsen werden erprobt.</p>
<p>Motive finden, entwickeln und sichern auf der Grundlage von</p> <ul style="list-style-type: none"> • a) biografischem und/oder dokumentarischem Material <p>oder</p> <ul style="list-style-type: none"> • b) einem Jugendroman 	<p>Die Spieler suchen nach Spielmotiven [MD2]</p> <p>auf der Grundlage persönlich biografischen und/oder dokumentarischen Materials wie Fotos, Bilder, Gegenstände oder sie wählen dafür fiktive Figuren wie Maik, Tschick oder Isa aus dem Jugendroman „Tschick“ von W. Herrndorf. [Deutsch] [moderne Fremdsprachen]</p> <p>Die Spieler entwickeln dazu Bilder in Form von Statuen, Standbildern und Tableaus und sie probieren geeignete Gesten, Aktionen und Bewegungen aus. Sie vergleichen ihre Arbeitsergebnisse durch Wiederholen, Spiegeln oder Verändern der Bilder.</p> <p>Sie problematisieren das Dargestellte und finden so zu einer Spielidee.</p>

Beispiele für die Verknüpfung von Inhalten und prozessbezogenen Kompetenzen:

Arbeit mit biografischem Material zu dem Thema: „Wer bin ich? – Wer sind wir?“

Vorschlag für zwei Unterrichtsstunden

Ko: Fotos der Spieler sowie von ihnen ausgewählte Bilder aus Zeitschriften, Postkarten, Stofftiere etc. mit persönlichem Bezug bereitstellen

Fantasien zu möglichen biografischen Momenten in Kleingruppen entwickeln und kommunizieren

Begründen der Wahl des Materials durch den jeweiligen Spieler mit der dazugehörigen Geschichte, Erinnerung, Erfahrung oder Anekdote

Gr: Arbeitstechniken Standbild oder Tableau anwenden

Ge: Episoden in einzelnen Standbildern oder Standbildfolgen (Diashow) szenisch umsetzen

Pa: über gemeinsame biografische Herausforderungen in der Gruppe sprechen

Von der Spielidee zur Szene

ca. 16 Unterrichtsstunden

Verbindliche Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Szenisches Improvisieren und Verdichten</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spielideen zu Szenen weiterentwickeln <ul style="list-style-type: none"> • Sicherung der Spielergebnisse 	<p>Durch szenische Improvisation werden zuvor gefundene Spielideen zu Szenen weiterentwickelt, indem z. B. mit Varianten wie Standbilder zum Leben erwecken, Statusübungen, spontanes Interagieren experimentiert wird. Ziel ist es, die Spieler eine Auswahl an Varianten szenischer Figurenarbeit erfahren zu lassen.</p> <p>Zusätzlich ist auch die Improvisation auf der textlichen Ebene möglich, wie comicartige Sprechblasen produzieren, Spieler und Sprecher trennen, aus der Situation heraustreten und kommentieren oder Sprachstile verändern.</p> <p>Geeignete Spielergebnisse werden durch Fotos, Szenenprotokoll, Video gesichert. [MD 3]</p>
Entwicklung einer szenischen Präsentation	Unterschiedliche szenische Ansätze, Bilder, Versatzstücke werden inhaltlich verdichtet und nach einer dramaturgischen Setzung zusammengebaut.
Präsentation und Reflexion	Das szenische Ergebnis wird in einem geeigneten Aufführungsformat vor Publikum präsentiert. [MD2] In einem zuvor eingeführten und angeleiteten Feedbackverfahren wird die Präsentation reflektiert.

Beispiele für die Verknüpfung von Inhalten und prozessbezogenen Kompetenzen:

Schule: Was uns bewegt – Was wir bewegen

Vorschlag für eine Unterrichtseinheit

Gr: mögliche dramaturgische Ordnungsprinzipien, wie Höhepunkt, Wendepunkt, inhaltliche Schwerpunktsetzung (z. B. die größte Herausforderung für die Klasse, die lustigsten, die bewegendsten oder die schwierigsten Momente), Chronologie (z. B. Klassenbiografie) benennen

Ge: das vorgefundene Material nach Szenenformaten (z. B. chorische Szenen, Standbilder, in Bewegung versetzte Standbilder, Erzählpassagen, Dialoge) oder nach inhaltlich vorgegebenen Aspekten (z. B. Chronologisches aus der Klassenbiografie) zusammenstellen

Ko: über die Wichtung und Anordnung des Materials beraten und entscheiden

Ge: Szenen anordnen und rhythmisieren

Pa: Projekt vor Angehörigen oder schulischem Publikum präsentieren und als Anlass für eine Diskussion „Wie soll (m)eine Schule in der Zukunft sein?“ nutzen

Klasse 9

ca. 30 Unterrichtsstunden

Von der Rolle zur Figur

**Szenische Darstellungsformen unter Einbeziehung
der Figurenarbeit**

ca. 14 Unterrichtsstunden

Verbindliche Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Grundlagen von Theater / Darstellendem Spiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Typische Gestaltungsmittel im Überblick: Requisit, Kostüm und Maske • Spielpraktisches Vertrautmachen mit zwei ausgewählten Gestaltungsmitteln 	<p>[MD6]</p> <p>Die Spieler entdecken Kostüm, Requisit und Maske als theatrales Zeichen und szenisches Gestaltungsmittel.</p> <p>Das Requisit wird als unterstützender Mitspieler, als Gegenspieler und/oder als Metapher erkundet. Empfohlene Requisiten sind der Stock, das Tuch, die Tasche. Die Arbeit mit imaginierten Requisiten profitiert aus den Basistechniken der Pantomime. Geeignete Übungen sind: imaginierte Hindernisse überwinden, Gegenstände verwandeln, Weitergabe von imaginierten Requisiten u. a.</p> <p>Das Kostüm oder Kostümteil konstituiert als wesentliches Element die äußere Erscheinung des Spielers. Es charakterisiert die Rolle und gibt Auskunft über ihren örtlichen und zeitlichen Bezug. Die Spieler erforschen Möglichkeiten des Kostüms oder eines Kostümteils. Möglich sind dabei: die charakterisierende Wirkung von Hüten oder Mänteln erkunden, Wirkung von Röcken und Absatzschuhen im Genderkontext, Wirkung von Farben und Accessoires entdecken u. a. [BTV]</p> <p>Die Wirkung einer Maske als passiver Ausdrucksträger erforschen: Sie kann zum Beispiel unterstützen, verdecken, schützen, enthüllen oder Angst einflößen. Sie hilft außerdem den Körper des Spielers und die Verwendung der Stimme bewusster einzusetzen. Empfohlene Übungen: verschiedene Gangarten ausprobieren, mit der frontalen Ausrichtung arbeiten, Statuen bauen, Bühnenwirkung erproben.</p> <p>Das Potential der ästhetischen Fächer sollte genutzt werden, beispielsweise durch das Bespielen von selbst gestalteten Masken. [Kunst und Gestaltung] [Musik]</p>

<p>Auseinandersetzung mit Auszügen aus einem Theatertext</p> <ul style="list-style-type: none"> • Typ, Rolle und Figur • Kostüm, Requisit und Maske in der Rollen- und Figurenarbeit • Formen des Feedbacks • Fixierung des Probenprozesses 	<p>Ausgehend von einem oder mehreren Auszügen aus einem Theatertext entwickeln die Spieler unterschiedliche Figurenansätze für eine Rolle, z. B. durch Übersetzung der Textsprache in den Spielern vertrautere Sprachstile, durch die Erarbeitung von Subtexten, Gesten und Gangarten sowie durch die Beantwortung von W-Fragen zur Figur. [Deutsch]</p> <p>Die bereits erworbenen Kenntnisse zur Arbeit mit einem Requisit, einem Kostüm oder Kostümteil bzw. mit Maske sollten gezielt für die Rollen- und Figurenentwicklung genutzt werden. [Deutsch]</p> <p>Die Spieler vergleichen die unterschiedlichen Entwürfe, indem sie Möglichkeiten der Verkörperung der Figur im szenischen Spiel erproben und anschließend besprechen. Geeignete Feedbackverfahren sind anzuwenden.</p> <p>Die für die weitere Inszenierungsarbeit geeigneten Rollen- und Figurenentwürfe können durch Fotos, Videoaufnahmen, Rollentagebuch, Rollenbiografie gesichert werden. [MD3]</p>
---	--

Beispiele für die Verknüpfung von Inhalten und prozessbezogenen Kompetenzen:

Inszenierung durch differenzierende Figurenarbeit mit Hilfe von Kostüm und Requisit anhand eines Dramenausschnitts aus „Kabale und Liebe“ von Friedrich Schiller
Vorschlag für eine Unterrichtseinheit

Ge: Szenenausschnitt aus dem Drama „Kabale und Liebe“ über bekannte Spielverfahren (Übersetzung der Textsprache in vertraute Sprache, Bauen von Standbildern u. a.) erschließen

Gr: Kenntnisse über die Funktion von Kostümen und Requisiten wiederholen

Ge: Kostüme und Requisiten zur Gestaltung von Figuren auswählen, deren Wirkungen erforschen durch Tauschen oder Verändern von Kostümteilen und Requisiten Statuswechsel erproben Figurenentwicklung erweitern durch bestimmte Bewegungsmuster und Haltungen (Gesten, Gangarten und Tics)
Ergebnisse präsentieren (z. B. als Catwalk)

Erproben von Szenen-Sequenzen (Standbilder als Diashow, Bilder in Bewegung setzen, kurze Dialoge über von Mitspielern entwickelte Sprechblasen, szenische Dialogausschnitte in Kleingruppen entwickeln und vorspielen)

Ko: verschiedene Feedbackformen nutzen, dabei gegenseitig Arbeitsanregungen für die Weiterarbeit entwickeln

Pa: Präsentation vor der Gruppe
sich mit den Möglichkeiten und Wirkungen von Selbstinszenierung durch Kleidung und Accessoires auseinandersetzen

Durch performative Formate zur Figurenarbeit**ca. 12 Unterrichtsstunden**

Verbindliche Inhalte	Hinweise und Anregungen
Kennenlernen und Erproben performativer Arbeitsformen	Die Spieler erforschen Alltagshandlungen durch Beobachten, Nachspielen, Verändern. Letzteres gelingt durch Überhöhen, stetes Wiederholen, Abfolge verkehren u. a. Diese einfachen Handlungen werden auf ihre Eignung für performative Aktionen hin untersucht. Das performative Handeln der Spieler unterscheidet sich durch ein reales Tun deutlich vom Als-ob-Handeln: Grüßen in der Straßenbahn, öffentliches Zähneputzen, benutztes Einweggeschirr abwaschen.
Anwendung performativer Elemente in der Figurenarbeit	Die zuvor erarbeiteten Rollen- und Figurenentwürfe werden erneut herangezogen und durch performative Elemente erweitert. Möglich ist es, klassische Monologe und Dialoge in performativen Kontexten zu präsentieren. Eine Uminterpretation von klassischen Figuren oder eine Verkehrung von Aussagen sind ausdrücklich erwünscht.
Präsentation	Die erarbeiteten Formate werden vor Publikum präsentiert und gemeinsam reflektiert.

Beispiele für die Verknüpfung von Inhalten und prozessbezogenen Kompetenzen:

Kennenlernen, Erproben performativer Arbeitsformen

Vorschlag für eine Unterrichtseinheit

- Gr: Performance als Kunstform zwischen der Darstellenden und Bildenden Kunst begrifflich einführen
- Ge: eine festgelegte Alltagshandlung mit mitgebrachten Alltagsgegenständen nacheinander, genau und mit großer Intensität ausführen (Beispiel Seilspringen: Spieler 1 spielt ein Kind, das Seil springt; Spieler 2 springt so schnell und so lange Seil, bis er nicht mehr kann.)
- Ko: Beobachtungen zu den Unterschieden der beiden Aktionen besprechen
Unterschiede zwischen Darstellen/Spielen und dem wirklichen Tun analysieren
- Ge: Handlungsanweisungen/Tasks für eine Performance selbstständig (in Kleingruppen) entwickeln
- Ko: in der Gruppe das Erlebte reflektieren

Verknüpfung performativer Arbeitsformen mit der Figurenarbeit

Vorschlag für eine Unterrichtseinheit

- Ge: in vorhergehenden Lernphasen gesicherte Figurenentwicklungen und Szenenentwürfe durch performative Aktionen erweitern und verändern, (Beispiel Ferdinand und Luise beim Wäschelegen und Bettbeziehen in hohem Tempo und mit Präzision)
- Ko: über die veränderten Wirkungen der Figuren sprechen, die durch die performative Einbettung entstanden sind
dabei möglichen Statuswechsel erkennen und ein gleichberechtigteres Nebeneinander von Textbedeutung und nonverbal generierten Bedeutungen erfassen

Zu Besuch im Theater**ca. 4 Unterrichtsstunden**

Verbindliche Inhalte	Hinweise und Anregungen
Theater im professionellen Kontext <ul style="list-style-type: none"> • Berufe und Arbeitsbereiche • Reflexion 	Die Spieler recherchieren Berufsfelder im Theater im Zusammenhang mit einer professionellen Inszenierung. Ein Theater- oder ein Probenbesuch wird empfohlen. [BO] In einem Gespräch mit verschiedenen künstlerischen und nichtkünstlerischen Beteiligten des professionellen (regionalen) Theaters reflektieren die Spieler ihre Theatererfahrung und den Entstehungskontext. [BTV] [DRF]

Beispiele für die Verknüpfung von Inhalten und prozessbezogenen Kompetenzen:

Künstlerische und nichtkünstlerische Berufe am Theater

Vorschlag für zwei Unterrichtsstunden

- Gr:** während einer Theaterführung oder eines Publikumsgesprächs Informationen zu den verschiedenen Berufen am Theater und deren Einbindung im künstlerischen Produktionsprozess erfragen und sammeln
- Ge:** auf der Webseite des Deutschen Bühnenvereins über die Berufe am Theater (Ausbildungsdauer und -möglichkeiten, Einsatzmöglichkeiten, Verdienst) recherchieren
- Ko:** ein Konzept über die Funktionsweise eines Theaters anhand der Mischung aus künstlerischen und nichtkünstlerischen Berufen entwickeln
die eigene Funktion und Produktionsweise in der Schultheateraufführung anhand dieses Konzepts reflektieren
- Pa:** eigene Sichtweisen auf die unterschiedlichen Tätigkeiten am Theater entwickeln

Klasse 10

ca. 22 Unterrichtsstunden

Dramatische Texte gestalten

Dramatische Texte in verschiedenen Spielformen gestalten**ca. 22 Unterrichtsstunden**

Verbindliche Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Vielfalt theatraler Spielformen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spielformen kennenlernen und vergleichen • Grundlegende Techniken ausgewählter Spielformen 	<p>Die Spieler erhalten exemplarische Einblicke in die Vielfalt diverser Spielformen: Schattentheater, Pantomime, Figurentheater, Tanz- und Bewegungstheater, multimediales Theater und mehr. [Musik]</p> <p>Die Spieler probieren spielerisch die Potentiale ausgewählter Formen aus und vergleichen sie hinsichtlich ihres geplanten Spielprojektes.</p>
<p>Szenisches Arbeiten mittels ausgewählter Spielform(en)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spielfassung auf Grundlage eines oder mehrerer dramatischer Texte entwickeln • Probenarbeit 	<p>Einer oder mehrere dramatische Texte werden ausgewählt, empfohlen wird der Faust-Stoff. Autoren sind zum Beispiel: P. Marlowe, G. E. Lessing, J. W. v. Goethe, C. D. Grabbe, W. Schwab. [Deutsch]</p> <p>Es muss eine spielpraktische Auseinandersetzung mit dem Stoff für die Entwicklung der eigenen Spielfassung stattfinden. [MD4]</p> <p>In der inhaltlichen Arbeit am Stoff sollte mindestens eine Spielform angewendet und vertieft werden. Hierbei ist ein wesentliches Augenmerk auf die inhaltlichen Bezüge und die spieltechnischen Anforderungen der gewählten Spielform zu richten. Die Spieler sollten durch eine klare kompositorische Struktur unterstützt werden.</p>
Präsentation	Die erarbeiteten Szenen werden vor Publikum präsentiert und gemeinsam reflektiert. [MD2]

Beispiele für die Verknüpfung von Inhalten und prozessbezogenen Kompetenzen:

„Mit oder gegen den Strom schwimmen“ – die Szene „Auerbachs Keller in Leipzig“ aus „Faust I“ von Johann Wolfgang von Goethe

Vorschlag für eine Unterrichtseinheit

- Gr:** Wiederholung Klang, Rhythmus und Geräusch
die Szene „Auerbachs Keller in Leipzig“ kennenlernen und den Ort als Partylocation definieren
- Ge:** ortsbestimmende Requisiten (Becher, Getränkekisten, Fässer, Bestecke, Teller u. a.) auswählen und einen Klangteppich erzeugen, variieren und rhythmisieren
wenige ausgewählte Textfragmente (auch chorisch) in den Sound einfügen
zusätzlich choreografische Elemente entwickeln und als Loop einfügen
alle Elemente permanent bis zu einem Höhepunkt steigern
einzelne Spieler (Faustfigur) lösen sich aus der Gruppe, beobachten zunehmend distanziert das Geschehen und beenden die Szene durch eine gemeinsame Exitstrategie
- Ko:** entstandene Collage mit einer inhaltlichen Zusammenfassung der Originalszene vergleichen
- Pa:** Präsentation der Collage vor Publikum
Gespräch über gruppenkonformes oder nonkonformes Verhalten bei gemeinsamen Feiern, auch im Zusammenhang mit Rausch und Drogen

3.4 Fächerverbindende Projekte für das künstlerisch-musische Aufgabenfeld

Die Komplexität unserer heutigen Welt und der hohe Verflechtungsgrad der verschiedensten Themenfelder fordert auch von der Schule Arbeitsformen, die nicht an den Fächergrenzen Halt machen, sondern diese gezielt und bewusst überschreiten. Die Fächer des künstlerisch-musischen Aufgabenfeldes Theater / Darstellendes Spiel, Kunst und Gestaltung sowie Musik können von diesem interdisziplinären Ansatz profitieren, Fachinhalte in eine gemeinsame Beziehung setzen und fachspezifische Methoden miteinander verbinden. Sie eignen sich daher in besonderer Weise für eine Arbeit in fächerverbindenden Projekten. Inhalte und Themenfelder können in gemeinsamen Kontexten erfasst, außerfachliche Bezüge hergestellt und die gesellschaftliche Relevanz von ästhetischer Bildung verdeutlicht werden.

Grundsätzlich kann jedes Unterrichtsfach des künstlerisch-musischen Aufgabenfeldes (und darüber hinaus) geeignete Kooperationsformen entwickeln, um gemeinsame Projekte initiieren und durchführen zu können. Dabei steuert jedes Fach seinen eigenständigen und spezifischen Anteil zum Projekt bei. Die Zusammenarbeit fördert nicht nur den Teamgedanken unter den Lehrpersonen und Schülerinnen und Schülern, sondern ermöglicht auch eine multiperspektivische Wahrnehmung der Unterrichtsinhalte.

Empfohlen wird im Laufe der Schuljahre 7 bis 9 mindestens ein fächerverbindendes Projekt der Fächer Theater / Darstellendes Spiel, Kunst und Gestaltung sowie Musik. Die Themen aus den verbindlichen Inhalten der entsprechenden Jahrgänge bilden den Ausgangspunkt für ein gemeinsames Projekt. Dieses kann in wenigen Unterrichtsstunden durchgeführt werden oder auch einen längeren Zeitraum in Anspruch nehmen. Eine gemeinsame Planung aller beteiligten Lehrpersonen sollte immer Ausgangspunkt des Projektes sein, an dessen Abschluss eine angemessene Präsentation steht. Bei allen Projekten muss darauf geachtet werden, dass die Art der Aufgabenstellung die Entwicklung fachspezifischer Kompetenzen ermöglicht, das gewählte Zeitmaß nicht sprengt und die verbindlichen Unterrichtsinhalte der einzelnen Fächer sinnvoll und sinnstiftend miteinander kombiniert werden.

Die hier vorgeschlagenen fächerverbindenden Projekte des künstlerisch-musischen Aufgabenfeldes sind als beispielhaft zu betrachten und ein kleiner Ausschnitt aus der enormen Bandbreite gemeinsamen künstlerischen Handelns. Die Rahmenpläne der Unterrichtsfächer Theater / Darstellendes Spiel, Kunst und Gestaltung sowie Musik bieten viele weitere Optionen, die es mit Mut und Kreativität auszugestalten gilt.

Klasse 7

Der Zauberlehrling und Co. – aus alten Zeiten

Fachinhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Darstellendes Spiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Standbilder • Arbeit an einfachen choreografischen Formen • Rhythmisierung, Körper, Stimme, Geräusche und Klänge • Chorisches Sprechen • Gestalten durch Chor und Choreografie 	<p>Die Schülerinnen und Schüler ...</p> <p>sequenzieren die Ballade „Der Zauberlehrling“ in Handlungsschritte für einzelne Standbilder.</p> <p>zeigen Motive, Symbole in Statuen, Standbildern oder Tableaus.</p> <p>probieren choreografische Formationen und Bewegungsformen zunächst in ihrem Eigenwert aus. Danach werden inhaltliche Bezüge zu den einzelnen Strophen "Des Zauberlehrlings" hergestellt.</p> <p>bearbeiten ausgewählte Auszüge durch Rhythmisierungen (den Trochäus und die Regelmäßigkeit der Verse durch rhythmisches Gehen erfassen). Körper und Stimmen der Spieler sowie Raumklänge und Geräusche als Orchester einsetzen.</p> <p>experimentieren mit verschiedenen Verfahren zur chorischen Präsentation. Möglich sind Echogruppen, das chorische Herausheben von Lieblingswörtern und Wortgruppen, das Verfremden durch Betonungsveränderungen oder eine skandierende Gruppe arbeitet gegen Einzelne, die sinnentsprechend betonen.</p> <p>führen die zuvor erarbeiteten Elemente unter Anleitung zu einer Präsentation zusammen.</p>
<p>Musik</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler ...</p> <p>hören Dukas' Vertonung und verfolgen die Geschichte der Ballade mit Notentext.</p> <p>beschreiben mithilfe der Musikbausteine die charakteristischen Motive und ihre Instrumentierung (Besen, Wasser, Lehrling, Zauberspruch).</p> <p>entwickeln eigene Geräusche, Klänge und Motive zum Balladentext (live gespielt oder digital produziert) und üben diese ein.</p> <p>proben ihre musikalische Version zum Text und führen diese auf.</p>

<p>Kunst und Gestaltung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Herstellung von Farben aus Pigmenten / Tafelmalerei • Buchdruck/Schrift – Handwerk 	<p>Die Schülerinnen und Schüler ...</p> <p>gestalten mittelalterliche Fresken mit selbsthergestellten Farben aus Pigmenten nach.</p> <p>setzen Texte in mittelalterliche Schrift um und arbeiten mit Initialen oder gestalten eine Buchseite.</p>
<p>Gemeinsame Präsentation</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler ...</p> <p>zeigen selbst gestaltete Fresken und/oder in mittelalterlich gestalteter Schrift gesetzte Textfragmente aus der Ballade und die entstandenen Buchseitenvorschläge als Ausstellung.</p> <p>präsentieren in der Vernissage (oder Finissage) die selbst geschaffenen musikalischen Versionen, verschränkt mit den bewegten Tableaus und den chorisch-choreografisch gestalteten Szenenfragmenten.</p>

Klasse 8

Der Mensch, das Maß aller Dinge?

Fachinhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Darstellendes Spiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Motive finden, entwickeln und sichern auf der Grundlage von biografischem Material • Szenisches Improvisieren und Verdichten 	<p>Die Schülerinnen und Schüler ...</p> <p>suchen Spielmotive unter den Themen „Carpe Diem“ und/oder „Memento Mori“ auf der Grundlage persönlich biografischen Materials.</p> <p>entwickeln dazu Bilder in Form von Statuen, Standbildern und Tableaus und sie probieren geeignete Gesten, Aktionen und Bewegungen aus.</p> <p>problematisieren das Dargestellte und finden so zu einer Spielidee.</p> <p>entwickeln durch szenische Improvisation zuvor gefundene Spielideen zu Szenen weiter.</p> <p>verdichten unter Anleitung szenische Ansätze, Bilder, Versatzstücke nach der dramaturgischen Setzung „Bin ICH das Maß aller Dinge?“, unter Nutzung eines geeigneten medialen Formates.</p> <p>präsentieren das szenische Ergebnis vor Publikum.</p>
<p>Musik</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler ...</p> <p>wählen einen Musiker/Band aus und recherchieren mithilfe von Biopics und/oder Musikfilmen zu ihrem Leben und ihren größten Hits (z. B. Amy Winehouse, Janis Joplin, Curt Cobain, Jim Morrisson).</p> <p>wählen in Kleingruppen wichtige Stationen der jeweiligen Biographien aus. Sie schreiben dazu eigene fiktionale Texte (Monolog, Dialog, Tagebucheintrag, Zeitungsbericht, Kurzmessages) und suchen passende Songs aus, die sie ggf. selbst einstudieren und zu den Texten präsentieren.</p>

<p>Kunst und Gestaltung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Carpe Diem – Das Leben als Fest – Maskenball • Memento Mori – Vanitasmotiv • Abbildung der Wirklichkeit 	<p>Die Schülerinnen und Schüler ...</p> <p>nähern sich der Thematik Dekadenz, Opulenz, Völlerei – „Leichtigkeit, Luxus, Licht“.</p> <p>gestalten niederländische Stillleben, Portraits und Landschaften fotografisch oder malerisch nach.</p> <p>gestalten Installationen/Stillleben/Malereien.</p>
<p>Gemeinsame Präsentation</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler ...</p> <p>präsentieren untereinander die künstlerischen Ergebnisse ihrer multiperspektivischen Auseinandersetzung mit dem Thema „Der Mensch, das Maß aller Dinge?“</p>

4 Leistungsfeststellung und Leistungsbewertung

4.1 Gesetzliche Grundlagen

Die Leistungsbewertung erfolgt auf der Grundlage der folgenden Rechtsvorschriften in den jeweils geltenden Fassungen:

- [Verordnung zur einheitlichen Leistungsbewertung an den Schulen des Landes Mecklenburg-Vorpommern](#) (Leistungsbewertungsverordnung – LeistBewVO M-V) vom 30. April 2014
- [Förderung von Schülerinnen und Schülern mit besonderen Schwierigkeiten im Lesen, im Rechtschreiben oder im Rechnen](#) (Verwaltungsvorschrift des Ministeriums für Bildung, Wissenschaft und Kultur) vom 20. Mai 2014

4.2 Allgemeine Grundsätze

Leistungsbewertung umfasst mündliche, schriftliche und gegebenenfalls praktische Formen der Leistungsermittlung. Den Schülerinnen und Schülern muss im Fachunterricht die Gelegenheit dazu gegeben werden, Kompetenzen, die sie erworben haben, wiederholt und in wechselnden Zusammenhängen zu üben und unter Beweis zu stellen. Die Lehrkräfte begleiten den Lernprozess der Schülerinnen und Schüler, indem sie ein positives und konstruktives Feedback zu den erreichten Lernständen geben und im Dialog und unter Zuhilfenahme der Selbstbewertung der Schülerin beziehungsweise dem Schüler Wege für das weitere Lernen aufzeigen.

Es sind grundsätzlich alle Kompetenzbereiche bei der Leistungsbewertung angemessen zu berücksichtigen. Das Beurteilen einer Leistung erfolgt in Bezug auf verständlich formulierte und der Schülerin beziehungsweise dem Schüler bekannten Kriterien, nach denen die Bewertung vorgenommen wird. Die Kriterien zur Leistungsbewertung ergeben sich aus dem Zusammenspiel der im Rahmenplan formulierten Kompetenzen und ausgewiesenen Inhalte.

4.3 Fachspezifische Grundsätze

Bei der Gesamtbewertung sollen die Leistungen, die in der laufenden Arbeit im Unterricht erbracht werden (prozessuale Leistungen), stärker gewichtet werden als punktuelle Leistungen. In Phasen des Kennenlernens und der Ensembleformung sollte auf Leistungsüberprüfungen verzichtet werden.

Als prozessuale Leistungen können bewertet werden:

- mittelfristige einfache Reflexionsaufgaben aus Zuschauer- und Spielersicht
- Beobachtungsbögen, z. B. zu spielpraktischen Präsentationen
- epochale Einschätzung der Spieler mit Hilfe von Selbstreflexionsbögen
- verschiedene einfache Formen des Probentagebuchs/Portfolio

Als punktuelle Leistungen können bewertet werden:

- Er- und Bearbeiten von Texten oder textungebundenen Vorlagen zur Figuren- und Szenearbeit
- spielpraktische Fähigkeiten durch Präsentationen
- Einsatz theaterästhetischer Gestaltungsmittel, z. B. Kostüme, Requisiten, Maske
- Material zur Öffentlichkeitsarbeit, z. B. Plakat, Programmheft, Internetauftritt
- kriteriengeleitete Reflexion im Anschluss an einen Theaterbesuch
- Fachbegriffe und Fachwissen

Arbeit der Spielgruppe

Erarbeiten die Spieler ein größeres Spielprojekt mit öffentlicher Präsentation, muss die spielpraktische Einzelleistung für jede Schülerin und jeden Schüler daraus ermittelt werden können. Diese muss in einer geeigneten kriteriengeleiteten Nachbereitung nachgewiesen werden.

Herausgeber

Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur
Mecklenburg-Vorpommern

Institut für Qualitätsentwicklung (IQ M-V)

Fachbereich 4 – Zentrale Prüfungen, Fach- und Unterrichtsentwicklung, Rahmenplanarbeit
19048 Schwerin

poststelle@bm.mv-regierung.de
0385 588-0

www.bm.regierung-mv.de
www.bildung-mv.de

Verantwortlich

Henning Lipski (V.i.S.d.P.)

Ansprechpartner

Dr. Eyleen Kotyra, Leitung des Fachbereichs 4, IQ M-V

Gestaltung

Ruth Hollop

Bildnachweis

Silke Winkler (Titelbild), Ute Grabowsky/photothek.de (Porträt Bettina Martin)

Stand

Juni 2021

Diese Publikation wird als Fachinformation des Instituts für Qualitätsentwicklung (IQ M-V) des Ministeriums für Bildung, Wissenschaft und Kultur Mecklenburg-Vorpommern kostenlos herausgegeben. Sie ist nicht zum Verkauf bestimmt und darf nicht zur Wahlwerbung politischer Parteien oder Gruppen eingesetzt werden.