

10. Klasse Profilierungskurs „Theater“ Spiel 1. Halbjahr

Schwerpunkt des 1. Halbjahres der 10. Klasse:

Aufbau eines Ensembles und Erarbeitung eines grundlegenden Gestaltungsrepertoires

Kompetenzen	Inhalte	Methoden
Sachkompetenz	Grundübungen und Spiele zum Kennenlernen und zur Vertrauensbildung Grundübungen zur Körper- und Raumwahrnehmung Grundtechniken der Stimmbildung und Textgestaltung	z.B. Führung eines Blinden über akustische Signale oder Berührungen, Übungen zur Überwindung von Berührungängsten Impulse senden div. Erwärmungsübungen, Bewegungsgestaltungen im Bereich Körper und Bewegung Atem- und Artikulationsübungen Textvortrag
Gestaltungskompetenz	Erarbeitung von kurzen Sequenzen zu einem Thema Stimmungen darstellen Figuren erfinden Figurengruppen entwickeln	Techniken des Improvisations- und Bewegungstheaters 4 Qualitäten der Bewegung und Sechs Archetypen von Handlungen Szenen in variablen Stimmungen erarbeiten Nutzen von Materialien, Requisiten, stilisierten Bewegungen, Gestik und Mimik
Kommunikative Kompetenz	Sachliche und kritische Kommentierung von Übungen und Beobachtungen	Auswertung von Übungen, Szenen und Einzelleistungen
Kulturelle Kompetenz	Kennenlernen und Beurteilen verschiedener ästhetischer Gestaltungen von Themen und Texten	Textvergleich, Vergleich von Inszenierungen (möglicherweise Theaterbesuch + Reflexion)

Leistungsnachweis:

Schriftlicher Leistungsnachweis, z.B. durch die Analyse einer Fotostrecke zu 5 Tableaus hinsichtlich ihrer Aussage und Wirkung auf den Zuschauer (1/3),
AT: (2/3)

10. Klasse Profilierungskurs „Theater“ 2. Halbjahr

Schwerpunkt des 2. Halbjahres der 10. Klasse:

Entwicklung einer komplexeren Spielhandlung, Erweiterung des Gestaltungsrepertoires

Kompetenzen	Inhalte	Methoden
Sachkompetenz	Grundwissen über Inszenierung und Dramaturgie Grundwissen über Bühne, Kostüm, Licht und Ton	Konzeption und Komposition eines Stückes Bühnenformen kennen lernen Entwicklung einzelner Elemente anhand des Stückes
Gestaltungskompetenz	Figurenfindung Szenengestaltung Rhythmisierung der Handlungsfolge Status der Figuren Körper und Bühne Arbeit mit der Requisite Erweiterung der Techniken des Improvisations- und Bewegungstheaters	Wahl des Sprechgestus, Habitus. u.s.w. Stückentwicklung Übungen zur Darstellung des Status/ Statuswechsel innerhalb einer Szene Raumwege und Position des Spielers auf der Bühne Einsatz von verschiedenen Requisiten und deren Umdeutung je nach Kontextualisierung Körper als Marionette, Kampfszenen im Theater,
Kommunikative Kompetenz	Sachlich-kritische Reflexion und Kommentierung des Spielprozesses Planung und Organisation einer kleinen Aufführung	Auswertung von Übungen, Szenen und Einzelleistungen Projektpräsentation Austausch über Vorstellungen und Möglichkeiten der Stückrealisierungen
Kulturelle Kompetenz	Bewertung der Wirkung einzelner theatraler Elemente sowie Bühnenraum und Kostüm	Schwerpunktanalyse bei Theaterbesuchen Kriterien entwickeln für die Beurteilung von Inszenierungen

Leistungsnachweis:

Ein spielpraktischer Leistungsnachweis mit einer kurzen schriftlichen Reflexion zum Beispiel eine kurze Inszenierung eines Gedichtes in Gruppen (1/3), AT: (2/3)

Schulinternes Curriculum Theater 1. und 2. Semester

Entwicklung und Realisierung eines Theaterprojektes

Kompetenzen	Inhalte	Methoden
Sachkompetenz	<p>Elementare darstellerische Techniken in einfachen Aufgaben anwenden</p> <p>Figur mit klaren Bewegungsmustern er-, finden</p> <p>Bewegungen stilisieren und umformen</p>	<p>z.B. Techniken des Körpertheaters, Bewegungstheaters und der Improvisations-Performance, Tanz, Choreografie</p> <p>Standbilder, Tableaus, Subtexte</p> <p>Stimmtraining, Atemtraining</p> <p>Bühnenpräsenz</p>
Gestaltungskompetenz	<p>Rollengestaltung selbstständig erarbeiten</p> <p>Wirkung körpersprachlicher Mittel einschätzen und einsetzen</p> <p>Gegebenheiten des Raumes wahrnehmen und nutzen</p> <p>Räume durch Spielhandlung gestalten lernen</p> <p>Improvisation</p>	<p>Rollenbiografie</p> <p>Umgang mit verschiedensten Theatertechniken (s.o.)</p> <p>verschiedenste Aufgaben zur Schulung der Flexibilität und Anpassung an den Mitspieler oder die veränderten Vorgaben</p>
Kommunikative Kompetenz	<p>Übungen erläutern und durchführen</p> <p>konzeptionellen Rahmen beachten</p> <p>Arbeitsprozess kritisch reflektieren</p> <p>eigene Konzeption entwickeln, umsetzen, reflektieren und überarbeiten</p>	<p>Ensembleentwicklung</p> <p>Stückentwicklung</p> <p>Besetzungsprozesse</p> <p>Zuständigkeiten für Regie, Dramaturgie, Textrecherche, Requisite, Kostüme, Maske, Licht, Ton, Programm, Plakate, Dokumentation (Foto, Protokolle), Kontakte innerhalb der Gruppe organisieren individuell abgestimmt verteilen</p>
Kulturelle Kompetenz	Vergleiche mit anderen Genres herstellen	Erarbeitung Analyse

	Bezug zu anderen Theaterformen herstellen und theoretisch bzw. historisch reflektieren	Präsentation Besuche von Inszenierungen professioneller Bühnen und/oder anderer Schultheaterinszenierungen
--	----------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Leistungsnachweis:

Ein spielpraktischer Leistungsnachweis mit einer kurzen schriftlichen Reflexion zum Beispiel zum differenzierten und variablen Einsatz ausgewählter Requisiten (1/3), dem Einsatz von Musik, die Entwicklung einer Choreografie oder Einbindung verschiedener Raumwege im Rahmen einer Szene.

Klausurbewertung:

Gestaltung der szenischen Arbeit + Präsentation (66%) => Szenische Komposition (gemeinsamer Teil) 33%, Darstellen (Anteil des Einzelnen) 33%,

Reflexion der Präsentation und ihrer Vorbereitung /Schriftlicher Teil 33% (ca 300 Wörter)

AT: (2/3)

Schulinternes Curriculum Theater 3. und 4. Semester

Erarbeitung eines komplexeren Theaterprojekts und Vertiefung theoretischer Grundlagen

3. Kurshalbjahr

Kompetenzen	Inhalte	Methoden
Sachkompetenz	Elementare Mittel des Theaters kennen	Techniken unterschiedlicher Theaterformen
Gestaltungskompetenz	Theatrale Qualitäten des Produktes planen und realisieren	Umgang und Analyse mit den verschiedensten Theatertechniken Eine Erwärmung für die Gruppe planen und durchführen
Kommunikative Kompetenz	Konzeptionelle Klarheit gewinnen Struktur und Geschlossenheit erarbeiten	Ensembleentwicklung Stückentwicklung
Kulturelle Kompetenz	Analyse unterschiedlichster konzeptioneller Ansätze in ihren Bedingungen reflektieren	Erarbeitung, Analyse, Präsentation Besuche von Inszenierungen

Leistungsnachweis:

Ein spielpraktischer Leistungsnachweis mit einer kurzen schriftlichen Reflexion (30 Minuten): Zum Beispiel Inszenierung und Umsetzung einer Szene im Rahmen des aktuellen Theaterprojektes in Gruppen mit differenzierten Aufgaben (1/3).

AT: (2/3)

4. Kurshalbjahr

Kompetenzen	Inhalte	Methoden
Sachkompetenz	Elementare Mittel des Theaters kennen Kenntnisse über Theatergeschichte und Theatertheorien	Techniken unterschiedlicher Theaterformen Recherche Analyse
Gestaltungskompetenz	Eigene Konzeptionen entwickeln und umsetzen Darstellung komplexer Inhalte planen und realisieren Medieneinsatz planen und umsetzen	z.B. Performance Eine Erwärmung für die Gruppe planen und durchführen z.B. filmische Mittel nutzen
Kommunikative Kompetenz	Komplexe Gestaltungsformen begründen und diskutieren im Kollektiv Entscheidungen demokratisch herbeiführen	Stückentwicklung
Kulturelle Kompetenz	Zusammenhänge zwischen Gesellschaft und Theater herstellen unterschiedliche Medien in speziellen Verwendungszusammenhängen erörtern Bezug zu anderen Theaterformen herstellen und theoretisch/historisch reflektieren	Erarbeitung, Analyse, Präsentation Vergleich unterschiedlicher Medien Vergleich unterschiedlicher Genres Besuche von Inszenierungen

Leistungsnachweis:

Ein spielpraktischer Leistungsnachweis mit einer kurzen schriftlichen Reflexion (30 Minuten): Zum Beispiel Inszenierung und Umsetzung einer Szene im Rahmen des aktuellen Theaterprojektes in Gruppen mit differenzierten Aufgaben

Alternativ: Eine theatertheoretische Klausur zu den Zusammenhängen zwischen Gesellschaft und Theater (1/3).

AT: (2/3)

Folgende Kriterien werden je nach Art der Aufgabenstellungen und Projektphasen zur Leistungsbewertung im AT herangezogen:

- Erkennen des zentralen Problems in der Aufgabenstellung und Finden von Lösungsansätzen
- Klarheit und Differenziertheit der Beobachtung, Einfallsreichtum der Lösung, Differenziertheit der Gestaltung
- Aufgeschlossenheit für neue Einsichten und eigenständige Lösungen
- Fähigkeit, sich Fachkenntnisse anzueignen und sie für die szenische Arbeit fruchtbar zu machen
- Fähigkeit, in Improvisationen neues Gestaltungsmaterial zu finden
- Fähigkeit zu experimentieren
- Eigenständigkeit in der Beschaffung und Verwertung von Informationen
- Fähigkeit, weiterführende Fragen zu stellen
- flexibles Reagieren auf unvorhergesehene Schwierigkeiten, Mut zum Verwerfen vorschnell gewählter Lösungen, Entwickeln von Alternativen
- Bewältigung der gewählten Gestaltungsmittel und -verfahren
- Angemessenheit der Ausführung, sinnvolle Nutzung von Materialien, Werkzeugen und Geräten
- Fähigkeit, ohne kleinschrittige Anweisungen und lenkende Anstöße eigene Einfälle umzusetzen
- Aufmerksamkeit, Konzentration und Ausdauer bei der gemeinsamen Arbeit im Projekt
- Fähigkeit, auf die Anregungen und Arbeitsergebnisse anderer anerkennend, beratend oder mit konstruktiver Kritik einzugehen
- Fähigkeit, mit der Kritik anderer an den eigenen Arbeitsergebnissen sinnvoll umzugehen
- Fähigkeit, organisatorische Vereinbarungen einzuhalten
- Fähigkeit, Aufgaben für die gesamte Gruppe im Projektverlauf zu übernehmen
- Fähigkeit, von der Gruppe für das Projekt aufgestellte Regeln einzuhalten

Kriterien zur Bewertung der spielpraktischen Klausur

In einer spielpraktischen Klausur entwickeln die Schülerinnen und Schüler zu zweit

- eine Szene oder
- eine Raumdisposition oder
- eine dramaturgische Bearbeitung oder
- sie bearbeiten Aufgabenstellungen, die sich an den Gestaltungsfeldern orientieren.

Die schriftlich formulierten Aufgabenstellungen werden durch Improvisation, Absprachen und Spielversuche, durch Skizzieren oder Formulieren bearbeitet.

Anschließend erfolgt ein Vorspiel/Vortrag (Vorbereitungszeit: ca. 60 Minuten; Präsentation ca. 10 Minuten).

Nach der Präsentation legen die Schülerinnen und Schüler dann für sich im Einzelnen ihre Gedanken schriftlich nieder.

Es wird empfohlen, die Präsentation mit der Videokamera aufzuzeichnen.

In einer spielpraktischen Klausur muss sich die Kreativität der Schülerinnen und Schüler entfalten können.

Klausuraufgaben dürfen nicht zur Reproduktion im Unterricht bearbeiteter Bereiche auffordern.

Bewertungskriterien sind

- die Einhaltung der Rahmenvorgaben und der kreative Umgang mit ihnen

- Einfallsreichtum und die individuelle Qualität der Darstellung
- die angemessene Berücksichtigung der Gestaltungsfelder
- der Aufbau und die Form der Erarbeitung
- die Stimmigkeit der Erarbeitung
- die sprachliche Umsetzung und Darbietung
- die angemessene Verteilung der Zuständigkeit beider Partner bei der Präsentation
- die Analyse und Reflektion der Präsentation.

