

Die Gymnasiale Oberstufe im Land Bremen

Darstellendes Spiel

**Bildungsplan für die
Gymnasiale Oberstufe
- Qualifikationsphase -**

Herausgeber

Die Senatorin für Bildung und Wissenschaft,
Rembertiring 8 – 12
28195 Bremen
<http://www.bildung.bremen.de>

Stand: 2009

Curriculumentwicklung

Landesinstitut für Schule
Abteilung 2 - Qualitätssicherung und Innovationsförderung
Am Weidedamm 20
28215 Bremen
Ansprechpartner: Wolfgang Löwer

Nachdruck ist zulässig

Bezugsadresse: <http://www.lis.bremen.de>

Inhaltsverzeichnis

Vorbemerkung	4
1. Aufgaben und Ziele	5
2. Themen und Inhalte	6
3. Standards	8
4. Leistungsbeurteilung	10
Anhang	
Liste der Operatoren	12

Vorbemerkung

Der vorliegende Bildungsplan für das Fach Darstellendes Spiel gilt für die Qualifikationsphase der Gymnasialen Oberstufe.

Bildungspläne orientieren sich an Standards, in denen die erwarteten Lernergebnisse als verbindliche Anforderungen formuliert sind. In den Standards werden die Lernergebnisse durch fachbezogene Kompetenzen beschrieben, denen fachdidaktisch begründete Kompetenzbereiche zugeordnet sind.

Die Eingangsvoraussetzungen für die Aufnahme der Arbeit in der Qualifikationsphase im Fach Darstellendes Spiel werden benannt, dazu werden Anforderungen – bezogen auf die Kompetenzbereiche – für den Beginn der Qualifikationsphase beschrieben. Im Wahlpflichtunterricht der Einführungsphase werden die geforderten Kompetenzen erworben.

Die Festlegungen beschränken sich auf die wesentlichen Kenntnisse und Fähigkeiten und die damit verbundenen Inhalte, die für den weiteren Bildungsweg unverzichtbar sind. Die vorliegenden Bildungspläne für die Qualifikationsphase der Gymnasialen Oberstufe beschreiben die Standards für das Ende des Bildungsganges und damit benennen sie die Anforderungen für die Abiturprüfung in den benannten Kompetenzbereichen.

Mit den Bildungsplänen werden durch die Standards die Voraussetzungen geschaffen, ein klares Anspruchsniveau an der Einzelschule und den Schulen der Freien Hansestadt Bremen zu schaffen. Gleichzeitig erhalten die Schulen Freiräume zur Vertiefung und Erweiterung der zu behandelnden Unterrichtsinhalte und damit zur thematischen Profilbildung, indem die Vorgaben der Bildungspläne sich auf die zentralen Kompetenzen beschränken.

1. Aufgaben und Ziele

Zusammen mit Kunst und Musik gehört Darstellendes Spiel zu den Fächern, die einen ästhetisch-expressiven Modus der Weltbegegnung ermöglichen und einen Beitrag zum Verständnis künstlerischer Formen, menschlicher Möglichkeiten und soziokultureller Zusammenhänge leisten.

Die kreative und imaginative Auseinandersetzung mit der Welt in Spiel und Theater ist ein wichtiger Teil unserer kulturellen Tradition und Praxis und ermöglicht es, die Wirklichkeit zu reflektieren und Alternativen im Spiel auszuloten. Dabei sollen Kooperationsfähigkeit und Kreativität, sinnliche Wahrnehmung und ästhetisches Empfinden sowie Denken in Modellen und symbolischen Zusammenhängen bei den Spielenden gefördert werden.

In der eigenen theatralen Gestaltung und der Auseinandersetzung mit Produkten öffentlicher und medialer Inszenierungen entwickeln die Schülerinnen und Schüler in besonderer Weise gegenseitiges Vertrauen und wechselseitige Akzeptanz und sie lernen – wenn sie im Ensemble agieren – mit Gruppendynamik umzugehen. Kritik- und Urteilsfähigkeit untereinander werden gefördert. Indem sie im Rahmen ihrer Arbeit Medien (z. B. Filme, Videosequenzen) produzieren, einsetzen und nutzen, bildet sich eine entsprechende Kompetenz bei ihnen heraus. Sie werden ange-regt, adressatenbezogen und selbstbewusst eigene Ergebnisse zu präsentieren.

In den Bereichen Produktion und Rezeption werden von den Schülerinnen und Schülern theatrale Bedeutungsträger, theaterspezifische Gestaltungsmittel und Spieltechniken wahrgenommen, gestaltet und reflektiert.

Auf der **produktionsästhetischen** Seite versuchen die Schülerinnen und Schüler in eigenen theatralen Gestaltungsprozessen ihr Verständnis von sich und der Welt, in der sie leben, zu erforschen und zu deuten. Sie zeigen ihre Produkte vor einem Publikum und stellen sich und ihre Anliegen der Auseinandersetzung. Der Unterricht zielt so auf die

- Nutzung von Fachbegriffen im Rahmen theatraler Gestaltungsprozesse
- Unterscheidung zwischen einer privaten und einer performativ / zeichenhaft gestalteten Situation und auf den bewussten Einsatz von Körpersprache, Raum und Zeit bei der Gestaltung von Figuren und Szenen
- Kommunikation über Lösungen von theatralen Gestaltungsaufgaben
- Performative / zeichenhafte Artikulation der Unterscheidung zwischen fremder und eigener Wirklichkeit.

Im **rezeptionsästhetischen** Feld können sich die Schülerinnen und Schüler durch die Beschäftigung mit Werken der Theaterkunst aktiv und kreativ in das gesellschaftliche und kulturelle Leben einbringen. Dies geschieht vor allem durch die

- Beschreibung und Deutung theatraler Zeichen
- Praxis konstruktiver Feedback-Verfahren über Zwischenergebnisse in theatralen Gestaltungsprozessen
- adäquate Formulierung von Beobachtungen und Eindrücken theatraler Ausdrucksformen
- Reflexion unterschiedlicher Wahrnehmungen von Werken zeitgenössischer Theater- und Filmkunst sowie der Populärkultur.

Auf einer **wissenschaftspropädeutischen** Ebene erwerben die Schülerinnen und Schüler grundlegende Kenntnisse der Theatergeschichte und -theorie und lernen, diese auf ihre eigene und fremde Theaterpraxis zu beziehen.

2. Themen und Inhalte

Das Wahrnehmen, Gestalten und Reflektieren theatraler Zeichen und Ereignisse ist für das Fach konstitutiv. Diese Fähigkeiten konkretisieren sich in den Bereichen Produktion und Rezeption theatraler Bedeutungsträger, theaterspezifischer Gestaltungsmittel und Spieltechniken. Sie sind als gleichwertige Problemlösungsprozesse zu verstehen, die im stetigen Wechsel stehen, sich gegenseitig beeinflussen und durchdringen. Der Bereich der Reflexion ist Bestandteil produktiver und reflexiver Prozesse und wird als deren integraler Bestandteil nicht eigenständig ausgewiesen.

Im Rahmen dieser Bereiche werden mit den Schülerinnen und Schülern die folgenden verbindlichen Themenschwerpunkte im Unterricht erarbeitet, die sich insgesamt auf das Theater und seine Zeichensysteme beziehen. Die Vermittlung der Themenschwerpunkte und ihre Reihenfolge sollten in einem engen Bezug zum jeweiligen Theaterprojekt stehen.

Themenbereiche	Inhalte (Beispiele)
<p>Der Schauspieler und seine Ausdrucksmittel Raum – Bewegung – Ensemblespiel Bühnenspezifische und akustische Ausdrucksmittel</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Körperschwerpunkt und Emotion - Atem/Stimme/Bewegung - Choreographische Arrangements - Arbeit mit Requisit, Kostüm - Musik/Rhythmus/Bewegung
<p>Die Szene Von der Idee zur Bühnenhandlung</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sprache, Bewegung und Handlung im personalen Spiel - Bewegung und Raum - Dramaturgische Bauelemente - Inszenierung und Theatertheorie 	<ul style="list-style-type: none"> - Szenische Improvisation - nonverbale Kommunikation - Raumwahrnehmung und Emotion - Erarbeitung des W-Fragen-Komplexes - Subtext, gegebene Umstände
<p>Improvisation und Rollenarbeit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Schauspielstile und Rollenarbeit - Improvisation und spielpraktische Textanalyse - Schauspieltheorie und -geschichte 	<ul style="list-style-type: none"> - realistisch/stilisierend/performativ - Einbau widersprüchlicher Handlungsgedanken: Der Konflikt - System der physischen Handlungen
<p>Dramaturgie und Inszenierung</p> <ul style="list-style-type: none"> - Inszenierung einer dramatischen Textvorlage - Aufbau einer dramatischen Struktur und ihre Inszenierung 	<ul style="list-style-type: none"> - Dramentheorie - Erarbeitung einer Strichfassung - Inszenierungsidee und ihre Wirkungsabsicht

<p>Erarbeitung und Umsetzung eines Inszenierungskonzeptes durch die Spielgruppe</p> <ul style="list-style-type: none">- Adaption einer nicht-dramatischen Textvorlage- Aufführung und Inszenierungsanalyse <p>Performative Gestaltung</p> <ul style="list-style-type: none">- Anwendung performativer/zeichnerhafter Ausdrucksformen	<ul style="list-style-type: none">- Erarbeitung eines Raum- und Spielkonzeptes- Aufbau einer dramatischen Handlungsstruktur- Erarbeitung eines Kriterienkataloges <ul style="list-style-type: none">- Experimentelle Aktionsformen- Kombination verschiedener akustischer und optischer Medien
---	--

3. Standards

In den Standards werden die Kompetenzen beschrieben, die Schülerinnen und Schüler am Ende der Qualifikationsphase erworben haben sollen. Sie umschreiben den Kern der fachlichen und methodischen Anforderungen und bauen auf den Eingangsvoraussetzungen auf.

Im Einzelnen sind folgende Standards für alle Schülerinnen und Schüler, die in der Qualifikationsphase das Fach Darstellendes Spiel belegen wollen, aus zwei inhaltlichen Themenbereichen als **Eingangsvoraussetzungen** verbindlich.

Die Schülerinnen und Schüler ...

- unterscheiden im theatralen Ausdruck zwischen einer privaten und einer performativ / zeichenhaft gestalteten Situation;
- setzen körpersprachliche Mittel bei der Gestaltung von Figuren begründet ein;
- nutzen Möglichkeiten räumlicher und zeitlicher Gestaltung bei der szenischen Erarbeitung;
- erkennen und begründen – neben der Notwendigkeit individueller Fähigkeiten – die Bedeutung des Ensemblespiels als konstituierendes Element theatraler Arbeit.
- entwickeln aus einer Idee, einem Thema, einem musikalischen Impuls, einer kurzen Textvorlage u.a. ein theatrales Konzept;
- gestalten dementsprechend Ansätze von Figuren, Rollen, Szenen und daraus Umrisse einer möglichen sinnvollen dramaturgischen Struktur;
- reflektieren unter Verwendung des entsprechenden Fachvokabulars das dramaturgische Konzept;
- prüfen szenische und dramaturgische Alternativen und überarbeiten das vorliegende szenische Material mit Blick auf eine aufzuführende performative oder dramatische Endform;
- reflektieren die beabsichtigten Wirkungsabsichten und das tatsächlich erfolgte Rezeptionsverhalten des Publikums.

Fachliche Kompetenzen: Anforderungsniveau für den Grundkurs

Die theaterästhetischen Handlungskompetenzen umfassen solche auf die Inhalte des Faches bezogenen Fähigkeiten und Fertigkeiten, die zur Lösung und Reflexion komplexer Gestaltungsaufgaben angewendet werden müssen. Dabei werden mannigfaltige kommunikative Prozesse in Gang gesetzt, die über den aktuellen Arbeitsbezug hinaus eine Teilhabe am kulturellen Leben der Gesellschaft ermöglichen. Aus dieser Definition ergeben sich die vier Kompetenzbereiche.

Sachkompetenz: Die Schülerinnen und Schüler verfügen im praktischen Bereich über Grundkenntnisse und -fertigkeiten in Bezug auf die theatralen Bedeutungskonstituenten und performative Handlungen und im theoretischen Bereich über Grundkenntnisse aus der Theatergeschichte, den Dramen- und Schauspieltheorien.

Die Schülerinnen und Schüler

- verstehen theatrale Ausdrucksformen in der Auseinandersetzung mit eigenen und fremden Inszenierungen als performativ / zeichenhaft;

- beschreiben und analysieren theatrale Ausdrucksformen mit einer Fachsprache und beurteilen diese Formen mit ästhetischen Kriterien;
- setzen sich im Rahmen theatraler Gestaltungsprozesse mit Texten, Filmen und computergestützten Medien auseinander und bewerten diese;
- reflektieren theatrale Arbeitsprozesse immanent und in Auseinandersetzung mit Sekundärtexten;
- kennen die Vielfalt der Theaterformen in der Geschichte des Theaters;
- besitzen Grundkenntnisse über die Schauspieltheorien von Stanislawski über Brecht bis zum performativen Spiel;
- besitzen Grundkenntnisse über die Dramentheorien von Aristoteles über Brecht bis zum postdramatischen Theater.

Gestaltungskompetenz: Die Schülerinnen und Schüler verwenden diese Grundkenntnisse und -fertigkeiten zur Lösung komplexer theatraler Gestaltungsaufgaben.

Die Schülerinnen und Schüler

- experimentieren theatral und erschließen sich performative Spiel- und Sprechakte;
- unterscheiden begründet zwischen eigener Identität und der Identität einer Figur und legen ihre selbstreflexive Haltung dar;
- lösen theatrale Gestaltungsaufgaben und berücksichtigen dabei alternative Möglichkeiten und Wege;
- entwerfen szenische, räumliche und zeitliche Konzepte, realisieren sie und überprüfen deren Wirkung;
- schätzen den Aufwand für ein Projekt in Beziehung zu den zur Verfügung stehenden zeitlichen, räumlichen und personellen Möglichkeiten realistisch ein.

Kommunikative Kompetenz: Die Schülerinnen und Schüler begreifen, deuten, reflektieren und evaluieren theaterästhetische Prozesse und Produkte als kommunikative Akte.

Die Schülerinnen und Schüler

- kommunizieren über theatrale Ausdrucksformen und äußern sich in schriftlicher, mündlicher oder präsentativer Form;
- zeigen private, öffentliche und mediale Kommunikations- und Inszenierungsstrategien auf und beurteilen sie.

Soziokulturelle Kompetenz: Die Schülerinnen und Schüler verfügen über exemplarische Kenntnisse einiger für das Theater der Gegenwart relevanten Aspekte der Theaterkultur, -theorie und -geschichte.

Die Schülerinnen und Schüler

- beurteilen Werke der zeitgenössischen Theater- und Filmkunst;
- legen den Zusammenhang zwischen relevanten Aspekten der Theaterkultur und eigenen Projekten dar;
- reflektieren in der Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Theaterformen und mit der Funktion des Theaters in Gegenwart und Vergangenheit die eigenen historischen, kulturellen oder sozial fremden Wirklichkeiten.

4. Leistungsbewertung

Die Dokumentation und Beurteilung der individuellen Entwicklung des Lern- und Leistungsstandes der Schülerinnen und Schüler berücksichtigt nicht nur die Produkte, sondern auch die Prozesse schulischen Lernens und Arbeitens. Leistungsbewertung dient der Rückmeldung für Schülerinnen und Schüler, Erziehungsberechtigte und Lehrkräfte. Sie ist eine Grundlage verbindlicher Beratung sowie der Förderung der Schülerinnen und Schüler. Zu unterscheiden sind Lern- und Leistungssituationen. Fachliche Fehler in Lernsituationen werden als Quelle für die fachliche Weiterentwicklung angesehen, beurteilt wird in Lernsituationen die Intensität einer konstruktiven Auseinandersetzung mit fachlichen Fehlern. In Leistungssituationen hingegen gehen Quantität und Qualität fachlicher Fehler direkt in die Leistungsbeurteilung ein.

Grundsätze der Leistungsbewertung:

- Bewertet werden die im Unterricht und für den Unterricht erbrachten Leistungen der Schülerinnen und Schüler.
- Die Leistungsbewertung bezieht sich auf die im Unterricht vermittelten Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten, wie sie in den „Anforderungen“ (Standards) beschrieben sind.
- Leistungsbewertung muss für Schülerinnen und Schüler sowie Erziehungsberechtigte transparent sein, die Kriterien der Leistungsbewertung müssen zu Beginn des Beurteilungszeitraums bekannt sein.
- Die Kriterien für die Leistungsbewertung und die Gewichtung zwischen den Beurteilungsbereichen werden in der Fachkonferenz festgelegt.

Für das Fach Theater ist bei den Beurteilungskriterien zu berücksichtigen, dass die Inhalte grundsätzlich in projektorientierter Form vermittelt werden. Dadurch erweitert sich auch die Bandbreite der möglichen Leistungsnachweise.

Die beiden notwendigen Beurteilungsbereiche sind:

1. Schriftliche Arbeiten unter Aufsicht und ihnen gleichgestellte Arbeiten
2. Laufende Unterrichtsarbeit

Bei der Festsetzung der Noten werden zunächst für die beiden Bereiche Noten festgelegt, danach werden beide Bereiche angemessen zusammengefasst. Die Noten dürfen sich nicht überwiegend auf die Ergebnisse des ersten Beurteilungsbereichs stützen.

Schriftliche Arbeiten unter Aufsicht

Schriftliche Arbeiten unter Aufsicht dienen der Überprüfung der Lernergebnisse eines Unterrichtsabschnittes. Weiter können sie zur Unterstützung kumulativen Lernens auch der Vergewisserung über die Nachhaltigkeit der Lernergebnisse zurückliegenden Unterrichts dienen. Sie geben Aufschluss über das Erreichen der Ziele des Unterrichts.

Laufende Unterrichtsarbeit

Dieser Beurteilungsbereich umfasst alle von den Schülerinnen und Schülern außerhalb der schriftlichen Arbeiten unter Aufsicht und den ihnen gleichgestellten Arbeiten erbrachten Unterrichtsleistungen wie

- Arbeitsprodukte aus dem Unterricht (Rollenbiographien, Leporelli usw.),
- längerfristig gestellte häusliche Arbeiten (Referate, kleine Facharbeiten usw.),
- Beiträge zum Gelingen gemeinsamer Präsentationen im Bereich Bühnenbild, Requisite, Musik ,

-
- technische Unterstützung (Licht, Ton) bei Aufführungen,
 - recherchierende Vorarbeiten bei Unterrichtsprojekten,
 - Ideen und kreative Ansätze zur theatralen Umsetzung bestimmter Vorhaben,
 - kritische Begleitung (Feedback) der Bühnenaktivitäten anderer,
 - Präsenz im Spiel,
 - räumliche und zeitliche Strukturierung des Spiels und des Projekts,
 - das Spiel im Ensemble,
 - die Übernahme von Verantwortung für die Projektarbeit,
 - die Einordnung soziokultureller Bezüge theatraler Ausdrucksformen,
 - die Kenntnisse theoretischer Grundlagen theatraler Ausdrucksformen.

Anhang

Liste der Operatoren

Die standardisierten Arbeitsaufträge (Operatoren) werden in der folgenden Tabelle definiert und inhaltlich gefüllt.

Die Operatoren signalisieren den Schülerinnen und Schülern, welche Tätigkeiten sie bei der Erledigung von Arbeitsaufträgen ausführen sollen und welche beim Lösen von Klausuren und Prüfungsaufgaben von ihnen erwartet werden.

Neben Definitionen enthält die Tabelle auch Zuordnungen zu den Anforderungsbereichen I, II und III, wobei die konkrete Zuordnung auch vom Kontext der Aufgabenstellung abhängen kann und eine scharfe Trennung der Anforderungsbereiche nicht immer möglich ist.

Operatoren	Definitionen
Benennen I	Sachverhalte und Arbeitstechniken ohne Erläuterungen aufzählen
Beschreiben I	Gestaltungsmittel, Arbeitstechniken oder Übungen strukturiert und fachsprachlich richtig (evtl. mit Materialbezug) mit eigenen Worten wiedergeben
Darstellen I	Einen bekannten Zusammenhang oder Sachverhalt strukturiert wiedergeben / Einfache Gestaltungsmittel im Spiel anwenden
Erfassen I	Die Qualität bzw. die Struktur von leicht verständlichen Spielvorlagen erkennen und wiedergeben
Wahrnehmen I	Einen theatralen Vorgang beobachten und beschreiben
Wiedergeben I	Einen bekannten Zusammenhang oder Sachverhalt in eigenen Worten darlegen
Zusammenstellen I	Einzelne Teile zu einem Ganzen fügen
Anwenden II	Eine komplexe Technik oder Übung ins Spiel einbeziehen
Beachten II	Die Einhaltung bestimmter Spielregeln Spielvorgaben berücksichtigen
Darstellen II	Einen bekannten Zusammenhang oder Sachverhalt wiedergeben und übertragen / Gestaltungsmittel im Spiel differenziert anwenden
Einordnen II	Mit erläuternden Hinweisen ein Genre, eine Theorie, einen geschichtlichen Hintergrund in einen genannten Zusammenhang einfügen
Formulieren II	Einen Sachverhalt unter Verwendung von Fachwissen genau in Worte fassen
Realisieren, Umsetzen II	Ein Konzept bzw. eine Spielidee anhand einer Problemstellung szenisch übersetzen

Operatoren	Definitionen
Stilisieren II	Von dem Erscheinungsbild, wie es in der Wirklichkeit vorkommt, abstrahierend die Wirklichkeit im Spiel verdichten und überhöhen, indem nur wesentliche Grundstrukturen sichtbar werden
Darstellen III	Gestaltungsmittel im Spiel differenziert und komplex anwenden
Alternativen entwerfen und begründen III	Zu einer komplexen szenischen Lösung eine andere Möglichkeit suchen, die ebenso „stimmig“ erscheint, und diese durch nachvollziehbare Argumente stützen
Bezüge herstellen III	Eine Verknüpfung der eigenen Spielpraxis / Spielform zu Theorien, zum geschichtlichen, gesellschaftlichen, politischen, philosophischen Hintergrund herstellen
Beurteilen, bewerten, einen Standpunkt entwickeln III	Zu einem Sachverhalt (Text, Arbeitsprozess, Aufführung) ein selbstständiges Urteil unter Verwendung von Fachwissen und Fachmethoden auf Grund von ausgewiesenen Kriterien formulieren und begründen bzw. eine eigene Position nach ausgewiesenen Normen und Werten vertreten
Entwerfen III	Ein Konzept in seinen wesentlichen Zügen prospektiv/planend eigenständig und differenziert darstellen
Konzept entwickeln III	Einen klar umrissenen und strukturierten Plan entwickeln