SCHULINTERNES FACHCURRICULUM
Darstellendes Spiel - Sekundarstufe II

gültig ab dem Schuljahr 2021/2022

Inhaltsverzeichnis

1. Allgemeine Hinweise und didaktische Leitlinien 1

2. Unterricht 1

2.2 Jahrgangsbezogene Schwerpunktsetzungen 2

2.3 Einbeziehung außerunterrichtlicher Lernangebote und außerschulischer Lernorte 3

2.4 Möglichkeiten fächerübergreifenden Arbeitens 3

2.5 Medienkompetenz und digitale Medien 3

2.6 Fachsprache 4

2.7 Fördern und Fordern 4

3. Hilfsmittel, Materialien und Medien 4

4. Leistungsbewertung 5

5. Evaluation 5

William Shakespeare:
„Die ganze Welt ist eine Bühne und alle Frauen und Männer bloße Spieler,
sie treten auf und gehen wieder ab." [Foto: Pixabay]

1. Allgemeine Hinweise und didaktische Leitlinien

Darstellendes Spiel (= DSP) wird am Gymnasium Wentorf ab der Oberstufe als alternative Wahlmöglichkeit zu Kunst und Musik oder als affines Fach im musisch-ästhetischen Profil unterrichtet. DSP wird jeweils über vier Semester hinweg zweistündig angeboten. Es handelt sich um Theaterunterricht, der in erster Linie der Förderung der Kreativität dient und auf gesellschaftliche, emotionale und ästhetische Fertigkeiten ausgerichtet ist. Ferner wird die soziale Kompetenz der Schülerinnen und Schüler (= SuS) im kooperativen Miteinander ausgebaut und gefördert.

- Das Curriculum ist so aufgebaut, dass die SuS eingangs die wichtigsten theaterästhetischen Gestaltungsmittel kennenlernen und praktisch einüben und sich anschließend an die Entwicklung eigener Projekte machen. Neben spielpraktischen Fertigkeiten werden ebenso theoretische Kenntnisse im Bereich Theater exemplarisch (nicht-affines Fach) bzw. vertiefend (affines Fach) vermittelt und weiter ausgebaut.
- Obgleich auch immer theoretisches Theaterwissen exemplarisch vermittelt wird, liegt der Fokus eindeutig auf dem praktisch-darstellerischen Spiel.
- Schülerschaft und Spielleitung erscheinen in einem schwarzen Grundkostüm. Dieses befähigt die Spieler (= SuS, die am DSP-Unterricht teilnehmen) zur Übernahme anderer Rollen. Ferner fungiert die schwarze Kleidung als eine Art Leinwand, auf die durch das Spiel und andere theaterästhetische Mittel eine Rolle projiziert wird.
- Zur Dokumentation von spielpraktischen Übungen werden oft Videoaufnahmen mit dem Einverständnis aller Beteiligten angefertigt.

2. Unterricht

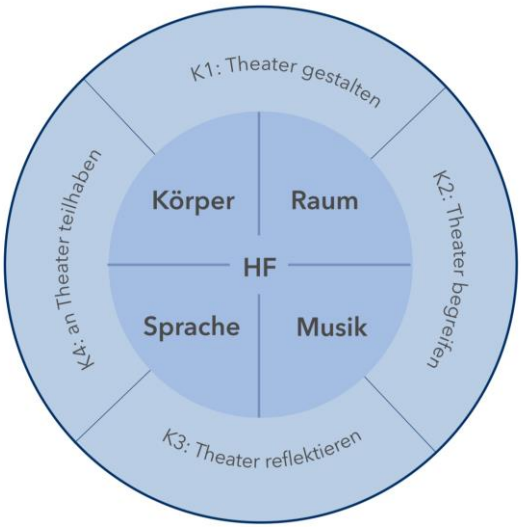
Leitfragen
- (Wie) lässt sich Theater definieren?
- Ist das noch Theater?
- Welchen Zweck / Sinn hat Theater?
- Wie wird Theater (gut) gespielt?
- Wie spricht man über Theater?
- Welchen Bezug hat Theater zu Politik / Gesellschaft / mir / etc.?

2.1 Kompetenzbereiche und Handlungsfelder

Laut „Fachanforderungen Darstellendes Spiel" (vgl. Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Schleswig-Holstein, Kiel: 2019, S. 14) differenziert man jeweils zwischen vier Kompetenzbereichen und Handlungsfelder.

Kompetenzbereiche:
1) Theater gestalten
2) Theater begreifen
3) Theater reflektieren
4) an Theater teilhaben

Handlungsfelder:
1) Raum
2) Musik
3) Sprache
4) Körper



2.2 Jahrgangsbezogene Schwerpunktsetzungen

Die Unterrichtsinhalte und Themen verteilen sich wie folgt auf jeweils vier Halbjahre:

	DSP als affines Fach (profilergänzend zu Kunst / Musik) und als nicht-affines Fach (alternativ zu Kunst / Musik) jeweils 2-stündig
E1	**Grundlagen I** ● Körpersprache: neutraler Gang, neutraler Blick, neutrale Stimme ● peripheres Sehen ● Feedbackregeln ● Standbild ● Körper- und Bühnenspannung: Präsenz, in der Rolle bleiben ● Körper und Bewegung ● Körper und Raum: Proxemik, Formation, Neun-Punkte-Feld ● Tempo und Tempokontrast: Slow Motion, Zeitraffer, Synchronität, Toc, Freeze, Verdoppelung
E2	**Grundlagen II** ● Präsenz und Status ● Umgang mit Requisiten: Mitspieler, Metapher, Gegenspieler ● Laute, Sprache und Bewegung: Gromolo, Kauderwelsch, Dialekt, Sprachen, Lautstärke, Tonhöhe, chorische Sprache, Synchronität, Tempo, Rhythmus, Pause, dadaistische Sprache ● Klang / Geräusche: Impulsgeber, Raumgestaltung, Stimmungsgestaltung und -kontrast ● Rhythmus und Musik ● Improvisation und Theatersport
Q1	**Figuren und Ensemble** ● Theatertheorie: Regiestile und Theaterformen ● Grenzen des Theaters: Performance, Happening, Flashmob ● Kostüm und Kostümteile ● Bühnenraum und Bühnenformen ● Bühnenbild und Szenografie ● Off und „vierte Wand“ ● optional: Licht, Maske, Schminken **Projekt*: Themenfindung** und Konzeption**
Q2	**Projekt: Dramaturgie und Inszenierung** ● Projektplanung (z.B. Ausführung, Bühnenbild, Kostüm, Requisiten, Musik, Plakatgestaltung, Gestaltung der Eintrittskarten, filmische Dokumentation) ● gestalterische Arbeit und Umsetzung einer Präsentation

* mögliche Präsentationsformen: Collage, Tableau, Standbild, Werkschau, Improtheater u.a.
** mögliche Themen: Geschlecht und Gender, Individuum und Gruppe, Freunde und Fremde, normal und speziell, Politik und Gesellschaft, Liebe und Gewalt, Mensch und Natur u.a.

Die Schülerinnen und Schüler, die DSP als affines Fach belegen, erhalten ergänzend zu ihrem jeweiligen Profilfach einige theoretische Bausteine, die in Form von Hausaufgaben oder kurzen Referaten behandelt werden.

Über diese thematischen Schwerpunkte hinaus können weitere Unterrichtsthemen und Methoden Berücksichtigung finden, z.B.:

- Projekte zur Förderung der Medienkompetenz (z.B. Maskentheater, Schattentheater, Daumenkino, Kleinstkrimi, Stop Motion Filme, Videoinstallationen, Werbespots)
- themenzentrierte Textarbeit / Szenenentwicklung (z.B. Fremdenhass, Erwachsenwerden, Nächstenliebe, Gerechtigkeit, Pandemie)
- Theaterberufe

2.3 Einbeziehung außerunterrichtlicher Lernangebote und außerschulischer Lernorte

- Alle DSP-Kurse gehen regelmäßig (mindestens einmal pro Kurshalbjahr) gemeinsam ins Theater (z.B. professionelle Bühnen, Schultheater); die Kosten für die Theaterkarten und Transportkosten zum Aufführungsort tragen die SuS bzw. ihre Erziehungsberechtigten selbst. Der Theaterbesuch wird im DSP-Unterricht adäquat vorbereitet (z.B. mittels Synopsis, Rezensionen, Beobachtungsaufträge) und sinnvoll nachbesprochen (z.B. Theaterkritiken).
- Führung durch ein professionelles Theater (z.B. Besichtigung von Bühne, Werkstätten und Zuschauerraum) ist eine weitere Möglichkeit.
- Kurse können an Wettbewerben (z.B. Schultheater der Länder, Schultheaterwochen des Landes Schleswig-Holstein) oder Projekten (z.B. Thalia Theater: Lessingtage, Slam the Gong) teilnehmen.

2.4 Möglichkeiten fächerübergreifenden Arbeitens

- Ein genereller Austausch mit den Fachschaften Kunst und Musik ist erwünscht (z.B. hinsichtlich Bühnenbildgestaltung, akustischer Untermalung / Zwischenspiel, Werbepostern).
- Eine enge thematische Rücksprache mit den jeweiligen Profil-Lehrkräften ist hilfreich, um interdisziplinär zusammenzuarbeiten und Lerninhalte fächerübergreifend aufzugreifen.

2.5 Medienkompetenz und digitale Medien

- Zur Dokumentation und Bewertung ist die Erstellung von Fotos (z.B. von einem Standbild) oder ein Videomitschnitt einer Präsentation essentiell wichtig. Die Spielleitung ist darauf angewiesen, dass die SuS diesem Vorhaben zustimmen. Bereits in der Informationsveranstaltung zur Oberstufe wird auf das digitale Dokumentieren im Fach DSP hingewiesen.
- Überlegung: elterliche Einverständniserklärung im 1. Semester DSP einfordern

Bereiche	Beispiele	Semester
Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	Recherche zur Vorbereitung von Theaterbesuchen: Synopsis, Kritiken, etc.	1. Einführung der Methode
Kommunizieren und Kooperieren	koordinierte Kommunikation zwischen SuS und Lehrkräften und unter den SuS zur Koordination	alle Semester
Produzieren und Präsentieren	Szenen filmen, Standbilder fotografieren, Trailer erstellen als Produkt und zur Auswertung	alle Semester
Schützen und sicher Agieren	Verschlüsseln der von und mit SuS erstellten digitalen Produkte	1. Einführung der Methode Anwendung anlassbezogen
Problemlösen und Handeln	Video und Ton integrieren, Soundscapes, Bild- und Tonschnitt Programme verwenden	3. Einführung der Methode (affines Fach) Anwendung anlassbezogen
Analysieren und Reflektieren	erstellen und analysieren von Video-Clips, Performances, Theaterkritiken, Trailern, etc.	1. Einführung der Methode Anwendung anlassbezogen

2.6 Fachsprache

Nachfolgend sind wichtige Fachbegriffe alphabetisch aufgelistet, die vermittelt werden sollen. Alle DSP-Kurse verwenden ein einheitliches Fachvokabular.

Abgang, Aufgang, Black-out, Bruch, Bühnenformen (z.B. Environmental, Guckkastenbühne, Arenabühne), Chor, chorisches Sprechen, Collage, Cool-Down, Dialog, Dramaturgie, Feedback, Figur, Fokus, Formationen, Freeze, Generalprobe, Genre, Geräusche, Geschwindigkeit, Gestik, Gromolo, Improvisation, Impuls, Inszenierung, Intonation, Klang, Königsauftritt, Kontrastierung, Körperspannung, Kostüm, Kulisse, Magic Moment, Mimik, Monolog, Neun-Punkte-Feld, neutrale Haltung, neutraler Gang, neutraler Stand, Pantomime, Peripherer Blick, Polyfunktionalität, Präsenz, Protagonist, Proxemik, Reihung, Regie, Regieanweisungen, Requisit, Rhythmisierung, Rolle, Rollen Splitting, Skript, Slow Motion, Spieler, Spielleitung, Standbild, Status (Hoch- und Tiefstatus), Steigerung, Synchronität, Tableau, Tempo, Theaterformen (z.B. Commedia dell'arte, episches Theater nach Brecht, Gegenwartstheater nach Wilson, Performance, Stanislawski-System), Theatersport, Tics, Toc, Umkehrung, Variation, Verdichtung, vierte Wand, Warm-Up, Zeichen, Zeitlupe, Zeitraffer

2.7 Fördern und Fordern

Differenzierungsmaßnahmen für SuS mit Unterstützungsbedarf	Differenzierungsmaßnahmen für SuS mit Vorerfahrungen in Theaterprojekten oder besonderer Begabung
● Checklisten und Theorie-Impulse siehe *Kursbuch: Darstellendes Spiel* ● schriftliche Aufgabenstellungen und konkrete (Handlungs-)Hinweise (z.B. „Eure Szene ist gelungen, wenn ihr die Auf- und Abgänge abwechslungsreich gestaltet sowie zwei unterschiedliche Formationen (z.B. Pulk und Dreieck) ins Spiel integriert.")	● Hinzuziehen von SuS als Experten im laufenden Unterricht oder als Regisseure (z.B. für Warm-Ups / zur Anleitung von Feedbackrunden) ● Verweis auf / Teilnahme an Jugendtheatergruppen bekannter Theaterhäusern (z.B. Der Jugendclub am Deutschen SchauSpielHaus)

3. Hilfsmittel, Materialien und Medien

- Für die regulären Unterrichtsstunden steht den DSP-Kursen der Bühnenraum in der Aula sowie ein Kellerraum zur Lagerung von Material zur Verfügung. Die Regale hinter der Bühne gehören der DSP-Fachschaft und sind mit den jeweiligen Namen der Fachlehrkräfte beschriftet. Hier lagern u.a. Requisiten, Stoffe und eine Kiste mit Holzstöcken.
- Lehrwerke können auf Wunsch kursweise über die Lernmittelbücherei ausgeliehen werden:
    - Pfeiffer, Malte & List, Volker: *Kursbuch. Darstellendes Spiel.* Klett: 2009.
    - List, Volker: *Kursbuch: Impro-Theater*. Klett: 2012.
- Der Einsatz weiterer Materialien liegt in der Verantwortung der einzelnen Lehrkraft.

4. Leistungsbewertung

In der Leistungsbewertung werden zwei Beurteilungsbereiche differenziert:
1) Unterrichtsbeiträge 2) Leistungsnachweise.

- Die Aufgabenarten der Klausuren und spielpraktischen Prüfungen orientieren sich an der jeweiligen Unterrichtskonzeption. Der Schwerpunkt kann praktisch und, oder theoretisch ausfallen. Es können somit theoretisch-analytische und, oder produktionsbegleitende Aufgaben beinhaltet sein. Das in den Unterrichtsinhalten (affines und nicht-affines Fach) beschriebene Projekt wird als Klausurersatzleistung gewertet. Die darüberhinausgehenden Leistungsbewertungen werden durch den Erlass zu den Klausuren in der Oberstufe geregelt. Dieser Bereich wird ergänzt, nachdem der Erlass zu Klausuren vorliegt.
- Sowohl im affinen als auch im nicht-affinen Fach werden Unterrichtsbeiträge höher gewichtet als Leistungsnachweise.
- Die Operatorenliste für das Fach Darstellendes Spiel ist einsehbar unter „IV Anhang" in: „Fachanforderungen Darstellendes Spiel": Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Schleswig-Holstein (Hg.), Kiel: 2019, S. 39-41.

1) Unterrichtsbeiträge

beurteilungsrelevante Aspekte	Kriterien für spielpraktische Leistungsüberprüfungen
● Konzentration bei Warm-Ups / in der Rolle bleiben bei Übungen ● Körperspannung ● Bühnenpräsenz ● Spontaneität: Umgang mit Impulsen ● Experimentierfreude in Probephasen ● Szenengestaltung und Dramaturgie ● Integration und Umsetzung eigener / fremder Spielideen ● Souveränität während Präsentationsphasen ● theoretisch fundiertes Wissen: sichere Verwendung der Fachtermini im kommunikativen Austausch ● eigens angeleitete Warm-Ups / Übungen ● Kurzvorträge und Referate ● Beiträge in Reflexionen und Feedbackrunden	● darstellerische und gestalterische Leistung ● Bühnenpräsenz ● Spielfreude ● Spontaneität und Flexibilität im Umgang mit Spielimpulsen und Requisiten ● Körperspannung ● Mimik und Gestik ● Stückentwicklung ● Teamarbeit ● Engagement ● Zuverlässigkeit ● Organisationstalent ● Öffentlichkeitsarbeit ● Probentagebuch ● Unterrichtsprotokolle

2) Leistungsnachweise

Möglichkeiten der Leistungsüberprüfung	Hinweis: Grobe Fehler in Orthografie und Interpunktion führen zu einem Abzug von bis zu drei Notenpunkten.
● Klausuren ● Klausurersatzleistungen	

5. Evaluation

Das schulinterne Fachcurriculum wird durch die Fachschaft im jährlichen Turnus auf der Fachkonferenz evaluiert.