

**Bildungsplan
Studienstufe**

Theater

Impressum

Herausgeber:

Freie und Hansestadt Hamburg
Behörde für Schule und Berufsbildung

Alle Rechte vorbehalten

Referat: Unterrichtsentwicklung Deutsch, Künste, Fremdsprachen

Referatsleitung: Fabian Wehner

Fachreferent: Florian Lampe

Redaktion: Sven Asmus-Reinsberger
Maja Kersten

Hamburg 2022

Inhaltsverzeichnis

1	Lernen im Fach Theater	4
1.1	Didaktische Grundsätze	4
1.2	Beitrag des Faches zu den Leitperspektiven	6
1.3	Sprachbildung als Querschnittsaufgabe	8
2	Kompetenzen und Inhalte im Fach Theater	9
2.1	Überfachliche Kompetenzen.....	9
2.2	Fachliche Kompetenzen	10
2.3	Inhalte	14

1 Lernen im Fach Theater

1.1 Didaktische Grundsätze

Der Beitrag des Faches zur Bildung

Der Unterricht im Fach Theater entwickelt und fördert ästhetische Bildung und vermittelt in diesem Rahmen produktions- und rezeptionsästhetische sowie wissenschaftspropädeutische Fähigkeiten im Bereich der darstellenden Künste.

Auf *produktionsästhetischer Ebene* erforschen, gestalten und inszenieren Schülerinnen und Schüler in theatral-performativer Praxis und ausgehend von zeitgenössischer Theaterkunst zum Beispiel Zukunftsentwürfe, ihr Verständnis von sich selbst und der Welt, in der sie leben, oder historische und gegenwärtige Themen und Texte. Auf *rezeptionsästhetischer Ebene* deuten und reflektieren sie eigene und fremde theatrale Werke sowie Aufführungen professioneller Theater oder freier Gruppen, wodurch eine Teilnahme am allgemeinen Diskurs über Theaterkunst und damit ein zunehmend autonomer, dauerhafter Bildungsprozess ermöglicht wird. Auf *wissenschaftspropädeutischer Ebene* erwerben die Schülerinnen und Schüler grundlegendes Fachwissen in Theatergeschichte und -theorie. Sie beziehen diese Kenntnisse auf das Theater der Gegenwart und auf die eigene ästhetische Praxis. Das im Fach Theater erworbene Wissen ist in besonderem Maße in sozial-, kultur- und erziehungswissenschaftliche Anschlusskontexte transferierbar.

Ziele des Faches Theater sind das Verstehen theaterästhetischer Grundlagen und die Entfaltung eigener Kreativität in der Spielgruppe. Damit schult das Fach Diskurs- und Urteilsfähigkeit im Umgang mit den darstellenden Künsten ebenso wie mit theatralen Gestaltungen im öffentlichen Leben. Zugleich zeigt es eigene Handlungs- und Beteiligungsmöglichkeiten in Kultur und Gesellschaft auf, indem der Unterricht forschendes Lernen, flexibles und fantasievolles Handeln und Lösungsorientierung in immer neuen Produktionsvorgängen festigt. Dies wird auch dadurch gestützt, dass der Unterricht im Fach Theater die Vortrags- und Präsentationsfähigkeit der Schülerinnen und Schüler vertieft. Sie werden in ihrer Präsenz gestärkt und dazu befähigt, zielgruppenorientiert und selbstbewusst aufzutreten.

Spielpraxis und theatrales Handeln

Der Theaterunterricht zielt auf das theatrale Handeln der Lernenden. Jede Schülerin und jeder Schüler erweitert ihre und seine spielerischen Möglichkeiten, es gibt keine Reduzierung auf Tätigkeitsbereiche wie Technik oder Dramaturgie. Ausprobieren und Experimentieren sind wesentliche Unterrichtsprinzipien des Faches und legen den kreativen Findungsprozess im Verständnis des forschenden Lernens an. Szenisches Handeln findet in einem engen Kontext von Wahrnehmung, Empfindung, Imagination, Reflexion und Kommunikation statt. Bei der Gestaltung von Theaterszenen greifen offene Verfahren, Prozesshaftigkeit und bewusste künstlerische Entscheidungen ineinander. Es werden eigene Lösungswege in der Auseinandersetzung mit dem Verwerfen, Verändern und Verdichten erprobt. Im spielerischen Handeln erfahren die Schülerinnen und Schüler, dass es um ihren persönlichen Ausdruck innerhalb eines ästhetischen Gestaltungsrahmens geht.

Die Aufgabenstellungen bieten Anlässe, Fragen zu entwickeln, Probleme zu identifizieren, Herausforderungen anzunehmen, jenseits einfacher Lösungen eigene Entwicklungsschritte zur Bewältigung zu gehen und vielfältige Lösungswege kennenzulernen. Die Komplexität der Aufgaben erhöht sich im Prinzip eines Spiralcurriculums und mit größerer Anforderung an die Selbständigkeit der Schülerinnen und Schüler.

Lebensweltbezug und Fremdheitserfahrungen

Die ästhetische Aneignung von Welt unter den Bezugspunkten „Körper“, „Raum“ und „Zeit“ ist der Kern des Faches Theater. Das Wahrnehmen, Gestalten und Reflektieren theatraler Zeichen und theatral-performativen Handelns sind für das Fach konstitutiv. Dabei fordert der Theaterunterricht die Schülerinnen und Schüler ganzheitlich mit Einfühlung und Erleben (affektiv), mit Denken, Verstehen und Wissen (kognitiv), mit ergebnisbezogener Tätigkeit (produktiv) und mit Erfindungsreichtum (kreativ). Die Auswahl der Themen und Aufgaben stellt sich in das Spannungsfeld der Anknüpfung an Lebensweltbezüge der Schülerinnen und Schüler und deren Überschreitung. Fremdheitserfahrungen sind wesentlich für den Bildungsprozess und ein zentraler künstlerischer Impuls, sowohl im Erkunden fremder Welten als auch im Neuerfinden bekannter Welten. Die vielfältige Assoziationsoffenheit des Theaterspielens lässt dabei breite Spielräume für Sinnfindungen.

Gruppe und Kooperation

Theaterarbeit ist eine projektorientierte Gruppentätigkeit, bei der alle aufeinander angewiesen sind. Sie schafft ein soziales Klima, das gekennzeichnet ist durch Mitverantwortlichkeit für den Gruppenprozess. Sie erfordert Engagement, Solidarität, Dialogfähigkeit und Zuverlässigkeit und bietet darin ein besonderes intensives Erleben von Gruppen- und Selbstwirksamkeit: Absprachen über das gemeinsame Projekt, Formen der Arbeitsteilung und den Umgang miteinander und mit dem Beitrag der Einzelnen sind notwendige Voraussetzungen und sollten in prozessbegleitenden Selbsteinschätzungen festgehalten und überprüft werden. Die Schülerinnen und Schüler erfahren so den Wert effektiver Zusammenarbeit, den Wert der eigenen Mitarbeit, das Ausbalancieren eigener und anderer Ideen, die Verknüpfung von Einordnung und Initiative.

Projekt und Präsentation

Der Unterricht im Fach Theater ist projektorientiert und mündet in eine Präsentation der Arbeitsergebnisse. Die Schülerinnen und Schüler sind an der Themenentwicklung, den Ideen zur Umsetzung und der Planung im Projektverlauf so beteiligt, dass sie ein hohes Maß an Selbstständigkeit in der Konzeptentwicklung und der Prozessmoderation erreichen. Die Präsentation gibt der Projektarbeit Verbindlichkeit im Gruppenprozess und in der Festlegung auf die finale künstlerische Form. Verschiedene Aufführungsformate und -orte stehen dabei zur Diskussion. Das Theaterspiel begleitende bzw. vertiefende Aufgaben (Werkarbeiten, szenisches Schreiben, Skizzen, Blogs, Programmheftbeiträge usw.) können dokumentiert werden und die Produktion begleiten.

Sprache und Kommunikation

Das erhebliche Potenzial des Theaterunterrichts zur Ausprägung der sprachlichen Ausdrucksfähigkeit kann in der Auseinandersetzung mit dramatischen und nicht-dramatischen Textvorlagen und anderen Spielimpulsen für die Inszenierung ausgeschöpft werden. Zudem erfahren sich die Schülerinnen und Schüler im Theaterunterricht permanent als Zuschauende und formulieren ihre Eindrücke beim Feedback über das spielpraktische Agieren anderer in respektvoller und wertschätzender Weise. Dabei nutzen sie differenzierte (Fach-)Sprache zur Klärung eigener Wahrnehmung, zum Nachvollziehen künstlerischer Gestaltungsmerkmale in dem, was sie gesehen haben, zum Behandeln von Fragestellungen und zur gemeinsamen Reflexion über Wirkungen theatralen Handelns.

Medien und Digitalität

Die Schülerinnen und Schüler entwickeln die Fähigkeit, die Darstellungsdimensionen privater, öffentlicher und medialer Kommunikation zu erkennen, öffentliche und mediale Inszenierungen zu bewerten und mit Theater, Film und digitalen Kanälen reflektiert umzugehen. Ausgehend von ihren Medienerfahrungen erweitern die Schülerinnen und Schüler ihre Medienkompetenz. Zwar steht das körperorientierte Spiel und die reale körperliche Ko-Präsenz mit dem Publikum weiterhin im Mittelpunkt, doch sind die Einflüsse von Digitalität sowie des *Lebens und Lernens in der digital geprägten Welt* ebenso bedeutsam und deshalb im Theaterunterricht zu berücksichtigen (vgl. Kap. 1.2 sowie Kap. 2.2).

Theaterkunst und Zuschaukunst

Das Fach bietet Zugänge zu ästhetisch anspruchsvollen Gestaltungen der aktuellen und historischen Theaterkunst, wobei auch andere Bereiche wie Tanz, Performance, Gameplay usw. den Horizont der Schülerinnen und Schüler erweitern. In der Regel wird mindestens ein Theaterbesuch pro Schuljahr mit Vor- bzw. Nachbereitung durchgeführt, ggf. auch unter Einbindung der theaterpädagogischen Angebote der Theaterhäuser. Das öffentliche Theaterleben wird miterlebt, verarbeitet und als Inspiration genutzt. Dies schärft die Entwicklung einer Zuschaukunst und schafft eine Auseinandersetzung mit dem Theater als Kunstform und bildet damit die Grundlage für eine dauerhafte Praxis kultureller Teilhabe. Falls kein Theaterbesuch möglich ist, kann auf Videoaufzeichnungen bzw. digitale Formate zurückgegriffen werden.

1.2 Beitrag des Faches zu den Leitperspektiven

Wertebildung/Werteorientierung (W)

Die Arbeit im Fach Theater basiert auf dem Zusammenhalt der Gruppe und realisiert somit im kleinen Rahmen exemplarisch, was für Schulgemeinschaft und Gesellschaft insgesamt konstitutiv ist. Sich zeigen, sich in offene Verfahren begeben und sich für das Gelingen eines gemeinsamen (schul-)öffentlichen Projektes einzubringen vollzieht sich wirkungsvoll in einer Gruppe, die füreinander offen ist und einander Sicherheit gibt. Die ästhetische Qualität der Arbeit kommt wesentlich auf der Grundlage einer sich verstehenden und sich verständigenden Gruppe zur Entfaltung.

In diesem Zusammenhang entsteht auch eine konstante Vergewisserung über grundlegende Werte, die vor dem Hintergrund von Wertewandel und Wertepluralismus bei gleichzeitiger Unveräußerlichkeit demokratischer Orientierungen besondere Bedeutung hat. Theatrales Handeln fordert heraus und löst tiefergehende Auseinandersetzungen mit sich, mit den Beteiligten, mit kultureller Praxis und mit gesellschaftlichen Verhältnissen aus. Darin werden auch Wertvorstellungen verhandelt, das Fach ist in seiner Arbeit in Positionierungsvorgängen und Ausprägung moralischer Urteilsfähigkeit involviert. Zum einen etabliert es einen diskursiven Rahmen, in welchem Grundlinien der gemeinsamen Arbeit festgehalten werden, auch im Hinblick auf eine Ambiguitätstoleranz im Austausch über unterschiedliche Haltungen, zum anderen setzt es ein Wertegerüst. Denn es sind Werte wie Respekt, Empathie, Fairness, Teamfähigkeit, (Selbst-)Disziplin, Verlässlichkeit, Verantwortungs- und Leistungsbereitschaft, die den Erfolg eines gemeinsamen Theaterprojektes ausmachen und die junge Menschen ihre gestalterische Zusammenarbeit als sinnstiftend und wirksam erfahren lassen.

Schulische Wertebildung richtet sich auf ein ausgewogenes Verhältnis von Individualität und Gesellschaftsorientierung. Theaterarbeit und Theaterproduktion stützen sich gleichermaßen auf die Einzelnen wie auf die Gruppe. Die und der Einzelne werden in ihrem und seinem künst-

lerischen Ausdruck wahrgenommen und eingebunden, gleichzeitig entwickelt die Gruppe fortlaufend ihr eigenes theaterästhetisches Konzept für eine Inszenierung, die im Ausgleich aller Interessen eine überzeugende Form gewinnt. Das stärkt den respektvollen, konstruktiven Umgang mit Vielfalt und Diversität. Persönliche Entfaltung wird durch ein starkes Miteinander ermöglicht, das wiederum vom Engagement aller Einzelnen getragen und gestaltet wird – in diesem Wechselverhältnis wird demokratische Handlungsfähigkeit geübt und ist zentrales Schaffensprinzip des Faches Theater in der Schule.

Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE)

Wahrnehmung und Respektierung kultureller Vielfalt als Grundlage für ein friedliches Zusammenleben können nicht verordnet oder theoretisch gelernt werden, es handelt sich um aktive Aushandlungsprozesse und daraus resultierende intersubjektive Übereinkünfte in einer Gemeinschaft. Genau solche Aushandlungsprozesse sind konstitutiv für Projekte in einem zeitgemäßen Verständnis von Theaterunterricht und können entsprechend in Hinblick auf kulturelle Vielfalt schon im Entstehungsprozess von Aufführungen gezielt angebahnt werden. Hieraus ergeben sich im Zusammenhang divergierender kultureller Wertvorstellungen gute Anknüpfungspunkte für inter- und transkulturelle Lernprozesse.

Das Fach Theater kann darüber hinaus seinen Beitrag zur nachhaltigen gesellschaftlichen Entwicklung schärfen, wenn es herausstellt, wie unser Verhältnis zur Kultur zur Sicherung der Existenz beiträgt und Konzeptionen gemeinschaftlicher und geselliger Kunst- und Kulturerfahrungen verfolgt. Das anthropologisch konstante Bedürfnis nach Ritualen, Kult oder Feiern als Ausdruck gemeinschaftlichen Erlebens steht dabei ebenso im Raum wie individuelle Bedürfnisse, sich ästhetisch frei zu äußern, z.B. sich selbst und seinen Körper zu inszenieren, seine Umwelt individuell zu formen und Gleichgesinnte zu finden. Dabei wird auch das Verhältnis zur Autonomie der Kunst und freier, künstlerischer Gestaltungsprozesse produktiv, wenn sich das Fach nicht nur reiner Notwendigkeit verpflichtet, sondern darüber hinaus Fragen zu Nutzlosigkeit und Verschwendung stellt und somit Widersprüche in der Gesellschaft nachvollziehbar erlebbar machen und in einen diskursiven Raum stellen kann.

Neben den immanenten, in der grundlegenden Methodik des Fachs begründeten Erfahrungsräumen sind zur Förderung der Kernkompetenzen in der Trias „Erkennen – Bewerten – Handeln“ auch thematisch-inhaltliche Zugänge naheliegend. Sowohl im Rahmen sog. „Eigenproduktionen“, bei denen die Schülerinnen und Schüler mit der Lehrkraft ausgehend von gemeinsamen thematischen Interessen eine Inszenierung entwickeln, als auch bei der „Adaption von Textvorlagen“ in Hinblick auf die aktuellen Lebenswelten der Schülerinnen und Schüler bieten sich im Grunde alle 17 „Ziele für nachhaltige Entwicklung“ als inhaltliche Bezugsfelder, Projekimpuls und Ausgangspunkt für die Stückentwicklung, aber auch für fächerübergreifende Kooperationen an. Diese Themen können im Theaterprojekt exemplarisch vertieft, multiperspektivisch betrachtet und aus rein rezeptiven Lernzusammenhängen eher theoretisch orientierter Fächer in ganzheitliches und produktorientiertes Handlungslernen überführt werden und führen somit – gerade im Zusammenhang mit den oben erwähnten Aushandlungsprozessen in der Gruppe in Bezug auf Aushalten von Widersprüchen und Zielkonflikten – zu einer Vernetzung von Wissen und eigenverantwortlichen Lernprozessen.

Leben und Lernen in einer digital geprägten Welt (D)

Im Fach Theater steht das körperorientierte Spiel der Schülerinnen und Schüler und die reale körperliche Ko-Präsenz mit dem Publikum im Mittelpunkt – entsprechend werden analoge Verfahren auch weiterhin im Zentrum des Theaterunterrichts stehen, um physisch-motorische Fähigkeiten und Fertigkeiten zu erproben und zu erlangen. Die Potenziale des Theaterunterrichts für das Leben und Lernen in der digitalen Welt einerseits und die Einflüsse der „Kultur der

Digitalität“ auf den Theaterunterricht andererseits sind aber dennoch umfassend. So sind primäre Erfahrungen nicht mehr eindeutig digital oder analog zuzuordnen, sondern finden sich in gegenseitigen Wechselbezügen wieder. Digitalität geht somit weit über die Frage nach der Nutzung von digitalen Werkzeugen und Geräten im Unterricht hinaus. Digitale Medien können zum Lernen genutzt, sie können aber auch selbst zum Lerngegenstand werden. Für den kompetenten Umgang mit digitalen Medien als neuer Kulturtechnik kann der Theaterunterricht z.B. „Rückübersetzungen“ digitaler Welten in die analoge körperliche (Ko-)Präsenz ermöglichen (Stichwort *Gamification*) und somit über Verfahren der Verfremdung kritische Distanz und Reflexionsfähigkeit fördern.

Wie es in der *ergänzenden Empfehlung zur „Strategie Bildung in der digitalen Welt“* (2021) der KMK heißt, kommen „im Bereich der inklusiven Pädagogik der Barrierefreiheit (Accessibility), der Nutzungsfreundlichkeit (Usability) sowie den assistiven und adaptiven Funktionen der digitalen Medien und Werkzeuge eine besondere Rolle sowohl bei der Förderung der Eigenständigkeit als auch der gleichberechtigten Teilhabe zu“ (ebd. S. 7). Digitale Medien und Werkzeuge können hier in einem weiten Verständnis von Inklusion phasenweise zur Differenzierung im Unterricht genutzt werden, um das individualisierte Üben zu unterstützen und der Heterogenität der Lerngruppe gerecht zu werden, während die Theaterlehrkraft sich auf einen (wechselnden) Teil der Gruppe konzentrieren kann. Digitale Medien ermöglichen zudem zusätzliche Ausdrucksformen sowie interaktive und sanktionsfreie Rückmeldeformate. Digitalität geht mit vielfältigen Veränderungen der Kommunikationspraxis, der sozialen Strukturen und der Identitätsmodelle sowie mit der Mediatisierung außerschulischer Lebenswelten einher. Diese Veränderungen wirken sich in einem ganzheitlichen Fach wie Theater besonders vielfältig auf das Unterrichtsgeschehen aus. Hier ergeben sich hinsichtlich neuer Identitätsmodelle in der digitalen Welt sowie vielfältiger digitaler Bühnen, die neue Formen der (Selbst-)Inszenierung mit sich bringen, neue Herausforderungen für die Theaterlehrkraft – gerade weil die digitalen und medialen Lebenswelten der Lehrkräfte und Schülerinnen und Schüler nur bedingt deckungsgleich sind.

Für die Verknüpfung der Kompetenzbereiche des KMK-Strategiepapiers *Bildung in der digitalen Welt* mit den fachspezifischen Kompetenzbereichen sowie für weitere inhaltliche Anregungen vgl. Kapitel 2.2.

1.3 Sprachbildung als Querschnittsaufgabe

Für die Umsetzung der Querschnittsaufgabe Sprachbildung im Rahmen des Fachunterrichts sind die im allgemeinen Teil des Bildungsplans niedergelegten Grundsätze relevant. Die Darstellung und Erläuterung fachbezogener sprachlicher Kompetenzen erfolgt in der Kompetenzmatrix Sprachbildung. Innerhalb der Kerncurricula werden durch Verweise die zentralen sprachlichen Kompetenzen einzelnen Themen- bzw. Inhaltsbereichen zugeordnet, um die Planung sprachsensiblen Fachunterrichts zu unterstützen.

2 Kompetenzen und Inhalte im Fach Theater

2.1 Überfachliche Kompetenzen

Überfachliche Kompetenzen bilden die Grundlage für erfolgreiche Lernentwicklungen und den Erwerb fachlicher Kompetenzen. Sie sind fächerübergreifend relevant und bei der Bewältigung unterschiedlicher Anforderungen und Probleme von zentraler Bedeutung. Die Vermittlung überfachlicher Kompetenzen ist somit die gemeinsame Aufgabe und Ziel aller Unterrichtsfächer sowie des gesamten Schullebens. Die überfachlichen Kompetenzen lassen sich vier Bereichen zuordnen:

- **Personale Kompetenzen** umfassen Einstellungen und Haltungen sich selbst gegenüber. Schülerinnen und Schüler sollen Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten und die Wirksamkeit des eigenen Handelns entwickeln. Sie sollen lernen, die eigenen Fähigkeiten realistisch einzuschätzen, ihr Verhalten zu reflektieren und mit Kritik angemessen umzugehen. Ebenso sollen sie lernen, eigene Meinungen zu vertreten und Entscheidungen zu treffen.
- **Motivationale Einstellungen** beschreiben die Fähigkeiten und Bereitschaften, sich für Dinge einzusetzen und zu engagieren. Schülerinnen und Schüler sollen lernen, Initiative zu zeigen und ausdauernd und konzentriert zu arbeiten. Dabei sollen sie Interessen entwickeln und die Erfahrung machen, dass sich Ziele durch Anstrengung erreichen lassen.
- **Lernmethodische Kompetenzen** bilden die Grundlage für einen bewussten Erwerb von Wissen und Kompetenzen und damit für zielgerichtetes selbst gesteuertes Lernen. Schülerinnen und Schüler sollen lernen, Lernstrategien effektiv einzusetzen und Medien sinnvoll zu nutzen. Sie sollen die Fähigkeit entwickeln, unterschiedliche Arten von Problemen in angemessener Weise zu lösen.
- **Soziale Kompetenzen** sind erforderlich, um mit anderen Menschen angemessen umgehen und zusammenarbeiten zu können. Dazu zählen die Fähigkeiten erfolgreich zu kooperieren, sich in Konflikten konstruktiv zu verhalten sowie Toleranz, Empathie und Respekt gegenüber anderen zu zeigen.

Die in der nachfolgenden Tabelle genannten überfachlichen Kompetenzen sind jahrgangsübergreifend zu verstehen, d.h. sie werden anders als die fachlichen Kompetenzen in den Rahmenplänen nicht für Jahrgangsstufen differenziert ausgewiesen. Die Entwicklung der Schülerinnen und Schüler in den beschriebenen Bereichen wird von den Lehrkräften kontinuierlich begleitet und gefördert. Die überfachlichen Kompetenzen sind bei der Erarbeitung des schulinternen Curriculums zu berücksichtigen.

Struktur überfachlicher Kompetenzen	
Personale Kompetenzen (Die Schülerin, der Schüler...)	Lernmethodische Kompetenzen (Die Schülerin, der Schüler...)
Selbstwirksamkeit ... hat Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten und glaubt an die Wirksamkeit des eigenen Handelns.	Lernstrategien ... geht beim Lernen strukturiert und systematisch vor, plant und organisiert eigene Arbeitsprozesse.
Selbstbehauptung ... entwickelt eine eigene Meinung, trifft eigene Entscheidungen und vertritt diese gegenüber anderen.	Problemlösefähigkeit ... kennt und nutzt unterschiedliche Wege, um Probleme zu lösen.
Selbstreflexion ... schätzt eigene Fähigkeiten realistisch ein und nutzt eigene Potenziale.	Medienkompetenz ... kann Informationen sammeln, aufbereiten, bewerten und präsentieren.
Motivationale Einstellungen (Die Schülerin, der Schüler...)	Soziale Kompetenzen (Die Schülerin, der Schüler...)
Engagement ... setzt sich für Dinge ein, die ihr/ihm wichtig sind, zeigt Einsatz und Initiative.	Kooperationsfähigkeit ... arbeitet gut mit anderen zusammen, übernimmt Aufgaben und Verantwortung in Gruppen.
Lernmotivation ... ist motiviert, Neues zu lernen und Dinge zu verstehen, strengt sich an, um sich zu verbessern.	Konstruktiver Umgang mit Konflikten ... verhält sich in Konflikten angemessen, versteht die Sichtweisen anderer und geht darauf ein.
Ausdauer ... arbeitet ausdauernd und konzentriert, gibt auch bei Schwierigkeiten nicht auf.	Konstruktiver Umgang mit Vielfalt ... zeigt Toleranz und Respekt gegenüber anderen und geht angemessen mit Widersprüchen um.

2.2 Fachliche Kompetenzen

Der Unterricht im Fach Theater entwickelt und fördert theatral-performative Handlungs- und Reflexionskompetenz. Es gibt vier fachspezifische Kompetenzbereiche, die meist ineinandergreifen: *Sachkompetenz (S)*, *Gestaltungskompetenz (G)*, *kommunikative Kompetenz (K)* und *soziokulturelle Kompetenz (SK)*. Der folgenden Kurzbeschreibung sind die vorangestellten Sätze den *Einheitlichen Prüfungsanforderungen in der Abiturprüfung (EPA)* der Kultusministerkonferenz (KMK) für das Fach Theater entnommen und geben den Kern der vier Kompetenzen an.

I Sachkompetenz (S): Die Schülerinnen und Schüler verfügen über theatrale Grundkenntnisse und -fertigkeiten, die sie zur Verwirklichung und zum Verstehen von eigenen und fremden Gestaltungsanliegen brauchen (vgl. EPA). Dazu zählen u.a. Grundkenntnisse in Bezug auf theatrale Gestaltungsfelder, Projektformen sowie theatertheoretische und -geschichtliche Zusammenhänge.

II Gestaltungskompetenz (G): Die Schülerinnen und Schüler verwenden theatrale Mittel gezielt und reflektiert zur Lösung komplexer Gestaltungsaufgaben (vgl. EPA). In diesem Zusammenhang experimentieren sie mit theatralen Mitteln bei der Gestaltung von Spielaufgaben und -impulsen und entfalten dabei ihre kreativen Potenziale. Sie entwerfen und realisieren Projektideen und präsentieren szenische Darbietungen.

III Kommunikative Kompetenz (K): Die Schülerinnen und Schüler begreifen, deuten, reflektieren und evaluieren theaterästhetische Prozesse und Produkte als kommunikative Akte (vgl. EPA). Sie verfügen sie über eine theaterspezifische Fachterminologie und wenden sie bei der mündlichen und schriftlichen Kommunikation über theatrale Ausdrucksformen an.

IV Soziokulturelle Kompetenz (SK): Die Schülerinnen und Schüler reflektieren die soziokulturelle Funktion von Theater (vgl. EPA). Sie finden Zugänge zu Inszenierungen des Theaters der Gegenwart und nehmen damit am kulturellen Leben teil. Projektbezogen verfügen sie über exemplarische Kenntnisse relevanter Aspekte der Theatertheorie und -geschichte sowie der Theaterkultur der Gegenwart und stellen einen Zusammenhang zu eigenen Projekten her.

Im Rahmen der drei theatralen *Handlungsfelder* „Körper“, „Raum“ und „Zeit“ lassen sich die oben genannten Kompetenzen konkretisieren. Auch wenn diese drei *Handlungsfelder* miteinander verwoben sind, lässt sich folgende Einteilung vornehmen:

Das *Handlungsfeld* „Körper“ meint insbesondere die stimmliche und nichtstimmliche Körpersprache, weiterhin bezieht es sich auf das Verhältnis von Spieler, Rolle und Figur sowie das körpersprachliche Spiel in der Gruppe.

Das *Handlungsfeld* „Raum“ beinhaltet die Gestaltung des Spielortes bzw. der Bühne, z.B. auch mittels Objekt und Requisit, Licht und Projektion.

Das *Handlungsfeld* „Zeit“ bezieht die Gestaltung von Zeitabläufen, Timing und Rhythmus ein.

Die folgenden tabellarischen Übersichten konkretisieren die fachspezifischen Kompetenzen (S-G-K-SK) für diese *Handlungsfelder* innerhalb des *Themenbereichs Grundlagen* sowie für die weiteren *Themenbereiche Konzept, Kontext und Projekt* im Kerncurriculum. Ferner sind die Kompetenzen gemäß der *KMK-Strategie „Bildung in der digitalen Welt“* den fachspezifischen Kompetenzbereichen zugeordnet.

	I Sachkompetenz (S)
Handlungsfeld „Körper“	Die Schülerinnen und Schüler deuten Körpersprache – stimmliche und nicht stimmliche – als bewusst eingesetztes Mittel bei der Gestaltung von Figuren. Sie analysieren und bewerten den Einsatz des Körpers in theatralen Gestaltungsprozessen mit ästhetischen Kriterien. Sie erschließen sich fremde Gedankenwelten über die Auseinandersetzung mit Figuren in Texten und überprüfen den theatralen Gestaltungsprozess in der Auseinandersetzung mit theoretischen Bezügen. (S1)
Handlungsfeld „Raum“	Die Schülerinnen und Schüler verstehen die Entscheidung für ein Raumkonzept als Bestandteil einer Inszenierung. Sie beschreiben, bewerten und überprüfen diese Entscheidung mit Fachsprache anhand ästhetischer Kriterien vor dem Hintergrund theatertheoretischer Überlegungen. (S2)
Handlungsfeld „Zeit“	Die Schülerinnen und Schüler verstehen den Umgang mit zeitlichen Strukturen als Bestandteil einer Inszenierung. Sie beschreiben, bewerten und überprüfen diesen mit Fachsprache anhand ästhetischer Kriterien. Sie setzen sich mit der Bedeutung von Zeit in Texten bzw. filmischem Material auseinander und erschließen sich damit einen differenzierten Zugriff auf Zeitgestaltung. (S3)
Konzept, Kontext, Projekt	Die Schülerinnen und Schüler verfügen <i>projektbezogen</i> über Grundkenntnisse theatertheoretischer und -geschichtlicher Zusammenhänge, inszenatorischer Strukturen und Verfahren sowie Perspektiven auf Theater. (S4) Sie verfügen über Grundkenntnisse unterschiedlicher Projektformen sowie Prinzipien bei der Projektarbeit. (S5)

<p>„Bildung in der digitalen Welt“</p>	<p>Bezug zu den Kompetenzbereichen Suchen und Filtern (K1), Schützen und sicher Agieren (K4) sowie Analysieren und Reflektieren (K6) des <i>KMK-Strategiepapiers „Bildung in der digitalen Welt“</i>:</p> <p>Im Rahmen von inhaltlichen Recherchetätigkeiten für das Theaterprojekt können in anderen Fächern erworbene Kompetenzen wie die Identifikation und Zusammenführung relevanter Quellen sowie die Analyse, Interpretation und Bewertung von Daten im Sinne einer dramaturgischen Arbeit für die Schülerinnen und Schüler sinnstiftend angewendet werden. Das gleichzeitig kreative Prozesslernen wie auch die ergebnisorientierte Produktorientierung bieten hier besondere Chancen zur Förderung eines mündigen und souveränen Umgangs mit Informationen aus dem Internet. Inhaltlich ist die Bedeutung von digitalen Medien für die politische Meinungsbildung für viele Theaterprojekte genauso von Bedeutung wie die Frage nach dem Schutz der Privatsphäre. Darüber hinaus ist die Analyse von und die Auseinandersetzung mit Gestaltungsmitteln von digitalen Medienangeboten im Theaterunterricht kein Selbstzweck, sondern Voraussetzung für die eigene gestalterische Tätigkeit. Insbesondere deren Wirkungen (z. B. mediale Konstrukte, Stars, Idole, Computerspiele, mediale Gewaltdarstellungen) gilt es im Vorfeld der Einbindung in die eigene künstlerische Praxis zu reflektieren.</p>
-----------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<p style="text-align: center;">II Gestaltungskompetenz (G)</p>	
<p>Handlungsfeld „Körper“</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler nutzen das erzählerische und theaterästhetische Potential von Körper und Bewegung. Sie unterscheiden bei der Arbeit an einer Figur eigene und fremde Identitäten und treten dadurch in Distanz zu sich selbst. Bei der Gestaltung von Figuren entwerfen sie Alternativen und überprüfen die intendierten Wirkungen im Hinblick auf ein szenisches Konzept. (G1)</p>
<p>Handlungsfeld „Raum“</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler nutzen den Raum bewusst, um theatrale Gestaltungsaufgaben zu lösen und berücksichtigen dabei Alternativen. Sie entwerfen und realisieren Konzepte für theatrale Räume und überprüfen deren jeweilige Wirkung. Sie schätzen den Aufwand für die Umsetzung eines Projekts in einem theatralen Raum realistisch ein. (G2)</p>
<p>Handlungsfeld „Zeit“</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler entwerfen Möglichkeiten zeitlicher Gestaltung von Szenen. Sie berücksichtigen dabei alternative Lösungsmöglichkeiten. Sie überprüfen theatrale Konzepte, in denen Spielzeit, Timing und Rhythmus bewusst eingesetzt werden, im Hinblick auf ihre Wirkung. Sie planen den zeitlichen Aufwand für ein Projekt realistisch. (G3)</p>
<p>Konzept, Kontext, Projekt</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler lösen auch komplexe theatrale Gestaltungsaufgaben: Im Rahmen der Arbeit an einem Projekt entwerfen und realisieren sie szenische Konzepte. Sie präsentieren ihre Ergebnisse, reflektieren und überprüfen ihre intendierte Wirkung. (G4)</p> <p>Sie zeigen die Bereitschaft und Fähigkeit, in Zusammenarbeit mit anderen Gruppenmitgliedern Ideen auszuprobieren und mit einem Gesamtkonzept abzustimmen. (G5)</p> <p>Sie experimentieren mit einer Vielzahl theatraler Mittel bei der Gestaltung dramatischer und nicht-dramatischer Texte sowie anderer Spielvorlagen. (G6)</p>
<p>„Bildung in der digitalen Welt“</p>	<p>Bezug zu den Kompetenzen Produzieren und Präsentieren (K3), Schützen und sicher Agieren (K4) sowie Problemlösen und Handeln (K5) des <i>KMK-Strategiepapiers „Bildung in der digitalen Welt“</i>:</p> <p>Die Vielzahl an Möglichkeiten zum praktischen Experimentieren mit digitalen Medien im Theaterunterricht reicht vom Erstellen von Videos und Soundcollagen über das Programmieren eines digitalen Licht- oder Tonpults bis zur Bildbearbeitung. Die Schülerinnen und Schüler lernen dabei technische Probleme zu lösen, Werkzeuge bedarfsgerecht einzusetzen und kreativ anzuwenden. Gleichzeitig kann <i>Gamification</i>, also die Übertragung von (computer-)spieltypischen Elementen in theatrale Zusammenhänge, eine Rolle spielen. Dabei gilt es, Urheber- und Nutzungsrechte bei eigenen und fremden Werken und das Recht am eigenen Bild zu berücksichtigen.</p>

III Kommunikative Kompetenz (K)	
Handlungsfeld „Körper“	Die Schülerinnen und Schüler verstehen Körpersprache und gesprochene Sprache als eigene Kommunikationsform und können von einer Sprache in eine andere „übersetzen“. Sie zeigen Strategien bei der Inszenierung von Figuren, geben Impulse und nehmen Impulse von Mitspielenden auf. Sie verwenden Fachsprache bei der schriftlichen und mündlichen Kommunikation über Körpersprache und Figuren. (K1)
Handlungsfeld „Raum“	Die Schülerinnen und Schüler erläutern und diskutieren die Bedeutung des Raums im Rahmen privater, öffentlicher und medialer Inszenierungen und bewerten sie. Sie verstehen Bildsprache als eigene Kommunikationsform und können sie bewusst als Gestaltungsmittel einsetzen. Sie verwenden Fachsprache bei der schriftlichen und mündlichen Kommunikation über die Bedeutung eines theatralen Raumes. (K2)
Handlungsfeld „Zeit“	Die Schülerinnen und Schüler verwenden Fachsprache bei der schriftlichen und mündlichen Kommunikation über ihre Erfahrungen mit Zeitgestaltung bei der Rezeption und Produktion theatraler Inszenierungen. (K3)
Konzept, Kontext, Projekt	Die Schülerinnen und Schüler bilden eine fachspezifische Gesprächsfähigkeit aus, indem sie sich bei der Kommunikation über ästhetische Gestaltungsmittel zunehmend differenzierter ausdrücken. (K4) Sie beherrschen Grundlagen einer Projektkommunikation, indem sie zuhören, sich zielführend einbringen, voranbringend kommunizieren, Kompromisse finden und Konflikte moderieren. (K5) Sie verstehen Kommunikation als elementaren Bestandteil des ästhetischen Prozesses („ <i>Man kann nicht nicht kommunizieren</i> “) und setzen Kommunikation mit dem Publikum gezielt ein. (K6) Sie tauschen sich bei der Evaluation und Beurteilung eigener und fremder Arbeit auch über eine mögliche Diskrepanz zwischen Intention und Wirkung aus und gelangen zu einem differenzierten Urteil. (K7)
„Bildung in der digitalen Welt“	Bezug zur Kompetenz Kommunizieren und Kooperieren (K2) des <i>KMK-Strategiepapiers „Bildung in der digitalen Welt“</i> : Da im Theaterunterricht häufig Entscheidungsprozesse in Gruppen anstehen und diese dokumentiert werden müssen, bietet sich die Nutzung von kollaborativen Tools an. Sehr niedrigschwellig und gleichzeitig effektiv ist hier z.B. der Einsatz von Etherpads beim gemeinsamen Erarbeiten von Inszenierungstexten oder Szenenabfolgen. Darüber hinaus bieten sich im Feld des fachspezifischen Feedbacks digitale Tools an, die eine zeitsparende und gleichzeitig zeitnahe Rückmeldefunktion zu Lernprozessen und vor allem zu Zwischenergebnissen zwischen Lehrkraft und Schülerinnen und Schülern sowie zwischen Schülerinnen und Schülern untereinander ermöglichen. Spannend wird in Zukunft die Frage nach einer Vernetzung mit Hilfe digitaler Medien über den Lernort Schule hinaus. Hier können Begegnungen mit anderen Theatergruppen im regionalen, nationalen und internationalen Bereich genauso in den Blick genommen werden wie mit Kooperationspartnern aus dem professionellen Theater-Bereich.

IV Soziokulturelle Kompetenz (SK)	
Handlungsfeld „Körper“	Die Schülerinnen und Schüler erschließen sich zeitgenössische Theaterkunst über die Auseinandersetzung mit körpersprachlichen Ausdrucksformen. Sie setzen sich in Beziehung zu Figuren, in denen sich fremde literarische, historische, kulturelle oder soziale Wirklichkeiten widerspiegeln, nehmen damit Wirklichkeit in unterschiedlichen Perspektiven wahr und nutzen ihre Beobachtungen zur Gestaltung von Figuren in eigenen Projekten. (SK1)
Handlungsfeld „Raum“	Die Schülerinnen und Schüler vergleichen die Gestaltung von Räumen in professionellen Aufführungen mit der Gestaltung in eigenen Projekten. (SK2)
Handlungsfeld „Zeit“	Die Schülerinnen und Schüler vergleichen die Gestaltung von Spielzeit, Timing und Rhythmus in professionellen Aufführungen mit der Gestaltung in eigenen Projekten. (SK3)

Konzept, Kontext, Projekt	Die Schülerinnen und Schüler finden Zugänge zu Inszenierungen des Theaters der Gegenwart und nehmen damit am kulturellen Leben teil. (SK4) Sie verfügen <i>projektbezogen</i> über <i>exemplarische</i> Kenntnisse relevanter Aspekte der Theatertheorie und -geschichte, die die Entwicklung des Theaters der Gegenwart prägt und stellen einen Zusammenhang zu eigenen Projekten her. (SK5) Sie reflektieren in der Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Theaterformen und mit der Funktion des Theaters in Gegenwart und Vergangenheit über eigene und historisch, kulturell oder sozial fremde Wirklichkeiten. (SK6)
„Bildung in der digitalen Welt“	Bezug zu den Kompetenzbereichen Suchen und Filtern (K1), Schützen und sicher Agieren (K4) sowie Analysieren und Reflektieren (K6) des KMK-Strategiepapiers „Bildung in der digitalen Welt“ wie bei fachspezifischen Kompetenzbereich <i>Sachkompetenz</i> (s.o.).

2.3 Inhalte

Das Kerncurriculum für das Fach Theater ist in vier Themenbereiche unterteilt. Die dort beschriebenen Inhalte können im Unterricht miteinander kombiniert werden.

Der **Themenbereich 1: Grundlagen** beinhaltet *theatrale Gestaltungsfelder* (1.1), die im Sinne eines Spiralcurriculums immer wieder Gegenstand z.B. in spielpraktischen Übungen und Aufgaben, Präsentationen und in theoretischer Auseinandersetzung sein können, sowie den Bereich der *Rezeption und Reflexion* (1.2), in dem kontinuierlich z.B. das Beschreiben, Deuten und Urteilen eingeübt wird.

Im **Themenbereich 2: Konzept** geht es um die Auseinandersetzung mit unterschiedlichen *Perspektiven auf Theater* (2.1) und die damit verbundenen Entscheidungen in Bezug auf die Konzeption eines eigenen Projektes sowie um die *Synthese* (2.2) spielpraktischer Ergebnisse aus dem Grundlagentraining für die szenische Weiterarbeit.

Im **Themenbereich 3: Kontext** werden die Bereiche *Theatertheorie und Theatergeschichte* (3.1) sowie *Theater und Gesellschaft* (3.2) beschrieben, von denen in eigener Schwerpunktsetzung einzelne Aspekte in Bezug auf das eigene Projekt ausgewählt und thematisiert werden.

Der **Themenbereich 4: Projekt** gibt *Projektformen* (4.1) vor und stellt grundlegende *Prinzipien im Projekt* (4.2) dar.

Die Inhalte sind innerhalb der zwei Jahre der gymnasialen Oberstufe grundsätzlich verbindlich zu berücksichtigen. Allerdings werden – insbesondere in den Themenbereichen *Konzept* und *Kontext* – einige Inhalte zur Auswahl gestellt, die **in eigener Schwerpunktsetzung in einer projektbezogenen Auswahl** im Unterricht thematisiert bzw. praktisch erprobt werden. Dies bietet gerade für individuelle kreative Projekte, die z.B. im Rahmen einer Wettbewerbsbewerbung, einer Kooperation mit außerschulischen Künstlerinnen und Künstlern oder einer fächerübergreifenden Zusammenarbeit entstehen, die notwendigen Gestaltungsfreiräume bei gleichzeitiger Verbindlichkeit für grundlegende Inhalte. In der rechten Spalte werden die Fachbegriffe angegeben, die die Schülerinnen und Schüler im Verlauf der Studienstufe im Sinne eines Fachvokabulars erlernen und verwenden.

Themenbereich 1: Grundlagen

S1-4 1.1 Theatrale Gestaltungsfelder

Übergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen
<p>Leitperspektiven</p> <p>W</p> <p>Aufgabengebiete</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gesundheitsförderung • Interkulturelle Erziehung • Medienerziehung • Sexualerziehung <p>Sprachbildung</p> <p>1 2 6 10</p> <p>Fachübergreifende Bezüge</p> <p>Deu Mus BK Spo</p>	<p>Körper</p> <ul style="list-style-type: none"> • In Erscheinung treten I: einen Körper haben – Reflexion von Körperbildern (real und ideal), Übungen zur Körperwahrnehmung und -beherrschung sowie zu Bewegungsabläufen, soziale Formung • In Erscheinung treten II: ein Körper sein – Körper als Ausdrucksmittel, Bedeutungsträger und Zentrum des Spiels, Präsenz als Grundlage des Spiels, ästhetische Formung • Arbeit an Wirkung und Intention: Varianz und Kreativität in Körperinsatz und Körperausdruck, erzählerisches, theaterästhetisches Potenzial von Körper und Bewegung <p>Stimme und Sprechen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Atem- und Artikulationsübungen, Stimm- und Sprechtraining • Stimme als Gestaltungsmittel und Produzent von Sprache und Sound: Modulation und Varianz, expressive Lautlichkeit • Inkorporation von Text als „fremde“ Sprache • chorisches Sprechen <p>Raum und Bühne</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bühnenformen und Bühnenszenarien, Anordnung von Darstellenden und Zuschauenden • Zuschau-Raum als Ort der Kopräsenz und Koproduktion mit Publikum, Struktur von ON/OFF-Verhältnissen • Differenzierung von Raum in Kategorien, z.B. Bau (Architektur), Szene (visuell), Handlungsraum (performativ), Erzählraum (narrativ/dialogisch), Klangraum (akustisch), Zeichenraum (semiotisch), Atmosphäre (phänomenologisch) • Raum als Spielort und Mitspieler: Elemente und Wirkungen räumlicher Komposition der Szene • Theater an unterschiedlichen Orten: Site specific theatre • virtuelle Räume: Raumerweiterung z.B. durch Videoeinspielungen <p>Zeit und Rhythmus</p> <ul style="list-style-type: none"> • Experimente mit Zeit und Rhythmus als Variationsfaktor von Bewegung, Sprache, Handlung, Szenengestaltung • Gestaltung von Zeit bzw. Zeitverläufen: Zeit als „Echtzeit“/Erzählzeit und erzählte Zeit/Zeit und Inszenierung • Gestaltung der Zeit in dramaturgischen Entscheidungen, z.B. Handlungsabschnitte, Situationsfolge, Erzählstrategien (linear, diskontinuierlich, mosaikhaft, plot/story) • Zeiterfahrung und Zeitempfinden: Gefühl für Timing und Tempo, für Langeweile und Flow <p>Spieler, Rolle und Figur</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selbstdarstellung – Rahmung, Pathos, Pose • Verhältnis von Spieler, Rolle und Figur als Ausgangspunkt der szenischen Verwandlung (vgl. oben: Körper haben/Körper sein) • Figur und Wirkungsabsichten: Begriff des Authentischen, biografische Rollenarbeit zwischen Fakt und Fiktion, Spielräume des ‚Als ob‘ – Differenz von Wirkungsabsicht und Wirkung • Rollenstudium im textgebundenen Theater: Aneignung der Rolle, facettenreiche Ausgestaltung im Spiel, Inkorporierung • Rollen- und Figurengestaltung im Spannungsfeld unterschiedlicher Ansätze (vgl. Themenbereich 2.1) • wahlweise in eigener Schwerpunktsetzung: Figuration in körpergebundenen Theaterformen wie z.B. Tanz, Body Art, Performance und objektgebundenen Theaterformen wie z.B. Figuren-, Objekt- und Materialtheater 	<p>Kompetenzen</p> <p>S1-3 G1-3 G6 K1-4</p> <p>K6-7</p> <p>Fachbegriffe</p> <p>Körper, Stimme:</p> <p>Präsenz, neutrale Haltung, neutraler Gang, peripherer Blick, Körperimpuls, Fokus, Formation, Gestik, Mimik, Proxemik, Standbild, Artikulation, Chor, chorisches Sprechen</p> <p>Raum und Bühne:</p> <p>Guckkastenbühne, Raumbühne, Arena-bühne, Rampe, vierte Wand, Perspektive, ON/OFF</p> <p>Zeit, Rhythmus:</p> <p>Zeitlupe, Slow Motion, Zeitraffer, Zeitdehnung, Rhythmus, Choreographie, Timing</p> <p>Spieler, Rolle, Figur, Ensemble:</p> <p>Rolle, Figur, Ensemble, Protagonist, Rollensplitting, Figurendopplung, Stilisierung, Hoch- und Tiefstatus</p>	<p><i>[bleibt zunächst leer]</i></p>

Interaktion und Spiel in der Gruppe

- Übungen zu Vertrauensbildung, Konzentration, Energetisierung, Gruppenwahrnehmung und Teambuilding
- Aufbau gemeinsamer Präsenz als Grundlage für gemeinsames Spiel
- Übungen zu Prinzipien gelungenen Zusammenspiels: Wahrnehmen und Wachsamkeit, Impulse und Raum geben und nehmen, Mitentwicklung der gesamten Szene
- Entwicklung von chorischen und choreografischen Szenen

Improvisation

- Improvisation als Spielform und Methode zur Generierung von Szenenmaterial sowie zur Förderung von Experimentierfreude, Spielfähigkeit und Eigenständigkeit
- Improvisation als musikalisches Prinzip (Mustererkennung)

Text

- Textvorlagen: Drama als spezifischer Theatertext und Textadaption nicht-dramatischer Texte
- Text und Autorschaft: Schreiben eigener Texte
- Text und Subtext

Video, Projektion, digitale Kanäle

- Experimentierfeld *Projektion*: Experimente z.B. mit Live-Videos, vorproduziertem Eigenmaterial, Found Footage usw. im Hinblick auf Funktion, Intermedialität und Interaktionsmöglichkeiten
- Experimentierfeld *digitale Kanäle*: Experimente z.B. mit Social-Media-Accounts als Bühne, digitalen Endgeräten als Mitakteure, Gameplay-Prinzipien bei der Szenengestaltung usw.

Licht

- Experimentierfeld *Licht*: Lichteinstellungen und Lichtstimmungen als Atmosphärensetzer, Impulsgeber, Wahrnehmungslenker

Ton, Sound, Musik

- Experimentierfeld *Lärm und Stille*
- Experimentierfeld *akustische Möglichkeiten*: Bewusster Einsatz von Sounds und Musik in unterschiedlicher Funktion
- Experimentierfeld *Klänge und Sounds*: Klangerzeugung live mit dem Körper, Gegenständen oder mit Musikinstrumenten

Material, Requisit und Objekt

- Material: Mittel räumlicher Komposition und Bildwirkung im Spannungsfeld von Reduktion und Ausdifferenzierung, symbolische Verweismöglichkeiten
- Kostüm als Material (s.o.): kreative Lösungen auch im Sinne von Minimalisierung, Kontrastierung, Abstrahierung, außerhalb von bloßer Entsprechung zur Rolle
- Requisit und Objekt als Mit- und Gegenspieler mit gezielt gesetzten szenischen Funktionen, z.B. realistische Untermalung, Herstellung von Atmosphäre, Ausdruck von Emotionen
- Requisit und Objekt im Spannungsfeld von Selbstzweck/Eigenleben und Zeichen mit Bedeutung

Beitrag zur Leitperspektive W:

Wertschätzender Umgang und der Respekt vor dem spielpraktischen Agieren anderer ist die Grundhaltung der Zusammenarbeit im Theaterunterricht.

Video, Projektion, Ton, Musik:

Illustrierung, Paraphrasierung, Variation, Kontrastierung, Kommentierung, Interaktion

Fachinterne Bezüge

S1-4	Rezeption und Reflexion (1.2)
S1-4	Perspektiven auf Theater (2.1)
S1-4	Synthese (2.2)
S1-4	Projektformen (4.1)
S1-4	Prinzipien im Projekt (4.2)

Themenbereich 1: Grundlagen

S1-4 1.2 Rezeption und Reflexion

Übergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen
<p>Leitperspektiven</p> <p>W</p> <p>Aufgabengebiete</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interkulturelle Erziehung <p>Sprachbildung</p> <p>6 11 12 13</p> <p>14</p> <p>Fachübergreifende Bezüge</p> <p>Deu Mus</p>	<p>Wahrnehmen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entwicklung differenzierter Wahrnehmungsfähigkeit (kognitiv, sinnlich, atmosphärisch, empathisch) • Zusammenspiel von Wahrnehmung und Wissen, Wahrnehmung und Erwartung, Wahrnehmung und Irritation <p>Beschreiben</p> <ul style="list-style-type: none"> • Theater als Zeichensystem • Theater als ästhetisches Präsenzphänomen • Sachlichkeit (Heraushalten von Deutung und Wertung) sowie Genauigkeit (Analyse der Fülle der Mittel) <p>Deuten und Interpretieren</p> <ul style="list-style-type: none"> • Deutbarkeit, Deutungstiefe, Mehrdeutigkeit theatraler Zeichen • Wechselbeziehung von Form, Inhalt, Medium und Wirkung • Einbeziehung von phänomenologischen Kategorien (Atmosphäre, Stimmung, Energie, subjektive Involviertheit) <p>Werten und Urteilen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Qualitätskriterien vs. rein subjektive Geschmacksurteile • Öffnung des Prozesses der Urteilsbildung: Sehgewohnheiten, Herausforderung, Projektion als Auslöser von Urteilen • Interpretation und Rezension, Theaterkritik <p>Feedback</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regeln für das Feedback • Feedbackverfahren: aspektorientiert, wahrnehmungsorientiert, deutungsorientiert, usw. • Feedbackschleife: Theater als Kunst des Momentes vor dem jeweiligen Publikum – Herstellung von Kommunikation, Wahrnehmung der Reaktionen, Aufnahme von Impulsen für die gestalterische Weiterarbeit <p>Beitrag zur Leitperspektive W:</p> <p>Wertschätzender Umgang und der Respekt vor dem Kunstschaffen anderer ist die Grundhaltung künstlerischer Rezeption im Theaterunterricht. Ein ästhetisches Urteil wird auf Grundlage differenzierter Auseinandersetzung und den Aspekten der Offenheit sowie Ambiguitätstoleranz hergestellt.</p>	<p>Kompetenzen</p> <p>S K SK</p> <p>Fachbegriffe</p> <p>Fachinterne Bezüge</p> <p>S1-4 Theatrale Gestaltungsfelder (1.1)</p> <p>S1-4 Prinzipien im Projekt (4.2)</p>	<p><i>[bleibt zunächst leer]</i></p>

Themenbereich 2: Konzept

S1-4 2.1 Perspektiven auf Theater

Übergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen						
<p>Leitperspektiven</p> <p style="text-align: right;">D</p> <p>Aufgabengebiete</p> <ul style="list-style-type: none"> • Medienerziehung <p>Sprachbildung</p> <p>6 9 13 15</p> <p>Fachübergreifende Bezüge</p> <p>Deu PGW BK</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler erkunden und unterscheiden grundlegende Perspektiven auf das Theater in Theorie und Praxis. Sie treffen gezielte Entscheidungen in Bezug auf die Konzeption des eigenen Projektes und hinterfragen diese im fortlaufenden Gestaltungsprozess kritisch.</p> <p>Spannungsfeld: Präsentation vs. Repräsentation</p> <ul style="list-style-type: none"> • Repräsentation von „Wirklichkeit(en)“: Prinzip der Nachahmung - Mimesis (Einführung, Echtheit, realistische Ausstattung, illusionistisches/psychorealistisches Spiel) • Verfahren der Stilisierung, z.B. Reduktion, Übertreibung, Entkopplung, Verfremdung, Verdichtung, postdramatische bzw. performative Mittel, entpsychologisiertes Spiel • Präsentation von selbstgeschaffenen Bühnenwirklichkeiten ohne Verweis auf „andere Wirklichkeit(en) außerhalb“ (Abstraktion, Performance, Selbstaussdruck) <p>Spannungsfeld: Klassische dialogische vs. diskursive Theaterformen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dialogisch-dramatisches Text-Theater mit einer sich dramaturgisch aufbauenden Handlung (<i>roter Faden</i>) • Diskursive Theaterformen/offene Settings mit Brüchen, collagierten und montierten Fragmenten, assoziativen Bezügen und Impulsen statt Handlungen • Kopräsente/koproduzierende Funktion des Publikums in Bezug auf den verbundenen Anspruch (z.B. Zuschauende unterhalten, Nachvollziehbarkeit verweigern, konfrontieren, aktiv beteiligen) <p>Spiel- und Theaterformen/Genres</p> <ul style="list-style-type: none"> • beispielhafte Erkundung, Erprobung und Nutzung unterschiedlicher Spiel- und Theaterformen/Genres in das Projekt als Praxisimpulse in eigener Schwerpunktsetzung je nach Projektvorhaben, wahlweise z.B. Literatur- und Sprechtheater, Musiktheater, Maskentheater, Schattentheater, Tanztheater, Objekttheater, Game-Theater, Improvisationstheater, Komödie, Tragödie <p>Beitrag zur Leitperspektive D:</p> <p>Das Spiel mit audio-visuellen und digitalen Medien ermöglicht die Erkundung von Wechselwirkungen von Inszenierungsstrategien in unterschiedlichen Bereichen und Kanälen.</p>	<p>Kompetenzen</p> <p>S1-4 G K SK</p> <p>Fachbegriffe</p> <p>Fachinterne Bezüge</p> <table border="1"> <tr> <td>S1-4</td> <td>Theatrale Gestaltungsfelder (1.1)</td> </tr> <tr> <td>S1-4</td> <td>Synthese (2.2)</td> </tr> <tr> <td>S1-4</td> <td>Theatertheorie und Theatergeschichte (3.1)</td> </tr> </table>	S1-4	Theatrale Gestaltungsfelder (1.1)	S1-4	Synthese (2.2)	S1-4	Theatertheorie und Theatergeschichte (3.1)	<p><i>[bleibt zunächst leer]</i></p>
S1-4	Theatrale Gestaltungsfelder (1.1)								
S1-4	Synthese (2.2)								
S1-4	Theatertheorie und Theatergeschichte (3.1)								

Themenbereich 2: Konzept

S1-4 2.2 Synthese

Übergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen						
<p>Leitperspektiven</p> <p>Aufgabengebiete</p> <p>Sprachbildung</p> <p>10 11 12 13</p> <p>Fachübergreifende Bezüge</p> <p>Deu PGW Ges</p>	<p>Spielpraktische Ergebnisse aus Übungen und Trainings im Rahmen der theatralen Gestaltungsfelder (vgl. Themenbereich 1.1) dienen als Grundlage zur szenischen Weiterarbeit. Im Rahmen dieses Prinzips „Von der Übung zum Stück“ wird die <i>kleine Form</i> der Übung damit als Entwicklungsinstrument für die <i>große Form</i> der Inszenierung im Unterricht bewusstgemacht. Teile des Übungsmaterials werden zusammengefügt und weiterentwickelt. Je nach Projektvorhaben wird eine Auswahl geeigneter Möglichkeiten im Rahmen von Komposition und Produktionsdramaturgie (s.u.) in eigener Schwerpunktsetzung thematisiert und praktisch erprobt, gestalterische Mittel werden aufeinander abgestimmt.</p> <p>Inszenierung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inszenierung als Synthese von Text, Körper, Raum und Zeit • Inszenierung als Erzählung (was will man aussagen?) • Inszenierung als Erzeugung von Bedeutung (wie will man was aussagen?) • Inszenierung als Modus der Selektion (Prinzip „kill your darlings“) • Inszenierung als Wirkungsabsicht <p>Komposition</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kompositionsprinzipien, die mit Ähnlichkeiten arbeiten (z.B. Reihung, Wiederholung, Variation) • Antithetische Kompositionsmethoden (z.B. Kontrastierung, Bruch) • Kompositionsprinzipien der Verdichtung/Verknappung, Ausweitung, Differenzierung • Methoden der Dynamisierung • Elemente der Verfremdung <p>Produktionsdramaturgie</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anordnung und Gewichtung des aus den Übungen gewonnenen Materials, Begründung dieser Anordnung • Aufbau von Handlung und Handlungssträngen, Erzählkonzeption, <i>roter Faden</i> • bekannte dramaturgische Muster (z.B. 5-Akt-Schema) und ggf. komplexere dramaturgische Formen (z.B. Parallelhandlungen) • offene dramaturgische/diskursive Theaterformen (vgl. 2.1) • Auswahl der grundlegenden Bühnen- und Präsentationsform entsprechend der dramaturgischen Entscheidungen 	<p>Kompetenzen</p> <p>S G K SK</p> <p>Fachbegriffe</p> <p>Fachinterne Bezüge</p> <table border="1"> <tr> <td>S1-4</td> <td>Perspektiven auf Theater (2.1)</td> </tr> <tr> <td>S1-4</td> <td>Projektformen (4.1)</td> </tr> <tr> <td>S1-4</td> <td>Prinzipien im Projekt (4.2)</td> </tr> </table>	S1-4	Perspektiven auf Theater (2.1)	S1-4	Projektformen (4.1)	S1-4	Prinzipien im Projekt (4.2)	<p><i>[bleibt zunächst leer]</i></p>
S1-4	Perspektiven auf Theater (2.1)								
S1-4	Projektformen (4.1)								
S1-4	Prinzipien im Projekt (4.2)								

Themenbereich 3: Kontext

S1-4 3.1 Theatertheorie und Theatergeschichte

Übergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen
<p>Leitperspektiven</p> <p>Aufgabengebiete</p> <ul style="list-style-type: none"> • Medienerziehung <p>Sprachbildung</p> <p>11 13 14 15</p> <p>Fachübergreifende Bezüge</p> <p>Deu Mus BK Ges</p>	<p>Ausgangspunkt theoretischer Inhalte ist die zeitgenössische Theaterkunst als Bezugsfeld für das eigene spielpraktische Theaterprojekt. Historische Theaterformen, Avantgarden und Programmatiken des Schauspiels werden in einer projektbezogenen Auswahl im Unterricht dahingehend untersucht, welche Auswirkungen sie auf heutige Formen des Theaters haben, sei es in Bezug auf direkt sichtbare Einflüsse, sei es als Referenzrahmen für das ästhetische Urteil. Der Kern der Theoriearbeit im Fach Theater liegt in der Horizonterweiterung in Bezug auf das jeweils durchgeführte Theaterprojekt und der kulturellen Teilhabe am gesellschaftlichen Leben (Enkulturation/kulturelle Reflexionsfähigkeit/Historizität der Gegenwart).</p> <p>Theatrale Formen der Gegenwart</p> <ul style="list-style-type: none"> • Theaterbegriff: Wann ist was Theater? • Zeitgenössisches Sprech- und Literaturtheater • Formen und Aufführungspraxen des Postdramatischen Theaters, Einblicke in Performance Art <p>Theater-Avantgarden des 20. Jahrhunderts</p> <ul style="list-style-type: none"> • projektspezifische Beschäftigung mit wahlweise mindestens einer Theaterform pro Schuljahr, die der Avantgarde des frühen 20. Jahrhunderts oder den Neo-Avantgarden der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts zuzuordnen ist, z.B. Stilbühne – Craig, Konstruktivismus – Meyerhold, Theater der Grausamkeit – Artaud, Armes Theater – Grotowski, Absurdes Theater – Ionesco/Beckett, Dokumentarisches Theater – Weiss, Theater der Unterdrückten – Boal, u.v.a. <p>Dramentheorien und Theaterbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundverständnis ausgewählter Prinzipien klassischer Dramen- und Theaterformen in eigener Schwerpunktsetzung je nach Projektvorhaben (z. B.: Aristotelisches Theater, Bürgerliches Theater, Naturalismus/Realismus) • Episches Theater als Gelenkstelle zwischen traditionellen und zeitgenössischen Theaterformen, Etablierung des Prinzips des Selbstreferentiellen durch Brecht <p>Schauspieltheorie</p> <ul style="list-style-type: none"> • der Körper der SchauspielerIn/des Schauspielers in seiner Doppelfunktion als Bedeutungsträger und als real Anwesender mit unmittelbaren Wechselbeziehungen zu Mitspielenden und Publikum (vgl. Themenfeld 1.1: Körper haben/Körper sein) • Einblick in Schauspieltechniken zur Herstellung der Trias „Einfühlung – Verfremdung – Selbsta Ausdruck“ • Theaterchor und Spiel in der Gruppe: Grundzüge zu Geschichte, Formen, Techniken, Wirkungsweisen und Wirkungsabsichten <p>Aufführungsanalyse</p> <ul style="list-style-type: none"> • Besuch mindestens einer Theateraufführung pro Schuljahr; falls kein Besuch möglich ist, kann auf Videoaufzeichnungen bzw. digitale Formate zurückgegriffen werden • Nutzung von Videoaufzeichnungen zeitgenössischer und ggf. historischer Aufführungen • Vergleich radikal-subjektiver und objektivierender Theaterkritik 	<p>Kompetenzen</p> <p>S K SK</p> <p>Fachbegriffe</p> <p>Performance, Site specific theatre</p> <p>Klassisches dramatisches Theater:</p> <p>Szene, Akt, Regieanweisung, Dialog, Monolog, Aristotelische Drama, 5-Akt-Schema</p> <p>Episches Theater:</p> <p>V-Effekt</p> <p>Postdramatisches Theater:</p> <p>Non-Hierarchie der Zeichen, Einbruch des Realen</p> <p>Fachinterne Bezüge</p> <p>S1-4 Projektformen (4.1)</p> <p>S1-4 Prinzipien im Projekt (4.2)</p>	<p><i>[bleibt zunächst leer]</i></p>

Themenbereich 3: Kontext

S1-4 3.2 Theater und Gesellschaft

Übergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen
<p>Leitperspektiven</p> <p>Aufgabengebiete</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gesundheitsförderung • Berufsorientierung • Globales Lernen • Interkulturelle Erziehung • Sozial- und Rechts-erziehung <p>Sprachbildung</p> <p>3 4 5 6</p> <p>7</p> <p>Fachübergreifende Bezüge</p> <p>Deu PGW Ges</p>	<p>Theater und darstellende Künste sind bestimmt von institutionellen und gesellschaftlichen Rahmenbedingungen sowie kulturellen Kontexten. Kerninhalt ist die Kontextualisierung auch außerhalb der Institutionen und die Erkundung der Bedeutung des Phänomens „Theatralität“.</p> <p>Allgemeine gesellschaftliche Funktionen des Theaters werden in eigener Schwerpunktsetzung thematisiert, zudem wird einer der beiden Inhalte „Welttheater“ bzw. „Theatrale Erscheinungsformen außerhalb der Kunstform Theater“ als Wahlmodul innerhalb der Studienstufe berücksichtigt.</p> <p>Gesellschaftliche Funktion des Theaters</p> <ul style="list-style-type: none"> • gesellschaftliche Funktion und künstlerischer Anspruch am subventionierten Staats- und Stadttheater, an kommerziellen Privattheatern und bei freien Initiativen (z.B. Unterhaltung, Eskapismus, Bildung, gesellschaftlicher Diskurs, Kritik, Skandal, künstlerische Forschung) • Theater und (Stadt-)Gesellschaft: zielgruppenspezifische Theaterästhetik in unterschiedlichen Spielstätten in Hamburg • Berufsfelder, Ressourcen und Arbeitsteiligkeit am Theater <p>Theatertraditionen im Kontext der Weltkulturen (Wahlmodul)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einordnung des europäischen Theaters als eine von vielen Theaterformen, intensivere Beschäftigung mit einer oder mehreren ausgewählten außereuropäischen Theatertraditionen <p>Theatrale Erscheinungsformen außerhalb der Kunstform Theater (Wahlmodul)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Theatralität und Gesellschaft • (Selbst-)Inszenierungsstrategien im Alltag, auch in digitalen Plattformen • Mediale Inszenierungen, die theatrale Strukturen aufnehmen und weiterentwickeln, z.B. in der Politik, Werbung und Freizeitindustrie 	<p>Kompetenzen</p> <p>S K1-4 K6-7 SK</p> <p>Fachbegriffe</p> <p>Fachinterne Bezüge</p> <p>S1-4 Synthese (2.2)</p> <p>S1-4 Prinzipien im Projekt (4.2)</p>	<p><i>[bleibt zunächst leer]</i></p>

Themenbereich 4: Projekt

S1-4 4.1 Projektformen

Übergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen								
<p>Leitperspektiven</p> <p>W BNE</p> <p>Aufgabengebiete s. mittlere Spalte unten</p> <p>Sprachbildung</p> <p>10 13 14 15</p> <p>Fachübergreifende Bezüge</p> <p>Deu BK Mus</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler erwerben grundlegende Kenntnisse über unterschiedliche Projektformen (s.u.) in „Reinform“ und experimentieren damit in Grundzügen. Innerhalb der 4 Semester der Studienstufe gilt ferner:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Durchführung von mindestens zwei voneinander unabhängigen Projekten auf Grundlage unterschiedlicher Projektformen (s.u.), alternativ sind zwei „Mischformen“ möglich. ✓ Berücksichtigung einer dramatischen oder nicht-dramatischen Textvorlage (ganz oder in Auszügen) bei mindestens einem der Projekte. <p>Projektform: Adaption einer dramatischen Textvorlage</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analyse von Konflikt, Handlungslogik, Figurenkonstellation, Handlungsbogen und innerer Struktur der dramatischen Vorlage • Adaption an zeitgenössische Formen des Theaters <p>Projektform: Adaption einer nicht-dramatischen Textvorlage</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kennenlernen der Vielfalt nicht-dramatischer Textvorlagen • Analyse des theatralen Potentials des nicht-dramatischen Textes und Übersetzung in eine theatrale Form <p>Projektform: Adaption einer anderen Vorlage</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kennenlernen der Vielfalt anderer Vorlagen, z.B. Film, Computerspiel, Musik, Bild usw. • Analyse des theatralen Potentials anderer Vorlagen und Übersetzung in eine theatrale Form • Thematisierung der Probleme des Medienwechsels <p>Projektform: Eigenproduktion</p> <ul style="list-style-type: none"> • eigene Spielideen, z.B. auf Grundlage selbst festgelegter Themen • Verwendung selbst geschriebener kreativer Texte • Collagetechniken <p>Beitrag zu den Leitperspektiven W und BNE:</p> <p>Alle Projektformen bieten die Grundlage für die vertiefte Vermittlung von Werten oder die Bildung für nachhaltige Entwicklung in <i>unterschiedlichen Aufgabengebieten</i>, sei es bei der Auseinandersetzung mit Konflikten und Figurenkonstellationen, die in literarischen Texten diskutiert werden, sei es bei der inhaltlichen Schwerpunktsetzung gesellschaftsrelevanter Themen, die im Projekt ästhetisch gestaltet und spielpraktisch übersetzt werden.</p>	<p>Kompetenzen</p> <p>S G K SK</p> <p>Fachbegriffe</p> <p>Umsetzung, Adaption, dramatische und nicht-dramatische Textvorlage, Eigenproduktion, Collage</p> <p>Fachinterne Bezüge</p> <table border="1"> <tr> <td>S1-4</td> <td>Rezeption und Reflexion (1.2)</td> </tr> <tr> <td>S1-4</td> <td>Perspektiven auf Theater (2.1)</td> </tr> <tr> <td>S1-4</td> <td>Synthese (2.2)</td> </tr> <tr> <td>S1-4</td> <td>Prinzipien im Projekt (4.2)</td> </tr> </table>	S1-4	Rezeption und Reflexion (1.2)	S1-4	Perspektiven auf Theater (2.1)	S1-4	Synthese (2.2)	S1-4	Prinzipien im Projekt (4.2)	<p><i>[bleibt zunächst leer]</i></p>
S1-4	Rezeption und Reflexion (1.2)										
S1-4	Perspektiven auf Theater (2.1)										
S1-4	Synthese (2.2)										
S1-4	Prinzipien im Projekt (4.2)										

Themenbereich 4: Projekt

S1-4 4.2 Prinzipien im Projekt

Übergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen								
<p>Leitperspektiven</p> <p>W BNE D</p> <p>Aufgabengebiete</p> <ul style="list-style-type: none"> • Globales Lernen • Interkulturelle Erziehung • Sozial- und Rechts-erziehung <p>Sprachbildung</p> <p>1 2 11 12</p> <p>Fachübergreifende Bezüge</p> <p>Deu PGW Spo BK</p>	<p>Die Inhaltsfelder <i>Projektphasen</i>, <i>Partizipation</i> und <i>Arbeitsweisen im Projekt</i> werden nicht nur durch die Lehrkraft implementiert, sondern gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern transparent thematisiert, eingeübt und so selbst zum Kerninhalt.</p> <p>Projektphasen</p> <p>Um selbständige und zielführende Entscheidungen der Schülerinnen und Schüler zu ermöglichen, vermittelt die Lehrkraft der Gruppe, in welcher Phase sich das Projekt befindet, die allerdings nicht unbedingt streng linear hintereinander ablaufen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Phase 0 – <i>Sicherung von Grundlagen und Schaffung von Vertrauen</i> • Phase 1 – <i>Findung des Projektkerns</i>: Auslotung von Themenfeldern, Nutzung unterschiedlicher Spielimpulse und Inspirationsquellen • Phase 2 – <i>Verfestigung von Ideen und Definition des Projektschwerpunkts</i>: Verständigung über gemeinsamen Rahmen, über Aussage und Ziel der thematischen Ausrichtung • Phase 3 – <i>Formgebung und Gestaltung im Detail</i>: Proben und Üben, Auswahlentscheidungen treffen: Entwerfen, Verdichten, Verwerfen („kill your darlings“) und Überarbeiten von Szenen • Phase 4 – <i>Planung und Durchführung der Präsentation</i>: Delegation von Spezialaufgaben, z.B. Musik-, Ton-, Lichttechnik, Programmheft, Kostüm/Requisit, Szenografie, Werbung, Veranstaltungsorganisation • Phase 5 – <i>Nachbereitung und Reflexion der Aufführung</i>: Auswertung auch in Hinblick auf das nächste Projekt <p>Partizipation – Beteiligung am Prozess</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berücksichtigung der Interessen der Schülerinnen und Schüler und Herstellung von Lebensweltbezug, Herausarbeitung der Schnittstelle zu Themen in Spielimpulsen und Vorlagen • Prüfung von Relevanz: Verortung des Theaters innerhalb der Vielfalt von Unterhaltung und gesellschaftlichem Impuls • Balance zwischen künstlerischer Leitung und der Realisierung eigener künstlerischer Ansätze der Schülerinnen und Schüler, konstruktive Aufnahme und Verarbeitung divergierender Ideen • Gestaltung von Phasen der Probenarbeit von den Schülerinnen und Schülern, Einbeziehung in konzeptionelle Entwicklung des Projektes <p>Arbeitsweisen im Projekt</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Warm-Up</i>: Körperliche Vorbereitung und gedanklicher Break • <i>Übungen und Trainings</i>: transparenter Zusammenhang zu den spielpraktischen Aufgaben bzw. dem Gestaltungsschwerpunkt der jeweiligen Unterrichtsstunde • <i>Spielpraktische Aufgaben</i>: Balance zwischen steuernden Vorgaben und gezielten Einschränkungen für kreative Reibung und Freiraum • <i>Spielpraktische Erarbeitung</i> • <i>Ergebnispräsentation</i> und <i>Feedback</i> (vgl. Themenbereich 1.2) • <i>Recherche</i>: Durchführung unterschiedlicher Formen der Recherche, z.B. Internetrecherche, Beobachtungen, Expertenbefragung • <i>Dokumentation des Arbeitsprozesses</i> z.B. als Probentagebuch, Bühnenskizze, Regiebuch, Verschriftlichung des Inszenierungskonzept usw. <p>Beitrag zu den Leitperspektiven W, BNE und D:</p>	<p>Kompetenzen</p> <p>S G K SK</p> <p>Fachbegriffe</p> <p>Fachinterne Bezüge</p> <table border="1"> <tr> <td>S1-4</td> <td>Rezeption und Reflexion (1.2)</td> </tr> <tr> <td>S1-4</td> <td>Perspektiven auf Theater (2.1)</td> </tr> <tr> <td>S1-4</td> <td>Theatertheorie und Theatergeschichte (3.1)</td> </tr> <tr> <td>S1-4</td> <td>Projektformen (4.1)</td> </tr> </table>	S1-4	Rezeption und Reflexion (1.2)	S1-4	Perspektiven auf Theater (2.1)	S1-4	Theatertheorie und Theatergeschichte (3.1)	S1-4	Projektformen (4.1)	<p>[bleibt zunächst leer]</p>
S1-4	Rezeption und Reflexion (1.2)										
S1-4	Perspektiven auf Theater (2.1)										
S1-4	Theatertheorie und Theatergeschichte (3.1)										
S1-4	Projektformen (4.1)										

Die Herstellung von Transparenz in Abläufen, Findungsprozessen, und Entscheidungen eines Jahresprojekts, die Ermöglichung einer Beteiligung der Schülerinnen und Schüler an der Produktion durch Diskussion und Entscheidungsspielräume, als auch die Förderung einer kontinuierlichen Rückmelde- und Gesprächskultur, tragen zur Werteerziehung bei, auch bei möglichen Konflikten und unterschiedlichen Sichtweisen auf die Projektgestaltung. Theater in Schule ist ein guter Ort des Diskurses, des produktiven Streits und des Aushandelns einer gemeinsamen Linie.

Durch die Sondierung aktueller Themen und das Herausfiltern zentraler Erzähl- bzw. Darstellungslinien für die Produktion wird Theater zum Verhandlungsort wichtiger gesellschaftlicher Fragen und trägt so zur Bildung für nachhaltige Entwicklung bei, inhaltliche Projektschwerpunkte können sich auf einzelne Aufgabengebiete beziehen, wie z.B. globales Lernen, Umweltschutz usw.

Digitale Recherche nimmt gerade in der Anfangsphase eines Projekts einen zentralen Stellenwert ein, ein hohes Maß an Partizipation wird durch die kontinuierliche Nutzung digitaler kollaborativer Tools erreicht, die die Progression des Jahresprojektes dokumentieren und für jede Unterrichtsstunde aktuell halten.

www.hamburg.de/bildungsplaene