Niedersächsisches
Kultusministerium

Kerncurriculum für
das Gymnasium – gymnasiale Oberstufe
die Gesamtschule – gymnasiale Oberstufe
das Abendgymnasium
das Kolleg

Darstellendes Spiel

Niedersachsen

An der Entwicklung des Kerncurriculums für das Unterrichtsfach Darstellendes Spiel für die gymnasiale Oberstufe am Gymnasium und an der Gesamtschule, das Abendgymnasium und das Kolleg waren die nachstehend genannten Personen beteiligt:

Michael Berg, Ritterhude
Doris Herzog, Sehnde
Dr. Ole Hruschka, Hannover
Margrit Lang, Wolfenbüttel
Julian Mende, Hannover
Thomas Sander, Wolfenbüttel
Stefanie Westphal, Quakenbrück

Die Ergebnisse des gesetzlich vorgeschriebenen Anhörungsverfahrens sind berücksichtigt worden.

Herausgegeben vom Niedersächsischen Kultusministerium (2017)
30159 Hannover, Schiffgraben 12

Druck:
Unidruck
Weidendamm 19
30167 Hannover

Das Kerncurriculum kann als PDF-Datei vom Niedersächsischen Bildungsserver (NIBIS) (http://www.cuvo.nibis.de) heruntergeladen werden.

Inhalt		Seite
1	**Bildungsbeitrag des Faches Darstellendes Spiel**	**5**
2	**Kompetenzorientierter Unterricht**	**7**
2.1	**Kompetenzbereiche**	**7**
2.2	**Kompetenzentwicklung – Didaktische und methodische Hinweise**	**8**
2.2.1	Zum Verhältnis von Theorie und Praxis	8
2.2.2	Zur Aufführungssituation als Lernprinzip: Der Unterricht als Probebühne	8
2.2.3	Zur Rolle der Theaterlehrerin und des Theaterlehrers	8
2.2.4	Zu den Besonderheiten bei der Beurteilung im Fach Darstellendes Spiel	9
2.2.5	Zu fächerverbindenden und fachübergreifenden Aspekten	10
2.2.6	Zu außerschulischen Kooperationen	10
3	**Erwartete Kompetenzen**	**11**
3.1	**Prozessbezogene und Inhaltsbezogene Kompetenzen**	**11**
3.1.1	Fachbezogene Kompetenzen	12
3.1.2	Überfachliche Kompetenzen	18
3.1.3	Lernprogression	21
3.2	**Erläuterung der fachbezogenen Kompetenzen**	**22**
3.3.	**Organisation des Unterrichts**	**31**
4	**Leistungsbewertung und Leistungsfeststellung**	**32**
4.1	**Grundsätze der Leistungsbewertung**	**32**
4.2	**Mündliche Abiturprüfung (P5)**	**35**
5	**Aufgaben der Fachkonferenz**	**37**
Anhang		
A 1	**Operatoren**	**38**
A 2	**Klausuren**	**41**
A 2.1	**Klausurformate**	**41**
A 2.2	**Aufgabenstellungen für Klausuren**	**42**
A 3	**Kompetenzerwerb am Beispiel „Raum“**	**44**
A 3.1	**Fachspezifischer Kompetenzerwerb**	**44**
A 3.2	**Lernprogression**	**45**

1 Bildungsbeitrag des Faches Darstellendes Spiel

Beitrag des Faches zum Fächerkanon

Wer Theateraufführungen besucht, wird mit einem breiten Spektrum unterschiedlicher Formate konfrontiert: Theater verlässt zunehmend den traditionellen Raum der Guckkastenbühne und erobert neue Aufführungsorte. Im Kontext einer veränderten Kultur- und Medienlandschaft löst es sich von den Vorgaben tradierter dramatischer Werke, öffnet sich für das interdisziplinäre Zusammenspiel mit anderen Künsten und Medien. Theater als Experimentierfeld innerhalb von Kunst und Leben bewegt sich zwischen dem Rollenspiel und der Performance, zwischen genau kalkulierten Sprech- oder Bewegungschoreografien und der Improvisation, zwischen Erzähltheater und Tanz. Durch den veränderten Umgang mit Texten und Themen, Dramaturgien und Spielweisen ändert sich auch das Verhältnis zwischen Probe und Aufführung, zwischen theatral Handelnden und Publikum. Mit den Formen des künstlerischen Produzierens wandelt und erweitert sich insgesamt das Verständnis von Theater und seiner Vermittlung.

Darstellendes Spiel als zentraler Bereich der ästhetischen und der kulturellen Bildung ist diesen vielfältigen Formen zeitgenössischer Theaterkunst verpflichtet, die angesichts einer sich rasant verändernden Gesellschaft fortwährend im Wandel sind. Zugleich hat das Fach Darstellendes Spiel den besonderen Auftrag einer grundlegenden theatralen Bildung und als Ziel theatrale Handlungskompetenz. Im Sinne eines erweiterten Theaterbegriffs wird demzufolge von theatral Handelnden statt von Darstellerinnen und Darstellern oder Spielerinnen und Spielern gesprochen.

Theater als soziale Kunstform integriert verschiedene Gestaltungsbereiche und besondere Lernaktivitäten. Die Schülerinnen und Schüler werden angeregt, ihre persönliche und gesellschaftliche Wirklichkeit wahrzunehmen, sich mit ihr intensiv zu beschäftigen und künstlerisch mit ihr zu arbeiten.

Darstellendes Spiel geht von den gestalterischen Möglichkeiten der jeweiligen Gruppe aus, entwickelt sie weiter, bringt sie in eine altersgemäße Form und ermöglicht dadurch weiterwirkende Erfahrungen. Das Fach berücksichtigt individuelle Unterschiede der Schülerinnen und Schüler und ermöglicht somit die Teilhabe aller am Unterrichtsgeschehen. Das handlungsorientierte und kreative Lernen steht im Mittelpunkt der Arbeit und führt neben dem Erwerb fachlicher Kompetenzen zur Erweiterung der personalen, sozialen und medialen Kompetenzen. Diese Kompetenzen stehen als „Können“ über Unterricht und Schule hinaus zur Verfügung und tragen in besonderem Maße zur ganzheitlichen Persönlichkeitsentwicklung der Schülerinnen und Schüler bei.

In unterschiedlichen Projekten kann fächerübergreifend und -verbindend gearbeitet werden. Diese Projekte sind prozess-, produkt- und handlungsorientiert und motivieren die Schülerinnen und Schüler zu besonderen Leistungen, die sich auch auf den anderen Unterricht auswirken. Der Kontakt zu außerschulischen Partnern und Institutionen wird gesucht. Die Zusammenarbeit mit professionellen Künstlern aus Musik, Kunst und Theater in der Schule und an außerschulischen Lernorten erweitert den Horizont, bereichert den Unterricht und leistet somit einen wesentlichen Beitrag zur Öffnung von Schule und ist Teil kultureller Schulentwicklung.

Das Fach Darstellendes Spiel thematisiert und verhandelt soziale, ökonomische, ökologische, religiöse und politische Phänomene und Probleme der nachhaltigen Entwicklung (Stichworte: Digitalisierung, Migration, Multireligiosität, demografischer Wandel, Globalisierung). Es trägt dazu bei, wechselseitige Ab-

hängigkeiten zu erkennen und Wertmaßstäbe für eigenes Handeln sowie ein Verständnis für gesellschaftliche Prozesse zu entwickeln. Der Unterricht im Fach Darstellendes Spiel setzt damit den im Niedersächsischen Schulgesetz formulierten Bildungsauftrag um und berücksichtigt auch die Vielfalt sexueller Identitäten.

Mit dem Erwerb spezifischer Kompetenzen wird im Unterricht des Faches Darstellendes Spiel u.a. der Bezug zu theaternahen Berufsfeldern hergestellt. Die Schule ermöglicht es damit den Schülerinnen und Schülern, Vorstellungen über Berufe und über eigene Berufswünsche zu entwickeln, die über eine schulische Ausbildung, eine betriebliche Ausbildung, eine Ausbildung im dualen System oder über ein Studium zu erreichen sind. Der Fachunterricht leistet somit auch einen Beitrag zur Berufsorientierung, ggf. zur Entscheidung für einen Beruf.

2 Kompetenzorientierter Unterricht

Im Kerncurriculum des Faches Darstellendes Spiel werden die Zielsetzungen des Bildungsbeitrags durch verbindlich erwartete Lernergebnisse konkretisiert und als Kompetenzen formuliert. Dabei werden im Sinne eines Kerns die als grundlegend und unverzichtbar erachteten fachbezogenen Kenntnisse und Fertigkeiten vorgegeben.

Kompetenzen weisen folgende Merkmale auf:

- Sie zielen ab auf die erfolgreiche und verantwortungsvolle Bewältigung von Aufgaben und Problemstellungen.
- Sie verknüpfen Kenntnisse, Fertigkeiten und Fähigkeiten zu eigenem Handeln. Die Bewältigung von Aufgaben setzt gesichertes Wissen und die Beherrschung fachbezogener Verfahren voraus sowie die Einstellung und Bereitschaft, diese gezielt einzusetzen.
- Sie stellen eine Zielperspektive für längere Abschnitte des Lernprozesses dar.
- Sie sind für die persönliche Bildung und für die weitere schulische und berufliche Ausbildung von Bedeutung und ermöglichen anschlussfähiges Lernen.

2.1 Kompetenzbereiche

Ziel des Unterrichts im Fach Darstellendes Spiel ist die theatrale Handlungskompetenz. Die erwarteten Kompetenzen werden in Kompetenzbereichen zusammengefasst, die das Fach strukturieren. Aufgabe des Unterrichts im Fach Darstellendes Spiel ist es, die Kompetenzentwicklung der Schülerinnen und Schüler anzuregen, zu unterstützen, zu fördern und langfristig zu sichern.

2.2 Kompetenzentwicklung – Didaktische und methodische Hinweise

Der Kompetenzerwerb im Fach Darstellendes Spiel ist systematisch und kumulativ aufgebaut, Gelerntes findet im Neuen Anwendung. Kompetenzen werden nur gemeinsam und in Kontexten erworben, insbesondere die Kompetenzen der prozessbezogenen Bereiche werden nicht ohne Verknüpfung mit den Inhalten erworben oder angewendet.

2.2.1 Zum Verhältnis von Theorie und Praxis

Der Unterricht im Fach Darstellendes Spiel hat einen spielpraktischen Schwerpunkt, bewegt sich jedoch im Spannungsfeld zwischen theatralem Handeln und der theoretisch-beschreibenden Analyse von Aufführungssituationen. Einerseits werden durch die theatrale Praxis theoretische Inhalte erfahrbar und anschaulich gemacht; umgekehrt ist ein reflektiertes Handlungswissen die Voraussetzung für gelingende Praxis. Theorie und Praxis stehen damit in einem produktiven Wechselverhältnis. Wissen und Können bauen aufeinander auf und sind miteinander zu vernetzen; es gibt keine explizite Trennung von Theorie und Praxis.

2.2.2 Zur Aufführungssituation als Lernprinzip: Der Unterricht als Probebühne

Gruppenarbeit als vorherrschende Sozialform, ganzheitliches Lernen, Lernen mit allen Sinnen, Handlungs- und Schülerorientierung, partizipatives Lernen und das Zusammenwirken von Theorie und Praxis sind methodisch-didaktische Prinzipien.

Der Unterricht wird im und durch Theaterspielen zu einer Probebühne, auf der Perspektiven imaginiert, diskutiert, ausprobiert und erweitert werden. Der Begriff Probebühne ist als methodisch-didaktischer Rahmen zu verstehen und nicht als konkreter Raum. Ziel ist eine Aufführungssituation, die Präsentation eines Gruppenergebnisses von der szenischen Improvisation im Unterricht bis hin zum öffentlichen Auftritt. Der Umfang der Aufführungssituation ist abhängig vom Thema und dem zeitlichen Rahmen (Einzelszene, Szenencollage, Werkschau, Stück, performative Spielansätze). Sie bedingt ein Publikum: Mitschüler der Lerngruppen, die Schulöffentlichkeit oder eine allgemeine Öffentlichkeit.

Der Unterricht im Darstellenden Spiel fördert besonders in Aufführungssituationen die Vortrags- und Präsentationsfähigkeit der Schülerinnen und Schüler, sie lernen adressatenbezogen und selbstbewusst aufzutreten. Die Erfahrung als Mitwirkende bei Präsentationen und öffentlichen Auftritten unterstützt die Persönlichkeitsentwicklung der Schülerinnen und Schüler und ist für alle Fächer gewinnbringend. In der Aufführungssituation werden fachliche und überfachliche Kompetenzen verknüpft und deren Erwerb sichtbar.

2.2.3 Zur Rolle der Theaterlehrerin und des Theaterlehrers

Der Unterricht im Fach Darstellendes Spiel ist in besonderem Maße geprägt durch Sozialformen wie Gruppen- und Projektarbeit sowie durch Partizipation der Schülerinnen und Schüler in Form von Eigeninitiative, Mitwirkung, Mitbestimmung und (Selbst-)Verantwortlichkeit. Theaterlehrerinnen und Theaterlehrer haben die Komplexität dieser Unterrichtssituation, die sich bei der Vermittlung theaterpraktischer Grundlagen und in Theaterprojekten ergibt, zu berücksichtigen.

Theaterlehrerinnen und Theaterlehrer erkunden gemeinsam mit der Gruppe eigene und fremde Theaterauffassungen, setzen sich mit traditionellen und neueren Theaterkonzeptionen auseinander und erarbeiten, welche Theaterformen, welche Spielweisen dem gemeinsamen Darstellungsziel adäquat sind.

Theaterlehrerinnen und Theaterlehrer gestalten den Unterricht als Probebühne, d.h. sie sorgen für eine Lernkultur, in der die Schülerinnen und Schüler selbstständig lernen und Entscheidungen treffen sowie Fehler und Umwege als bedeutsame Elemente von Lernprozessen erfahren. Je nach Stand des theatralen Prozesses übernehmen Theaterlehrerinnen und Theaterlehrer die Funktion des Impulsgebens, Moderierens, Beratens, Helfens oder des Anleitens. Sie initiieren, helfen, ordnen, lenken, delegieren und machen die Schülerinnen und Schüler auf vorhandene Potenziale aufmerksam und leiten sie an, diese auszuschöpfen und einzubinden. Sie sorgen für eine vertrauensvolle Atmosphäre, erkennen Störungen, übertragen Verantwortung, übernehmen aber letztlich als Spielleitung die Verantwortung für den theatralen Prozess und das Produkt. Dabei sind ihnen die Produktivität und die Risiken theatraler Grenzüberschreitungen bewusst. Sie wahren einerseits professionelle Distanz, konfrontieren sich andererseits bei jeder Projektarbeit neu mit der Frage, wie sie als Verantwortliche mit individuellen Widerständen, Ängsten, Tabus oder auch Schamgefühlen der Schülerinnen und Schüler umgehen.

Theaterspielen als Probehandeln bietet einen geschützten Rahmen für Schülerinnen und Schüler, Emotionen zuzulassen und Kreativität zu entfalten.

In einer durch Offenheit geprägten Kommunikationssituation können sich die Schülerinnen und Schüler verstärkt in den Arbeitsprozess einbringen, ohne dass der Aspekt der Leistungsbewertung im Vordergrund steht. Es wird ein hohes Maß an Flexibilität in der Gesprächsführung von ihnen erwartet, z. B. bei der Entwicklung, Reflexion und Bewertung von Szenen. Kommunikationsstrukturen werden gemeinsam erarbeitet, die es den Schülerinnen und Schülern u. a. ermöglichen, kriteriengeleitet Feedback zu geben.

2.2.4 Zu den Besonderheiten bei der Beurteilung im Fach Darstellendes Spiel

Lernen im Fach Darstellendes Spiel folgt dem Prinzip der Probebühne, es findet grundsätzlich handlungsorientiert und in Gruppen statt, das Lernen erfolgt in Projekten und fordert von Schülerinnen und Schülern individuell und kollektiv gleichermaßen den Einsatz körperlicher, kognitiver und emotionaler Kompetenzen. Daher spielt die soziale Kompetenz eine elementare Rolle und muss in die Bewertung mit einfließen.

In Kennenlernphasen und während der Entwicklung von einer Gruppe zum Ensemble sollen Schülerinnen und Schüler (Selbst-)Vertrauen entwickeln, sollen Freiräume in der Spielpraxis geschaffen werden, die das Experimentieren und kreative Ausprobieren ohne Leistungs- und Bewertungsdruck fördern.

Eine Besonderheit des Faches ist es, dass sich die Schülerinnen und Schüler ganzheitlich, sowohl kognitiv als auch durch ihre Persönlichkeit, einbringen, und das nicht nur über ihr emotionales und soziales Handeln, sondern auch im Spiel über ihren Körper, den sie als „Instrument“ in vielfältiger Form einsetzen. Daher sind auch die Leistungen an die Persönlichkeit gekoppelt und Leistungsmessung erfordert differenzierte, vor allem aber sachlich begründete und transparente Bewertungsgrundlagen, die den individuellen Entwicklungsprozess der Schülerinnen und Schüler berücksichtigen.

Damit bietet das Fach auch Chancen im Bereich der Inklusion: Im Rahmen der fachüblichen Gruppenprozesse wird den unterschiedlichen Voraussetzungen der Einzelnen Rechnung getragen. Die Teilhabe aller an Projekten ist möglich.

2.2.5 Zu fächerverbindenden und fachübergreifenden Aspekten

Theater ist eine interdisziplinäre Kunstform. Das Fach Darstellendes Spiel eignet sich daher in besonderer Weise für fächerübergreifende Projektarbeit. Inhalte und Themenfelder werden in größeren Kontexten erfasst, außerfachliche Bezüge hergestellt und gesellschaftlich relevante Aufgaben verdeutlicht.

Es können grundsätzlich mit allen Fächern Kooperationsformen entwickelt werden, wenn gemeinsame Projekte initiiert und durchgeführt werden, für die jedes Fach seinen eigenständigen und spezifischen Anteil beisteuert. Die Zusammenarbeit fördert nicht nur die Teamfähigkeit der Theaterlehrerinnen und Theaterlehrer, sondern ermöglicht allen – Lehrkräften sowie Schülerinnen und Schülern – eine multiperspektivische Wahrnehmung.

Prinzipiell können für alle Fächer und Themen handlungsorientierte Unterrichtsformen und szenische Präsentationen – auch für die Schulöffentlichkeit und darüber hinaus – entwickelt werden. In diesem Sinne stellt Darstellendes Spiel ein theaterpädagogisches Methodenrepertoire zur Verfügung. Kreativtechniken und Präsentationsweisen des Faches können als Unterrichtsformen auch in anderen Fächern genutzt werden.

2.2.6 Zu außerschulischen Kooperationen

Der Unterricht im Fach Darstellendes Spiel eignet sich für Lernsituationen außerhalb der Schule. Hierzu zählen Kooperationsprojekte mit kommunalen, regionalen und überregionalen Partnern wie Theatern, Kulturzentren, Universitäten, Theaterpädagogischen Zentren (TPZ) oder freien Theaterschaffenden. Die Teilnahme an Wettbewerben und Festivals, wie am Niedersächsischen Schülertheatertreffen (NiST) oder dem Schultheater der Länder (SDL), bietet die Möglichkeit zur Begegnung und zum theaterästhetischen Austausch. Die Mitwirkung an internationalen Theaterprojekten oder -begegnungen fördert interkulturelle Kommunikation und Verständnis über kulturelle Grenzen hinaus.

3 Erwartete Kompetenzen

3.1 Prozessbezogene und Inhaltsbezogene Kompetenzen

Die erwarteten Kompetenzen werden tabellarisch in Kompetenzbereichen (KB) dargestellt, die durch die Unterscheidung von inhalts- und prozessbezogenen Kompetenzen strukturiert sind. Die Inhalte der einzelnen Kompetenzbereiche sind nicht zwingend in vollem Umfang zu behandeln, sondern sie beschreiben einen Pool, aus dem in projektorientiertem Arbeiten und exemplarischem Lernen eine Auswahl an Aspekten getroffen werden kann. Die den prozessbezogenen Kompetenzen zugeordneten Operatoren sollen die Möglichkeit aufzeigen, dass innerhalb jedes Themas in allen drei Anforderungsbereichen gearbeitet werden kann.

3.1.1 Fachbezogene Kompetenzen

KB 1: Sachkompetenz – Theaterästhetische Grundlagen

Darstellendes Spiel, verstanden als umfassender Begriff für personales, figurales und mediales Spiel, basiert auf einem theatralen Zeichensystem, das verschiedene Gestaltungsbereiche vereinigt: u. a. Körpersprache, Bewegung, Sprache, bildnerisches Arbeiten, Musik, Medien, Dramaturgie.

Die Schülerinnen und Schüler verfügen über diese theatralen Grundkenntnisse und Fertigkeiten, die sie zur Verwirklichung und zum Verstehen von eigenen und fremden Gestaltungsanliegen nutzen. Sie erkennen die Zeichenhaftigkeit des Theaters, unterscheiden zwischen Alltags- und Theaterhandlung, indem sie alltägliche Handlungsabläufe ästhetisieren, und lernen Theater als „Gesamtkonzept" im Zusammenspiel der theatralen Ausdrucksträger kennen. In der Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Gestaltungsgrundlagen und -konzepten und auf der Grundlage ihrer medialen Kompetenz werden die Schülerinnen und Schüler angeregt, ihre persönliche und gesellschaftliche Wirklichkeit wahrzunehmen, sich mit ihr intensiv zu beschäftigen und sie kreativ zu gestalten.

KB 2: Gestaltungskompetenz – Theaterästhetische Gestaltung

Darstellendes Spiel ermöglicht die Erweiterung vorhandener und die Verknüpfung neu gewonnener Fähigkeiten und Fertigkeiten auf der Basis der theaterästhetischen Grundlagen.

Die Schülerinnen und Schüler entwerfen und realisieren in kreativen Prozessen komplexe szenische Konzepte und vertiefen und festigen ihre Kenntnisse. Dabei überprüfen sie das funktional stimmige Zusammenspiel der einzelnen Bausteine der theaterästhetischen Grundlagen. Alternative Entwürfe und Lösungen werden grundsätzlich gleichberechtigt in der Gruppe bzw. im Ensemble diskutiert, Gruppenprozesse werden initiiert und reflektiert, Entscheidungen werden gemeinsam getroffen. Ziel ist die Präsentationsfähigkeit in Aufführungssituationen.

KB 1 und KB 2: Erwartete Kompetenzen				
Inhaltsbezogene Kompetenzen	**Prozessbezogene Kompetenzen**			
Theatrale Elemente und Verfahren – Das theatrale Zeichensystem	SPIEL Körper(-Sprache) des Einzelnen und der Gruppe in Bewegungen *erproben, stilisieren, darstellen* Stimme und Sprache *erproben, einsetzen*, gestalten Bühnenpräsenz *wahrnehmen, nutzen, überprüfen* Rollen, Figuren und performative Handlungen *erfassen, darstellen, in Beziehung setzen*	MATERIAL Objekte, Requisiten und deren Funktion *beschreiben, anwenden, begründen* Kostüme, Maske und deren Funktion *erfassen, erstellen, überprüfen*	RAUM Raum und Raumkonzepte *wahrnehmen, nutzen, entwickeln* Bühnenformen *erarbeiten, umsetzen, reflektieren* Bühnenbild *beschreiben, analysieren, entwerfen* Aufführungsort *erfassen, auswählen, überprüfen*	TECHNIK Musik, Ton, Klang *erfassen, einsetzen, entwerfen* Licht und Lichtkonzepte *erstellen, einsetzen, überprüfen* Medien und deren Spezifik *erfassen, analysieren, beurteilen*
Dramaturgische Strukturen	Präsentationsformen (Szene, Szenenfolge, Collage, Stück) *erarbeiten, planen, gestalten*	Kompositionsmethoden (u. a. Bruch, Kontrast, Wiederholung) *erarbeiten, anwenden, reflektieren*	Gestaltungskategorien (u. a. Handlungsbogen, Dynamik, Bildwirkung) *erfassen, nutzen, begründen*	
Theatergeschichte und Theaterformen	Theorien und Programmatiken des Schauspielens *erarbeiten, vergleichen, bewerten*	Zeitgenössische und avantgardistische Theaterkunst *erfassen, experimentell erproben und sich damit auseinandersetzen*	Historische Theaterformen *erfassen, einordnen, Bezüge herstellen*	
Spielkonzepte	Eigenproduktion (z. B. biografisches Theater, Lecture Performance, site specific) *erstellen, realisieren, überprüfen*	nicht-dramatische Vorlagen *sammeln, umformen, inszenieren*	Dramatische Texte *erarbeiten, erschließen, gestalten*	

KB 3: Theaterästhetische Kommunikation

Darstellendes Spiel fördert die Kommunikation über das theatrale Handeln und die Reflexion von Aufführungssituationen.

Die Schülerinnen und Schüler entwickeln ästhetische Kriterien, wenden entsprechende Fachsprache an und lernen auf der symbolischen Kommunikationsebene des Theaters ein Publikum anzusprechen. Sie reflektieren den Prozess der gemeinsamen Entwicklung, Gestaltung und Erprobung von Szenen und geben ein differenziertes und wertschätzendes Feedback in unterrichtlichen Zusammenhängen und Aufführungssituationen.
In der Herausforderung, sich vor anderen zu präsentieren, erleben die Schülerinnen und Schüler die Flüchtigkeit, den Live-Charakter einer Aufführungssituation.
Sie erfahren und reflektieren, dass eine Inszenierung über den bewussten Einsatz theatraler Mittel zwar intentional steuerbar ist, die Wirkung auf das Publikum aber durchaus unterschiedlich ausfallen kann, da theatrale Zeichen mehrdeutig verstanden werden können.

KB 3: Erwartete Kompetenzen				
Inhaltsbezogene Kompetenzen	**Prozessbezogene Kompetenzen**			
Reflexion theatraler Zeichen	theaterästhetische Mittel und ihre Wirkung *beschreiben, analysieren, bewerten*	Flüchtigkeit von Theater *wahrnehmen, einschätzen, reflektieren*	Mehrdeutigkeit und Korrespondenz der theatralen Zeichen *beschreiben, einschätzen, reflektieren*	Beurteilungskriterien von Aufführungssituationen *erarbeiten, formulieren, überprüfen*
Feedback, Kritik und Rezension	personenbezogenes oder szenenbezogenes Feedback *einschätzen, sich damit auseinandersetzen, Stellung nehmen* Selbstreflexionen *formulieren, erläutern, begründen*	fachgerechtes und adressatenbezogenes Feedback *formulieren, erläutern, begründen*	Aufführungssituationen *beschreiben, erläutern, analysieren, bewerten*	Rezensionen rezipieren *erfassen, einordnen, interpretieren* Rezensionen produzieren *erfassen, formulieren, überprüfen*
Soziale Kommunikation	Theater als Interaktion zwischen theatral Handelnden *erfassen, nutzen, sich damit auseinandersetzen* Konflikte *wahrnehmen, formulieren, reflektieren*	Theater als Interaktion zwischen theatral Handelnden und Publikum *wahrnehmen, einschätzen, überprüfen*		

KB 4: Soziokulturelle Partizipation

Darstellendes Spiel bietet den Schülerinnen und Schülern die Teilhabe an verschiedenen Formen und Bereichen des Theaters und eröffnet damit die Möglichkeit zur soziokulturellen Partizipation.

Die Schülerinnen und Schüler erleben Theater in seiner kulturellen Bedeutsamkeit, seiner Funktion und Wirksamkeit im gesellschaftlichen Diskurs und erkennen dessen Stellenwert. Schülerinnen und Schüler besuchen im Rahmen des Unterrichts im Fach Darstellendes Spiel schulinterne und -externe Theaterproben und -produktionen. Sie erhalten zudem die Möglichkeit, an theatralen Angeboten externer Partner teilzunehmen und sich über außerschulische Angebote zu informieren. Sie finden eigene Zugänge zum Theater als Bestandteil des öffentlichen kulturellen Lebens und werden zur rezeptiven, kritisch-beschreibenden Auseinandersetzung mit Theaterkunst befähigt.
Sie beziehen ihre unterschiedlichen Interessen, Erfahrungen und Fähigkeiten in die gemeinsame künstlerische Arbeit ein und werden gestalterisch tätig.

KB 4: Erwartete Kompetenzen				
Inhaltsbezogene Kompetenzen	**Prozessbezogene Kompetenzen**			
Theater als kulturelle Erfahrung und Phänomen	Theaterbesuche *durchführen, einordnen, Stellung nehmen*	Kursinterne, schulöffentliche oder öffentliche Aufführungen und Präsentationen *wahrnehmen, in Beziehung setzen, einen Standpunkt entwickeln*	Zeitgenössisches Theater in seiner kulturellen Tradition *erfassen, vergleichen, reflektieren*	Theater als Betrieb, Institution, Berufsfeld *erfassen, einordnen, einen Standpunkt entwickeln*
Theater im gesellschaftlichen Diskurs	Gegenwartstheater in seiner gesellschaftlichen Funktion *beschreiben, einordnen, Bezüge zur eigenen Lebenswelt herstellen*	Theater im Kontext aktueller gesellschaftspolitischer Ereignisse und Themen (u. a. Identität, religiöse Vielfalt, Gender, sexuelle Vielfalt) *wahrnehmen, berücksichtigen, sich damit auseinandersetzen* Inszenierungsformen im Alltag (Sport, Politik, Medien) *erfassen, einschätzen, überprüfen*	Interkulturalität als Thema auf der Bühne und als Chance von Theaterunterricht *erfassen, berücksichtigen, sich damit auseinandersetzen* Theater in anderen Kulturen *einordnen, analysieren, Bezüge herstellen*	Intermedialität – das Verhältnis von Theater zu anderen Darstellungsformen (Medien, Film, Literatur, bildende Künste, populäre Kultur) *beschreiben, erläutern, gestalten*

3.1.2 Überfachliche Kompetenzen

Die überfachlichen Kompetenzen sind in den folgenden Tabellen bewusst nicht detaillierter ausgeführt, da eine tiefgreifendere Definition über die Aufgabe eines Kerncurriculums hinausgeht.

KB 5: Personale Kompetenz

Im Fach Darstellendes Spiel ist besonders der Tatsache Rechnung zu tragen, dass neben dem Fachgegenstand immer auch die Person der Schülerin und des Schülers im Fokus der Betrachtung steht.

KB 5: Personale Kompetenzen	
Identitätsbildung	• In der theatralen Arbeit entwickeln die Schülerinnen und Schüler Spielfreude und Lust daran, mit vorgegebenen Verhaltensmustern zu spielen, sie infrage zu stellen, sich kreativ auszudrücken – und so ihre Persönlichkeit weiter auszubilden. • Die Schülerinnen und Schüler werden sich im theatralen Handeln ihrer eigenen Fähigkeiten, Stärken und Schwächen bewusst und sind in der Lage, diese richtig einzuschätzen und ihren Stärken zu vertrauen. • Sie bauen Hemmungen ab, indem sie in geschütztem Raum Mut entwickeln, sich auf der Bühne zu präsentieren, und indem sie sich darauf einlassen, sich in andere Rollen zu begeben. Damit sammeln sie Erfahrungen, die sie an ihre persönlichen Grenzen führen und ihr Selbstwertgefühl stärken können.
Selbstständigkeit und Verantwortung	• Das Fach Darstellendes Spiel bietet den Schülerinnen und Schülern Freiräume für eigenes Lernen, für die selbstständige Planung und Durchführung von Projekten. • Zugleich übernehmen sie Verantwortung für das Gelingen bzw. Misslingen ihrer Arbeit.
Selbstmotivation und Durchhaltefähigkeit	• Die Schülerinnen und Schüler verfolgen mit Ausdauer und Beharrlichkeit ein gemeinsames Ziel. Dabei halten sie Dissonanzen aus, überwinden Schwierigkeiten und geben sich nicht mit dem erstbesten Ergebnis zufrieden. • Sie erproben alternative Lösungsmöglichkeiten, die letztlich zu einem optimierten Ergebnis führen, das ihr Selbstvertrauen stärkt und sie motiviert, weitere Projekte zu planen und zu realisieren.

KB 6: Sozialkompetenz

Im Fach **Darstellendes Spiel** lernen die Schülerinnen und Schüler, sozial intelligent und verantwortungsvoll zu handeln, Mitmenschen zu verstehen und mit ihnen verantwortungsbewusst und rücksichtsvoll zu interagieren.

KB 6: Sozialkompetenz	
Teamfähigkeit, Kooperationsfähigkeit, Konfliktfähigkeit	• Die Schülerinnen und Schüler finden Wege, im Team zu arbeiten, Verantwortung zu übernehmen und abzugeben. • Sie lösen entstehende Konflikte in der Gruppe und auch zwischen Einzelnen, sie lernen zudem auch, diese Konflikte auszuhalten. • Darüber hinaus können sie Lösungen akzeptieren, die nicht ihren eigenen Vorstellungen entsprechen, und erfahren im Arbeitsprozess, dass Verlässlichkeit und Beständigkeit Voraussetzungen für das Erreichen eines gemeinsamen Zieles sind.
Kommunikationsfähigkeit	• Die Schülerinnen und Schüler können sich über Themen, Prozesse und Ergebnisse in Gruppen verständigen und diese kritisch reflektieren. • Dabei kommunizieren sie sachbezogen, situations-angemessen und rücksichtsvoll miteinander.
Empathie und Einfühlungsvermögen	• Die Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, sich in andere hineinzuversetzen und auf sie einzugehen. Sie wertschätzen das Handeln anderer.
Interkulturelle Kompetenz und Toleranz	• Die Schülerinnen und Schüler üben sich in Toleranz und verstehen Vielfalt als mögliche Bereicherung und Chance. Darstellendes Spiel lebt Diversität.

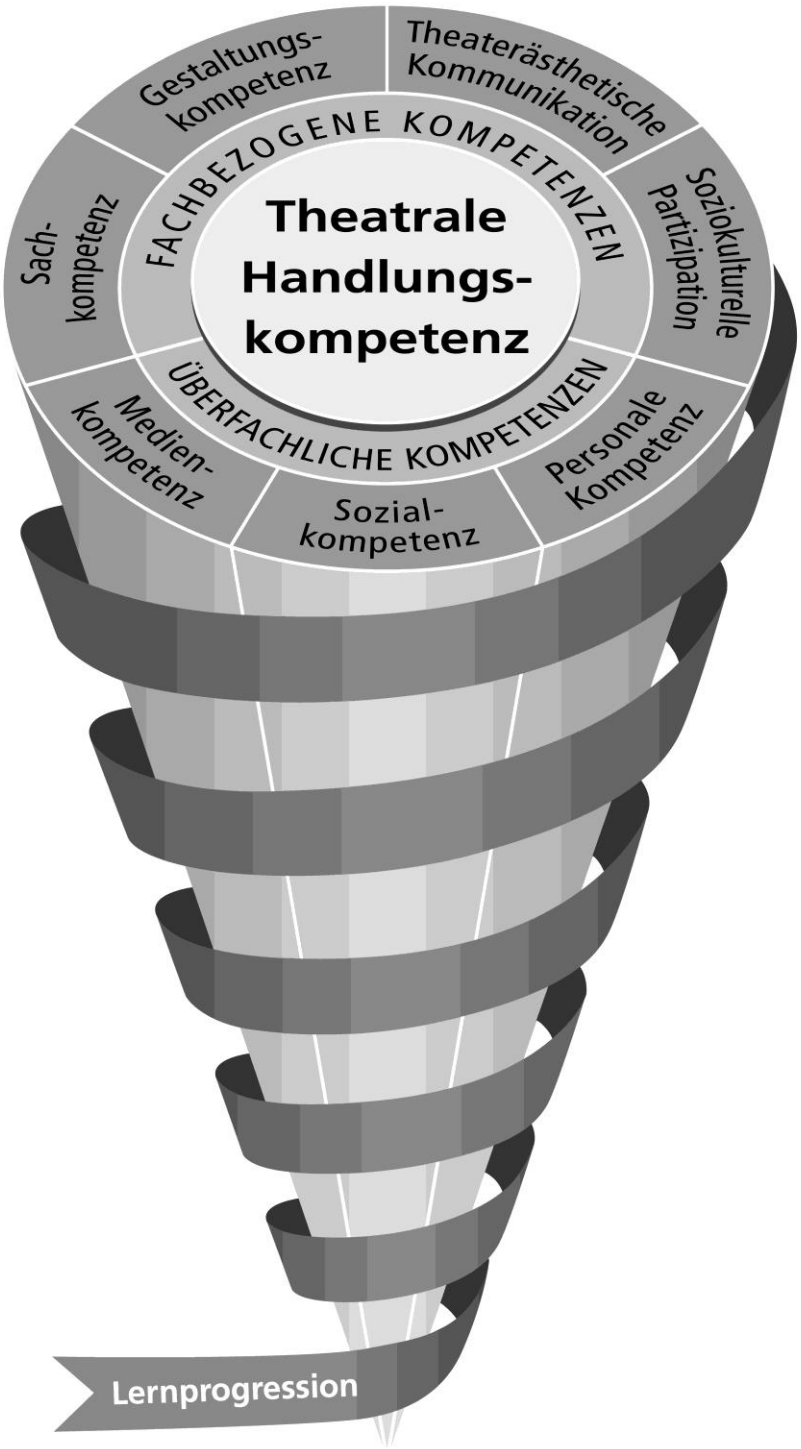
KB 7: Medienkompetenz

Das Fach **Darstellendes Spiel** vermittelt den Schülerinnen und Schülern die Fähigkeit, elektronische, digitale und interaktive Medien und die dadurch vermittelten Inhalte den eigenen Zielen und Bedürfnissen entsprechend anzuwenden.

KB 7: Medienkompetenz	
Mediennutzung	• Die Schülerinnen und Schüler kennen differenzierte mediale Gestaltungsmittel, können diese anwenden und wissen um ihre Wirkungsweisen. • Sie beziehen Medien selbstständig und kritisch in die Lösung komplexer unterrichtsrelevanter Aufgabenstellungen ein.
Mediengestaltung	• Die Schülerinnen und Schüler reflektieren die Wirkungsmöglichkeiten von Medien und beziehen diese funktional in die theatrale Gestaltung ein. • Sie planen, realisieren und präsentieren selbstständig Medieneinsatz in theatralen Zusammenhängen. • Sie entdecken Medien als künstlerisches Ausdrucksmittel und Experimentierfeld für ästhetisches Erleben.

3.1.3 Lernprogression

Im Rahmen des Unterrichtsprinzips der Probebühne besteht die Progression in den einzelnen Kompetenzbereichen in der Vertiefung und Erweiterung von fachspezifischen Kenntnissen und Fertigkeiten sowie den überfachlichen Kompetenzen, einer zunehmenden Selbstständigkeit in der Gestaltung von Aufführungssituationen und einer steigenden Komplexität bei der Bearbeitung von Aufgabenstellungen.



3.2 Erläuterung der fachbezogenen Kompetenzen

KB 1 und KB 2: Sachkompetenz und Gestaltungskompetenz:
Theaterästhetische Grundlagen und Gestaltung
Theatrale Elemente und Verfahren – SPIEL

Im theatralen Handeln werden Körper, Bewegung und Sprache als Ausdrucksmittel kennen gelernt und Rollenfiguren sowie individuelle Ausdrucksmöglichkeiten erarbeitet, die in Interaktion mit anderen Figuren und Zuschauenden treten. Es wird vermittelt, dass Darstellendes Spiel eine Gruppen- bzw. Ensembleleistung voraussetzt, in der die Einzelleistung erst im Zusammenspiel mit den anderen Gruppenmitgliedern ihre Wirkung und Qualität erzielt.

Der Körper des Einzelnen als zentrales Ausdrucks- und Gestaltungselement des Theaters ist geprägt von seinen individuellen Merkmalen (Gewicht, Größe, Körperbau), seine Ausdrucksfähigkeit basiert zusätzlich auf kinesischen (Mimik, Gestik, Proxemik), akustischen (Sprache, Sprechen, Gesang, Geräusche) und paralinguistischen Zeichen (Betonung, Lautstärke, Tonhöhe). Körper, Bewegung und Sprechen stehen dabei in einem engen Zusammenhang und sind als ganzkörperliches Handeln zu sehen.

In der gezielten Körperarbeit werden körpersprachliche Mittel als Ausdruck von Emotionen, Stimmungen und Beziehungen erprobt; Mimik, Gestik, Bewegung, **Stimme und Sprache** werden bewusst eingesetzt, somit werden das Gestaltungsrepertoire und die **Bühnenpräsenz** weiterentwickelt. Über das zunehmende Vertrauen in die eigenen körpersprachlichen Ausdrucksmöglichkeiten entsteht im Zusammenspiel eine Vertrautheit, die wesentliche Grundlage für ein arbeits- und spielfähiges Ensemble ist, in dem gestalterische Impulse gegeben und angenommen werden und gemeinsam Verantwortung für das Projekt übernommen wird.

In der Improvisation, der szenischen Arbeit und in Konzeptionen werden **Rollen, Figuren und performative Handlungen** entwickelt, welche in Interaktion miteinander bzw. mit dem Publikum treten. In der individuellen Gestaltung der Rolle oder Handlung (Wie verhalte ich mich? Wie bewege ich mich? Wie spreche ich?) werden aus der Vielfalt der theatralen Ausdrucksmittel diejenigen ausgewählt und erprobt, die je nach Anlage der Konzeption zu stimmigen Figuren oder Handlungen führen können. Dabei werden unterschiedliche Formen der Selbstinszenierung und der Rollenarbeit eingesetzt (z. B. Befragung, biografische Rollenarbeit). In der Auseinandersetzung, Gestaltung und Erprobung erfahren die theatral Handelnden die Ambivalenz zwischen Rollenfigur, Performendem und Privatperson.

KB 1 und KB 2: Theaterästhetische Grundlagen und Gestaltung
Theatrale Elemente und Verfahren – MATERIAL

Objekte, Alltagsgegenstände, Kostüm und Maske können Spielimpulse geben und Inszenierungsidee sein. Sie unterstützen die Darstellungsmöglichkeiten der theatral Handelnden und stehen im Einklang mit der Wirkungsabsicht. Die Funktionalität für das Spiel bestimmt Art und Umfang des Materialeinsatzes (Abstraktion, Stilisierung, Naturalismus, Opulenz).

Objekte und Gegenstände (Requisiten) als theatrale Gestaltungsmittel können Ausgangspunkt für das Spiel sein, Atmosphäre herstellen, der Charakterisierung der Figuren dienen und multifunktional eingesetzt werden, sie nehmen dabei die Bedeutung an, die ihnen im Spiel zugewiesen wird.

Kostüme und Masken können als Spielanlass dienen, Sowohl naturalistische als auch symbolhaft gestaltete Kostüme (z. B. Reduzierung auf ein wesentliches Kostümversatzstück zur Charakterisierung einer Figur) sind unter dem Aspekt der Funktionalität, Bedeutsamkeit und Wirkung zu überprüfen. Das theatrale Handeln mit Masken erfordert eine äußerst disziplinierte Spielweise – ihr Einsatz sollte daher bezüglich ihrer Sinnhaftigkeit, Wirkungsabsicht und Symbolhaftigkeit reflektiert sein.

KB 1 und KB 2: Theaterästhetische Grundlagen und Gestaltung
Theatrale Elemente und Verfahren – RAUM

Die Beschäftigung mit dem **Raum und Raumkonzepten** kann Ausgangspunkt des theatralen Inszenierungsprozesses sein. Die räumliche Beziehung zwischen Bühne und Zuschauerraum und das Spiel mit der imaginären vierten Wand haben Auswirkungen auf die Spiel- und Sprechweise der Handelnden auf die Kommunikation zwischen Akteuren und Publikum.
Die Bedeutung des Theaterspiels wird wesentlich geprägt vom Bühnenraum, der **Bühnenform** (z. B. Guckkasten-, Arena-, Raumbühne), dem **Bühnenbild** oder dem **Aufführungsort** (öffentlicher Raum in oder außerhalb von Gebäuden wie Treppenhaus, Keller, Fußgängerzone). In der Auseinandersetzung mit der Theorie und Tradition des theatralen Raums werden Sensibilität für die Raumwahrnehmung und ein differenziertes Raumgefühl und -bewusstsein vermittelt sowie ästhetische Kriterien zur Entwicklung von Raumkonzepten und Bühnenbildern entwickelt. Der Bühnenraum ist Ausdrucksträger und die Entscheidung für eine naturalistisch ausgestattete, eine symbolisch gestaltete oder eine „leere Bühne“ stellt eine bewusste ästhetische Entscheidung dar.

KB 1 und KB 2: Theaterästhetische Grundlagen und Gestaltung
Theatrale Elemente und Verfahren – TECHNIK

Akustische Elemente werden als theatrale Ausdrucksträger eingesetzt, d. h. **Töne, Geräusche, Klänge und Musik** werden zu bedeutungskonstituierenden Elementen in der szenischen Gestaltung. Es existieren verschiedene Möglichkeiten, akustische Elemente einzusetzen: einfache Geräusche, die mithilfe des eigenen Körpers oder verschiedener Materialien und Objekte erzeugt werden, der Einsatz von Instrumenten oder das Einspielen von Musik, auch technisch verstärkt. Entsprechend der unterschiedlichen Funktionen (unterstützend, kontrastierend, führend, karikierend, strukturierend, rhythmisierend oder stimmungs- und raumbildend) werden diese akustischen Elemente, entworfen, komponiert und eingesetzt.

Ebenso wird **Licht** als bühnenspezifischer Ausdrucksträger eingesetzt. **Lichtkonzepte** können die Wirkung auf der Bühne zielgerichtet beeinflussen, sodass eine unterstützende, kontrastierende, strukturierende oder stimmungs- und raumbildende Wirkung erzeugt wird (Einsatz verschiedener natürlicher oder künstlicher Lichtquellen, Einsatz der Farbigkeit des Lichts, Einsatz der Beleuchtungsstärke, räumliche Verteilung des Lichts).

In der szenischen Gestaltung können **Medien** z. B. zur Verstärkung und Verfremdung von Sprache und zur Projektion von Bildern und (Live-)Videos eingesetzt werden. Das Experimentieren mit den Medien (Loop-Station, Blue-Screen, Sample) macht das Spezifische des jeweiligen Mediums erlebbar.

KB 1 und KB 2: Theaterästhetische Grundlagen und Gestaltung
Dramaturgische Strukturen

Dramaturgische Strukturen prägen die Gestaltung jeder Aufführungssituation und steuern deren Rezeption. Für die Gestaltung jeder **Präsentationsform**, von der Erarbeitung einer Einzelszene bis zur Konzeption einer Collage oder Inszenierung eines Stückes, ist die bewusste dramaturgische Verknüpfung von theatralen Gestaltungsmitteln konstitutiv.

Die Kenntnis der **theaterästhetischen Kompositionsmethoden** (Bruch, Kontrast, Wiederholung, …) ermöglicht dabei die Übersetzung von Ideen (Themen, Texte, Medien, etc.) in szenisches Handeln und die anschließende kriteriengeleitete Reflexion über die intendierte Wirkung. Die **Gestaltungskategorien** (Bildwirkung, Dynamik, Handlungsstruktur) beziehen sich auf die Gesamtwirkung der eingesetzten theatralen Mittel. Ästhetisches Handeln wird dabei als ein kreativer Prozess verstanden, bei dem es unterschiedliche Perspektiven und Lösungsmöglichkeiten geben kann. Die Anwendung dramaturgischer Strukturen bezieht sich auf die Zusammenhänge zwischen Inhalt und Form – ihre Angemessenheit muss überprüft werden.

KB 1 und KB 2: Theaterästhetische Grundlagen und Gestaltung
Theatergeschichte und Theaterformen

Unter Theater ist nicht nur ein im engeren Sinne literaturorientiertes Theater zu verstehen, sondern ein erweiterter Theaterbegriff umfasst auch andere Formen der szenischen Künste (Bewegungs- und Tanztheater, Musiktheater, Objekt- und Figurentheater, Performance, (Inter-)Aktionskunst, …)

Die Praxis des Theatermachens ist geprägt von einer Struktur des Beobachtens und Beschreibens, der Wiederholung, Präzisierung, Verbesserung und des erneuten Tuns. Vor diesem Hintergrund ist Probenarbeit angewiesen auf die Verbalisierung des Wahrgenommenen, auf ein gemeinsames Vokabular, auf Theorie. Theaterarbeit steht daher sinnvollerweise in einer produktiven Wechselwirkung zu jeweils relevanten kognitiv orientierten Arbeitsfeldern: Dazu gehört zum Beispiel theoretisches Wissen über die sogenannte Verkörperung einer dramatischen Figur bzw. aktuelle Formen der Selbstinszenierung. Diese stehen im Mittelpunkt der verschiedenen **Theorien und Programmatiken des Schauspielens**. Dazu zählen etwa Lessings Hamburgische Dramaturgie, der Unterschied zwischen Stanislawskis Methode der Einfühlung und Brechts Verfremdungseffekt, aber zum Beispiel auch Johnstones Improvisationstechniken und zeitgenössische Manifeste der Performance Art.

Die Arbeit im Fach Darstellendes Spiel befasst sich mit dem historischen Wandel von Theater, seiner Weiterentwicklung und Neuformulierung. Im Unterricht in der Oberstufe werden exemplarisch – in Theorie und Praxis – **historische Theaterformen** (Antike, Elisabethanisches Zeitalter, Weimarer Klassik etc.), **zeitgenössische und avantgardistische Theaterformen** (Postdramatik, Reenactment, Forschungstheater, Game etc.) behandelt, erprobt und auf ihre Bedeutsamkeit für ihre eigene Praxis und im gesellschaftlichen Kontext reflektiert.

KB 1 und KB 2: Theaterästhetische Grundlagen und Gestaltung
Spielkonzepte

Die Entwicklung der theatralen Handlungskompetenz stellt die Grundlage für den Unterricht im Fach Darstellendes Spiel dar. Sie artikuliert sich in der Arbeit mit verschiedenen Spielkonzepten und den Präsentationen innerhalb des Unterrichts oder in öffentlichen Aufführungen.

Dabei setzen **Eigenproduktionen** (keine Umsetzung eines vorgegebenen Theatertextes) die Kenntnis theaterästhetischer Grundlagen und Erfahrungen voraus. Prozesse wie Themenfindung, Recherche des szenischen Materials, ästhetische Umsetzung gehen von Impulsen der theatral Handelnden aus und werden mit projektbezogenen und zielgerichteten Übungen weiterentwickelt. Die Kenntnis von adäquaten ästhetischen Prinzipien und deren kompetente Umsetzung führen im Arbeitsprozess zu einer formal und inhaltlich überzeugenden Konzeption.

Die Entscheidung für die **Adaption einer nicht-dramatischen Vorlage** setzt einen Klärungsprozess darüber voraus, welcher Aspekt für die Umsetzung der eigenen Spielidee produktiv genutzt werden soll (Thema, Handlungsstruktur, Motive, formale Merkmale). Nicht-fiktionale Texte (Zeitungsartikel, Interviews, Texte aus sozialen Medien) und Vorlagen aus anderen literarischen Gattungen (Lyrik, Epik) oder anderen Künsten (Bildende Kunst, Musik, Film) können Ausgangspunkt für die szenische Arbeit sein. Die Anpassung der Vorlage an die Spielsituation erfordert die Kenntnis der Zeichenhaftigkeit der theatralen Mittel und eröffnet somit spezifische Lösungsstrategien.

Bei der **Adaption einer dramatischen Vorlage** wird der Text entsprechend den Bedürfnissen, Interessen und dem Stand der Kompetenzentwicklung in der Gruppe er- und bearbeitet. Dies ermöglicht einen eigenen Zugang zum Thema, zum dramatischen Konflikt, zur Dramaturgie etc.
Auf der Grundlage ihrer Kenntnisse über theaterästhetische Gestaltungsmittel können ausgehend von der Textvorlage z. B. Szenen selbstständig entwickelt, eigene Erfahrungen und Ideen konzeptionell genutzt oder Texte postdramatisch dekonstruiert werden.

KB 3: Theaterästhetische Kommunikation
Reflexion theatraler Zeichen

Das Kommunizieren über theaterästhetische Mittel und deren Wirkung setzt die Kenntnis und Verwendung fachsprachlicher Termini voraus.

Zu den Besonderheiten des Mediums Theater gehört, dass es sich im Gegensatz zum Film um ein **einmaliges Live-Erlebnis** handelt, das eine hohe Flüchtigkeit besitzt und in der Wiederholung immer wieder einen neuen Charakter erhalten kann – nicht nur in der Probe, sondern auch in Aufführungssituationen. Dem theatral Handelnden und dem Zuschauenden muss bewusst sein, dass die Produktion zeitgleich mit der Rezeption stattfindet.

Theatrale Zeichen können unterschiedlich gedeutet werden und sind somit **mehrdeutig und korrespondieren miteinander**. Auch das Nichtverstehen ist Teil der Rezeption. Intention und Wirkung müssen nicht zwingend übereinstimmen.

Die Kommunikation über Theater sollte sich nicht in der beliebigen und spontanen Wertung erschöpfen, sondern bedarf der Entwicklung gemeinsamer **Beurteilungskriterien,** deren Anwendung zu einem begründeten und plausiblen Urteil führt. Diese Kriterien ergeben sich aus den im Unterricht erlernten und reflektierten theatralen Elementen und Verfahren sowie den dramaturgischen Strukturen.

KB 3: Theaterästhetische Kommunikation
Feedback, Kritik und Rezension

Beim **personenbezogenen oder szenenbezogenen Feedback** geht es darum, sich bewusst zu machen, dass es für szenische Gestaltungsaufgaben vielfältige Lösungsmöglichkeiten gibt. In der Feedbacksituation werden alle Aspekte in Betracht gezogen, die für die Stimmigkeit von Aufführungssituationen förderlich sind. Das Feedback kann sowohl von Mitgliedern der Gruppe bzw. des Ensembles als auch von nicht im Prozess involvierten Personen gegeben werden. So setzen sich die theatral Handelnden mit der Wirkung ihres Spiels konstruktiv auseinander, nehmen Kritik an, beziehen Stellung und treffen Entscheidungen für die weitere Rollen-, Handlungs- oder Szenenentwicklung.

Bei der Selbstreflexion wird deutlich, dass theatrales Handeln besonders damit verbunden ist, ein kritisches Verhältnis zu sich selbst, zur eigenen Leistung und Wirkung auf das Publikum zu entwickeln. Selbstreflexion heißt, das eigene ästhetische Handeln in Bezug zu dramaturgischen Strukturen zu setzen und es zu begründen. Daher ist es wichtig, gemeinsame Spielregeln und ästhetische Kriterien zu entwickeln und anzuwenden, um **fachgerecht und adressatengerecht** kommunizieren zu können.

In mündlicher oder schriftlicher Form wird Kritik an **Aufführungssituationen** geäußert und es werden Qualitätskriterien entwickelt. Das Feedback erfordert genaues Erfassen, Beschreiben, Analysieren und Bewerten von Inszenierungsstrategien und ist damit die Voraussetzung für ein wachsendes Verständnis für Theater.

Des Weiteren ist die **Rezension** bzw. Theaterkritik als journalistische und künstlerische Textform in der theaterästhetischen Kommunikation ein Handlungsfeld, um eigenes und fremdes, professionelles und nicht-professionelles Theater zu beurteilen und einzuordnen.

KB 3: Theaterästhetische Kommunikation
Soziale Kommunikation

Theater als Interaktion zwischen theatral Handelnden bedingt eine ständige Auseinandersetzung innerhalb der Gruppe bzw. des Ensembles. Diese erfordert unter anderem Toleranz in Bezug auf unterschiedliche Vorstellungen bei Themenfindungen und Ideen. Dabei treffen unterschiedliche Begabungen aufeinander, die genutzt und akzeptiert werden müssen. **Konflikte** stellen eine Herausforderung dar, bieten aber auch eine Chance für die Zusammenarbeit. In dieser Auseinandersetzung wird deutlich, dass nur das Zusammenspiel und das Nutzen aller Fähigkeiten den Erfolg einer Gesamt- und Einzelleistung hervorbringen. Es wird an die im Feedback erworbenen Kompetenzen angeknüpft, konstruktive und sachliche Kritik anzunehmen, zu verarbeiten und zu nutzen.

Theater als soziale Kunstform umfasst nicht nur die Interaktion zwischen den Akteuren, sondern auch die **Interaktion zwischen theatral Handelnden und Zuschauenden**, die das Geschehen wechselseitig beeinflussen kann.

KB 4: Soziokulturelle Partizipation
Theater als kulturelle Erfahrung und Phänomen

Die besondere soziale Kommunikationsform des Theaters lässt sich am besten durch **Theaterbesuche** erleben – im Stadt- und Staatstheater, in der sogenannten freien Szene, im Amateur- oder im Schultheaterbereich. Während der Aufführung werden neue, irritierende, produktive Erfahrungen gemacht und individuelle Rezeptionsarten ausgebildet. So können im Anschluss Fragen nach der gesellschaftlichen Funktion und der gegenwärtigen kulturellen Bedeutung von Theater diskutiert werden. **Theater** steht in einer **kulturellen Tradition** und befindet sich in einem fortwährenden Wandel.

Und nicht zuletzt gilt es, die Rahmenbedingungen des professionellen **Theaters als Betrieb, Institution und Berufsfeld** (Bühnentechniker, Dramaturg, Kostümbildner, …) zu entdecken.

KB 4: Soziokulturelle Partizipation
Theater im gesellschaftlichen Diskurs

Durch die Teilnahme an öffentlichen Aufführungen werden die vielfältigen Formen des Gegenwartstheaters in ihrer **gesellschaftlichen Funktion** entdeckt. Eine besondere Chance und Möglichkeit sowohl von Theaterbesuchen als auch von Theaterprojekten liegt in der Auseinandersetzung mit gesellschaftspolitischen Ereignissen und Themen, die im Medium des Theaters spielerisch verhandelt und reflektiert werden (Identitätssuche, Geschlechterstereotypien, Umgang mit dem Anderen). Ebenso können **Inszenierungsformen des Alltags** (Sport, Politik, Medien, …) in der eigenen Theaterpraxis aufgegriffen und bearbeitet werden. Reflektiert und analysiert werden können auch Formen der **Intermedialität, das Verhältnis von Theater zu anderen Darstellungsformen** (Medien, Film, Literatur, bildende Künste, populäre Kultur).

Fragen der **Inter- und Transkulturalität** gewinnen zunehmend an Stellenwert in der globalisierten Gesellschaft. Dieses betrifft sowohl die inhaltliche Auseinandersetzung mit der eigenen Lebenswelt wie auch das Zusammenleben mit **anderen Kulturen**.

3.3. Organisation des Unterrichts

Kursabfolge

Ziel des Theaterunterrichts ist der Erwerb einer theatralen Handlungskompetenz, die in einer Aufführungssituation innerhalb des **Lernprinzips der Probebühne** sichtbar wird. Im Verlauf des Arbeitens werden Gestaltungs- und Reflexionsaufgaben zunehmend komplexer, Vertiefungen und Differenzierungen sowie selbstständiges Handeln erhalten eine höhere Bedeutsamkeit. Wichtig ist die Anwendung des Gelernten auf neue Themen, die Verankerung des Neuen im schon Bekannten und Gekonnten.

Einführungsphase

In der Einführungsphase werden die Schüler und Schülerinnen mit dem theatralen Zeichensystem (theaterästhetische Grundlagen) bekannt gemacht, nehmen erste Gestaltungsversuche vor (theaterästhetische Gestaltung) und sammeln grundlegende Erfahrungen in der Feedback-Kultur (theaterästhetische Kommunikation).

Im Vordergrund steht zunächst das prozessorientierte Arbeiten. Aspekte wie Kennenlernen, Wahrnehmen, Vertrauen, Befindlichkeit der Gruppe und Ensemblebildung haben einen hohen Stellenwert.

Darüber hinaus wird die Bedeutsamkeit von Theater in seiner gesellschaftlichen Funktion (soziokulturelle Partizipation) vermittelt. Begleitend zum Unterricht finden deshalb nach Möglichkeit Theaterbesuche statt, deren Vorbereitung und Auswertung in Kontakt mit dem Theater erfolgen können.

Qualifikationsphase

In der Qualifikationsphase werden die zuvor geschaffenen Grundlagen im Rahmen komplexer werdender Aufgabenstellungen differenziert, erweitert und vertieft, die Anforderungen an die Selbstständigkeit der Schülerinnen und Schüler nehmen in den einzelnen Kurshalbjahren zu. Die praktische und theoretische Arbeit ergänzen sich und sind eng aufeinander bezogen, der Schwerpunkt liegt in der praktischen Gestaltung. Das Erfahren als handelnde Person (trainieren, experimentieren, improvisieren, gestalten) geht der Reflexion, Diskussion und Einordnung von Inhalten und Gestaltungsformen voraus.

4 Leistungsbewertung und Leistungsfeststellung

4.1 Grundsätze der Leistungsbewertung

Leistungsfeststellungen und Leistungsbewertungen geben den Schülerinnen und Schülern Rückmeldungen über den erreichten Kompetenzstand. Für eine transparente Leistungsbewertung sind den Schülerinnen und Schülern die Beurteilungskriterien rechtzeitig mitzuteilen. Den Lernprozess begleitende Rückmeldungen zu den feststellbaren Fortschritten stellen eine Hilfe für die Selbsteinschätzung sowie eine Motivation für das weitere Lernen dar.

Leistungseinschätzungen geben auch den Theaterlehrerinnen und Theaterlehrern Orientierung für die weitere Planung des Unterrichts sowie für notwendige Maßnahmen zur individuellen Förderung. In die Leistungsbewertung im Unterricht fließen vorrangig alle fachlichen Kompetenzen ein (KB 1 - 4). Zusätzlich werden auch die überfachlichen Kompetenzen berücksichtigt (KB 5 - 7).

Bei der Gesamtbewertung sollen die Leistungen, die in der laufenden Arbeit im Kurs erbracht werden, stärker gewichtet werden als punktuelle Leistungskontrollen. In der Phase des Kennenlernens bzw. der Ensemblebildung sollte der Aspekt der Bewertung nicht im Vordergrund stehen. Vorrangig für die Leistungsbewertung sind die in den Arbeitsprozessen feststellbaren Progressionen in der Kompetenzentwicklung der einzelnen Schülerinnen und Schüler, das Endprodukt stellt nur einen Teilbereich der Gesamtbewertung dar.

Mitarbeit im Unterricht

Das Fach Darstellendes Spiel ist aufgrund des Lernprinzips der Probebühne auf die aktive und kontinuierliche Mitarbeit und das Engagement aller Beteiligten angewiesen.

Bewertet werden die praktische Mitarbeit, die fachliche Mitarbeit und die Mitarbeit in der Gruppe bzw. im Ensemble. Die folgenden aufgeführten Formen der Mitarbeit, die nicht immer eindeutig voneinander zu trennen sind, beziehen sich auf die besonderen Lernaktivitäten im handlungsbezogenen Fach Darstellendes Spiel. Sie stellen aber keinen vollständigen, sondern exemplarischen Katalog der Gesamtleistungen dar.

I. Praktische Mitarbeit

- Erkennen des zentralen Problems in der Aufgabenstellung und Finden von Lösungsansätzen
- Angemessenheit der Ausführung, sinnvolle Nutzung von Materialien und Werkzeugen
- selbstständige Umsetzung eigener Ideen
- Klarheit und Differenziertheit der Gestaltung
- sichere Anwendung der Fachkenntnisse, der gewählten Gestaltungsmittel und -verfahren
- Risiko- und Experimentierfreudigkeit
- Konzentrationsfähigkeit
- flexibles Reagieren auf unvorhergesehene Schwierigkeiten
- Entwicklung von alternativen Lösungen
- Einbringen individueller Fähigkeiten und Fertigkeiten, auch über den Unterricht hinaus

II. Fachliche Mitarbeit

- Vor- und Nachbereitung des Unterrichts: Probentagebuch, Portfolio
- szenische Vorschläge im Rahmen der Gesamtkonzeption
- Praxisreflexion zur ästhetischen und dramaturgischen Konzeption
- selbstständige Recherchen (Beschaffung und Einbeziehung von Informationen aus dem Theater, der Presse, dem Internet oder Bibliotheken)
- Anwendung von Fachtermini
- Textverständnis
- Kenntnisse von Theaterformen und -methoden
- Anleitung der Gruppe

III. Mitarbeit in der Gruppe bzw. im Ensemble

- Aufgeschlossenheit und konstruktive Einstellung
- Eigeninitiative, Disziplin, Durchhaltevermögen
- Kontinuität, Zuverlässigkeit
- Teamfähigkeit (Verantwortung, Hilfsbereitschaft, Konfliktfähigkeit, Zusammenarbeit)
- produktive Feedback-Kultur
- organisatorische Mitarbeit (Arbeitsgruppen: Öffentlichkeitsarbeit, Technik, Bühne)

Schriftliche Leistungskontrollen (Klausuren)

Eine Klausur kann auch aus praktischen Aufgaben bestehen. Je nach Aufgabenstellung kann sich die Bearbeitungsdauer der spielpraktischen Klausur über einen deutlich längeren als den sonst üblichen Zeitraum für Klausuren erstrecken. Im Fach Darstellendes Spiel lassen sich die schriftlichen Klausuren den folgenden vier Aufgabenarten zuordnen:

Spielpraktische Klausur mit praktischem Schwerpunkt (SP1)

Die Schülerinnen und Schüler sollen bei dieser Aufgabe nicht nur nachweisen, dass sie ein szenisches Konzept entwickeln können, sondern sie sollen auch zeigen, dass sie in der Lage sind, in angemessener Zeit zu einer Präsentation zu gelangen und diese zu reflektieren. Im Gegensatz zur Aufgabe mit theoretischem Schwerpunkt liegt das Hauptgewicht hierbei in der konkreten szenischen Ausgestaltung und Umsetzung.

Spielpraktische Klausur mit theoretischem Anteil (SP2)

Bei diesem Aufgabentyp sollen die Schülerinnen und Schüler nachweisen, dass sie in der Lage sind, zu einem vorgegebenen Thema ein szenisches Konzept zu entwickeln und es in angemessener Form sprachlich darzustellen, zu begründen und kritisch zu reflektieren. Das szenische Konzept kann nicht nur Plot, szenische Anlage und Dialoge, sondern darüber hinaus Überlegungen zur szenischen Ausgestaltung im Raum anstellen und Hinweise zu Licht- und Toneinsatz enthalten.

Projekt- bzw. produktionsbegleitende Klausur (P)

Dieser Aufgabentyp beinhaltet die umfassendste Aufgabenstellung, da in ihr alle Elemente der anderen drei Aufgabenarten enthalten sein können bzw. jeder Aufgabentyp für sich vertreten sein kann. Je nach Stand der Produktion kann eine auf die Inszenierung bezogene spielpraktische Aufgabe mit theoretischem bzw. praktischem Schwerpunkt gestellt werden (z. B. Gestaltung von Bühnen-, Licht-, Toneinsatz, Entwurf eines dramaturgischen Konzepts), deren Ergebnis in die Inszenierung eingehen kann. Es können auch gestalterische Aufgaben gestellt werden, die das Umfeld der Produktion betreffen. Denkbar sind u. a. Entwürfe für Plakate, Eintrittskarten, Programme oder Zeitungsankündigungen.

Theoretisch-analytische Klausur (T)

Gegenstand der Untersuchung in diesem Aufgabenbereich sind vorgelegte Materialien (z. B. Texte, Bilder, Inszenierungen). Neben der Analyse und Interpretation können auch gestalterische Aufgaben formuliert werden, wie z. B. das Schreiben einer Theaterkritik, Textumformulierungen, Aktualisierungen oder Rollenbiografien, die neben der reinen Darstellung auch einen erläuternden und begründenden Anteil aufweisen. Die Schülerinnen und Schüler sollen bei der theoretisch-analytischen Aufgabe die Materialien selbstständig bearbeiten oder gestalten und dabei fachspezifische Verfahren auswählen und anwenden. Die inhaltlichen und formalen Elemente sollen sowohl in der Analyse als auch in der Gestaltung nicht isoliert, sondern in ihrer Bedeutung für die Aussage und Wirkung des Textes untersucht bzw. angewendet werden.

Gewichtung

Die Mitarbeit im Unterricht soll bei der Festlegung der Gesamtnote stärker berücksichtigt werden als die Klausuren. Das Verhältnis zwischen schriftlichen und mündlichen Leistungen legt die Fachkonferenz fest.

4.2 Mündliche Abiturprüfung (P5)

4.2.1 Ziele der mündlichen Prüfung

Bei der mündlichen Prüfung sollen die Prüfungskandidatinnen und -kandidaten Leistungen in den vier theaterästhetischen Kompetenzbereichen Sachkompetenz, Gestaltungskompetenz, kommunikative Kompetenz, soziokulturelle Kompetenz – aufgefächert nach den drei Anforderungsbereichen – nachweisen. Die mündliche Prüfung bezieht sich schwerpunktmäßig auf eines der vier Halbjahre der Qualifikationsphase, muss aber Sachgebiete mindestens eines anderen Halbjahres aufgreifen.

4.2.2 Besonderheiten der Prüfung

Die Prüfung setzt sich zusammen aus einem ersten spielpraktischen Prüfungsteil, der aus einer Gestaltungsaufgabe und einer sich an die Ergebnispräsentation anschließenden Reflexion besteht. Hier werden vorwiegend Sachkompetenz, Gestaltungskompetenz und kommunikative Kompetenz gefordert. Der spielpraktische Teil bezieht sich auf Unterrichtsgegenstände aus allen Halbjahren.

Den zweiten Teil bildet ein Prüfungsgespräch, das einen Zusammenhang zwischen dem eigenen theatralen Handeln und dem kulturellen Leben in Vergangenheit und Gegenwart herstellt. Hier sind vorwiegend kommunikative und soziokulturelle Kompetenzen gefordert.

Die Aufgaben müssen so gestellt werden, dass die Prüflinge nicht nur erlernte Fertigkeiten und Kenntnisse reproduzieren, sondern das Gelernte selbstständig in neuen Situationen oder auf Fragestellungen in neuen Zusammenhängen anwenden können.

1. Teil: Spielpraxis mit Reflexion

Die Aufgabenstellung beinhaltet die Bearbeitung, Lösung und Reflexion einer komplexen szenischen Aufgabe. In der spielpraktischen Aufgabe soll eine Szene selbstständig entwickelt und dramatische Figuren angemessen und differenziert gestaltet werden. Ausgangspunkt können Texte (epische, lyrische, dramatische), Bilder, Requisiten, Filmszenen, Musik u. a. sein. Der Präsentation folgt eine kurze Reflexion über die Aufgabenlösung und die verwendeten Lösungsstrategien.

Prüfungen sind in Gruppen mit bis zu maximal drei Personen möglich. Dabei muss gewährleistet sein, dass die Einzelleistungen feststellbar sind. Schülerinnen und Schüler, die nicht geprüft werden, können bei der Gestaltung der spielpraktischen Aufgabe als zusätzliche Akteure mitwirken.

2. Teil: Prüfungsgespräch

Ausgehend vom ersten Prüfungsteil (Spielpraxis mit Reflexion) findet im zweiten Prüfungsteil ein semesterübergreifendes Gespräch statt.

4.2.3 Ablauf der Prüfung

Die Prüfungsteile können je nach Aufgabenstellung unmittelbar aufeinander folgen oder auch zeitlich getrennt werden. Bei der Festlegung der Vorbereitungs- und Prüfungszeiten für den spielpraktischen und reflektierenden Teil sind die Besonderheiten des Faches jeweils angemessen zu berücksichtigen. Dabei sollte die Vorbereitungszeit vor dem praktischen Prüfungssteil 45 bis 60 Minuten umfassen. Beide Prüfungsteile dauern in der Summe pro Prüfling 20 bis 30 Minuten.

4.2.4 Bewertungskriterien und Anforderungen

Die Bewertung der beiden Prüfungsteile mündet in eine gemeinsame Note. Dabei ist die Leistung im spielpraktischen Teil (spielpraktische Aufgabe und Reflexion) stärker zu gewichten als die Leistung im Prüfungsgespräch.

5 Aufgaben der Fachkonferenz

Die Fachkonferenz erarbeitet unter Beachtung der rechtlichen Grundlagen und der fachbezogenen Vorgaben des Kerncurriculums einen auf das Fach Darstellendes Spiel bezogenen schuleigenen Arbeitsplan (Fachcurriculum). Die Erstellung des Fachcurriculums ist ein fortlaufender Prozess. Mit der regelmäßigen Überprüfung und Weiterentwicklung des Fachcurriculums trägt die Fachkonferenz zur Qualitätsentwicklung des Faches und zur Qualitätssicherung bei.

Die Fachkonferenz

- erarbeitet die Themen bzw. die Unterrichtseinheiten für alle an der Schule angebotenen Kursformen unter Einbeziehung der erwarteten Kompetenzen unter Berücksichtigung der unterschiedlichen Organisationsformen innerhalb der Schule,
- entscheidet über die an der Schule verwendeten Unterrichtswerke und trifft Absprachen über geeignete Materialien und Medien,
- trifft Absprachen zur einheitlichen Verwendung der Fachsprache,
- setzt sich ein für geeignete räumliche, technische, organisatorische, sicherheitsrelevante Rahmenbedingungen des Fachunterrichts,
- trifft Absprachen über die Anzahl und Verteilung verbindlicher Lernkontrollen im Schuljahr,
- trifft Absprachen zur Konzeption und zur Bewertung von schriftlichen, mündlichen und fachspezifischen Leistungen und bestimmt deren Verhältnis bei der Festlegung der Zeugnisnote,
- einigt sich auf den Umgang mit dem Medium Video als unterstützendes Hilfsmittel für Bewertungszwecke aber auch im Umgang mit der Archivierung erarbeiteten Materials,
- berät über Maßnahmen zur Differenzierung im Hinblick auf individuelle Lernwege,
- benennt fachübergreifende und fächerverbindende Anteile des Fachcurriculums und stimmt diese mit den anderen Fachkonferenzen ab,
- wirkt mit bei der Entwicklung des Förderkonzepts der Schule und stimmt die erforderlichen Maßnahmen zur Umsetzung ab,
- wirkt mit an fächerübergreifenden Konzepten zur berufsorientierenden Unterstützung von Schülerinnen und Schülern beim Übergang von der Schule in eine Berufsausbildung oder in ein Studium und greift das Konzept im schuleigenen Arbeitsplan auf,
- liefert fachbezogene Beiträge zu schuleigenen Konzepten (Medien-, Methoden-, Berufsbildungskonzept etc.),
- trägt zur Entwicklung des Schulprogramms bei,
- initiiert Beiträge des Faches zur Gestaltung des Schullebens (Aufführungen, Installationen, Projekttage etc.),
- initiiert Kooperationen mit außerschulischen, regionalen Partnerinstitutionen und Lernorten (z. B. Theater, Museen, Bibliotheken) sowie die Teilnahme an Festivals und Wettbewerben,
- ermittelt Fortbildungsbedarfe innerhalb der Fachgruppe und entwickelt Fortbildungskonzepte für die Fachlehrkräfte.

Anhang

A 1 Operatoren

	Operator	Definition	AFB
AFB I Reproduzieren	benennen	Informationen, Sachverhalte und Arbeitstechniken zielgerichtet zusammentragen und darstellen, ohne diese zu erläutern	I
	beschreiben	Arbeitstechniken, Übungen, Gestaltungsmittel und Beobachtungen strukturiert und fachsprachlich richtig mit eigenen Worten ohne Wertung wiedergeben	I
	durchführen	selbstständig Übungen teilweise oder vollständig verfolgen	I
	erfassen	Strukturen, Qualitäten und Gestaltungskategorien im Zusammenhang verstehen	I
	sammeln	zu einer vorgegebenen Thematik Materialien zusammenstellen	I
	umsetzen	einfache Arbeitsaufträge direkt verwirklichen	I
	wahrnehmen	theatrale Zeichen (Raumstrukturen, Körper, Werkzeuge) erfassen und darstellen, ohne diese zu erläutern	I
	wiedergeben	theatrale Sachverhalte oder Vorgehen beschreiben, ohne zu erläutern	I
	zusammenfassen	theatrale Sachverhalte oder Vorgehen auf Wesentliches komprimiert und fachsprachlich richtig wiedergeben	I
	zusammenstellen	gesammelte Materialien in einen geordneten Zusammenhang bringen	I
	anwenden	Handlungsmuster, eingeübte Techniken und Fachwissen in einfachen/komplexen Aufgaben nutzen	I / II
	darstellen, präsentieren	unter Berücksichtigung von Gestaltungskriterien erarbeitete Szenen, Sequenzen oder einfache Techniken vor Publikum vorstellen / anspruchsvollere Techniken übertragen	I / II
	erläutern	einfache Sachverhalte nachvollziehbar herausstellen und umfassend verständlich machen / komplexere Sachverhalte (Entscheidungen und Arbeitsweisen) veranschaulichen	I / II
	erstellen	Gestaltungsabsichten mithilfe der jeweiligen Gestaltungsmittel realisieren	I / II
	erproben	Gestaltungsaufgaben umsetzen, variieren und weiterentwickeln / Gestaltungsmöglichkeiten durch Versuchen erkennen und weiterverwenden	I / II
	erarbeiten	sich Teilaspekte in Theorie und Praxis aneignen / sich Szenen und komplexere Abläufe aneignen	I / II
	finden	Lösungsmuster (Bewegung, Raum, Stimme) durch gezielte Versuche anbahnen / komplexere Lösungsmuster (Figur, Bewegung, Text) anbahnen	I / II

	Operator	Definition	AFB
AFB II Auswählen – Umsetzen – Anwenden	analysieren	Vorlage, Formen, Figurenkonstellationen, Handlungsverlauf nach festgelegten Regeln untersuchen	II
	auswählen	in Übungen Gestaltungsmittel und Kompositionsmethoden sinnvoll einplanen	II
	beachten und berücksichtigen	einen Rahmen, Strukturen, Konzepte, Erfahrungen in Gestaltungs- und Planungsprozesse mit einfließen lassen	II
	einordnen	Genres, Theorien, Theatergeschichte in übergeordnete Zusammenhänge stellen	II
	einschätzen	Wirkungsabsichten und Reaktionen berücksichtigen	II
	einsetzen	Mittel und Bedeutungsträger sinnvoll in die Gestaltung mit einfließen lassen	II
	erschließen	Text- und Bildaussagen, Sinngehalte oder Problemstellungen aus vorgelegtem Material nach vorgegebenen Kriterien ermitteln	II
	formulieren	Gedanken, Vorstellungen, Wahrnehmungen und Differenzerfahrungen in schriftlicher, mündlicher oder darstellerischer Form ausdrücken	II
	nutzen	Raumstrukturen, Materialien und Dramaturgien in der eigenen Praxis anwenden	II
	realisieren, umsetzen	Konzepte und Ideen szenisch verwirklichen	II
	rhythmisieren	einen (Bewegungs-)Ablauf zeitlich gliedern und gestalten	II
	stilisieren	Sprache, Texte, Bewegungen in Bezug auf die Wirklichkeit abstrahieren, die Wirklichkeit überhöhen, Wesentliches sichtbar machen	II
	umformen	Bewegungen, Formen, Strukturen aufnehmen und szenisch abändern	II
	begründen	Auswahl an gestalterischen Entscheidungen / differenzierte gestalterische Entscheidungen auf kausale Zusammenhänge zurückführen bzw. argumentierend absichern	II / III
	vergleichen und in Beziehung setzen	nach vorgegebenen oder selbst gewählten Kategorien andere Genres, Theorien, Aufführungen gegenüberstellen / eigenständig Unterschiede, Ähnlichkeiten, Gemeinsamkeiten ermitteln	II / III
	Alternativen entwerfen und begründen	gestalterische Lösungsansätze entwerfen, die sich voneinander unterscheiden / eigenständig differenzierte und komplexe Lösungsansätze nach vorgegebenen Bedingungen erarbeiten	II / III

	Operator	Definition	AFB
AFB III Reflektieren	sich mit komplexen Sachverhalten auseinandersetzen	zu einer These, Problemstellung, Argumentation, Aufgabe, Alternative eine differenzierte und begründete Position entwickeln	III
	Bezüge herstellen	komplexe Theorien (Schauspiel, Geschichte, Form) nach vorgegebenen oder selbstgewählten Gesichtspunkten auf Gemeinsamkeiten, Ähnlichkeiten und Unterschiede hin untersuchen und diese darstellen	III
	beurteilen, bewerten	zu Texten, Prozessen oder Aufführungssituationen unter Verwendung von Fachtermini begründet nach vorgegebenen oder selbstgewählten Kriterien sachlich Stellung nehmen und begründete Meinung äußern	III
	erörtern	Thesen oder Konzepte einander gegenüberstellen und abwägen und die Schlussfolgerung in Form von Thesen oder Konzepten vertreten	III
	gestalten, inszenieren	eine komplexe gestalterische Aufgabe nach vorgegebenen oder selbstgewählten Kriterien ausführen	III
	interpretieren	auf der Basis methodisch reflektierter Analyse von Mitteln und szenischen Kompositionen zu einer resümierenden Gesamtdeutung über eine Gestaltungsform kommen	III
	Konzept entwickeln	einen klar umrissenen und strukturierten Plan selbstständig entwickeln	III
	planen	einen Arbeitsprozess, ein Produkt beabsichtigen und zu einem vorgegebenen Problem eine Experimentieranleitung erstellen	III
	reflektieren	einen Arbeitsprozess kritisch und eigenständig hinterfragen	III
	einen Standpunkt entwickeln und Stellung nehmen	zu einem Sachverhalt, der an sich nicht eindeutig ist, nach kritischer Prüfung und sorgfältiger Abwägung ein begründetes Urteil abgeben	III
	überprüfen	eine Meinung, Aussage, These, Argumentation, ein Konzept nachvollziehen und auf der Grundlage eigenen Wissens oder eigener (Text)-Kenntnis oder Anschauung kritisch beurteilen, an Fakten oder innerer Logik messen und eventuelle Widersprüche aufdecken	III

A 2 Klausuren

A 2.1 Klausurformate

Im Folgenden finden sich Aufgabenstellungen, die jeweils vier unterschiedliche Klausurformate ausgehend von jeweils einem **Gestaltungsmittel**, einem **Thema**, einem **Text** und einer **Theorie** / **Programmatik** exemplarisch aufzeigen.

Format / **Ausgangspunkt**	Spielpraktische Klausur mit praktischem Schwerpunkt **SP 1**	Spielpraktische Klausur mit theoretischem Schwerpunkt **SP 2**	Projekt- bzw. produktionsbegleitende Klausur **P**	Theoretisch-analytische Klausur **T**
Gestaltungsmittel	Erarbeitung einer **Bewegungssequenz** zu vorgegebener Musik	Zusammenstellung von Formationsbausteinen zur Vorarbeit einer **Bewegungschoreografie**	Umsetzung eines Konzepts: Erstellung eines Videos zum Gestaltungsmittel **„Bewegung“**	Erörterung eines Texts zum Gestaltungsmittel **„Bewegung“**
Thema	Szenische Gestaltung eines nicht-dramatischen Textes zum Thema **„Jugend“**	Szenenentwurf zum Thema **„Jugend“**	Projektarbeit zum Thema „**Jugend** “ unter Berücksichtigung des Raumes	Analyse einer Aufführung und einer Karikatur zum Thema „**Jugend**“
Text	Szenische Umsetzung der ersten Szene der dramatischen Vorlage **„Frühlings Erwachen“**	Erstellung eines Inszenierungskonzepts der dramatischen Vorlage **„Frühlings Erwachen“**	Gestaltung eines Plakats für die dramatische Vorlage **„Frühlings Erwachen“**	Analyse einer Theaterkritik zur Uraufführung der dramatischen Vorlage **„Frühlings Erwachen“**
Theorie / Programmatik	Einarbeitung der Elemente des **epischen Theaters;** Szenische Umsetzung einer Szene aus einer dramatischen oder nicht-dramatischen Vorlage	Elemente des **epischen Theaters;** Erstellung und Präsentation eines Inszenierungskonzeptes einer dramatischen Vorlage	Projektarbeit zum Thema **„Episches Theater/Verfremdung“** - Plakate, Spruchbänder, Projektionen als V-Effekt	**„Die Straßenszene als Grundmodell für episches Theater“;** Analyse eines theoretischen Textes von Brecht

A 2.2 Aufgabenstellungen für Klausuren

An dieser Stelle sollen vier beispielhafte Klausuren als Anregung dargestellt werden, die sich auf die Tabelle „Klausurformate“ bezieht. Je nach Anlage des Unterrichts können die Klausuren als Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit durchgeführt werden. Die zeitlichen Vorgaben richten sich nach den individuellen Rahmenbedingungen.

Weitere Beispiele finden sich auf dem NIBIS-Server: http://www.nibis.de/nibis.php?menid=3738.

SP 1 Ausgangspunkt: Theorie / Programmatik

Einarbeitung der Elemente des epischen Theaters; Szenische Umsetzung einer Szene aus einer dramatischen oder nicht-dramatischen Vorlage	
Material:	Dramatische oder nicht-dramatische Vorlage
Aufgabe	Erarbeiten Sie eine Szene unter Berücksichtigung der textlichen Vorlage, indem Sie 1. die Elemente des epischen Theaters sammeln und auswählen und 2. diese gezielt auf die Szene bezogen einsetzen. Erarbeitungszeit: 40 Minuten Stellen Sie das Ergebnis vor dem Plenum vor. 3. Reflektieren Sie den Einsatz der Elemente des epischen Theaters an der eigenen Szene schriftlich.

SP 2 Ausgangspunkt: Text

Erstellung eines Inszenierungskonzeptes der dramatischen Vorlage „Frühlings Erwachen“	
Material:	Dramatische Vorlage
Aufgabe	Konzipieren Sie die Inszenierung der ersten Szene aus der dramatischen Vorlage „Frühlings Erwachen“ von Frank Wedekind. 1. Geben Sie den Inhalt wieder und benennen Sie die Thematik der Szene. 2. Entwickeln Sie ein Inszenierungskonzept und 3. erläutern Sie die Anforderungen für Ihre Inszenierung auf der Ebene des Raumes.

P Ausgangspunkt: Thema

Projektarbeit zum Thema „Jugend“ unter Berücksichtigung des Raumes	
Material:	Raum, selbst gewählte dramatische oder nicht-dramatische Texte
Aufgabe	Für die folgenden Aufgaben haben Sie sechs Wochen Zeit. 1. Stellen Sie einen Pool an Texten zum Thema „Jugend“ zusammen und wählen Sie Fragmente daraus aus, die zu einem Sprechtext zusammengeführt werden müssen. 2. Gestalten Sie eine Szene und nutzen Sie den ausgewählten Raum für Ihre szenischen Überlegungen. 3. Reflektieren Sie in einem schriftlichen Teil ihre Projektarbeit.

T Ausgangspunkt: Gestaltungsmittel

Erörterung eines Textes zum Gestaltungsmittel „Bewegung“	
Material:	Ein Text (z. B. Programmatik)
Aufgabe	Erörtern Sie den Text zum Thema „Bewegungen“. 1. Erläutern Sie die im Text enthaltenen theatralen Verfahrensweisen. 2. Schätzen Sie die Umsetzungsmöglichkeiten ein, die sich aus Ihrer Sicht für Ihre eigene Weiterarbeit im Kurs ergeben. 3. Interpretieren Sie darüber hinaus das Zitat „Jegliche Bewegung setzt ein Unbewegliches voraus“ von Thomas von Aquin und stellen Sie Bezüge her zu Ihren vorangegangenen Ausführungen.

A 3 Kompetenzerwerb am Beispiel „Raum“

A 3.1 Fachspezifischer Kompetenzerwerb

Ein Ausgangspunkt bei der Konzipierung und Erarbeitung eines Theaterprojekts ist die Frage nach dem Ort des Theaters. Die Diskussion von Spielorten und Raumkonzepten ist für die Probenarbeit bzw. für das in ihr zum Ausdruck kommende Verständnis von Theater grundlegend.

Theaterästhetische Grundlagen ○ Theater als Ort einer räumlichen Hervorhebung ○ Trennung von Bühnen- und Zuschauerraum (z. B. „Vierte Wand“) ○ Szenografien und Raumwirkungen ○ Bühnenformen (von der Guckkastenbühne bis zum Theaterlabor) ○ Raummodelle (vom geschlossenen Theaterraum bis zu ortsspezifischen Gegebenheiten) ○ Wechselbeziehung zwischen Raumkonzept und Theaterform	**Theaterästhetische Gestaltung** ○ Raumgestaltung (9-Punkte-Feld) ○ Positionen / Körper im Raum ○ Raummodelle ○ Bühnenbild ○ Konstellation zwischen theatral Handelnden und Zuschauenden und Rolle des Publikums ○ Raumkonzepte und eigene Inszenierung
Theaterästhetische Kommunikation ○ Anwendung raumspezifischer Fachtermini ○ Theater als Kommunikation zwischen Akteur und Publikum in Abhängigkeit vom Raum ○ symbolische Bedeutung und theatrale Funktion von Bühnenbildern (Beispiel Gegenwartstheater) ○ Unterschied zwischen Alltagsräumen und Raumkonzepten des Theaters	**Soziokulturelle Partizipation** ○ Auswirkungen räumlicher Gegebenheiten und Gestaltung von Theaterräumen auf Handelnde und Zuschauende ○ symbolische Bedeutung öffentlicher Räume und Architekturen (Parlament, Kirche, Theater etc.) ○ Theater als Repräsentationsraum bürgerlicher Kultur ○ gesellschaftliche Funktion von Theaterräumen (zwischen Hierarchie und Partizipation)

A 3.2 Lernprogression

Anhand des theatralen Elements „Raum“ wird eine mögliche Progression aufgezeigt, die keine Vorgabe für einen zeitlichen Rahmen darstellt und keinen Anspruch auf Vollständigkeit erhebt. In allen Progressionsstufen werden die Kompetenzbereiche in unterschiedlicher Ausprägung sichtbar. Die Zuordnungen in der nachfolgenden Tabelle geben lediglich Schwerpunkte an.

unterschiedliche Aufführungsorte (schulische, öffentliche Räume)	kennenlernen, erproben, nutzen, einschätzen, bewerten (KB 1-4, 6)
Raumkonzepte für eine Szene/ein Stück	entwerfen, umsetzen, überprüfen (KB 1-4, 6, 7)
unterschiedliche Bühnenformen/Raumkonzepte	kennenlernen, erproben, mit ihnen experimentieren, einordnen, ihre Auswirkung auf theatral Handelnde und Zuschauende beschreiben und beurteilen (KB 1-4)
den Bühnenraum mit Licht, Ton und Medien	gestalten, erproben, beurteilen und als theatralen Ausdrucksträger wahrnehmen (KB 1-4, 7)
den Bühnenraum mit Bühnenbildern	gestalten, umformen, beurteilen und als theatralen Ausdrucksträger kennenlernen (KB 1-4)
den Bühnenraum mit Objekten und Personen	gestalten, erproben, nutzen und deren Wirkung überprüfen (KB 1-3, 5 und 6)
die (imaginäre) vierte Wand	kennenlernen, erproben, beurteilen, berücksichtigen (KB 1-3)
den leeren Bühnenraum in seinen Eigenheiten	wahrnehmen, beschreiben, sich in ihm bewegen (KB 1-3)