

Schulinternes Fachcurriculum Darstellendes Spiel

Ziele des Faches

Das Fach Darstellendes Spiel (DSP) fordert und fördert die Schüler ganzheitlich: affektiv, kognitiv, produktiv und kreativ. Die Schüler erproben praktisch-künstlerisch unterschiedliche Gestaltungsmittel des Theaters und reflektieren ihre Ergebnisse theatertheoretisch und –historisch fundiert. In der Auseinandersetzung mit ästhetisch Ungewohntem und thematisch Sperrigem erweitern die Schüler ihre medial geprägte Sehweise durch szenische Darstellungsformen des Theaters. Sie präsentieren ihre gestalterische Arbeit in Werkstattpräsentationen oder Aufführungen einem Publikum.

Kompetenzorientierung

Bei den Schülern vorhandene Kompetenzen, z.B. aus dem Wahlpflichtbereich der Sek. I, werden im Oberstufenunterricht aufgegriffen, systematisch erweitert und vertiefend in komplexere Zusammenhänge eingebettet.

Der szenische Forschungs- und Entdeckungsprozess ermöglicht es, persönliche Lernbiografien zu entwickeln und die kreative Fähigkeit des Einzelnen zu fördern. Durch regelmäßige Präsentationen und die Etablierung einer Feedback-Kultur wird die Kommunikations- und Kooperationsfähigkeit der Schüler gestärkt, sodass sie ihre individuellen Ideen in die Gruppenarbeit oder das Ensemble einbringen und gestaltend umsetzen können.

Die Auseinandersetzung mit Theater und die damit verbundene Rezeption tragen dazu bei, die theoretische Grundlage für die Kommunikation ästhetischer Prozesse hin zu einem gemeinsamen Ergebnis zu schaffen. Sie fördert das Bewusstsein für die spezifische Wirkung verschiedener Theaterformen (Theatertheorie) sowie für Kompositionsmethoden und ermöglicht den Schülern, theatrale Gestaltungsmittel bewusst in der eigenen Szenengestaltung einzusetzen.

Leistungsnachweise

Im Fach „Darstellendes Spiel“ lassen sich die schriftlichen Arbeiten den folgenden vier Aufgabenarten zuordnen, wobei die Unterrichtspraxis zeigt, dass sich die einzelnen Aufgabenarten auch überschneiden können.

- o Spielpraktische Aufgabe mit praktischem Schwerpunkt
- o Spielpraktische Aufgabe mit theoretischem Schwerpunkt
- o Projekt-/produktionsbegleitende Aufgabe
- o Theoretisch-analytische Aufgabe

Im Fach Darstellendes Spiel bilden spielpraktische Prüfungen den Regelfall. Spielpraktische Aufgaben mit Präsentation sollen die Möglichkeit geben, erlernte szenische Verfahren in einem neuen komplexen Zusammenhang anzuwenden.

Schulinternes Fachcurriculum Darstellendes Spiel, Lauenburgische Gelehrtenschule,

E-Phase

Kompetenzbereiche	Festlegung der Inhalte, bezogen auf Handlungsfelder	Materialien / Medien	Leistungsnachweise	Übernahme von Modulen aus dem schulinternen Curriculum
<p>Theater gestalten, Theater begreifen an Theater teilhaben, Theater reflektieren</p>	<p>1. Körper und Bewegung Gestik, Mimik, Freeze, Standbild, Status, Statuswechsel</p> <p>2. Raum und Bild 9-Punkte-Feld, Proxemik, Auftritte, Abgänge, Formationen, Kostüm, Material, polyfunktionales Requisit</p> <p>3. Sprache und Sprechen Dialog, Monolog, Gromolo, Refrain, chorisches Sprechen</p> <p>4. Klang, Rhythmus, Musik Rhythmus, Stimme, Takt, Tempo</p> <p>Kriteriengeleitetes Feedback</p> <p>Praktische Umsetzung in Szenen und Minidramen</p> <p>Aufführungsbesuche mit Vor- und Nachbereitung (Theater Lübeck, Thalia-Theater, Schauspielhaus, kleine Theater)</p>	<p>Erika Fischer-Lichte: „Theater als Zeichensystem“¹</p> <p>Theatertheorien, Schroedel</p> <p>optional: Theaterbaukasten Maïke Plath, „Freeze! Blick ins Publikum“ (Kartenset)²</p> <p>optional: Kursbuch Darstellendes Spiel, Klett-Verlag³</p>	<p>Jeweils entweder</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Klassenarbeit ○ Klassenarbeit mit spielpraktischem Anteil ○ Gleichwertige Leistung: Spielpraktische Aufgabe mit schriftlicher Reflexion (max. 3 Doppelstunden) <p>Eine Prüfung / Halbjahr</p> <p>Abschlusspräsentation im Rahmen eines gemeinsamen Aufführungsabends aller Kurse (Dauer pro Kurs: etwa 15 Min.) bzw. gegenseitige Aufführungen der DSP-Kurse</p>	<p>Aus den „Ergänzungen zu den Fachanforderungen. Medienkompetenz – Lernen mit digitalen Medien“ bieten sich für die ästhetischen Fächer auch folgende Methoden an:</p> <ul style="list-style-type: none"> - digitale Medien und Netzwerke nutzen, um bestehende Kontakte zu pflegen - digitale Medien zum Austausch, zur Kooperation und Problemlösung in einer Gruppe nutzen

¹ in: Grundkurs Darstellendes Spiel. Theatertheorien, hrsg. von Christiane Mangold, Braunschweig 2010.

² Maïke Plath: „Freeze!“ & „Blick ins Publikum!“ Das Methoden-Repertoire für Darstellendes Spiel und Theaterunterricht. Weinheim 2011.

³ Volker List, Malte Pfeiffer: Kursbuch Darstellendes Spiel. Stuttgart 2018

Schulinternes Fachcurriculum Darstellendes Spiel, Lauenburgische Gelehrtenschule,

Qualifikationsphase, 1. Jahr (Q1)

Kompetenzbereiche	Festlegung der Inhalte, bezogen auf Handlungsfelder	Materialien / Medien	Leistungsnachweise	Übernahme von Modulen aus dem schulinternen Curriculum
<p>Theater gestalten / Theater begreifen / an Theater teilhaben / Theater reflektieren</p>	<p>1. Körper und Bewegung Choreographie</p> <p>2. Raum und Bild Erproben eines anderen Spielortes; Bühnenformen und die zugrundeliegenden Theorien</p> <p>3. Sprache und Sprechen Sprachgestaltung, dramaturgische Überarbeitung von Texten</p> <p>4. Klang, Rhythmus, Musik Rhythmisierung von Szenen; Klang und Musik als gestaltendes Element</p> <p>theatertheoretische Inhalte: antikes, episches und postdramatisches Theater</p> <p>Regiestile: Stanislawski, Craig</p> <p>praktische Umsetzung eines Themas in einer Collage oder einer Textvorlage</p> <p>Aufführungsbesuch im Stadttheater und Auseinandersetzung mit professionellen Rezensionen</p>	<p>Verwendung Kursbuch (Lernmittelbücherei) z.B. Grundkurs Darstellendes Spiel / Sekundarstufe II: Darstellendes Spiel.</p> <p>Verpflichtend: Sekundarstufe II: Grundkurs Darstellendes Spiel: Theatertheorien (in Auszügen)</p> <p>Darstellendes Spiel und Theater, Schöningh</p>	<p>Jeweils entweder</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Klassenarbeit ○ Klassenarbeit mit spielpraktischem Anteil ○ eine gleichwertige Leistung: spielpraktische Aufgabe mit schriftlicher Reflexion <p>(Richtwert bis 3 Doppelstunden)</p> <p>Eine Prüfung / Halbjahr</p> <p>Abschlusspräsentation im Rahmen eines gemeinsamen Aufführungsabends aller Kurse (Dauer pro Kurs: etwa 15 Min.) bzw. gegenseitige Aufführungen der DSP-Kurse</p> <p>Adaption einer Textvorlage</p>	<p>z.B.: Beschäftigung mit Video- oder Audioprogrammen und deren Bearbeitungsfunktionen</p>

Schulinternes Fachcurriculum Darstellendes Spiel, Lauenburgische Gelehrtenschule,

Qualifikationsphase 2. Jahr (Q2)

Kompetenzbereiche	Festlegung der Inhalte, bezogen auf Handlungsfelder	Materialien / Medien	Leistungsnachweise	Übernahme von Modulen aus dem schulinternen Curriculum
<p>Theater gestalten / Theater begreifen / an Theater teilhaben / Theater reflektieren</p>	<p>1. Körper und Bewegung Tanz, Performance</p> <p>2. Raum und Bild Spielorte und ihre gesellschaftliche Relevanz Optional: mediales Gestalten</p> <p>3. Sprache und Sprechen Sprachgestaltung, dramaturgische Überarbeitung von Texten</p> <p>4. Klang, Rhythmus, Musik Rhythmisierung von Szenen; Klang und Musik als gestaltendes Element</p> <p>theatertheoretische Inhalte: Vertiefung und Erweiterung von Regiestilen (z.B. Brecht, Jelinek)</p> <p>Theatergeschichte</p> <p>Dramatische Theaterformen</p> <p>Aufführungsbesuch: Inszenierung, Fokus auf Regietheater und Regiestil</p>	<p>Verwendung Kursbuch (Lernmittelbücherei) z.B. Grundkurs Darstellendes Spiel / Sekundarstufe II: Darstellendes Spiel.</p> <p>Verpflichtend: Sekundarstufe II: Grundkurs Darstellendes Spiel: Theatertheorien</p> <p>Darstellendes Spiel und Theater, Schöningh</p>	<p>Jeweils entweder</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Klassenarbeit ○ Klassenarbeit mit spielpraktischem Anteil ○ eine gleichwertige Leistung: spielpraktische Aufgabe mit schriftlicher Reflexion <p>(bis zu 3 Doppelstunden)</p> <p>Eine Prüfung / Halbjahr</p> <p>Abschlusspräsentation als Werkschau</p>	