

**Bildungsplan
Gymnasium
Sekundarstufe I**

Theater

Impressum

Herausgeber:

Freie und Hansestadt Hamburg
Behörde für Schule und Berufsbildung

Alle Rechte vorbehalten.

Referat: Unterrichtsentwicklung Deutsch, Künste, Fremdsprachen

Referatsleitung: Fabian Wehner

Fachreferent: Florian Lampe

Redaktion: Sven Asmus-Reinsberger
Nick Doormann
Kerstin Hähnel
Max Martens
Jan-Phillip Meyer

Hamburg 2024

Inhaltsverzeichnis

1	Lernen im Fach Theater	4
1.1	Didaktische Grundsätze.....	4
1.2	Beitrag des Faches Theater zu den Leitperspektiven	7
1.3	Sprachbildung als Querschnittsaufgabe	9
2	Kompetenzen und Inhalte im Fach Theater	10
2.1	Überfachliche Kompetenzen.....	10
2.2	Fachliche Kompetenzen	11
2.3	Inhalte	15

1 Lernen im Fach Theater

1.1 Didaktische Grundsätze

Der Unterricht im Fach Theater entwickelt und fördert ästhetische Bildung. In diesem Rahmen werden produktions- und rezeptionsästhetische Fähigkeiten im Bereich der darstellenden Künste vermittelt. Der Unterricht leistet einen wesentlichen Beitrag zum ganzheitlichen Lernen, indem er auf affektiver und performativer Ebene ästhetisches Erleben und Handeln sowie sinnliche Wahrnehmung und auf kognitiver Ebene fachspezifisches Verstehen und Wissen fördert. Mit seinem Wechselspiel aus Wahrnehmen und Gestalten sowie dem Fokus auf Projektorientierung und damit auf Aushandlungsprozesse in der Gruppe leistet das Fach einen wesentlichen Beitrag zur Demokratiebildung und zum sozialen Lernen. Mit vielfältigen Anknüpfungsmöglichkeiten der Theaterprojekte an aktuelle und gesellschaftsrelevante Themen und den prozessbezogenen spielerischen Perspektivwechseln trägt das Fach zur Herausbildung von Urteilskompetenz und damit auch zur politischen Bildung bei.

Auf produktionsästhetischer Ebene erforschen, gestalten und inszenieren Schülerinnen und Schüler in theatral-performativer Praxis und ausgehend von zeitgenössischer Theaterkunst zum Beispiel Zukunftsentwürfe, ihr Verständnis von sich selbst und der Welt, in der sie leben, oder historische und gegenwärtige Themen und Texte. Auf rezeptionsästhetischer Ebene deuten und reflektieren sie eigene und fremde theatrale Werke sowie Aufführungen professioneller Theater oder freier Gruppen, wodurch eine Teilnahme am allgemeinen Diskurs über Theaterkunst und damit ein zunehmend autonomer, dauerhafter Bildungsprozess ermöglicht wird.

Ziel des Fachs Theater ist eine differenziertere Gestaltung, Wahrnehmung und Reflexion theatraler Phänomene. Damit schult das Fach Handlungs-, Diskurs- und Urteilsfähigkeit im Umgang mit den darstellenden Künsten ebenso wie mit theatralen Gestaltungen im öffentlichen Leben. Zugleich zeigt es eigene Handlungs- und Beteiligungsmöglichkeiten in Kultur und Gesellschaft auf, indem der Unterricht forschendes Lernen, flexibles und fantasievolles Handeln und Lösungsorientierung in immer neuen Produktionsvorgängen entwickelt und Ambiguitäts Erfahrungen anbahnt. Dies wird auch dadurch gestützt, dass der Unterricht im Fach Theater die Vortrags- und Präsentationsfähigkeit der Schülerinnen und Schüler vertieft. Sie werden in ihrer Präsenz gestärkt und dazu befähigt, zielgruppenorientiert, (teil)öffentlich und selbstbewusst aufzutreten.

Gruppe und Kooperation

Theater- und Projektarbeit bedeutet Gruppenarbeit, bei der alle Beteiligten – unabhängig von sozialer Herkunft, unterschiedlichen Bildungshintergründen und allen Facetten von Pluralität – aufeinander angewiesen sind. Absprachen über das gemeinsame Projektvorhaben sowie ein hilfsbereiter und respektvoller Umgang miteinander sind notwendige Voraussetzungen für das Gelingen eines Projektes. Dies ist Herausforderung und Chance zugleich: Durch seine projektorientierte Arbeitsweise fördert der Unterricht im Fach Theater gruppendynamische Prozesse und interkulturelle Kommunikation hin zu einem gleichberechtigten und wertschätzenden Miteinander und kann zu gelingender Inklusion einen wichtigen Beitrag leisten.

Insbesondere in den Jahrgangsstufen 7 bis 9 wird die spezifische Situation von Jugendlichen im Identitätsfindungsprozess berücksichtigt. Die vielseitigen Veränderungen in der Selbst- und Fremdwahrnehmung der Schülerinnen und Schüler können zu einer Diskrepanz zwischen den Erwartungen im Fach Theater und denen der Peer-Group führen. Ein besonderes Augenmerk liegt auf der Ensemblefähigkeit der Einzelnen und der Gruppe, die Pluralität wertschätzend wahrnimmt und sich mitverantwortlich und hilfsbereit zeigt.

Spielpraxis und theatrales Handeln

Die Entwicklung künstlerischer Ausdrucksformen und die Ausbildung ästhetischer Kompetenzen gehen einher mit intensiver spielpraktischer Arbeit, die ein hohes Maß an Ausdauer, Konzentration und Präsenz im Spiel erfordert. Durch die Erprobung und Reflexion vielfältiger theatral-performativer Spiel- und Ausdrucksformen kann ein enger Darstellungs- und Theaterbegriff, der sich eher auf eine konventionelle psychologische bzw. realistische Spielweise gründet, künstlerisch-ästhetisch erweitert werden.

Das Wechselspiel zwischen szenischer Aktion (Spiel) und ihrer Beschreibung (Außenblick) ermöglicht eine ganzheitliche Reflexion, mit der das Verständnis von künstlerisch-ästhetischer Konzeption angestrebt wird. Je nach Projekt können z.B. auch musikalische, tänzerische, bildnerische oder textproduzierende Elemente einbezogen werden. Szenisches Handeln findet in einem engen Kontext von Wahrnehmung, Empfindung, Imagination, Reflexion und Kommunikation statt. Bei der Gestaltung von Theaterszenen sind offene Verfahren, Prozesshaftigkeit und bewusste künstlerische Entscheidungen miteinander verknüpft.

Wahrnehmung und Perspektivwechsel

Im Theaterspiel erfahren die Schülerinnen und Schüler vielfältige und divergierende Sichtweisen auf sich selbst und auf die Welt, sie entwickeln und erweitern die Fähigkeit zur Selbst- und Fremdwahrnehmung. Die Assoziationsoffenheit des Theaterspielens lässt breite Spielräume für eigene Sinnfindungen, ihnen eröffnet sich ein Zugang zu fremden Gedankenwelten. Durch den Perspektivwechsel zwischen eigenen und fremden Eindrücken begreifen die Schülerinnen und Schüler, dass es unterschiedliche Perspektiven auf „Realität“ gibt. Zur Unterstützung des Perspektivwechsels bietet sich folgender Dreischritt an: Erstens soll die Vieldeutigkeit theatraler Zeichen wahrgenommen und erkannt werden. Zweitens dient der gemeinsame Austausch über Deutung und Rezeptionsmöglichkeiten der Ausbildung eines Verständnisses für Multiperspektivität. Zugleich wird damit ein Raum für die Ausbildung ästhetischer Urteile eröffnet, in dem die Unterscheidung zwischen individuellem und allgemeinem Werturteil für politisch-ästhetische Reflexionen produktiv gemacht werden kann. In einem dritten Schritt sollten Erkenntnisse aus dem Rezeptionsprozess wieder zu Produktivität der Schülerinnen und Schüler führen. Durch solch gelebte Form der diskursiven Rezeption rückt in der eigenen Produktion vermehrt die Wirkungsabsicht in den Fokus.

Bei der Auswahl von Themen und Aufgaben bietet sich ein Spektrum von lebensweltlichen Bezügen der Schülerinnen und Schüler bis hin zu divergierenden, fremden und fiktiven Themen und Welten an. Fremdheitserfahrungen sind wesentlich für Bildungsprozesse und ein zentraler künstlerischer Impuls, sowohl im Erkunden fremder Welten als auch im Neuerfinden bekannter Welten.

Kreativität und Konzeption

Bei der Gestaltung von Theaterszenen geht es um kreative Prozesse, bei denen es unterschiedliche und gleichrangige Lösungswege geben kann. Die Schülerinnen und Schüler erfahren, dass sich eine künstlerische Entscheidung an der Auswahl und Gestaltung der eingesetzten ästhetischen Mittel in Bezug auf Thema und Gesamtform bemisst. „Von der Übung zum Stück“ ist ein guter Weg, um zu einem Produkt zu kommen: Für die Arbeit am Projekt wird szenisches Material aus Übungsphasen nach unterschiedlichen ästhetischen Gestaltungsmiteln und -prinzipien zusammengeführt, verdichtet und geformt. In eigener Schwerpunktsetzung können unterschiedliche Spielformen ausgewählt und miteinander verbunden werden. In der Sekundarstufe 1 können neben Sprech- und Bewegungstheater zunehmend auch Elemente aus den Bereichen Musiktheater, Tanztheater, Bilder- und Objekttheater, Maskentheater,

Schattentheater, Figurentheater u.v.a. einbezogen werden. Hierzu zählt auch besonders die Einbeziehung digitaler Medien, die eine Vielfalt praktischen Experimentierens bietet und in unterschiedlichen Kontexten als Spielimpuls dienen kann.

Der Zusammenhang zwischen Inhalt, Form und Wirkungsabsicht rückt in der Sekundarstufe 1 mehr und mehr in den Fokus gestalterischer Verfahren und bildet zunehmend die Grundlage für die Konzeption von Spiel, Inszenierung und Aufführung.

Projekt

Theaterunterricht ist grundsätzlich projektorientiert. Die Arbeit an einem Theaterprojekt ist ein gemeinsamer Gestaltungsprozess, in dem Szenen für eine Aufführung vor Publikum präsentierbar gemacht werden. Die Schülerinnen und Schüler sind altersangemessen und im Verlauf der Sekundarstufe 1 zunehmend an Themenfindung, Planung und Durchführung beteiligt: Unterschiedliche Spielimpulse gemäß dem Kerncurriculum sind Ausgangspunkt, Material sowie Inspiration – sie liefern Themen für Übungen, Aufgaben und Projekte und verbinden verschiedene Kompetenzbereiche sowie theatrale Handlungsfelder und Gestaltungsmittel miteinander. Projektthemen orientieren sich an der Lebens- bzw. Erfahrungswelt und der Fantasie der Schülerinnen und Schüler, sie sind in der Regel von persönlicher, schulischer oder gesellschaftlicher Relevanz und können selbst entwickelt werden oder u.a. auf einer literarischen Vorlage beruhen. Es bieten sich zahlreiche Anknüpfungsmöglichkeiten mit Themen und Lerngegenständen anderer Fächer sowie anderer Aufgabengebiete. Im Sinne forschenden Lernens setzen sich die Kinder mit ihren Fragen spielpraktisch auseinander. Ausdauer, Aufgeschlossenheit, Kontinuität und ökonomischer Umgang mit Zeit sind in der Projektarbeit wichtige Faktoren. Das Projekt begleitende bzw. vertiefende Aufgaben (z.B. Werkarbeiten, szenisches Schreiben, Skizzen, Blogs, Programmheftbeiträge usw.) können dokumentiert und im Zuge der Theaterarbeit produktiv genutzt werden.

Präsentation und Feedback

Theaterarbeit zielt auf eine Aufführung vor Publikum – nicht nur am Ende eines Projektes, sondern auch regelmäßig im Unterricht: Idealerweise werden die Ergebnisse spielpraktischer Erarbeitung in jeder Unterrichtsstunde vor den Mitschülerinnen und Mitschülern präsentiert und in respektvoller und wertschätzender Weise ausgewertet. Eine konstruktive Rückmeldung beinhaltet zunehmend ein geeignetes fachliches Vokabular, um zentrale Parameter von Darstellung angemessen zu erfassen (z.B. Raum, Figur, Status, Publikumswirkung usw.). Es geht sowohl um das genaue Beobachten und Beschreiben des Gesehenen, was im Hinblick auf die Weiterarbeit ausgewertet wird, als auch um den Zusammenhang zwischen Inhalt, Form und Wirkungsabsicht, der zunehmend erkannt und benannt wird. Im Rahmen spielpraktischer Arbeit auch mit Umwegen und Irritationen konfrontiert zu sein, kann lösungsorientiert als Chance erfahren werden, indem kreativ Alternativen erprobt werden und damit der ästhetische Bildungsprozess weiterentwickelt wird.

Insbesondere in den ersten Lernjahren im Fach Theater bieten sich auch niedrigschwellige Präsentationsformate an (z.B. Kurzaufführungen, Werkstattaufführungen – auch vor anderen Klassen oder Parallelkursen), die als Vorbereitung auf größere Präsentationsformen dienen können.

Sprache und Kommunikation

Der Theaterunterricht bietet ein erhebliches Potential, um die Sprach(en)bildung der Schülerinnen und Schüler zu fördern. Sie erweitern in der Begegnung und Auseinandersetzung mit

Worten und Texten aller Art ihre sprachlichen Kenntnisse sowie ihre sprachliche und körperliche Ausdrucksfähigkeit. Die Unterscheidung zwischen dem Gesagten und Gemeinten, in Bezug auf Sprache zwischen dem Linguistischen und Paralinguistischem, schult zudem die Sensibilität für Kommunikation und die Wirkungsweise unterschiedlicher inhaltlicher und formaler Sprachmuster.

Medien und Digitalität

Ausgehend von ihren Medienerfahrungen erweitern die Schülerinnen und Schüler ihre Medienkompetenz. Zwar steht das körperorientierte Spiel und die reale körperliche Ko-Präsenz mit dem Publikum weiterhin im Mittelpunkt, doch sind die Einflüsse von Digitalität und dem Leben und Lernen in der digital geprägten Welt ebenso bedeutsam und deshalb im Theaterunterricht zu berücksichtigen, vgl. hierzu die gleichnamige Leitperspektive (s. Kap. 1.2) sowie die Ausführungen in Kap. 2.2.

Theater befasst sich mit der Erzeugung, Bedeutungsverschiebung und Interpretation von Zeichen. Das Thematisieren von Subjektivität bei der Deutung von Zeichen und die damit verbundene Notwendigkeit des Perspektivwechsels im Rahmen von Feedbackgesprächen ist exemplarisch für die Rezeption und Bewertung von Medien. Dieses Potential kann in Anknüpfung an lebensweltliche Bezüge der Schülerinnen und Schüler im Sinne einer kritischen Medienpädagogik eingesetzt werden, um Rahmenbedingungen der Kommunikation in der digitalen Welt sichtbar und im besten Fall verhandelbar zu machen.

Kultur und Teilhabe

Ästhetische Lern- und Bildungsprozesse finden auch an außerschulischen Lernorten statt. Die Schülerinnen und Schüler besuchen möglichst einmal im Schuljahr eine Theateraufführung und setzen sich mit dem Gesehenen auseinander. Dadurch nehmen sie aktiv am kulturellen Leben teil. Der Theaterunterricht selbst eröffnet den Schülerinnen und Schülern einen Zugang zur Kultur durch eigene Präsentationen, die so als sinnstiftend erfahren werden. Die Präsentationen vor Schülerinnen und Schülern anderer Kurse und Klassen befördern zudem das kulturelle Leben an der Schule und können so wichtige gesellschaftliche Diskurse anregen. Die Auseinandersetzung über die Form und damit über ästhetische Kriterien vertieft das Wissen über mehrperspektivische Inhalte komplexer gesellschaftlicher Debatten.

1.2 Beitrag des Faches Theater zu den Leitperspektiven

Wertebildung/Werteorientierung (W)

Die Arbeit im Fach Theater basiert auf dem Zusammenhalt der Gruppe und realisiert somit im kleinen Rahmen exemplarisch, was für Schulgemeinschaft und Gesellschaft insgesamt konstitutiv ist. Sich zeigen, sich in offene Verfahren begeben und sich für das Gelingen eines gemeinsamen (schul-)öffentlichen Projektes einzubringen, vollzieht sich wirkungsvoll in einer Gruppe, die Sicherheit für kreative Prozesse gibt. Besonderes Augenmerk liegt dabei auf der Schulung der Selbst- und Fremdwahrnehmung, dem Perspektivwechsel und der Reflexion künstlerischer und somit offener ästhetischer und sozialer Prozesse.

In der partizipativen Projektentwicklung erfahren die Schülerinnen und Schüler die Wertschätzung ihres Engagements für die gemeinschaftliche Arbeit: Sie erfahren, dass es genauso wichtig ist, eigene gute Ideen zu haben, wie gute Ideen anderer gelten zu lassen. Sie machen die Erfahrung, dass die eigene Durchsetzungsfähigkeit ebenso gefragt ist wie die Fähigkeit, sich einordnen zu können. Die gemeinsame Arbeit am „Produkt Aufführung“, zu dessen Gelingen

jede Schülerin und jeder Schüler individuell etwas beiträgt, macht Selbstwirksamkeit erfahrbar und stärkt das Selbstbewusstsein.

Durch seine projektorientierte Arbeitsweise in der Gruppe, aber auch durch individuelle Erfahrungen in ästhetischen Prozessen und im Handeln und Sich-Erproben im geschützten Raum kann das Fach in besonderem Maße zum Bildungs- und Erziehungsauftrag der Schule beitragen, grundlegende Werte wie Respekt, Empathie, Fairness, Teamfähigkeit, (Selbst-) Disziplin, Verlässlichkeit, Verantwortungs- und Leistungsbereitschaft sowie Ambiguitätstoleranz fördern. Dabei werden den Schülerinnen und Schülern Einstellungen und Verhaltensweisen nicht nur theoretisch vermittelt, sondern für sie im spielpraktischen Handeln erfahrbar. Im Wechselverhältnis von persönlicher Entfaltung, Engagement für das Gelingen einer gemeinsamen Sache und Aushalten von Widersprüchen in einem starken Miteinander wird demokratische Handlungs- und Kritikfähigkeit geübt und ist zentrales Schaffensprinzip des Faches Theater in der Schule.

Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE)

Das individuelle Bedürfnis sich ästhetisch frei zu äußern, z.B. sich selbst und seinen Körper zu inszenieren, seine Umwelt individuell zu formen und Gleichgesinnte zu finden, spielt bei Jugendlichen eine herausragende Rolle. Der Theaterunterricht greift dies im Rahmen von aktiven Aushandlungsprozessen auf, woraus intersubjektive Übereinkünfte in einer Gemeinschaft resultieren. Hieraus ergeben sich im Zusammenhang divergierender kultureller Wertvorstellungen gute Anknüpfungspunkte für inter- und transkulturelle Lernprozesse.

Dabei werden Kreativität gefördert, Einfühlungsvermögen sowie Urteilsvermögen geschärft, es werden unterschiedliche Lösungen erprobt und Verantwortung übernommen. Die Schülerinnen und Schüler können im Theaterunterricht erleben, welche Wirkung und Bedeutung ihr eigenes Engagement auf das Gelingen eines Projektes bzw. einer Präsentation hat.

Thematische Bezüge zu den 17 Nachhaltigkeitszielen der Vereinten Nationen können im Theaterunterricht als vielfältige Spielimpulse genutzt werden, woraus ein themengebundenes Projekt im Rahmen einer Eigenproduktion entstehen kann. Die in diesem Zusammenhang gemachten Erfahrungen von Produzierenden und Rezipierenden bilden die Grundlage vieler Ziele der Bildung für nachhaltige Entwicklung.

In einem bisweilen materialintensiven Produktionsfach ist das Vermitteln eines achtsamen Umgangs mit Ressourcen, z.B. Upcycling, ebenso wichtig wie das Begreifen des immateriellen Mehrwerts von Kultur im Gegensatz zu rein materialistischen Zugängen zur Welt. Die Kunstform Theater kann in ihrer Flüchtigkeit auch als Kontrast zu einer auf Wachstum und Besitz zentrierten Wirtschaft begriffen werden. Bewusst können beispielsweise Low-impact-Produktionen im öffentlichen Raum angestrebt werden.

Leben und Lernen in einer digital geprägten Welt (D)

Grundsätzlich steht im Theaterunterricht der Sekundarstufe 1 körperorientiertes, spielpraktisches Agieren im Zentrum. Die Potenziale des Theaterunterrichts für das Leben und Lernen in der digitalen Welt einerseits und die Einflüsse der „Kultur der Digitalität“ auf den Theaterunterricht andererseits sind aber dennoch umfassend. So sind primäre Erfahrungen nicht mehr eindeutig digital oder analog zuzuordnen, sondern finden sich in gegenseitigen Wechselbeziehungen wieder. Digitalität geht somit weit über die Frage nach der Nutzung von digitalen Werkzeugen und Geräten im Unterricht hinaus. Digitale Medien können zum Lernen genutzt, sie können aber auch selbst zum Lerngegenstand werden.

Der Einsatz digitaler Medien in der theatralen Projektarbeit ist auf vielfältige Weise möglich: Digitale Medien werden zur Recherche von Inhalten oder dem Pflegen von Textbüchern im Rahmen kollaborativer Schreib-Tools genutzt. Themen der digitalen, medialen Welt können vielfältige Spielimpulse liefern und zu kritisch-reflektiertem Umgang beitragen. „Rückübersetzungen“ digitaler Welten in die körperliche (Ko-)Präsenz wie z.B. die Adaption von Computerspielen in einem analogen Theaterprojekt, fördern kritische Distanz und Reflexionsfähigkeit. In der Sekundarstufe 1 können die Schülerinnen und Schüler darüberhinaus zunehmend in den technischen Aspekt von Theaterarbeit, z.B. in den Gewerken Ton oder Licht eingebunden werden und dabei die entsprechenden Programme kennenlernen. Das Produzieren von Ton- und Videoaufnahmen für die künstlerische Praxis oder zu Dokumentationszwecken ermöglicht den Schülerinnen und Schülern Erfahrungen im Umgang mit digitalen Medien, wobei es gilt, Urheber und Nutzungsrechte bei eigenen und fremden Werken und das Recht am eigenen Bild zu berücksichtigen.

1.3 Sprachbildung als Querschnittsaufgabe

Für die Umsetzung der Querschnittsaufgabe Sprachbildung im Rahmen des Fachunterrichts sind die im allgemeinen Teil des Bildungsplans niedergelegten Grundsätze relevant. Die Darstellung und Erläuterung fachbezogener sprachlicher Kompetenzen erfolgt in der Kompetenzmatrix Sprachbildung. Innerhalb der Kerncurricula werden die zentralen sprachlichen Kompetenzen durch Verweise einzelnen Themen- bzw. Inhaltsbereichen zugeordnet, um die Planung eines sprachsensiblen Fachunterrichts zu unterstützen.

2 Kompetenzen und Inhalte im Fach Theater

2.1 Überfachliche Kompetenzen

Überfachliche Kompetenzen bilden die Grundlage für erfolgreiche Lernentwicklungen und den Erwerb fachlicher Kompetenzen. Sie sind fächerübergreifend relevant und bei der Bewältigung unterschiedlicher Anforderungen und Probleme von zentraler Bedeutung. Die Vermittlung überfachlicher Kompetenzen ist somit die gemeinsame Aufgabe und gemeinsames Ziel aller Unterrichtsfächer sowie des gesamten Schullebens. Die überfachlichen Kompetenzen lassen sich vier Bereichen zuordnen:

- **Personale Kompetenzen** umfassen Einstellungen und Haltungen sich selbst gegenüber. Die Schülerinnen und Schüler sollen Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten und die Wirksamkeit des eigenen Handelns entwickeln. Sie sollen lernen, die eigenen Fähigkeiten realistisch einzuschätzen, ihr Verhalten zu reflektieren und mit Kritik angemessen umzugehen. Ebenso sollen sie lernen, eigene Meinungen zu vertreten und Entscheidungen zu treffen.
- **Motivationale Einstellungen** beschreiben die Fähigkeit und Bereitschaft, sich für Dinge einzusetzen und zu engagieren. Die Schülerinnen und Schüler sollen lernen, Initiative zu zeigen und ausdauernd und konzentriert zu arbeiten. Dabei sollen sie Interessen entwickeln und die Erfahrung machen, dass sich Ziele durch Anstrengung erreichen lassen.
- **Lernmethodische Kompetenzen** bilden die Grundlage für einen bewussten Erwerb von Wissen und Kompetenzen und damit für ein zielgerichtetes, selbstgesteuertes Lernen. Die Schülerinnen und Schüler sollen lernen, Lernstrategien effektiv einzusetzen und Medien sinnvoll zu nutzen. Sie sollen die Fähigkeit entwickeln, unterschiedliche Arten von Problemen in angemessener Weise zu lösen.
- **Soziale Kompetenzen** sind erforderlich, um mit anderen Menschen angemessen umgehen und zusammenarbeiten zu können. Dazu zählen die Fähigkeiten, erfolgreich zu kooperieren, sich in Konflikten konstruktiv zu verhalten sowie Toleranz, Empathie und Respekt gegenüber anderen zu zeigen.

Die in der nachfolgenden Tabelle genannten überfachlichen Kompetenzen sind jahrgangsübergreifend zu verstehen, d. h., sie werden anders als die fachlichen Kompetenzen in den Rahmenplänen nicht für unterschiedliche Jahrgangsstufen differenziert ausgewiesen. Die Entwicklung der Schülerinnen und Schüler in den beschriebenen Bereichen wird von den Lehrkräften kontinuierlich begleitet und gefördert. Die überfachlichen Kompetenzen sind bei der Erarbeitung des schulinternen Curriculums zu berücksichtigen.

Struktur überfachlicher Kompetenzen	
Personale Kompetenzen (Die Schülerin, der Schüler ...)	Lernmethodische Kompetenzen (Die Schülerin, der Schüler ...)
Selbstwirksamkeit ... hat Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten und glaubt an die Wirksamkeit des eigenen Handelns.	Lernstrategien ... geht beim Lernen strukturiert und systematisch vor, plant und organisiert eigene Arbeitsprozesse.
Selbstbehauptung ... entwickelt eine eigene Meinung, trifft eigene Entscheidungen und vertritt diese gegenüber anderen.	Problemlösefähigkeit ... kennt und nutzt unterschiedliche Wege, um Probleme zu lösen.
Selbstreflexion ... schätzt eigene Fähigkeiten realistisch ein und nutzt eigene Potenziale.	Medienkompetenz ... kann Informationen sammeln, aufbereiten, bewerten und präsentieren.
Motivationale Einstellungen (Die Schülerin, der Schüler ...)	Soziale Kompetenzen (Die Schülerin, der Schüler ...)
Engagement ... setzt sich für Dinge ein, die ihr/ihm wichtig sind, zeigt Einsatz und Initiative.	Kooperationsfähigkeit ... arbeitet gut mit anderen zusammen, übernimmt Aufgaben und Verantwortung in Gruppen.
Lernmotivation ... ist motiviert, Neues zu lernen und Dinge zu verstehen, strengt sich an, um sich zu verbessern.	Konstruktiver Umgang mit Konflikten ... verhält sich in Konflikten angemessen, versteht die Sichtweisen anderer und geht darauf ein.
Ausdauer ... arbeitet ausdauernd und konzentriert, gibt auch bei Schwierigkeiten nicht auf.	Konstruktiver Umgang mit Vielfalt ... zeigt Toleranz und Respekt gegenüber anderen und geht angemessen mit Widersprüchen um.

2.2 Fachliche Kompetenzen

Der Unterricht im Fach Theater entwickelt und fördert theatral-performative Handlungs- und Reflexionskompetenz. Es gibt vier fachspezifische Kompetenzbereiche, die meist ineinandergreifen: *Sachkompetenz (S)*, *Gestaltungskompetenz (G)*, *kommunikative Kompetenz (K)* und *soziokulturelle Kompetenz (SK)*.

Sachkompetenz (S): Die Schülerinnen und Schüler verfügen über theatrale Grundkenntnisse und -fertigkeiten in Bezug auf theatrale Gestaltungsfelder, Projektformen sowie theatertheoretische und -geschichtliche Zusammenhänge.

Gestaltungskompetenz (G): Die Schülerinnen und Schüler verwenden theatrale Elemente bewusst zur Lösung von Gestaltungsaufgaben. Sie entwerfen und realisieren Projektideen und präsentieren szenische Darbietungen.

Kommunikative Kompetenz (K): Die Schülerinnen und Schüler begreifen theaterästhetische Prozesse und Produkte als kommunikative Akte, verfügen über eine theaterspezifische Fachterminologie und wenden sie bei der mündlichen und schriftlichen Kommunikation über theatrale Ausdrucksformen an.

Soziokulturelle Kompetenz (SK): Die Schülerinnen und Schüler finden Zugänge zu Inszenierungen des Theaters der Gegenwart und nehmen damit am kulturellen Leben teil. Sie stellen einen Zusammenhang zu eigenen Projekten her und verfügen projektbezogen ab Jahrgangsstufe 9 über Kenntnisse relevanter Aspekte der Theatertheorie und -geschichte sowie der Theaterkultur der Gegenwart.

Innerhalb der folgenden tabellarischen Darstellung von Sachkompetenz (S) und Gestaltungskompetenz (G) wird zwischen den theatralen **Handlungsfeldern „Körper“, „Raum“ und „Zeit“** differenziert, wenngleich sie sich nicht trennscharf voneinander abgrenzen lassen, sondern miteinander verwoben sind.

Das **Handlungsfeld „Körper“** meint insbesondere die stimmliche und nichtstimmliche Körpersprache, weiterhin bezieht sich dieses Handlungsfeld auf das Verhältnis von Spieler, Rolle und Figur sowie das körpersprachliche Spiel in der Gruppe. Für die Doppeljahrgangsstufe 5/6 wird dieses Handlungsfeld im Kerncurriculum (Themenbereich 1: Grundlagen) noch differenzierter in „Körper und Bewegung“ (1.1) sowie „Stimme und Sprache“ (1.2) aufgeschlüsselt. Das **Handlungsfeld „Raum“** beinhaltet die Gestaltung des Spielortes bzw. der Bühne, z.B. auch mit Hilfe von Objekt und Requisit, Licht und Projektion. Das **Handlungsfeld „Zeit“** bezieht die Gestaltung von Zeitabläufen, Timing und Rhythmus ein.

Die folgenden tabellarischen Übersichten konkretisieren die fachspezifischen *Kompetenzen* (S-G-K-SK) für die Anforderungen innerhalb dieser *Handlungsfelder* bzw. des Themenbereichs *Grundlagen* und darüber hinaus für die Anforderungen im Rahmen der Themenbereiche *Konzept, Kontext und Projekt* des Kerncurriculums. Ferner sind die Kompetenzen gemäß der *KMK-Strategie „Bildung in der digitalen Welt“* den fachspezifischen Kompetenzbereichen zugeordnet.

SACHKOMPETENZ (S)		
	Erhöhte Anforderungen am Ende der Jahrgangsstufe 6	Mindestanforderungen für den Übergang in die Studienstufe am Ende der Jahrgangsstufe 10
	Die Schülerinnen und Schüler...	
Handlungsfeld „Körper“ (S1)	...kennen körpersprachliche Ausdrucksmöglichkeiten zur Darstellung von Figuren, ...unterscheiden zwischen Bühnensprache und Alltagssprache.	...kennen stimmliche und körpersprachliche Ausdrucksmöglichkeiten zur Darstellung von Figuren und Szenen und erfassen ihre Wirkung, ...unterscheiden zwischen Text und Subtext.
Handlungsfeld „Raum“ (S2)	...nehmen Räume als Spielorte wahr und kennen die Wirkung von Darstellenden und Gruppen im Raum, ...kennen Requisit/Objekt als profilgebendes Element einer Figur.	...erfassen den Spielort in seiner spezifischen Besonderheit und kennen die Wirkung von Darstellenden und Gruppen im Raum, ...kennen Möglichkeiten der Raumerweiterung.
Handlungsfeld „Zeit“ (S3)	...begreifen Tempo und Rhythmus als Gestaltungselement szenischer und dramaturgischer Abläufe und Übergänge.	...kennen Möglichkeiten zur Rhythmisierung von Szenen und Abläufen.

SACHKOMPETENZ (S)		
Konzept, Kontext und Projekt (S4)	<p>...kennen Arbeitsweisen und Phasen bei der Projektarbeit,</p> <p>...beschreiben ästhetische Grundentscheidungen bei der Szenengestaltung und Formgebung.</p>	<p>...unterscheiden zwischen Inhalt, Form und Wirkungsabsicht,</p> <p>...verfügen über Grundkenntnisse unterschiedlicher Projektformen,</p> <p>...verfügen projektbezogen über Grundzüge theatertheoretischer bzw. geschichtlicher Zusammenhänge.</p>
Bildung in der digitalen Welt	<p>Bezug zu den Kompetenzen Suchen und Filtern (K1), Schützen und sicher Agieren (K4) sowie Analysieren und Reflektieren (K6) <i>des KMK-Strategiepapiers „Bildung in der digitalen Welt“</i>: Ein mündiger und souveräner Umgang mit Informationen aus dem Internet kann zum Beispiel durch Recherchetätigkeit gefördert werden. Das gleichzeitig kreative Prozesslernen wie auch die ergebnisorientierte Produktorientierung bieten hier besondere Chancen zur Förderung eines mündigen und souveränen Umgangs mit Informationen aus dem Internet. Darüber hinaus ist die Auseinandersetzung mit Gestaltungsmitteln von digitalen Medienangeboten im Theaterunterricht kein Selbstzweck, sondern Voraussetzung für die eigene gestalterische Tätigkeit.</p>	

GESTALTUNGSKOMPETENZ (G)		
	Erhöhte Anforderungen am Ende der Jahrgangsstufe 6	Mindestanforderungen für den Übergang in die Studienstufe am Ende der Jahrgangsstufe 10
	Die Schülerinnen und Schüler...	
Handlungsfeld „Körper“ (G1)	<p>...agieren präsent im Spiel und in der Rolle,</p> <p>...experimentieren mit der Bildwirkung ihrer Körperhaltungen und Bewegungen,</p> <p>...geben Impulse und nehmen Impulse ihrer Mitspielenden bei der spielpraktischen Gestaltung auf,</p> <p>...sprechen auf der Bühne verständlich und variieren mit stimmlichen Ausdrucksmöglichkeiten.</p>	<p>...agieren präsent im Spiel und in der Rolle,</p> <p>...setzen Stimme und körpersprachliche Ausdrucksmittel gestalterisch variabel im Hinblick auf die intendierte Wirkung ein,</p> <p>...experimentieren mit Text und Subtext,</p> <p>...nutzen gezielt Formen chorischer und choreografischer Gestaltung.</p>
Handlungsfeld „Raum“ (G2)	<p>...bewegen sich bewusst im Raum und begreifen diesen als wichtigen Mitspieler,</p> <p>...gestalten experimentierend mit Material und Gegenständen ein einfaches Bühnenbild.</p>	<p>...experimentieren mit der unterschiedlichen Gestaltung von Raum und Bühne, auch mit Hilfe von Objekt, Requisit oder Kostüm,</p> <p>...beziehen die Besonderheit des Raumes ein.</p>
Handlungsfeld „Zeit“ (G3)	<p>...variieren Tempo und Rhythmus im Spiel und gestalten einfache szenische Abläufe, Spannungsbögen und Übergänge bewusst,</p> <p>...experimentieren mit choreografischen Bewegungen und nutzen Musik bewusst als szenisches Element.</p>	<p>...experimentieren mit der unterschiedlichen Gestaltung von Zeit und Rhythmus in szenischen und dramaturgischen Entscheidungen.</p>

GESTALTUNGSKOMPETENZ (G)		
Konzept, Kontext und Projekt (G4)	<p>...stellen szenisches Material nach einfachen dramaturgischen Aspekten begründet zusammen,</p> <p>...erarbeiten ein Projekt und präsentieren es.</p>	<p>...erkunden das Wechselspiel von Inhalt, Form und Wirkungsabsicht,</p> <p>...arbeiten an einem Projekt und entwerfen dafür szenische Konzepte,</p> <p>...erproben unterschiedliche Ansätze und Perspektiven auf Theater.</p>
Bildung in der digitalen Welt	<p>Bezug zu den Kompetenzen Produzieren und Präsentieren (K3), Schützen und sicher Agieren (K4) sowie Problemlösen und Handeln (K5) des <i>KMK-Strategiepapiers „Bildung in der digitalen Welt“</i>: Die Vielzahl an Möglichkeiten zum praktischen Experimentieren mit digitalen Medien im Theaterunterricht reicht vom Erstellen von Videos und Sounds über das Programmieren eines digitalen Licht- und Tonpults bis zur Bildbearbeitung. Die Schülerinnen und Schüler lernen dabei, Werkzeuge bedarfsgerecht einzusetzen und kreativ anzuwenden. Dabei gilt es, Urheber- und Nutzungsrechte bei eigenen und fremden Werken und das Recht am eigenen Bild zu berücksichtigen.</p>	

KOMMUNIKATIVE KOMPETENZ (K)		
	Erhöhte Anforderungen am Ende der Jahrgangsstufe 6	Mindestanforderungen für den Übergang in die Studienstufe am Ende der Jahrgangsstufe 10
	Die Schülerinnen und Schüler...	
Grundlagen (K1)	<p>...geben Impulse und nehmen Impulse ihrer Mitschülerinnen und Mitschüler auf,</p> <p>...richten ihr Spiel im Raum auf die Mitspielenden und Zuschauenden aus,</p> <p>...teilen mit Fachbegriffen ihre Wahrnehmung in Bezug auf die Handlungsfelder Körper, Stimme, Raum und Zeit mit.</p>	<p>... geben Impulse und nehmen Impulse ihrer Mitschülerinnen und Mitschüler auf,</p> <p>...erläutern mit Fachsprache die beabsichtigte Wirkung der Gestaltung von Körper, Raum und Bild sowie Zeit und Rhythmus einer Szene,</p> <p>...kommunizieren mit Fachsprache über szenische und dramaturgische Abläufe.</p>
Konzept, Kontext und Projekt (K2)	<p>...geben wertschätzendes Feedback und diskutieren im Ansatz alternative Gestaltungsmöglichkeiten,</p> <p>...entwickeln Grundlagen einer gelingenden Projektkommunikation, indem sie zuhören, sich zielführend einbringen und Kompromisse finden.</p>	<p>...wenden die Grundlagen der Projektkommunikation an,</p> <p>...reflektieren eigene und fremde Präsentationen,</p> <p>...diskutieren alternative Gestaltungsmöglichkeiten im Hinblick auf Form, Medium und Wirkung.</p>
Bildung in der digitalen Welt	<p>Bezug zur Kompetenz Kommunizieren und Kooperieren (K2) des <i>KMK-Strategiepapiers „Bildung in der digitalen Welt“</i>: Digitale Werkzeuge können für die Zusammenarbeit oder bei der Zusammenführung von Informationen genutzt werden. Dazu bieten sich etwa kollaborative Tools wie z.B. Etherpads an, die das gemeinsame Erarbeiten von Inszenierungstexten oder Szenenabfolgen niedrigschwellig und gleichzeitig effektiv unterstützen. Auf die Anwendung von Umgangsregeln bei digitaler Kommunikation wird dabei geachtet.</p>	

SOZIOKULTURELLE KOMPETENZ (SK)		
	Erhöhte Anforderungen am Ende der Jahrgangsstufe 6	Mindestanforderungen für den Übergang in die Studienstufe am Ende der Jahrgangsstufe 10
	Die Schülerinnen und Schüler...	
Grundlagen (SK1)	...vergleichen ausgewählte Gestaltungsaspekte der unterschiedlichen Handlungsfelder von eigenen Projekten mit fremden, z.B. schulinternen oder externen Aufführungen.	...vergleichen die Inszenierung von eigenen Projekten mit fremden, z.B. schulinternen oder externen Aufführungen, ...nehmen auch ihnen bisher unbekannte ästhetische Formen in ihrer Eigenart wahr und als Impuls zur Weiterarbeit auf.
Konzept, Kontext und Projekt (SK2)	...nehmen kulturelle Angebote der Schule wahr, ...leisten durch eine eigene Präsentation einen Beitrag zum kulturellen Schulleben.	... nehmen kulturelle Angebote der Schule wahr, ...leisten durch eine eigene Präsentation einen Beitrag zum kulturellen Schulleben, ...beteiligen sich zunehmend an der Planung von kulturellen Veranstaltungen, ...setzen ihr Projekt in einen Zusammenhang zu einer anderen Inszenierung, ...finden Zugänge zu Inszenierungen des Theaters der Gegenwart.
Bildung in der digitalen Welt	Bezug zu den Kompetenzen Suchen und Filtern (K1), Schützen und sicher Agieren (K4) sowie Analysieren und Reflektieren (K6) des KMK-Strategiepapiers „Bildung in der digitalen Welt“ wie beim fachspezifischen Kompetenzbereich <i>Sachkompetenz</i> (s.o.).	

2.3 Inhalte

Das Kerncurriculum für das Fach Theater ist in den Jahrgangsstufen 5-8 in *drei* Themenbereiche, ab Jahrgang 9 in *vier* Themenbereiche unterteilt:

Der **Themenbereich Grundlagen** beschreibt theatrale Gestaltungsfelder, die im Sinne eines Spiralcurriculums immer wieder Gegenstand sowohl theoretischer als auch insbesondere spielpraktischer Grundlagenarbeit in Warm-Ups, Übungen, Trainings und Präsentationen sind.

In den Jahrgangsstufen 5/6 werden sie in Fortsetzung des Bildungsplans für die Grundschule detailliert dargestellt und eingeteilt in vier *Handlungsfelder Körper und Bewegung (1.1), Stimme und Sprache (1.2), Raum und Bild (1.3)* sowie *Zeit und Rhythmus (1.4)*. Ab Jahrgangsstufe 7 werden diese Handlungsfelder im Kerncurriculum unter dem Inhaltsbereich *Theatrale Gestaltungsfelder (1.1)* zusammengefasst und um weitere Inhalte ergänzt. Eine stärkere Betonung erfährt ab Jahrgangsstufe 7 mit einem eigenen Inhaltsbereich zusätzlich das Thema *Rezeption und Reflexion (1.2)*.

Im **Themenbereich Konzept** werden in den Jahrgangsstufen 5-8 *Projektpulse (2.1)* definiert, die Ausgangspunkte, Material und Inspiration für die Projektarbeit bieten. Die Inhalte zur gestalterischen Weiterarbeit werden in den Jahrgangsstufen 5-8 unter der Überschrift *Szenengestaltung und Formgebung (2.2)* zusammengefasst.

Ab Jahrgangsstufe 9 werden unterschiedliche *Perspektiven auf Theater (2.1)* thematisiert. Im Bereich *Synthese (2.2)* werden Inhalte zu Komposition und Produktionsdramaturgie dargestellt.

Der **Themenbereich Kontext (ab Jahrgangsstufe 9)** beinhaltet neben dem Abschnitt „Theatertheoretische und -historische Grundlagen“ (3.1) auch das Thema „Theater und Gesellschaft“ (3.2).

Im **Themenbereich Projekt** werden für die Jahrgangsstufen 5-8 die für die unterrichtliche Proben- und Projektarbeit grundlegenden *Arbeitsweisen und Phasen im Projekt* (3.1) angegeben.

Ab Jahrgangsstufe 9 kommt die Unterscheidung von „*Projektformen*“ (4.1) hinzu. Arbeitsweisen und Phasen im Projekt sowie die Idee verstärkter Beteiligung am Projekt werden ab Jahrgangsstufe 9 im Inhaltsbereich „*Prinzipien im Projekt*“ (4.2) zusammengefasst.

Die im Kerncurriculum beschriebenen Inhalte sind innerhalb der Jahrgangsstufen verbindlich zu unterrichten. Allerdings werden einige Inhalte zur Auswahl gestellt, die je nach konzeptioneller Schwerpunktsetzung des eigenen Projekts bzw. des schulinternen Curriculums im Unterricht thematisiert und praktisch erprobt werden.

Dies bietet gerade für individuelle kreative Projekte, die z.B. im Rahmen einer Wettbewerbsbewerbung, einer Kooperation mit außerschulischen Künstlerinnen und Künstlern oder einer fächerübergreifenden Zusammenarbeit entstehen, die notwendigen Gestaltungsfreiräume bei gleichzeitiger Verbindlichkeit für grundlegende Inhalte. In der rechten Spalte werden die Fachbegriffe angegeben, die die Schülerinnen und Schüler innerhalb des Verlaufs der jeweiligen Jahrgangsstufen im Sinne eines Fachvokabulars erlernen und verwenden.

Themenbereich 1: Grundlagen

5/6 1.1 Handlungsfeld Körper und Bewegung

Fachübergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen										
<div>Leitperspektiven</div> <div>W</div> <div>Aufgabengebiete</div> <div><ul style="list-style-type: none">• Gesundheitsförderung• Interkulturelle Erziehung• Sexualerziehung</div> <div>Sprachbildung</div> <div>14610</div> <div>Fachübergreifende Bezüge</div> <div>SpoMusDeu</div>	<div>Leitgedanken</div> <div>Die Schülerinnen und Schüler entdecken Ausdrucksmöglichkeiten, Bildwirkung und Symbolgehalt ihrer Haltungen und Bewegungen im Raum, in der Zeit und in der Gruppe.</div> <div>Wirkung von Körper und Bewegung</div> <div><ul style="list-style-type: none">• Körpertraining: Körperpartien, Koordination, Bewegungsfähigkeiten, Spannung, Impulse• Experimente mit der Wirkung von Bewegungen und Körperausdruck in Raum, Zeit und Gruppe• Differenzierung und Kombination von Bewegungsqualitäten• Symbolhaftigkeit von Bewegungen• Bühnenpräsenz (Aufgang, Abgang) im Spiel und in der Rolle• Öffnung des Spiels zu den Zuschauerinnen und Zuschauern</div> <div>Figur und Rolle</div> <div><ul style="list-style-type: none">• Entwicklung einer Figur: Haltung, Bewegung, Profil• Präzision der körperlichen Darstellung einer Figur in Hinblick auf die Bewegungsqualität: das Wie ist wichtiger als das Was</div> <div>Körper und Bewegung in der Spielszene</div> <div><ul style="list-style-type: none">• bewusste szenische Entscheidungen im Hinblick auf Körperbewegung und -gestaltung</div> <div>Beitrag zur Leitperspektive W:</div> <div>Neben der Schulung von Selbstwahrnehmung bildet der wertschätzende Blick auf den spielpraktischen Ausdruck anderer Schülerinnen und Schüler die Grundlage für ein gelingendes Zusammenspiel und soziales Miteinander.</div>	<div>Kompetenzen</div> <div>S1G1K1</div> <div>SK1</div> <div>Fachbegriffe</div> <div>die Körperhaltung, die Präsenz, der Gang, das Freeze, die Emotion, die Stimmung</div> <div>Fachinterne Bezüge</div> <div><table><tr><td>5/6</td><td>Handlungsfeld Stimme und Sprache (1.2)</td></tr><tr><td>5/6</td><td>Handlungsfeld Raum und Bild (1.3)</td></tr><tr><td>5/6</td><td>Handlungsfeld Zeit und Rhythmus (1.4)</td></tr><tr><td>5/6</td><td>Konzept (2)</td></tr><tr><td>5/6</td><td>Projekt (3)</td></tr></table></div>	5/6	Handlungsfeld Stimme und Sprache (1.2)	5/6	Handlungsfeld Raum und Bild (1.3)	5/6	Handlungsfeld Zeit und Rhythmus (1.4)	5/6	Konzept (2)	5/6	Projekt (3)	
5/6	Handlungsfeld Stimme und Sprache (1.2)												
5/6	Handlungsfeld Raum und Bild (1.3)												
5/6	Handlungsfeld Zeit und Rhythmus (1.4)												
5/6	Konzept (2)												
5/6	Projekt (3)												

5/6 1.2 Handlungsfeld Stimme und Sprache			
Fachübergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen
Leitperspektiven Aufgabengebiete • Gesundheitsförderung Sprachbildung <div>1 6 10</div> Fachübergreifende Bezüge <div>Deu Mus</div>	Leitgedanken Die Schülerinnen und Schüler erforschen weiterhin die vielfältigen Einsatzmöglichkeiten ihrer Stimme und üben sie. Später beteiligen sie sich an der Entwicklung kurzer Texte und Dialoge. Stimme und Sprechen • Atem- und Artikulationsübungen, deutliche Aussprache, Wahrnehmung der eigenen Sprachmuster • Variation von Lautstärke, Tempo, Klangfarbe • bewusste Gestaltung von Intonation, Rhythmus und Ausdruck • chorisches Sprechen Figur und Sprache • Sprechhaltung einer Figur: Gestaltung von Betonung und Ausdruck • Bewusstsein über Registerwechsel der Sprachmuster (z.B. Umgangssprache, Bildungssprache) • Verbindung von Sprache und Körpersprache Dialog und Text • Variable Gestaltung eines Rollentextes bzw. einer Szene • Dialogentwicklung	Kompetenzen <div>S1 G1 K1</div> <div>SK1</div> Fachbegriffe die Stimme, die Artikulation, der Dialog, das chorische Sprechen Fachinterne Bezüge <div>5/6 Handlungsfeld Körper und Bewegung (1.1)</div> <div>5/6 Handlungsfeld Zeit und Rhythmus (1.4)</div> <div>5/6 Konzept (2)</div> <div>5/6 Projekt (3)</div>	

5/6 1.3 Handlungsfeld Raum und Bild			
Fachübergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen
Leitperspektiven Aufgabengebiete • Gesundheitsförderung Sprachbildung <div>1 3 6 10</div> Fachübergreifende Bezüge <div>BK Mus Mat</div>	Leitgedanken Raum und Spielort geben Spielimpulse und prägen die Theaterform. Die Schülerinnen und Schüler begreifen den Raum als wichtigen Mitspieler, um für und mit Publikum zu spielen. Prinzip: A spielt mit B für C. Raumebenen und Raumwege • Experimente zu Raumebenen und Raumwegen • Standbilder Requisit und Objekt • Experimente mit Material bzw. Gegenständen • Requisit als profilgebendes Element einer Figur Der Raum als Mitspieler • Erforschung der Gegebenheiten des Raumes • Gestaltung und Wahrnehmung von Bühnenraum und Bühnenbild	Kompetenzen <div>S2 G2 K1</div> <div>SK1</div> Fachbegriffe das Standbild, die Ausrichtung, die Bühne, der Bühnenraum, der Zuschauerraum, das Off, der Auf- und Abgang, die Spielfläche, das Requisit, das Objekt Fachinterne Bezüge <div>5/6 Handlungsfeld Körper und Bewegung (1.1)</div> <div>5/6 Handlungsfeld Zeit und Rhythmus (1.3)</div> <div>5/6 Konzept (2)</div> <div>5/6 Projekt (3)</div>	

Fachübergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen										
<div>Leitperspektiven</div> <div>Aufgabengebiete<ul style="list-style-type: none">Gesundheitsförderung</div> <div>Sprachbildung<div>1610</div></div> <div>Fachübergreifende Bezüge<div>MusSpo</div></div>	<div>Leitgedanken</div> <p>Ausgehend von Zeit und Rhythmus werden Kriterien einer spannungsreichen Szene im praktischen Tun erarbeitet, die auch bei der Beobachtung und Bewertung einer Präsentation hilfreich sind.</p> <div>Szenenentwicklung und Spannungsbogen</div> <ul style="list-style-type: none">szenischer Rhythmus: bewusste Gestaltung von Anfang, Auf- und Abgängen sowie Variation von Bewegungsabläufen; Rhythmisierung von Textdramaturgischer Rhythmus: Entwicklung von Szenenabfolgen und -übergängen <div>Tempo</div> <ul style="list-style-type: none">Erprobung unterschiedlicher Tempi in Körper und Bewegung, in Stimme und szenischem RhythmusImpulswahrnehmung und -weitergabe <div>Musik als szenisches Element</div> <ul style="list-style-type: none">Funktionen von MusikMusik als Gestaltungsverfahren und Impulsgeber <div>Choreografie</div> <ul style="list-style-type: none">Improvisation und Übung von Bewegungsabfolgen im Raum (einzeln und als Ensemble)synchrone und rhythmische Bewegungenchorische/choreographische Bewegungen	<div>Kompetenzen<div>S3G3K1SK1</div></div> <div>Fachbegriffe</div> <p>das Tempo, die Zeitlupe, die Slow Motion, der Ablauf, die Szene, die Choreografie, der Übergang, der Spannungsbogen, die Pause</p> <div>Fachinterne Bezüge</div> <table><tr><td>5/6</td><td>Handlungsfeld Körper und Bewegung (1.1)</td></tr><tr><td>5/6</td><td>Handlungsfeld Stimme und Sprache (1.2)</td></tr><tr><td>5/6</td><td>Handlungsfeld Raum und Bild (1.3)</td></tr><tr><td>5/6</td><td>Konzept (2)</td></tr><tr><td>5/6</td><td>Projekt (3)</td></tr></table>	5/6	Handlungsfeld Körper und Bewegung (1.1)	5/6	Handlungsfeld Stimme und Sprache (1.2)	5/6	Handlungsfeld Raum und Bild (1.3)	5/6	Konzept (2)	5/6	Projekt (3)	
5/6	Handlungsfeld Körper und Bewegung (1.1)												
5/6	Handlungsfeld Stimme und Sprache (1.2)												
5/6	Handlungsfeld Raum und Bild (1.3)												
5/6	Konzept (2)												
5/6	Projekt (3)												

Themenbereich 2: Konzept

5/6

2.1 Projektimpulse

Fachübergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen
<div>Leitperspektiven</div> <div>BNE</div> <div>Aufgabengebiete</div> <div>Sprachbildung</div> <div>36910</div> <div>Fachübergreifende Bezüge</div> <div>DeuEng</div>	<div>Leitgedanken</div> <p>Projektimpulse sind Ausgangspunkt und Rahmung, um ins gemeinsame Spiel zu kommen und Szenen und Rollen zu entwickeln. Sie sind Grundlage, Material und Inspiration für die Projektarbeit. Die Schülerinnen und Schüler begreifen Theater als Kunstform des Spiels und der Behauptung, die in der Lage ist, auf der Bühne das Unmögliche als möglich zu erzählen.</p> <p>Unter Berücksichtigung des schulinternen Curriculums wird pro Schuljahr <i>in individueller Schwerpunktsetzung je ein unterschiedlicher Projektimpuls</i> (s.u.) für das gemeinsame Projekt ausgewählt.</p> <div>Themen und weitere Projektimpulse</div> <ul style="list-style-type: none">• Abenteuerliches, Magisches und Übernatürliches, z.B. Märchen, Fabeln, Monster, Mythologie• weitere altersgerechte (Sach-)Themen, die einen aktuellen Lebensweltbezug zulassen, z.B. auch aus digitalen Kanälen oder schulinterner oder externer Theateraufführungen• Theatralisierung von Bildern, Gemälden, Fotos• Theatrale Gestaltungselemente wie z.B. Material, Requisit, Raum, Musik (s. Themenbereich 1) <div>Texte und Textvorlagen als Impuls</div> <ul style="list-style-type: none">• Handlungsverlauf oder Figuren aus Kinder- bzw. Jugendbüchern• Bilderbücher und Comics• Liedtexte und Gedichte <div>Beitrag zur Leitperspektive BNE:</div> <p>Theaterunterricht bietet durch seine ganzheitliche Arbeitsweise eine gute Möglichkeit zur ästhetischen, sinnlich-affektiven und kognitiven Auseinandersetzung mit Nachhaltigkeit, beispielsweise durch die Nutzung von upgecycltem Material als Projektimpuls und formgebendem Gestaltungsmittel der Produktion.</p>	<div>Kompetenzen</div> <div>S1-3GK1</div> <div>Fachbegriffe</div> <p>die Textvorlage</p> <div>Fachinterne Bezüge</div> <div>5/6Grundlagen (1)</div> <div>5/6Szenengestaltung und Formgebung (2.2)</div> <div>5/6Projekt (3)</div>	

5/6

2.2 Szenengestaltung und Formgebung

Fachübergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen
<div>Leitperspektiven</div> <div>Aufgabengebiete</div> <div>Sprachbildung</div> <div><div>1</div><div>4</div><div>6</div><div>10</div></div> <div>Fachübergreifende Bezüge</div> <div><div>Deu</div><div>Mus</div></div>	<div>Leitgedanken</div> <p>Die im Rahmen der vier Handlungsfelder <i>Körper und Bewegung, Stimme und Sprache, Raum und Bild</i> sowie <i>Zeit und Rhythmus</i> erworbenen Fähigkeiten sind Grundlage gestalterischer Weiterarbeit. In der Sekundarstufe 1 erfordert dies nun mehr kreative Eigenständigkeit der Schülerinnen und Schüler, die in grundlegende konzeptionelle und unter dem Aspekt der Inklusion mit einbezogen werden.</p> <div>Ästhetische Grundentscheidungen</div> <ul style="list-style-type: none">• Grundprinzip: <i>Von der Übung zum Stück</i> – Ergebnisse aus Übungen in einen thematischen Zusammenhang mit der Stück- bzw. Gestaltungsidee bringen und Auswahlentscheidungen treffen: szenisches Material aus Übungen <i>verdichten, verwerfen</i> oder <i>weiterentwickeln</i>• Festlegung einer übergeordneten Spielform (s.u.)	<div>Kompetenzen</div> <div><div>S</div><div>G</div><div>K1</div></div> <div>Fachbegriffe</div> <p>die Besetzung</p> <div>Fachinterne Bezüge</div> <div><div>5/6</div><div>Grundlagen (1)</div><div>5/6</div><div>Projektimpulse (2.1)</div><div>5/6</div><div>Projekt (3)</div></div>	

	<ul style="list-style-type: none"> • Zusammenstellen von szenischem Material zu größeren Abläufen nach einfachen dramaturgischen, rhythmisierenden und choreografischen Aspekten Spielformen <ul style="list-style-type: none"> • Kennenlernen von Elementen unterschiedlicher Spielformen in individueller projektbezogener Schwerpunktsetzung • Anwendung spielpraktischer Grundlagen der vier Handlungsfelder (siehe Themenbereich 1) unter Berücksichtigung verschiedener Formen und Möglichkeiten von Theater (z.B. Sprechtheater, Bewegungstheater, performatives Theater) 		
--	--	--	--

Themenbereich 3: Projekt

5/6

3.1 Arbeitsweisen und Phasen im Projekt

Fachübergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen
Leitperspektiven <div>W</div> Aufgabengebiete <ul style="list-style-type: none"> • Gesundheitsförderung • Interkulturelle Erziehung • Medienerziehung • Sozial- und Rechtserziehung Sprachbildung <div>1</div> <div>6</div> <div>11</div> <div>13</div> Fachübergreifende Bezüge <div>Deu</div> <div>Mus</div> <div>BK</div>	Leitgedanken <p>Die im Folgenden beschriebenen <i>Arbeitsweisen</i> sind grundlegend für die unterrichtliche Proben- und Projektarbeit. Sie stellen in ihrer Reihenfolge die Grundlage für eine gelingende Theaterprobe dar und sollen zunehmend routiniert umgesetzt werden.</p> <p>Das Feedback als Instrument der ästhetischen Qualitätssicherung wird in der Doppeljahrgangsstufe 5/6 weiterentwickelt und ritualisiert. Bei der Erarbeitung eines Projekts werden idealerweise die unten beschriebenen <i>Projektphasen</i> durchlaufen und erlebbar gemacht. In neu zusammengesetzten Lerngruppen wird zu Beginn der Arbeit besondere Aufmerksamkeit auf Gruppenbildung und die Festigung von Vertrauen gelegt.</p> Arbeitsweisen im Projekt <ul style="list-style-type: none"> • <i>Warm-Up</i>: Körperliche Vorbereitung und gedanklicher Break; Körpertraining, Stimme und Sprache, Spiel und Atmosphäre • <i>Übungen und Trainings</i>: Herstellung eines konkreten Zusammenhangs zur spielpraktischen Aufgabe bzw. dem Gestaltungsschwerpunkt der Unterrichtsstunde • <i>Spielpraktische Aufgaben</i>: Balance zwischen Steuerung und Freiraum im kreativen Prozess • <i>Spielpraktische Erarbeitung</i> in Einzel-, Paar-, oder Gruppenarbeit, Vorbereitung der Präsentation • <i>Ergebnispräsentation</i> der spielpraktischen Ergebnisse (möglichst im Plenum) • <i>Reflexion und Feedback</i>: Schärfung von Beobachtung; Trennung von Beschreibung, Deutung und Bewertung • <i>fakultativ: Dokumentation des Arbeitsprozesses</i> von Probenergebnissen zur Weiterarbeit z.B. in Form einer Skizze von Bühnensituationen oder eines Videos. Projektphasen <ul style="list-style-type: none"> • Phase 0: Sicherung von Grundlagen und Schaffung von Vertrauen • Phase 1 – Findung des Projektkerns: Nutzung unterschiedlicher Impulse und Inspirationsquellen, z.B. Thema/Text/Material, Sammlung erster Umsetzungsideen, Experimente mit Elementen unterschiedlicher Spielformen • Phase 2 – Verfestigung von Ideen: Umsetzung von Spielaufgaben, Reflexion für die Weiterarbeit, (Weiter-)Entwicklung und Verdichtung von z.B. szenischen Ideen, Aktionen, Dialogen und Texten • Phase 3 – Formgebung und Gestaltung: Proben, Präsentation und Reflexion von Szenen und Abläufen, frühe Stellproben und „kalte“ Durchläufe zur Routinierung des Bühnenvorgangs, Begreifen von Umwegen und Irritationen als Teil des Prozesses: Verdichten, Verwerfen, Überarbeiten von Szenen, Korrekturschleifen, Herstellung bzw. Auswahl von z.B. Bühnenbild, Requisit, Kostüm, Musik • Phase 4 – Planung und Durchführung: organisatorische Absprachen, Festlegung von Aufführungsort und Termin, Einladung der Zuschauerinnen und Zuschauer • Phase 5 – Reflexion: Selbstreflexion der Schülerinnen und Schüler, ggf. Auswertung von Zuschauerfeedback Aufführungsdokumentation auswerten • ggf. hin und wieder Dokumentation von Probenergebnissen, z.B. in Form einer Skizze von Bühnensituationen oder eines Videos Beitrag zur Leitperspektive W: <p>Basis für ein gelingendes Projekt sind u.a. personale Grundkompetenzen, insbesondere eine verantwortliche Gruppenarbeit und die Anstrengungsbereitschaft, verlässlich und konstruktiv am künstlerischen</p>	Kompetenzen <div>S4</div> <div>G4</div> <div>K</div> <div>SK</div> Fachbegriffe <p>das Warm-Up, die Übung, das Feedback, die Präsentation, die Aufführung, der Zuschauer</p> Fachinterne Bezüge <div>5/6</div> Grundlagen (1) <div>5/6</div> Konzept (2)	

	Prozess mitzuwirken. Die Schülerinnen und Schüler lernen und tragen Verantwortung für das gemeinsame Projekt und schärfen in Feedbackphasen Selbst- und Fremdwahrnehmung.		
--	---	--	--

Themenbereich 1: Grundlagen

7/8 1.1 Theatrale Gestaltungsfelder

Fachübergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen
Leitperspektiven Aufgabengebiete <ul style="list-style-type: none"> • Gesundheitsförderung • Interkulturelle Erziehung • Medienerziehung • Sexualerziehung Sprachbildung <div>4 6 10 15</div> Fachübergreifende Bezüge <div>Spo Mus BK</div>	Leitgedanken <p>Theatrale Gestaltungsfelder stehen weiterhin im Mittelpunkt der Grundlagenarbeit und werden in der Jahrgangsstufe 7/8 kontinuierlich vertieft, z.B. durch die verstärkte Hinwendung zur <i>Gruppe</i>, die Erweiterung des Raum- und Bühnenvverständnisses oder den differenzierten Einsatz eines Subtextes.</p> <p><i>Je nach konzeptioneller Schwerpunktsetzung des eigenen Projekts bzw. des schulinternen Curriculums soll zudem mindestens ein unten als Wahlinhalt angegebenes Gestaltungsfeld pro Schuljahr in die Unterrichtsarbeit einbezogen werden.</i></p> Körper <ul style="list-style-type: none"> • Körperarbeit I: Einen Körper haben –Selbstwahrnehmung und Motorik, Training von Körperbeherrschung, Positionen, Bewegungsabläufen, Proxemik, Gestik und Mimik • Körperarbeit II: Ein Körper sein – Präsenz (einzeln und in der Gruppe) als Grundlage des Spiels, der Körper als Zeichen- und Bedeutungsträger • die <i>Gruppe</i> als „Kollektivkörper“/Ensemble und Gestaltungsprinzip (Chor) Stimme und Sprechen <ul style="list-style-type: none"> • Atem- und Artikulationsübungen, Stimm- und Sprechtraining, Wahrnehmung der eigenen Sprachmuster • Stimme als Gestaltungsmittel: Text und Subtext, Unterscheidung des Gesagten und Gemeinten • chorisches Sprechen Raum und Bühne <ul style="list-style-type: none"> • Experimentierfeld <i>Raum- und Bühnennutzung</i>: Aufbrechen der 4. Wand, Anordnung von Darstellenden und Zuschauenden, Spielflächen und -orten Zeit und Rhythmus <ul style="list-style-type: none"> • Experimentierfeld <i>Zeit und Rhythmus</i>: Variationsfaktor der Szenengestaltung Spieler, Rolle und Figur <ul style="list-style-type: none"> • Bewusstsein über Registerwechsel der Sprachmuster (Umgangssprache, Bildungssprache) • Verhältnis von Spieler, Rolle und <i>Gruppe</i> als Ausgangspunkt der szenischen Verwandlung (vgl. oben: Körper haben/Gruppe als „Kollektivkörper“) • Wahlinhalt: Experimentierfeld performativer Herangehensweise Interaktion und Spiel in der Gruppe <ul style="list-style-type: none"> • Übungen zur Vertrauensbildung, Konzentration, Gruppenwahrnehmung und zum Teambuilding • Aufbau gemeinsamer Präsenz als Grundlage für das gemeinsame Spiel • Übungen zu Prinzipien gelungenen Zusammenspiels: Impulse und Raum geben und nehmen, Wahrnehmen und Wachsamkeit 	Kompetenzen <div>S1-3 G1-3 K1</div> <div>SK1</div> Fachbegriffe Körper, Stimme <p>die Körperhaltung, die Präsenz, die Gestik, die Mimik, das Freeze, die Artikulation, der Dialog, das chorisches Sprechen, der Subtext, das Gesagte und das Gemeinte</p> Raum und Bühne: <p>das Standbild, das Requisit, das Objekt, die 4. Wand, die Guckkastenbühne, der Zuschauerraum, der Auf- und Abgang</p> Zeit und Rhythmus: <p>das Tempo, die Slow Motion, die Zeitlupe, der Ablauf, die Szene, die Choreografie, der Übergang, der Spannungsbogen</p> Fachinterne Bezüge <div>5/6 Grundlagen (1)</div> <div>7/8 Rezeption und Reflexion (1.1)</div> <div>7/8 Konzept (2)</div> <div>7/8 Projekt (3)</div>	

	<p>Material, Requisit, Objekt (Wahlinhalt)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Experimentierfeld <i>Material</i>: kreativer Einsatz in Szene und Bühnenbild • Requisit und Objekt als Bühnenelemente mit gezielt gesetzten szenischen Funktionen (z.B. realistische Untermalung oder Zweckentfremdung) • imaginäre Requisiten 		
	<p>Bild und Video (Wahlinhalt)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Experimentierfeld <i>Bild und Video</i>: Funktionen des Einsatzes von Projektionen 		
	<p>Ton, Sound, Musik (Wahlinhalt)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Experimentierfeld <i>akustische Möglichkeiten</i>: Unterschiedliche Funktion von Sounds und Musik • Experimentierfeld <i>Klänge und Sounds</i>: Klangerzeugung live mit dem Körper, Gegenständen oder mit Musikinstrumenten 		

7/8 1.2 Rezeption und Reflexion			
Fachübergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen
<p>Leitperspektiven</p> <p>W</p> <p>Aufgabengebiete</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interkulturelle Erziehung <p>Sprachbildung</p> <p>2 3 6 14</p> <p>Fachübergreifende Bezüge</p> <p>Deu PGW</p>	<p>Leitgedanken</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler begreifen Feedback als Instrument für einen konstruktiven, gleichberechtigten Dialog über Qualitätskriterien. Grundlage dafür bildet u.a. eine kontinuierliche Arbeit an wertschätzendem und theaterspezifischem (Fach-)Vokabular. Reflexion findet nicht nur beim Austausch über das Beobachtete eigener Präsentationen, sondern auch beim Austausch über schulinterne und externe Aufführungen statt.</p> <p>Feedback</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regeln für das Feedback • Unterscheidung von Beschreibung, Deutung und Wertung beim Feedback • Aufnahme von Impulsen aus dem Feedback für die gestalterische Weiterarbeit <p>Beitrag zur Leitperspektive W:</p> <p>Wertschätzender Umgang und der Respekt vor dem spielpraktischen Agieren anderer ist die Grundhaltung der Zusammenarbeit im Theaterunterricht. Ein ästhetisches Urteil beim Reflexionsprozess wird auf Grundlage differenzierter Auseinandersetzung und den Aspekten der Offenheit sowie Ambiguitätstoleranz hergestellt.</p>	<p>Kompetenzen</p> <p>S1-3 K1-2 SK</p> <p>Fachbegriffe</p> <p>Fachinterne Bezüge</p> <p>7/8 Theatrale Handlungsfelder (1.1)</p> <p>7/8 Konzept (2)</p> <p>7/8 Projekt (3)</p>	

Themenbereich 2: Konzept

7/8

2.1 Projektimpulse

Fachübergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen
<div>Leitperspektiven</div> <div>BNE</div> <div>Aufgabengebiete</div> <div>Sprachbildung</div> <div>36910</div> <div>Fachübergreifende Bezüge</div> <div>DeuMusBKPhi</div>	<div>Leitgedanken</div> <p>Projektimpulse sind Grundlage, Material und Inspiration für die Projektarbeit, beispielsweise um Szenen oder Rollen zu entwickeln. Unter Berücksichtigung des schulinternen Curriculums wird pro Schuljahr in individueller Schwerpunktsetzung je ein unterschiedlicher Projektimpuls (s.u.) für das gemeinsame Projekt ausgewählt.</p> <div>Themen und weitere Projektimpulse</div> <ul style="list-style-type: none">Lebenswirkliche bzw. lebensnahe (auto)biografische Themen (z.B. Pubertät, Regeln, emotionale Spannungen)Themen von gesellschaftlicher, politischer oder individueller Relevanz (z.B. Klimawandel, Ressourcen, politische Konflikte, Grundrechte)Forschungs- und Rechercheobjekte (z.B. Mediennutzung, Konsum)Populäre (Show-)Formate, z.B. mediale Formatvorlagenaltersangemessene Themen schulinterner oder externer TheateraufführungenTheatrale Gestaltungselemente wie z.B. Material, Requisit, Raum, Musik, Video (s. Themenbereich 1) <div>Texte und Textvorlagen</div> <ul style="list-style-type: none">Textvorlagen (dramatische und nichtdramatische Texte: Theaterstücke, Romane, Sachtexte usw.)Textproduktion und Monologarbeit: Schreiben eigener z.B. (auto)biografischer TexteTextproduktion auf Basis von Forschung und Recherche zu lebensnahen, relevanten Themen <div>Beitrag zur Leitperspektive BNE:</div> <p>Theaterunterricht bietet durch seine ganzheitliche Arbeitsweise eine gute Möglichkeit zur ästhetischen, sinnlich-affektiven und kognitiven Auseinandersetzung mit Nachhaltigkeit besonders dann, wenn ein Projektimpuls mit besonderer Relevanz für dieses Themenfeld gewählt wird, beispielsweise Klimawandel, Bildung, Ressourcenfrage usw. Der kreative Umgang in der Auseinandersetzung lässt sich auf gesellschaftliche Sinnfragen und Lösungsvorschläge übertragen, so dass ein wichtiger Beitrag zu Verantwortungsbewusstsein und nachhaltigem Handeln geleistet werden kann.</p>	<div>Kompetenzen</div> <div>S1-3GK1</div> <div>Fachbegriffe</div> <p>die Textvorlage, die Besetzung</p> <div>Fachinterne Bezüge</div> <div>5-8Grundlagen (1)</div> <div>5-8Szenengestaltung und Formgebung (2.1)</div> <div>5-8Projekt (3)</div>	

Fachübergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen
Leitperspektiven Aufgabengebiete Sprachbildung <div>1</div> <div>4</div> <div>6</div> <div>10</div> Fachübergreifende Bezüge <div>Deu</div> <div>Mus</div>	Leitgedanken <p>Spielpraktische Ergebnisse dienen als Grundlage für die szenische Weiterarbeit. Im Rahmen des Prinzips „<i>Von der Übung zum Stück</i>“ wird die „kleine Form“ der Übung als Entwicklungsinstrument für die „große Form“ der Inszenierung im Unterricht bewusst gemacht. Teile des Übungsmaterials werden zusammengefügt und weiterentwickelt. Dabei gilt es, das Wechselspiel von Inhalt, Form und Wirkungsabsicht in einigen Szenen beim Einsatz unterschiedlicher Gestaltungsmittel zu erkunden und im Hinblick auf das Zusammenspiel der Szenen als Ganzes zu betrachten.</p> Verhältnis von Inhalt, Form und Wirkungsabsicht <ul style="list-style-type: none"> • Auswahlkriterien für bedeutsame Inhalte (s. Projektimpulse) • formale Ansätze (z.B. Reduktion oder Fülle, Nachahmung und Abstraktion, Verfremdung, Collage) und ihre spezifischen Wirkungsweisen • Formulieren von Wirkungsabsichten Kompositionsmethoden und Dramaturgie <ul style="list-style-type: none"> • Anordnung und Gewichtung des aus den Übungen gewonnenen Materials, Begründung dieser Anordnung • Kompositionsmethoden <i>in individueller projektbezogener Schwerpunktsetzung</i> • <i>roter Faden</i>: Einblick in den dramaturgischen Aufbau 	Kompetenzen <div>S</div> <div>G</div> <div>K1</div> Fachinterne Bezüge <div>5-8</div> Grundlagen (1) <div>7/8</div> Projektimpulse (2.1) <div>5-8</div> Projekt (3)	

Themenbereich 3: Projekt

7/8

3.1 Arbeitsweisen und Phasen im Projekt

Fachübergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen
Leitperspektiven <div>W</div> Aufgabengebiete <ul style="list-style-type: none"> • Gesundheitsförderung • Interkulturelle Erziehung • Medienerziehung • Sozial- und Rechtserziehung Sprachbildung <div>1</div> <div>6</div> <div>11</div> <div>13</div> Fachübergreifende Bezüge <div>Deu</div> <div>Mus</div> <div>BK</div>	Leitgedanken <p>Besonders in den Jahrgangsstufen 7/8 bedarf es der Schaffung eines angstfreien Raums, um den Schülerinnen und Schülern die körperliche Auseinandersetzung mit sich und den anderen weiterhin positiv zu befördern und Gelerntes im Rahmen der Projektarbeit anzuwenden.</p> <p>Folgende <i>Arbeitsweisen</i> sind weiterhin grundlegend für die unterrichtliche Proben- und Projektarbeit. Bei der Erarbeitung eines Projekts werden idealerweise die unten beschriebenen <i>Projektphasen</i> durchlaufen und erlebbar gemacht. In neu zusammengesetzten Lerngruppen wird zu Beginn der Arbeit besondere Aufmerksamkeit auf Gruppenbildung und die Festigung von Vertrauen gelegt. Niedrigschwellige Präsentationsformate bieten sich an, um heterogene Lerngruppen in die Arbeit gleichwertig einbinden zu können, aber auch binendifferenzierte Begabungsförderung möglich zu machen, z.B. durch verstärkte Textproduktion. Ab Jahrgangsstufe 7/8 werden die Schülerinnen und Schüler zunehmend in die grundlegenden konzeptionellen Überlegungen über das und unter dem Aspekt der Inklusion mit einbezogen.</p> Arbeitsweisen im Projekt <ul style="list-style-type: none"> • <i>Warm-Up</i>: Körperliche Vorbereitung und gedanklicher Break; Körpertraining, Stimme und Sprache, Spiel und Atmosphäre • <i>Übungen und Trainings</i>: Herstellung eines konkreten Zusammenhangs zur spielpraktischen Aufgabe bzw. dem Gestaltungsschwerpunkt der Unterrichtsstunde • <i>Spielpraktische Aufgaben</i>: Balance zwischen Steuerung und Freiraum im kreativen Prozess • <i>Spielpraktische Erarbeitung</i> in Einzel-, Paar-, oder Gruppenarbeit, Vorbereitung der Präsentation • <i>Ergebnispräsentation</i> der spielpraktischen Ergebnisse (möglichst im Plenum) • <i>Reflexion und Feedback</i>: Schärfung von Beobachtung; Trennung von Beschreibung, Deutung und Bewertung • <i>fakultativ: Dokumentation des Arbeitsprozesses</i> von Probenergebnissen zur Weiterarbeit z.B. in Form einer Skizze von Bühnensituationen oder eines Videos. Projektphasen <ul style="list-style-type: none"> • Phase 0: Sicherung von Grundlagen und Schaffung von Vertrauen • Phase 1 – Findung des Projektkerns: Nutzung unterschiedlicher Impulse und Inspirationsquellen, z.B. Thema/Text/Material, Sammlung erster Umsetzungsideen, Experimente mit Elementen unterschiedlicher Spielformen • Phase 2 – Verfestigung von Ideen: Umsetzung von Spielaufgaben, Reflexion für die Weiterarbeit, (Weiter-)Entwicklung und Verdichtung von z.B. szenischen Ideen, Aktionen, Dialogen und Texten • Phase 3 – Formgebung und Gestaltung: Proben, Präsentation und Reflexion von Szenen und Abläufen, frühe Stellproben und „kalte“ Durchläufe zur Routinierung des Bühnenvorgangs, Begreifen von Umwegen und Irritationen als Teil des Prozesses: Verdichten, Verwerfen, Überarbeiten von Szenen, Korrekturschleifen, Herstellung bzw. Auswahl von z.B. Bühnenbild, Requisit, Kostüm, Musik • Phase 4 – Planung und Durchführung: organisatorische Absprachen, Festlegung von Aufführungsort und Termin, Einladung der Zuschauerinnen und Zuschauer • Phase 5 – Reflexion: Selbstreflexion der Schülerinnen und Schüler, ggf. Auswertung von Zuschauerfeedback Aufführungsdokumentation auswerten • ggf. hin und wieder Dokumentation von Probenergebnissen, z.B. in Form einer Skizze von Bühnensituationen oder eines Videos 	Kompetenzen <div>S4</div> <div>G4</div> <div>K1-2</div> <div>SK</div> Fachbegriffe <p>das Warm-Up, die Übung, das Feedback, die Präsentation, die Aufführung, der Zuschauer</p> Fachinterne Bezüge <div>5-8</div> <div>Grundlagen (1)</div> <div>7/8</div> <div>Kontext (2)</div>	

	Beitrag zur Leitperspektive W: Basis für ein gelingendes Projekt sind u.a. personale Grundkompetenzen, insbesondere eine verantwortliche Gruppenarbeit und die Anstrengungsbereitschaft, verlässlich und konstruktiv am künstlerischen Prozess mitzuwirken. Die Schülerinnen und Schüler bringen sich in demokratischen Entscheidungsprozessen zunehmend selbstständig in den Probenprozess ein, was den respektvollen und konstruktiven Umgang mit Vielfalt stärkt.		
--	--	--	--

Themenbereich 1: Grundlagen

9/10 1.1 Theatrale Gestaltungsfelder

Fachübergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen
Leitperspektiven Aufgabengebiete <ul style="list-style-type: none"> • Gesundheitsförderung • Interkulturelle Erziehung • Medienerziehung • Sexualerziehung Sprachbildung <div>1 2 6 10</div> Fachübergreifende Bezüge <div>Deu Mus BK Spo</div>	<p>Leitgedanken</p> <p>Theatrale Gestaltungsfelder stehen weiterhin im Mittelpunkt der Grundlagenarbeit <i>Je nach konzeptioneller Schwerpunktsetzung des eigenen Projekts</i> bzw. des schulinternen Curriculums soll zudem mindestens ein unten als <i>Wahlinhalt</i> angegebenes Gestaltungsfeld pro Schuljahr in die Unterrichtsarbeit einbezogen werden. Der Theaterunterricht soll darüber hinaus neben Aspekten der Inklusion auch lebensweltliche Bezüge und Berufsorientierung berücksichtigen.</p> <p>Körper</p> <ul style="list-style-type: none"> • Körperarbeit I: Einen Körper haben – Selbstwahrnehmung und Motorik, Training von Körperbeherrschung, Positionen, Bewegungsabläufen, Proxemik, Gestik und Mimik • Körperarbeit II: Ein Körper sein – Präsenz als Grundlage des Spiels, Körper als Zentrum des Spiels sowie als Zeichen- und Bedeutungsträger • Körperarbeit III: Arbeit an Wirkung und Intention: Kreativität in Körpereinsatz und Körperausdruck, erzählerisches Potenzial von Körper und Bewegung, Abstraktion <p>Stimme und Sprechen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Atem- und Artikulationsübungen, Stimm- und Sprechtraining • Stimme als Gestaltungsmittel und Produzent von Sprache und Sound: Modulation und Varianz • chorisches Sprechen <p>Raum und Bühne</p> <ul style="list-style-type: none"> • Experimentierfeld <i>Raum und Bühne</i>: Anordnung von Darstellenden und Zuschauenden, Spielflächen und -orten, Möglichkeiten der Raumerweiterung (z.B. durch Licht, Video- oder Sundeinspielungen) • Bühnenbild: Einsatz von abstrakten und abbildhaften Zeichen • Wahlinhalt: Theater am anderen Ort/Site-specific theatre <p>Zeit und Rhythmus</p> <ul style="list-style-type: none"> • Experimentierfeld <i>Zeit und Rhythmus</i>: Variationsfaktor der Szenengestaltung • Gestaltung der Zeit in dramaturgischen Entscheidungen: Handlungsabschnitte, Erzählstrategien (z.B. linear, diskontinuierlich) • Zeiterfahrung und Zeitempfinden: Gefühl für Timing und Tempo <p>Spieler, Rolle und Figur</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verhältnis von Spieler, Rolle und Figur als Ausgangspunkt der szenischen Verwandlung (vgl. oben: Körper haben/Körper sein) • Rollenstudium im textvorlagengebundenen Theater: Aneignung der Rolle, Ausgestaltung im Spiel • wahlweise: Experimentierfeld performativer Herangehensweise <p>Interaktion und Spiel in der Gruppe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Übungen zu Vertrauensbildung, Konzentration, Gruppenwahrnehmung und Teambuilding 	<p>Kompetenzen</p> <div>S1-3 G1-3 K1</div> <div>SK1</div> <p>Fachbegriffe</p> <p>Körper, Stimme: die Präsenz, die neutrale Haltung, der neutrale Gang, der Körperimpuls, der Fokus, die Gestik, die Mimik, die Artikulation, der Chor, das chorische Sprechen, der periphere Blick</p> <p>Raum und Bühne: das Standbild, die Guckkastenbühne, die vierte Wand, das On/Off, die Formation, die Rampe, die Raumbühne</p> <p>Zeit, Rhythmus: die Zeitlupe, die Slow Motion, die Choreographie, der Rhythmus, das Timing</p> <p>Spieler, Rolle, Figur, Ensemble: die Rolle, die Figur, das Ensemble, der Hoch- und Tiefstatus, das Rollensplitting, die Figurendopplung</p> <p>Fachinterne Bezüge</p> <div>9/10 Rezeption und Reflexion (1.2)</div> <div>9/10 Konzept (2)</div> <div>9/10 Projekt (3)</div>	

	<ul style="list-style-type: none"> • Aufbau gemeinsamer Präsenz als Grundlage für gemeinsames Spiel • Übungen zu Prinzipien gelungenen Zusammenspiels: Wahrnehmen und Wachsamkeit, Impulse und Raum geben und nehmen • Entwicklung von chorischen und choreografischen Szenen 		
	Improvisation <ul style="list-style-type: none"> • Improvisation als Methode zur Generierung von Szenenmaterial sowie zur Förderung von Experimentierfreude und Spielfähigkeit 		
	Text <ul style="list-style-type: none"> • Unterscheidung von Textvorlagen • Text und Autorschaft: Schreiben eigener Texte, z.B. Monologe und Dialoge • Unterscheidung von Textvorlagen 		
	Material, Requisit, Objekt <p>Innerhalb dieses Bereichs kann <i>wahlweise mindestens ein individueller projektbezogener Schwerpunkt</i> ausgewählt werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Experimentierfeld <i>Material</i>: kreativer Einsatz in Szene und Bühnenbild • Requisit und Objekt als Teil des Bühnenbilds: Verwendung mit gezielt gesetzten szenischen Funktionen (z.B. realistische Untermauerung, Verfremdung, Herstellung von Atmosphäre, Ausdruck und Emotion oder Zweckentfremdung) • Imaginäre Requisiten • Kostümgestaltung, auch außerhalb von bloßer Entsprechung zur Rolle (z.B. durch Minimalisierung, Kontrastierung) 		
	Video, Projektion, digitale Kanäle (Wahlinhalt) <ul style="list-style-type: none"> • Experimentierfeld <i>Projektion</i>: z.B. Experimente mit Videoeinspielungen zur Raumerweiterung • Experimentierfeld <i>digitale Kanäle</i>: z.B. Experimente mit Social-Media-Accounts als Bühne, digitale Endgeräte als Mitakteure, Gameplay-Prinzipien bei der Szenengestaltung usw. 		
	Ton, Sound, Musik (Wahlinhalt) <ul style="list-style-type: none"> • Experimentierfeld <i>Lärm und Stille</i> • Experimentierfeld <i>akustische Möglichkeiten</i>: Bewusster Einsatz von Sounds und Musik in unterschiedlichen Funktionen • Experimentierfeld <i>Klänge und Sounds</i>: Klangerzeugung live mit dem Körper, Gegenständen oder mit Musikinstrumenten 		
	Licht (Wahlinhalt) <ul style="list-style-type: none"> • Experimentierfeld <i>Licht und seine Wirkungsweise</i>: Experimente mit Lichteinstellungen und Lichtstimmungen als Atmosphärensetzer, Impulsgeber, Wahrnehmungslenker 		

Fachübergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen
Leitperspektiven <div>W</div> Aufgabengebiete <ul style="list-style-type: none"> Interkulturelle Erziehung Sprachbildung <div>6</div> <div>11</div> <div>12</div> <div>14</div> Fachübergreifende Bezüge <div>Deu</div> <div>Mus</div>	Wahrnehmen <ul style="list-style-type: none"> Entwicklung differenzierter Wahrnehmungsfähigkeit beim Beobachten von (Unterrichts-)Präsentationen Beschreiben <ul style="list-style-type: none"> Sachlichkeit (Heraushalten von Deutung und Bewertung) sowie Genauigkeit (Fokus auf die Analyse einzelner Mittel, durch die Wirkungen im Theater hergestellt werden) Herausstellen der eigenen Perspektive und Bewusstsein für andere – auch im Sinne der Inklusion Deuten und Interpretieren <ul style="list-style-type: none"> Wechselbeziehung von Form, Inhalt, Medium und Wirkung Einbeziehung von phänomenologischen Kategorien (Atmosphäre, Stimmung) Werten und Urteilen <ul style="list-style-type: none"> Qualitätskriterien vs. rein subjektive Geschmacksurteile Feedback <ul style="list-style-type: none"> Regeln für das Feedback Durchführung unterschiedlicher Feedbackverfahren (z.B. aspektorientiert, wahrnehmungsorientiert, deutungsorientiert) Aufnahme von Impulsen aus dem Feedback für die gestalterische Weiterarbeit Beitrag zur Leitperspektive W: Wertschätzender Umgang und der Respekt vor dem spielpraktischen Agieren anderer ist die Grundhaltung der Zusammenarbeit im Theaterunterricht. Ein ästhetisches Urteil beim Reflexionsprozess wird auf Grundlage differenzierter Auseinandersetzung und den Aspekten der Offenheit sowie Ambiguitätstoleranz hergestellt.	Kompetenzen <div>S1-3</div> <div>K1-2</div> <div>SK</div> Fachbegriffe Fachinterne Bezüge <div>5-10</div> <div>Grundlagen (1)</div> <div>9/10</div> <div>Perspektiven auf Theater (2.1)</div> <div>9/10</div> <div>Synthese (2.2)</div> <div>9/10</div> <div>Kontext (3)</div> <div>9/10</div> <div>Projekt (4)</div>	

Themenbereich 2: Konzept

9/10 2.1 Perspektiven auf Theater

Fachübergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen
Leitperspektiven Aufgabengebiete Sprachbildung <div>6 9 13 15</div> Fachübergreifende Bezüge <div>Deu PGW BK</div>	<p>Leitgedanken</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler unterscheiden grundlegende Perspektiven auf Theatralität. Sie lernen in Grundzügen die unten genannten Spannungsfelder kennen und erproben <i>ausgewählte Aspekte</i> in Bezug auf die Konzeption des eigenen Projektes intensiver. Aus der Vielfalt an Spiel- und Theaterformen bzw. Genres werden solche thematisiert und erprobt, die in Bezug zum eigenen Projekt stehen.</p> <p>Spannungsfeld: Nachahmung – Stilisierung – Performativität</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prinzip der Nachahmung: Einfühlung, realistische Ausstattung, illusionistisches/psychorealistisches Spiel • einfache Verfahren der Stilisierung, z.B. Reduktion, Übertreibung, Verfremdung, Verdichtung • performative Bühnenhandlungen, Formen der Selbstinszenierung mit und ohne zeichenhafte Verweise <p>Spannungsfeld: Klassische dialogische vs. offene Theaterformen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elemente des dialogisch-dramatischen Text-Theaters mit einer sich dramaturgisch aufbauenden Handlung (<i>roter Faden</i>) • offene und experimentelle Theaterformen (z.B. mit Brüchen, collagierten Fragmenten, assoziativen Bezügen) • Auseinandersetzung mit der Rolle des Publikums (z.B. Zuschauende unterhalten, konfrontieren, beteiligen) <p>Spielformen, Genres</p> <ul style="list-style-type: none"> • neben dem Sprechtheater beispielhafte Einbringung unterschiedlicher <i>Spielformen</i> in das Projekt als Praxisimpulse <i>in eigener Schwerpunktsetzung je nach Projektvorhaben, wahlweise</i> z. B. Maskentheater, Schattentheater, Tanztheater, Spiel mit audiovisuellen und digitalen Medien usw. • beispielhafte Erprobung unterschiedlicher <i>Genres</i> in <i>eigener Schwerpunktsetzung je nach Projektvorhaben, wahlweise</i> z.B. Musiktheater, Improvisationstheater, Komödie, Tragödie, Game-Theater 	<p>Kompetenzen</p> <div>S G K1</div> <div>SK</div> <p>Fachinterne Bezüge</p> <div>5-10 Grundlagen (1)</div> <div>9/10 Synthese (2.2)</div> <div>9/10 Kontext (3)</div> <div>9/10 Projekt (4)</div>	

Fachübergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen
Leitperspektiven Aufgabengebiete Sprachbildung 10 11 12 13 Fachübergreifende Bezüge Deu PGW Ges	Leitgedanken Spielpraktische Ergebnisse aus Übungen und Trainings dienen als Grundlage zur szenischen Weiterarbeit. Im Rahmen des Prinzips „Von der Übung zum Stück“ wird die „kleine Form“ der Übung damit als Entwicklungsinstrument für die „große Form“ der Inszenierung im Unterricht bewusst gemacht. Teile des Übungsmaterials werden zusammengefügt und weiterentwickelt. Dabei gilt es, das Wechselspiel von Inhalt, Form und Wirkungsabsicht in jeder einzelnen Szene beim Einsatz unterschiedlicher Gestaltungsmittel anzuwenden und das Zusammenspiel der Szenen als Ganzes zu analysieren. Verhältnis von Inhalt, Form und Wirkungsabsicht <ul style="list-style-type: none"> • Auswahlkriterien für bedeutsame Inhalte (s. Projektimpulse) • formale Ansätze (z.B. Reduktion und Fülle, Nachahmung und Abstraktion, Verfremdung, Collage) und ihre spezifischen Wirkungsweisen • Wirkungsabsichten und künstlerische Strategien zur Erzeugung dieser Wirkungen Komposition <ul style="list-style-type: none"> • Kompositionsmethoden • Elemente der Verfremdung Produktionsdramaturgie <ul style="list-style-type: none"> • Anordnung und Gewichtung des aus den Übungen gewonnenen Materials, Begründung dieser Anordnung • <i>roter Faden</i>: dramaturgischer Aufbau von Handlung und Handlungssträngen: zunehmend eigene Ideen der Schülerinnen und Schüler • <i>in eigener Schwerpunktsetzung und in Bezug auf das jeweilige Projekt</i>: Thematisierung bekannter dramaturgischer Muster (z.B. 5-Akt-Schema, episches Theater) oder offener dramaturgischer Formen (z.B. Montage, Collage, performative Ansätze, Publikumseinbindung) 	Kompetenzen S1-3 G1-3 K1 SK1 Fachbegriffe Fachinterne Bezüge 5-10 Grundlagen (1) 9/10 Perspektiven auf Theater (2.1) 9/10 Kontext (3) 9/10 Projekt (4)	

Themenbereich 3: Kontext

9/10 3.1 Theatertheoretische und -historische Grundlagen

Fachübergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen
Leitperspektiven Aufgabengebiete <ul style="list-style-type: none"> • Medienerziehung Sprachbildung <div>6101115</div> Fachübergreifende Bezüge <div>DeuMusBKGes</div>	<p>Leitgedanken</p> <p>Der Kern der Theoriearbeit zielt auf ein erweitertes Theaterverständnis in Bezug auf das jeweils durchgeführte Theaterprojekt.</p> <p>Theatrale Formen der Gegenwart</p> <ul style="list-style-type: none"> • erste Begegnungen mit zeitgenössischen Formen des Theaters in Abgrenzung zum dramatisch-literarischen Sprechtheater <p>Schauspieltheorie</p> <ul style="list-style-type: none"> • der Körper der SchauspielerIn/des Schauspielers in seiner Doppelfunktion als Bedeutungsträger und als real Anwesender mit unmittelbaren Wechselbeziehungen zu Mitspielenden und Publikum • Theaterchor, Ensemble und Spiel in der Gruppe: Techniken, Geschichte, Wirkungsweisen und Wirkungsabsichten <p>Aufführungsanalyse</p> <ul style="list-style-type: none"> • in der Regel Besuch mindestens einer Theateraufführung pro Schuljahr; falls kein Besuch möglich ist, kann auf Videoaufzeichnungen bzw. digitale Formate zurückgegriffen werden <p>Dramentheorien und Theaterbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundverständnis ausgewählter Dramen- und Theaterformen <i>in eigener Schwerpunktsetzung je nach Projektvorhaben.</i> 	<p>Kompetenzen</p> <div>S K SK</div> <p>Fachbegriffe</p> <p>die Szene, der Dialog, der Monolog, die Komödie, Tragödie, das Drama, der Akt, die Regieanweisung, die Performance, die Performativität</p> <p>Fachinterne Bezüge</p> <div> <div>5-10Grundlagen (1)</div> <div>5-10Konzept (2)</div> <div>9/10Theater und Gesellschaft (3.1)</div> <div>9/10Projekt (4)</div> </div>	

Fachübergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen
Leitperspektiven Aufgabengebiete <ul style="list-style-type: none"> • Interkulturelle Erziehung Sprachbildung <div>2 3 4 6</div> Fachübergreifende Bezüge <div>Deu PGW Ges</div>	Leitgedanken <p>Theater und Darstellende Künste sind bestimmt von institutionellen und gesellschaftlichen Rahmenbedingungen und soziokulturellen Kontexten.</p> Gesellschaftliche Funktion des Theaters <p>Die ersten beiden Punkte sind in der Doppeljahrgangsstufe verpflichtend zu thematisieren, die weiteren können <i>je nach konzeptioneller Schwerpunktsetzung</i> des eigenen Projekts bereichernd hinzugezogen werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Theater als kollektive und soziale Kunstform – Aushandlungsprozesse im Produktionsprozess • Theater als Versammlungs-Ort – Bedeutung der (körperlichen) Ko-Präsenz • Europäische und außereuropäische Theatertraditionen im Kontext der Weltkulturen (<i>Wahlinhalt</i>) • Theatrale Erscheinungsformen außerhalb der Kunstform Theater, z.B.: (Selbst-) Inszenierungsstrategien im Alltag, insbesondere auf digitalen Plattformen; mediale Inszenierungen, die theatrale Strukturen aufnehmen und weiterentwickeln, z.B. in der Politik, Werbung und Freizeitindustrie (<i>Wahlinhalt</i>) 	Kompetenzen <div>K2 SK</div> Fachinterne Bezüge <div> <div>5-10 Grundlagen (1)</div> <div>5-10 Konzept (2)</div> <div>9/10 Theatertheoretische und -historische Grundlagen (3.1)</div> <div>9/10 Projekt (4)</div> </div>	

Themenbereich 4: Projekt

9/10 4.1 Projektformen

Fachübergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen
Leitperspektiven <div>BNE</div> Aufgabengebiete <i>s. mittlere Spalte unten</i> Sprachbildung <div>10 13 14 15</div> Fachübergreifende Bezüge <div>Deu</div>	Leitgedanken <p>Die Schülerinnen und Schüler kennen unterschiedliche Projektformen. Innerhalb der Jahrgangsstufen 9/10 soll pro Schuljahr in der Regel ein Projekt erarbeitet werden. Mindestens einem dieser Projekte soll eine dramatische Textvorlage (auch in Auszügen) zugrunde liegen.</p> Projektformen <ul style="list-style-type: none"> • Umsetzung und Adaption einer dramatischen Textvorlage • Adaption einer nicht-dramatischen Textvorlage (Roman, Kurzgeschichte usw.) • Adaption einer anderen Vorlage (z.B. Film, Computerspiel, Musik usw.) • Eigenproduktion (eigene Spielidee z.B. auf Grundlage selbst festgelegter Themen) Beitrag zur Leitperspektive BNE: <p>Alle Projektformen bieten die Grundlage für die vertiefte Vermittlung von Werten oder die Bildung für nachhaltige Entwicklung in <i>unterschiedlichen Aufgabengebieten</i>, sei es bei der Auseinandersetzung mit Konflikten und Figurenkonstellationen, die in literarischen Texten diskutiert werden, sei es bei der inhaltlichen Schwerpunktsetzung gesellschaftsrelevanter Themen (z.B. Geschlechtergerechtigkeit usw.), die im Projekt ästhetisch gestaltet und spielpraktisch übersetzt werden.</p>	Kompetenzen <div>S4 G4 K</div> <div>SK</div> Fachbegriffe <p>die Umsetzung, die Adaption, die Eigenproduktion</p> Fachinterne Bezüge <div>5-10 Grundlagen (1)</div> <div>9/10 Konzept (2)</div> <div>9/10 Kontext (3)</div> <div>9/10 Prinzipien im Projekt (4.2)</div>	

9/10 4.2 Prinzipien im Projekt

Fachübergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen
Leitperspektiven <div>W D</div> Aufgabengebiete <ul style="list-style-type: none"> • Globales Lernen • Interkulturelle Erziehung • Sozial- und Rechtserziehung Sprachbildung <div>1 2 11 12</div> Fachübergreifende Bezüge <div>Deu PGW BK Mus</div>	Leitgedanken <p><i>Projektphasen, Partizipation am Prozess und Arbeitsweisen im Projekt</i> werden im Sinne der Transparenz gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern thematisiert, eingeübt und so selbst zum Kerninhalt.</p> Projektphasen <p>Um selbstständige und zielführende Entscheidungen der Schülerinnen und Schüler zu ermöglichen, muss die Lehrkraft der Gruppe vermitteln, in welcher Phase sich das Projekt befindet. Dabei laufen die unten genannten Projektphasen nicht unbedingt streng linear hintereinander ab.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Phase 0: Sicherung von Grundlagen und Schaffung von Vertrauen • Phase 1 – Findung des Projektkerns: Auslotung von Themenfeldern, Nutzung unterschiedlicher Spielimpulse und Inspirationsquellen • Phase 2 – Verfestigung von Ideen und Definition des Projektschwerpunkts: Verständigung über gemeinsamen Rahmen, über Aussage und Ziel der thematischen Ausrichtung sowie über das Thema als Leitidee bis zur Aufführung • Phase 3 – Formgebung und Gestaltung im Detail: Proben und Üben, Auswahlentscheidungen treffen: Entwerfen und Verwerfen von Szenen („kill your darlings“) oder durch Überarbeitung zur Weiterarbeit nutzbar machen 	Kompetenzen <div>S4 G K</div> <div>SK</div> Fachbegriffe Fachinterne Bezüge <div>5-10 Grundlagen (1)</div> <div>9/10 Konzept (2)</div> <div>9/10 Kontext (3)</div> <div>9/10 Projektformen (4.2)</div>	

	<ul style="list-style-type: none"> • Phase 4 – Planung und Durchführung der Präsentation: Delegation von Spezialaufgaben, z.B. Musik-, Ton-, Lichttechnik, Programmheft, Kostüm/Requisit, Szenografie, Werbung, Veranstaltungsorganisation, Klärung von Zielgruppe, Aufführungsrechten, Einholung der Bildrechte für die Dokumentation der Aufführung • Phase 5 – Nachbereitung und Reflexion der Aufführung: Auswertung auch in Hinblick auf das nächste Projekt <p>Partizipation – Beteiligung am Projekt</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berücksichtigung der Interessen der Schülerinnen und Schüler und Herstellung von Lebensweltbezug, Herausarbeitung der Schnittstelle zu Themen in Projektpulsen und Vorlagen • Prüfung von Relevanz: Verortung des Theaters innerhalb der Vielfalt von Unterhaltung und gesellschaftlichem Impuls • Balance zwischen künstlerischer Leitung und der Realisierung eigener künstlerischer Ansätze der Schülerinnen und Schüler, konstruktive Aufnahme und Verarbeitung divergierender Ideen • Gestaltung von Phasen der Probenarbeit von den Schülerinnen und Schülern, Einbeziehung in konzeptionelle Entwicklung des Projektes <p>Arbeitsweisen im Projekt</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Warm-Up</i>: Körperliche Vorbereitung und gedanklicher Break • <i>Übungen und Trainings</i>: transparenter Zusammenhang zu den spielpraktischen Aufgaben bzw. dem Gestaltungsschwerpunkt der jeweiligen Unterrichtsstunde • <i>Spielpraktische Aufgaben</i>: Balance zwischen steuernden Vorgaben zur Unterstützung sowie gezielten Einschränkungen für kreative Reibung und genügend Freiraum • <i>Spielpraktische Erarbeitung</i> • <i>Ergebnispräsentation</i> • <i>Feedback</i>: vgl. Themenfeld 1.2 • <i>Recherche</i>: Durchführung unterschiedlicher Formen der Recherche, z.B. Internetrecherche, Beobachtungen, Expertenbefragung • <i>Dokumentation des Arbeitsprozesses</i> z.B. als Probentagebuch, Bühnenskizze, Regiebuch, Verschriftlichung des Inszenierungskonzept usw. <p>Beitrag zu den Leitperspektiven W und D:</p> <p>Die Herstellung von Transparenz in Abläufen, Findungsprozessen, und Entscheidungen des Jahresprojekts, als auch die Förderung einer kontinuierlichen Rückmelde- und Gesprächskultur, tragen zur Werteerziehung bei, auch bei möglichen Konflikten und unterschiedlichen Sichtweisen auf die Projektgestaltung und das Aushandeln einer gemeinsamen Linie.</p> <p>Digitale Recherche nimmt gerade in der Anfangsphase eines Projekts einen zentralen Stellenwert ein, ein hohes Maß an Partizipation wird durch die kontinuierliche Nutzung digitaler kollaborativer Tools erreicht, die die Progression für jede Unterrichtsstunde aktuell halten.</p>		
--	--	--	--

www.hamburg.de/bildungsplaene