

Curriculum: Darstellen und Gestalten

Schuljahr 2010/2011

Lernmodule D&G Jahrgangsstufen 6 und 7

1. Der Körper als Ausdrucksmittel: Mimik

- Körpersprachlicher Schwerpunkt: - Erfahrbar machen von Gesichtsausdruck
- Darstellen von Emotionen im situativen Kontext in selbst geplanten Szenen
(methodische Einführung: Warming Up, Improvisation, Freeze, Slow motion)
- Wortsprachlicher Schwerpunkt: - Beschreiben und Benennen von Gesichtszügen
- Methodisches Vorgehen beim Verfassen einfacher Szenenvorlagen
- Deuten der bildnerischen Mittel zur Darstellung von Emotionen in ausgewählten Beispielen der Kunst (Einführung in die Bildanalyse)
- Bildsprachlicher Schwerpunkt: - Erproben grafischer Mittel für die Darstellung von Emotionen (Kopfbilder) und situativer Kontexte (Bildergeschichten, deutende Ausgestaltung von Vorlagen (E. Munch: Der Schrei))
- Experimentieren mit Farbqualitäten für die Darstellung von Emotionen beim Schminken (Symbolfarbe)
- Gestalten einer Papiermaske unter Berücksichtigung der Symbolhaftigkeit von Farben

2. Der Körper als Ausdrucksmittel: Gestik

- Körpersprachlicher Schwerpunkt: - Erproben „sprachlichen Ausdrucks“ durch sog. Standardgesten
- Darstellen von Redewendungen
- Entwickeln von Fingerspiel-Szenen
- Wortsprachlicher Schwerpunkt: - Deuten des sprachlichen und pragmatischen Aspekts von Gesten im Alltag
- Deuten von Redewendungen aus dem Bereich der Gestensprache („Hand aufs Herz“)
- Bildsprachlicher Schwerpunkt: - Erfahren, Deuten und Verstehen von Bildmotiven wie der Hand in ausgewählten Beispielen der Bildenden Kunst

3. Der Körper als Ausdrucksmittel: Haltung

- Körpersprachlicher Schwerpunkt: - Erfahrbar machen von Körperspannung („Marionette“)
- Erproben von Körperhaltung für die Darstellung von Emotionen in Standbildern und Körperskulpturen

- Nachstellen von Skulpturen (ausgewählte Beispiele aus der bildenden Kunst)

Bildsprachlicher Schwerpunkt: - Grafisches Übertragen von Körperhaltungen in Figurenskizzen
 - Gestalten einer Aufbauplastik aus Draht und Gips

Wortsprachlicher Schwerpunkt: - Beschreiben und Deuten ausgewählter Skulpturen aus der Kunst

4. Thema: Der Körper als Ausdrucksmittel: Gang

Körpersprachlicher Schwerpunkt: - Erfahrbar machen emotionaler Befindlichkeiten
 - Darstellen von Emotionen über verschiedene Gangarten
 - Kennenlernen und Erproben der Übersteigerung als Darstellungsmittel (Karikieren, Slow motion)

Wortsprachlicher Schwerpunkt: - Sprachliches Differenzieren von kontextgebundenen Gangarten („So wie du gehst, so geht es dir“)

5. Die Stimme als Ausdrucksmittel: Von der Betonung zum Rhythmus

Wortsprachlicher Schwerpunkt: - Experimentieren mit Betonung und Bedeutung von Sprache
 - Erfahrbar machen von Wirkungsabsichten durch Betonungen
 - Umsetzen von Emotionen durch Betonung

Musiksprachlicher Schwerpunkt: - Experimentieren mit Wortrhythmen
 - Analysieren von Rhythmen (Metrum) im eigenen Namen
 - Entwickeln von Namen-Rhythmicals
 - Experimentieren mit Puls, Takt und Rhythmus
 - Erlernen von Notenwerten
 - Lesen und Umsetzen von Notationen in Klatschrhythmen
 - Erfassen von musikalischen Parametern
 - stimmliche Umsetzung dieser Parameter
 - Stimmbildung
 - Darstellen emotionaler Qualitäten

Stoffverteilungsplan

D&G

Jahrgangsstufe 6

Jahgangsprojekt: Träume

Teil 1: Träume in Bildern und Geschichten

- wortsprachlicher Schwerpunkt
- sich an Träume erinnern
 - von Träumen erzählen
 - Träume in ihrem Kontext als Spiegel der eigenen Erlebnisse und Erfahrungen erkennen
 - Traumotive über Assoziationsketten entwickeln
 - Traumgeschichten schreiben
 - Textgliederung und Spannungsbogen erarbeiten
 - betontes Sprechen üben
 - Rollensprechen üben
 - synchronisierendes Sprechen üben
- bildsprachlicher Schwerpunkt:
- eigene Traumfiguren zeichnen
 - Ansichten der Traumfigur variieren
 - unterschiedliche Bewegungsabläufe der Traumfigur zeichnerisch umsetzen
 - Traumgeschichte als Bildergeschichte gestalten
 - Wirkungsweise unterschiedlicher Präsentationsformen (u.a. Projektion) erproben
- musiksprachlicher Schwerpunkt:
- Wirkungsweise von Musik und Klängen bei der Präsentation erproben
- körpersprachlicher Schwerpunkt:
- Vorgeschichten zu den Träumen szenisch improvisieren
 - den eigenen Körper als Ausdrucksmittel erfahren
 - bewussten Körperausdruck und Präsenz üben
 - Emotionen durch Mimik, Gestik und Körperhaltung darstellen
 - Handlungsmotive wie etwa „warten“, „nicht einschlafen können“, „sich ärgern“, „sich ängstigen“ etc. szenisch ausschmücken

Teil 2: Träume: Szenisches Spiel, Papiertheater, Hörspiel

- wortsprachlicher Schwerpunkt:
- epische Texte in eine Spielvorlage umschreiben
 - Drehbuch als Vorlage für ein Hörspiel verfassen
 - Sprecher und Erzähler differenzieren
- musiksprachlicher Schwerpunkt:
- Geräusche und Akustik als Darstellungsmittel kennenlernen
 - Möglichkeiten der „Blendentechnik“ erproben
 - Innere Vorgänge wie das Traumgeschehen hörbar machen
 - Aufnahmetechnik kennenlernen
 - Technische Möglichkeiten von akustischen Effekten in

Hinblick auf ihre Wirkungsweise erproben

bildsprachlicher Schwerpunkt:

- Papiertheater bauen
- Wirkungsweise des Papiertheaters als eine Form des Illusionstheaters kennenlernen
- Raumdimensionen für die Gestaltung erkunden
- Möglichkeiten des Kulissenwechsels erarbeiten
- Malen der Kulissen
- Bauen der Requisiten
- Möglichkeiten der Figurengestaltung (beweglich, unbeweglich) erkunden
- Beleuchtung als dramaturgisches Element kennenlernen

Vernetzung:

- arbeitsteiliges, kooperatives Arbeiten üben
- Zusammenführung der einzelnen Gruppenergebnisse erproben (Präsentationsformen)
 - * dramaturgische Verknüpfung von Papiertheater (Darstellung des eigentlichen Traums) und szenischem Spiel (Vorgeschichte)
 - * von Projektion (Bilderfolge, szenischem Spiel) und akustischer Begleitung
- Vorführen der Hörfassung
- Projektergebnis kritisch bewerten

Stoffverteilungsplan

Darstellen&Gestalten

7. Jahrgang

Jahrgangsjahrprojekte : Szenisches Spiel

1. Vom Lied zum Spiel

Musiksprachlicher Schwerpunkt: - Einüben des Liedes „Coco mit dem schwarzen Chapeau“ von Hazy Osterwald
- Erproben rhythmischer Einlagen mit Händen und Füßen
- Einführung von Bänkelsang / Moritat

Wortsprachlicher Schwerpunkt: - Erstellen eines Spannungsbogens zur Story
- Beschreiben der Rollentypen
- Erarbeiten der Wirkungsabsicht einer Typisierung
- Ausschmücken der Handlung im Hinblick auf die im Text vorgegebenen Rollenbilder
- Erstellen einer Spielvorlage für eine pantomimische Umsetzung des Liedtextes
- Erarbeiten eines dramaturgischen Konzepts
Einführen epischer Elemente (Vorwegnahme des Geschehens durch eine Moritat)

Körpersprachlicher Schwerpunkt: - Übungen zum Bewusstmachen des Körperausdrucks

(Standbild, slow motion, freeze)

- Improvisieren mit dem Requisit Hut
- Erproben körpersprachlicher Mittel zur Darstellung der Rollentypen
- Erkennen und Erproben der darstellerischen Mittel von Reduktion und Übertreibung
- Pantomimische Umsetzung von Redewendungen und Metaphern in sinnbildliche Gesten
- Erproben von Gängen (Choreografie) im Raum
- Einüben einer Pantomime zum Liedtext als 3-Minuten-Krimi

- Bildsprachlicher Schwerpunkt:
- Zeichnen einer Bildergeschichte zum Bänkelsang
 - Erarbeiten eines Konzeptes für das Bühnenbild
 - Gestalten wesentlicher Bühnenelemente und Requisiten aus einfachen Materialien

2. Vom Text zum Spiel

- Wortsprachlicher Schwerpunkt:
- Deuten der „Sprache“ als Textmotiv in U. Wölfel: Seife kaufen (Eindeutigkeit und Uneindeutigkeit von Sprache)
 - Deuten sprachlicher Barrieren
 - Erkennen des Gegensatzes willkürlicher sprachlicher und anschaulicher körperlicher Zeichen
- Körpersprachlicher Schwerpunkt:
- Sprechen mit „Händen und Füßen“
 - Überziehen und Verlangsamen von Körpergesten / -bewegungen
 - Umsetzen einfacher Botschaften in Pantomime
- Wortsprachlicher Schwerpunkt:
- Differenzieren von epischen und dramatischen Textmerkmalen (Erzählbericht, szenischer Dialogtext)
 - Umschreiben der epischen Vorlage in eine dramatische Fassung
 - Einüben der Spielszene

3. Vom Requisit zum Spiel

- Körpersprachlicher Schwerpunkt:
- Erproben individueller Bedeutungsebenen von Gegenständen in spontanen Improvisationen
 - Ergründen des Kontextes von Requisit und Rolle (Typ, Charakter, emotionale Stimmungslage) und Requisit im Pantomimenspiel
 - Darstellen von komischen Szenen durch das Spiel mit dem Requisit als Gegenspieler
 - Gegenstände in geplanten szenischen Darstellungen metaphorisch deuten und erschließen
- Bildsprachlicher Schwerpunkt:
- Pantomime in ausgewählten Beispielen des Stummfilms (The Musical Tramp) kennen lernen
 - Analysieren von Handlungsmustern („Tücke des Objekts“)
 - Requisiten als dramatische Mittel zur Darstellung

komischer Situationen erkennen (Slap stick)

- Wortsprachlicher Schwerpunkt:
- Requisiten als Leitmotive erkennen
 - Erstellen einer Spielvorlage für die Umsetzung einer pantomimischen Szene für einen Spieler und ein Requisit
 - genaues Benennen von Handlungsabläufen
 - Ausschmücken von Handlung
 - Erarbeiten von Spannungsbögen

Stoffverteilungsplan: Darstellen und Gestalten Jahrgang 8

Teil 1 + 2 :Vorbereitung einer Musicalinszenierung : Das gelbe Unterseeboot

- Wortsprachlicher Schwerpunkt:
- Rezitation von Texten
 - inhaltlich angemessener Vortrag von Texten
 - Erfahrungen mit der Wirkung unterschiedlicher Sprechweisen machen
 - Planung und Besprechung von choreographischen Elementen einer Szene
 - Planung und Beschreibung von szenisch-gestischem Spiel
 - Beschreibung der Charaktereigenschaften von Spielfiguren
 - Besprechung von Songtexten
 - Kritisieren und Bewerten von Probenvorgängen
 - Formulieren von Konsequenzen aus Kritik
 - Problemlösen

- Bildsprachlicher Schwerpunkt:
- Zeichnung von Charakteren unter Berücksichtigung besonderer Eigenschaften
 - Reflektion über die Zeichnungen (auch wortspr.)
 - Veränderung der Entwürfe als Konsequenz
 - Anfertigung von Handpuppen → Darstellung von Charakteren und deren Bewegungseigenarten
 - Fertigung von Kostümen zu einzelnen Spielfiguren
 - Anwenden verschiedenster Fertigungstechniken:
 - Nähen
 - Umgang mit Pappmache
 - Schneidertechniken
 - Herstellen von Entwürfen verschiedenster Art
 - Bauen von Requisiten
 - Angemessener Umgang mit Farben

- Musiksprachlicher Schwerpunkt:
- Singen und Interpretieren eines Schlagers
 - Experimentieren mit Rhythmusinstrumenten für verschiedene Klangeffekte
 - Erfahrungen mit der Stimme
 - Experimente mit Solo-und Chorgesang
 - Auswendige Präsentation
 - Verbinden von Gesangsdarbietung und szenischem Spiel

- Einsatz von Klangeffekten :
 Ausprobieren : Klangparameter → Wirkung , Effekt
- einfaches Umsetzen instrumentaler Känge
 mit diversen Instrumenten

- Körpersprachlicher Schwerpunkt:
- Experimentieren mit Bewegungsfolgen
 - szenische Darstellung von Liedtexten
 - pantomimische Darstellung
 - szenische Darstellung von Dialogen (vgl. wortspr.)
 - Erstellen von Tanzszenen
 - Arbeit mit Mimik und Gestik
 - Arbeit an Körperhaltungen

- Vernetzung:
- arbeitsteiliges Arbeiten in Gruppen üben
 - Zusammenführen der Gruppen Ergebnisse
 - Stetes Vorführen und Präsentieren vor den anderen
 - Konstruktive Kritik üben im Sinne
 des Erzielens eines bestmöglichen Ergebnisses

- Erfahrungsschwerpunkt: Aufführungspraxis, ganzheitliche Erfahrung einer
 Gesamtinszenierung. Erfahrungen mit gezielter und
 geplanter Vorgehensweise im Hinblick auf eine Aufführung.
 „Zeitmanagement“.

Stoffverteilungsplan: Darstellen und Gestalten Jahrgang 9

Projektphase : Erarbeitung eines präsentationsfähigen Stückes

Nach einer eigenen Idee oder nach einer dramatischen Vorlage sollen die SchülerInnen selbst ein Stück erarbeiten. Die Kursleitung fungiert dabei reflektierend und strukturierend, nicht als Regie. Jedoch gehen weiterhin fachliche Impulse von der Kursleitung aus, die die Projektarbeit begleiten. Gemeinsame Reflexionen über Teilergebnisse zeigen, woran noch gearbeitet werden muss. Hier greifen Vorschläge und Übungsphasen der Kursleitung. Ebenfalls sorgt die Kursleitung durch Beobachten und geeignete Maßnahmen / Angebote für einen ausreichenden Lernfortschritt der Einzelnen.

Die Reflexion von Teilergebnissen erfolgt mündlich im Feedback und schriftlich im Rollen-, Szenenportfolio.

Das offene Konzept der Projektarbeit schließt lehrgangsorientierte Einschübe ein, soweit sie für das Weiterentwickeln des Projektes sinnvoll erscheinen. Die zeitliche Strukturierung der Projektphase obliegt ausschließlich der Lerngruppe, die durch die Kursleitung unterstützt wird. Die Präsentation des Stückes ist Ziel der Projektphase. In Ausnahmefällen kann es aber dazu kommen, dass ein Stück nicht präsentiert werden kann. Dies ist als Erfahrung in der künstlerischen Arbeit zwar nicht wünschenswert, aber ebenfalls möglich.

Methoden

Die Aneignung spielpraktischer und gestalterischer Kompetenzen, die weiter unten näher beschrieben werden (aufbauend auf denen in der Jahrgangstufe 8 entwickelten Kompetenzen) erfolgt mittels folgender handlungs- und erfahrungsorientierter

Fachmethoden:

- Offenes Experiment (z.B. Körpererfahrungen, Spielimpulse, um Phänomene an sich zu erfassen) mit Auswertung
- Gezieltes Experiment mit Auswertung (z.B. gleiche Spieltexte mit unterschiedlichen Techniken spielen und Wirkung vergleichen, um Wirkung der Techniken zu begreifen)
- Spielpraktische Übung erarbeiteter Mittel der Darstellung und Gestaltung (z.B. mimische Darstellungen, Isolationsübungen usw.)
- Gestaltung einer künstlerisch geschlossenen Einheit (z.B. eigenständige Szene)
- - Einbezug von eigenen Erfahrungen außerhalb des Kursunterrichts durch Verbalisieren
- Kriterien geleitetes Feedback der Gruppe an der Bühne

Allgemeine Methoden zur Erarbeitung sind in Verbindung mit den Fachmethoden

- Gruppenarbeit, besonders in Verbindung mit Regie/Feedback und Spiel
- Partnerarbeit, besonders in Verbindung mit Arbeit an bestimmten Techniken und an der Figur
- Gruppenfeedback auf der Metaebene zur Einschätzung der Arbeit in der Kursgruppe
- Lernen durch Lehren (z.B. Anleiten von Übungen durch Kursteilnehmer)
- Techniken zum Erarbeiten von Lerninhalten (Brainstorming, Placemat, Analyse von Materialien wie Filmen und Texten im Unterrichtsgespräch, Debatte, Texterarbeitung)
- Techniken zum Sichern und Strukturieren von Lerninhalten (Mindmapping,
- Gruppenpuzzle, Lernplakat, Tafelbild, Portfolio, Kursmappe)

Wahrnehmung und Interaktion

Schulung der sinnl. Wahrnehmung der Umwelt, des eigenen Körpers und Entwicklung von Interaktionen

Darstellerisch:

- Spielraum sinnlich erschließen können und damit Wachheit und Präsenz aufbauen
- Akustische, visuelle, haptische, energetische Impulse aufnehmen und spielerisch nutzen können
- Sensibilität für Entstehen von Bildern, Klängen und Raumbezügen aufbauen
- Sinnliche Eindrücke beobachten, verinnerlichen und als Vorstellungsrepertoire aufbauen

Gestalterisch:

- Akustische, visuelle, haptische, energetische Impulse beobachten und gestalterisch nutzen können
- Räumliche Spielbezüge erkennen und aus Bildern und Klängen gestalten können
- Reaktionen auf sinnliche Eindrücke beobachten und als Spielanlass für Gestaltungen nutzen

Körpersprache und nonverbale Kommunikation

Körperspannung

Darstellerisch:

- Körperspannung als Reaktion auf Umwelteinflüsse und psychische / emotionale Einflüsse aktiv erleben, benennen und spielerisch einsetzen können
- Körperspannung als charakteristisches Merkmal von Figuren einschätzen und einsetzen können
- Körperspannung als konstituierende Größe von Stimmungen und Situationen erleben und einsetzen können

Gestalterisch:

- Körperspannung als dramaturgisches Mittel in Szenischen Gestaltungen als figur- und situationsbestimmend einsetzen
- Fixpunktspiel als Spielhilfe anwenden und in der Regie von Szenen einfordern

Fixpunkt

Mimik und Gestik als Ausdruck von Zuständen

Darstellerisch:

- Mimische/ gestische Formen als Ausdruck von Zuständen und Wesenszügen kennen und als Spielmittel in persönlicher Ausprägung entwickeln

Gestalterisch:

- Mimische / gestische Formen als Ausdruck von Zuständen und Wesenszügen kennen und als Mittel szenischer Gestaltung einsetzen können

als Ausdruck von Entwicklungen

Darstellerisch:

- Mimische Formen als Ausdruck von Reaktionen und Entwicklungen in ihrem Verlauf erkennen und spielerisch einsetzen können

Gestalterisch:

- Mimische Formen als Ausdruck von Reaktionen und Entwicklungen in ihrem Verlauf entwerfen und dramaturgisch einsetzen können

Status

Darstellerisch:

- Status als Aktionspotential der Figur verstehen und das Konstrukt des Statusspiels als dynamisches Spielmittel anwenden können

Gestalterisch:

- Das Statusspiel in seiner Struktur dramaturgisch zur Gestaltung von Szenen und Figuren einsetzen können

Spiel in den Dimensionen Raum und Zeit

Thema	Kompetenzen	
Positionen	Darstellerisch:	<ul style="list-style-type: none">• Positionen im Verhältnis zum Bühnenraum und zu anderen Spielern wahrnehmen und spielerisch anwenden können
	Gestalterisch:	<ul style="list-style-type: none">• Positionen im Verhältnis zum Bühnenraum und zu anderen Figuren in ihrer Bedeutung dynamisch verstehen und dramaturgisch als Bild anwenden und dokumentieren können
Gänge / Raumwege	Darstellerisch:	<ul style="list-style-type: none">• Gänge als sinnhaft betonten Wechsel von Positionen und damit von räumlichen Spielbezügen wahrnehmen und anwenden können
	Gestalterisch:	<ul style="list-style-type: none">• Gänge als Wechsel von Positionen / Bedeutungen kennen und dramaturgisch einsetzen können
Augenpunkt / Fokus	Darstellerisch:	<ul style="list-style-type: none">• Augenpunkt und Fokus sollen als voneinander unabhängige Spielrichtungen begriffen und angewandt werden können.
	Gestalterisch:	<ul style="list-style-type: none">• Augenpunkt und Fokus sollen als spannungsreiche Gestaltungsmittel für Szenen-genutzt werden können.
Tempo	Darstellerisch.:	<ul style="list-style-type: none">• Unterschiedliche Bewegungs-, Sprech – und Spieltempi spielerisch beherrschen u. szenen- / figurbezogen einsetzen können.
	Gestalterisch:	<ul style="list-style-type: none">• Wirkung unterschiedlicher Bewegungs-, Sprech – und Spieltempi kennen und dramaturgisch zur Gestaltung von Bedeutungen einsetzen können

Arbeit an der Figur

Thema	Kompetenzen	
Rollenbiografie	Darstellerisch:	<ul style="list-style-type: none">• Habitus und Handlungsmuster einer Figur konsistent spielen aus der fiktiven Lebenswirklichkeit der Figur heraus
	Gestalterisch:	<ul style="list-style-type: none">• Habitus und Handlungsmuster einer Figur konsistent entwerfen, auf szenische Wirksamkeit ausrichten und in Kontrast zu anderen Figuren setzen
Subtext	Gestalterisch/ darstellerisch:	<ul style="list-style-type: none">• Subtext als spielgestalterisches Mittel anwenden können, um aus der momentanen Situation der Szene figur-spezifisch zu handeln
	Gestalterisch/ darstellerisch:	<ul style="list-style-type: none">• Habitus und Handlungsmuster einer Figur konsistent entwickeln und spielen können aus innerer emotionaler Teilnahme heraus
Emotionale Dimension des Spiels und Bühnenpräsenz	Gestalterisch/ darstellerisch:	

Spiel mit Requisiten

Thema	Kompetenzen	
Requisit als Spielanlass	Darstellerisch:	<ul style="list-style-type: none">• Requisit mit assoziativen Bedeutungen besetzen und aktiv und wirksam bespielen können
	Gestalterisch:	<ul style="list-style-type: none">• Requisit mit assoziativen Bedeutungen besetzen und als strukturelles Motiv in Szenen einsetzen können• Szenen mithilfe von Requisiten deuten, umdeuten, strukturieren können• Die Eignung von ausgewählten Requisiten beurteilen können
Requisitspiel als Ausdrucksträger	Darstellerisch:	<ul style="list-style-type: none">• Requisit als Träger der Befindlichkeit der Figur bespielen
	Gestalterisch:	<ul style="list-style-type: none">• Requisit als Träger von Handlungsstruktur und Eigenschaften der Figur in der Szene einsetzen und in der Gesamtwirkung einschätzen können

Bühnenbild und Kostüm

Thema	Kompetenzen	
Spielpraktische Funktionen des Bühnenbildes	Darstellerisch:	<ul style="list-style-type: none">• Das Bühnenbild spielerisch für die eigenen Intentionen nutzen und spielerische Erfordernisse artikulieren können.
	Gestalterisch:	<ul style="list-style-type: none">• Das Bühnenbild für spielerische Erfordernisse gestalten können
Bühnenbild als Träger v. visuellen Botschaften, Einsatz von Licht	Gestalterisch:	<ul style="list-style-type: none">• Das Bühnenbild als Träger visueller Botschaften (Stimmungen, Assoziationen über Formen, Farben, Größen, Gegenstände) begreifen und gezielt entwerfen und manipulieren können
	Gestalterisch:	<ul style="list-style-type: none">• Kostüme als Visualisierung von Habitus und Zustand der Figur begreifen und gezielt entwerfen und spieltauglich herstellen können

Atem und Stimme

Thema	Kompetenzen	
Atem und Körperhaltung	Darstellerisch:	<ul style="list-style-type: none">• Zusammenhänge zw. Atmung und Körperhaltung kennen u. Atemtechniken (Kipp-, Flankenatmung, Atemstütze) in Grundzügen beherrschen
	Darstellerisch:	<ul style="list-style-type: none">• Körper als Resonanzkörper für die Stimme einsetzen lernen
Die Stimme zum Klingen bringen: Resonanz Artikulation	Darstellerisch:	<ul style="list-style-type: none">• Artikulation als Ausdrucksmittel und als technisches Mittel zur deutlichen Aussprache anwenden können
	Darstellerisch:	<ul style="list-style-type: none">• Innere Bilder lebendig aufrufen und mit deren Hilfe emotionale und zeitliche Abläufe adressatengerichtet transportieren können
Stimmklang	Darstellerisch:	<ul style="list-style-type: none">• Innere Bilder entwerfen und in eine Dramaturgie einer Szene/ eines gesprochenen Textes bringen können
	Gestalterisch:	

Dramaturgische Bearbeitung von Texten und anderen Spielanlässen

Thema	Kompetenzen	
Szenische Strukturierungstechniken	Darstellerisch:	<ul style="list-style-type: none">• Techniken der szenischen Strukturierung verstehen und spielerisch umsetzen können
	Darstellerisch:	<ul style="list-style-type: none">• Szenen durch Strukturen wie Wiederholung und Variation, Steigerung, Doppelter Blick, Schichtung (Matroschkatechnik) gliedern und gezielt Wirkungen hervorrufen
Das Wesen eines Motivs / einer Figur erarbeiten	Gestalterisch:	<ul style="list-style-type: none">• Motiv und Figur sollen durch Assoziations- und Abstraktionsleistungen in ihrem Wesen erfasst und künstlerisch als Gestaltungsidee genutzt werden können
	Gestalterisch:	<ul style="list-style-type: none">• Gestaltungsmittel am Text wie Tempo, Dynamik, Phrasierung sinn- und strukturgebend stimmlich hörbar einsetzen
Gestaltungsmittel beim Sprechen	Darstellerisch:	<ul style="list-style-type: none">• Gestaltungsmittel am Text wie Tempo, Dynamik, Phrasierung sinn- und strukturgebend dramaturgisch sinnvoll planen und visualisieren können
	Darstellerisch:	<ul style="list-style-type: none">• Musik und Klang in seiner emotionalen Wirkung in der Szene einschätzen und gezielt einsetzen können
Einsatz von Musik und Klang	Gestalterisch:	
	Gestalterisch:	

Stoffverteilungsplan: Darstellen und Gestalten Jahrgang 10

Projekt: Vorstellungen sichtbar machen - Videoclips

Im Umgang mit literarischen Vorlagen erschließen die SchülerInnen Entsprechungen von Wort und Bild. Sie lernen verschiedene Methoden der Visualisierung von Vorstellungen und filmsprachliche Mittel kennen. Durch das Anfertigen von Storyboards nach Texten / Gedichten und die Analyse von Videoclips erproben und beurteilen sie die Wirkung von Bild- und Textimpulsen und deren gegenseitigen Beziehungen.

Ziel des zweiten Halbjahres ist es, ein Video-Projekt zu planen und selbständig durchzuführen.

Methoden

Die Aneignung filmsprachlicher und gestalterischer Kompetenzen, aufbauend auf denen in der Jahrgangsstufe 9 entwickelten darstellerischen Kompetenzen, erfolgt mittels folgender handlungs- und erfahrungsorientierter

Fachmethoden:

- Offenes Experiment (z.B. Selbstinszenierung, Kameraeinstellungen) mit Auswertung
- Gezieltes Experiment mit Auswertung (z.B. gleiche Personen mit unterschiedlicher Mimik, Requisite, Perspektive aufnehmen, um Wirkung der Techniken zu begreifen)
- spielpraktische Übungen zur Variation des thematischen Schwerpunktes eines Gedichtes (Vorstellungs- und Interpretationsvielfalt)
- Gestaltung einer künstlerisch geschlossenen Einheit (z.B. eigenständige Szene)
- Einbezug von eigenen Erfahrungen außerhalb des Kursunterrichts
- Kriteriengeleitetes Feedback der Gruppe bei der Präsentation der Storyboards / Filmsequenzen

Allgemeine Methoden zur Erarbeitung sind in Verbindung mit den Fachmethoden

- Gruppenarbeit, arbeitsteilige Projektplanung in Verbindung mit Regie/Feedback
- Partnerarbeit mit stetigem Abgleich von Gestaltungsidee und ihrer Realisation (Regie)
- Gruppenfeedback auf der Metaebene zur Einschätzung der Arbeit in der Kursgruppe
- Lernen durch Lehren (z.B. Anleiten von technischen Prozessen der Kameraführung durch Kursteilnehmer)
- Techniken zum Erarbeiten von Lerninhalten (Brainstorming, Placemat, Analyse von Materialien wie Filmen und Texten im Unterrichtsgespräch, Debatte, Texterarbeitung)
- Techniken zum Sichern und Strukturieren von Lerninhalten (Mindmapping,
- Gruppenpuzzle, Lernplakat, Tafelbild, Portfolio, Kursmappe)

Wahrnehmung und Interaktion

Schulung der sinnl. Wahrnehmung der Umwelt, des eigenen Körpers und Entwicklung von Interaktionen

Darstellerisch:

- Worte mit ihrem sinnlichen Gehalt erschließen können und damit ihre poetische Kraft erfahren
- Akustische, visuelle, haptische, energetische Impulse aufnehmen und spielerisch nutzen können
- Sensibilität für Entstehen von Bildern, Klängen und Raumbezügen aufbauen
- Wortwirkung visualisieren und als Vorstellungsrepertoire aufbauen

Gestalterisch:

- Akustische, visuelle, haptische, energetische Impulse beobachten und gestalterisch nutzen können
- Worte als Vorstellungsimpuls erkennen und in Kombination mit Bildern und Klängen gestalten können
- Reaktionen auf Worteindrücke beobachten und als Spielanlass für Gestaltungen nutzen

Körpersprache und nonverbale Kommunikation

Körperspannung

Darstellerisch:

- Körperspannung als Reaktion auf Umwelteinflüsse und psychische / emotionale Einflüsse aktiv erleben, benennen und spielerisch einsetzen können
- Körperspannung als charakteristisches Merkmal von Figuren einschätzen und einsetzen können
- Körperspannung als konstituierende Größe von Stimmungen und Situationen erleben und einsetzen können

Gestalterisch:

- Körperspannung als dramaturgisches Mittel in Szenischen Gestaltungen als figur- und situationsbestimmend einsetzen
- Fixpunktspiel als Spielhilfe anwenden und in der Regie von Szenen einfordern

Fixpunkt

Mimik und Gestik als Ausdruck von Zuständen

Darstellerisch:

- Mimische/ gestische Formen als Ausdruck von Zuständen und Wesenszügen kennen und als Spielmittel in persönlicher Ausprägung entwickeln

als Ausdruck von Entwicklungen

Gestalterisch:

- Mimische / gestische Formen als Ausdruck von Zuständen und Wesenszügen kennen und als Mittel szenischer Gestaltung einsetzen können

Darstellerisch:

- Mimische Formen als Ausdruck von Reaktionen und Entwicklungen in ihrem Verlauf erkennen und spielerisch einsetzen können

Status

Gestalterisch:

- Mimische Formen als Ausdruck von Reaktionen und Entwicklungen in ihrem Verlauf entwerfen und dramaturgisch einsetzen können

Darstellerisch:

- Status als Aktionspotential der Figur verstehen und das Konstrukt des Statusspiels als dynamisches Spielmittel anwenden können

Gestalterisch:

- Das Statusspiel in seiner Struktur dramaturgisch zur Gestaltung von Szenen und Figuren einsetzen können

Spiel in den Dimensionen Raum und Zeit

Thema	Kompetenzen	
Positionen	Darstellerisch:	<ul style="list-style-type: none">• Positionen und Beziehungen von agierenden Personen im Bildausschnitt wahrnehmen und spielerisch anwenden können
	Gestalterisch:	<ul style="list-style-type: none">• Positionen und Beziehungen von agierenden Personen in ihrer Bedeutung dynamisch verstehen und dramaturgisch als Bild anwenden und erläutern können
Gänge / Raumwege	Darstellerisch:	<ul style="list-style-type: none">• Gänge als sinnhaft betonten Wechsel von Positionen und Aktionsakzenten wahrnehmen und anwenden können
	Gestalterisch:	<ul style="list-style-type: none">• Gänge als Wechsel von Positionen / Bedeutungen kennen und dramaturgisch einsetzen können
Augenpunkt / Fokus	Darstellerisch:	<ul style="list-style-type: none">• Augenpunkt und Fokus sollen als voneinander unabhängige Spielrichtungen begriffen und angewandt werden können.
	Gestalterisch:	<ul style="list-style-type: none">• Augenpunkt und Fokus sollen als spannungsreiche Gestaltungsmittel für Szenen-genutzt werden können.
Tempo	Darstellerisch.:	<ul style="list-style-type: none">• Unterschiedliche Bewegungs-, Sprech – und Spieltempi spielerisch beherrschen u. szenen- / figurbezogen einsetzen können.
	Gestalterisch:	<ul style="list-style-type: none">• Wirkung unterschiedlicher Bewegungs-, Sprech – und Spieltempi kennen und dramaturgisch zur Gestaltung von Bedeutungen einsetzen können

Arbeit an der Figur

Thema	Kompetenzen	
Rollenbiografie	Darstellerisch:	<ul style="list-style-type: none">• Habitus und Handlungsmuster einer Figur konsistent spielen aus der fiktiven Lebenswirklichkeit der Figur heraus
	Gestalterisch:	<ul style="list-style-type: none">• Habitus und Handlungsmuster einer Figur konsistent entwerfen, auf szenische Wirksamkeit ausrichten und in Kontrast zu anderen Figuren setzen
Subtext	Gestalterisch/ darstellerisch:	<ul style="list-style-type: none">• Subtext als spielgestalterisches Mittel anwenden können, um aus der momentanen Situation der Szene figur-spezifisch zu handeln
	Gestalterisch/ darstellerisch:	<ul style="list-style-type: none">• Habitus und Handlungsmuster einer Figur konsistent entwickeln und spielen können aus innerer emotionaler Teilnahme heraus

Spiel mit Requisiten

Thema	Kompetenzen	
Requisit als Spielanlass	Darstellerisch:	<ul style="list-style-type: none">• Requisit mit assoziativen Bedeutungen besetzen und aktiv und wirksam bespielen können
	Gestalterisch:	<ul style="list-style-type: none">• Requisit mit assoziativen Bedeutungen besetzen und als strukturelles Motiv in Szenen einsetzen können• Szenen mithilfe von Requisiten deuten, umdeuten, strukturieren können• Die Eignung von ausgewählten Requisiten beurteilen können
Requisitspiel als Ausdrucksträger	Darstellerisch:	<ul style="list-style-type: none">• Requisit als Träger der Befindlichkeit der Figur bespielen
	Gestalterisch:	<ul style="list-style-type: none">• Requisit als Träger von Handlungsstruktur und Eigenschaften der Figur in der Szene einsetzen und in der Gesamtwirkung einschätzen können

Bildraum (Bildausschnitt / Blickwinkel) und Kostüm

Thema	Kompetenzen	
Spielpraktische Funktionen des Bildraumes	Darstellerisch:	<ul style="list-style-type: none">• Den Bildausschnitt (Einstellungsgröße) für die eigenen Intentionen nutzen und spielerische Erfordernisse artikulieren können.
Bildraum als Träger v. visuellen Botschaften, Einsatz von Licht Kostüm als Träger von visuellen Botschaften	Gestalterisch:	<ul style="list-style-type: none">• Den Bildausschnitt für spielerische Erfordernisse gestalten können
	Gestalterisch:	<ul style="list-style-type: none">• Den Bildausschnitt als Träger visueller Botschaften (Stimmungen, Assoziationen über Formen, Farben, Größen, Gegenstände) begreifen und gezielt entwerfen und manipulieren können
	Gestalterisch:	<ul style="list-style-type: none">• Kostüme als Visualisierung von Habitus und Zustand der Figur begreifen und gezielt entwerfen und spieltauglich herstellen können

Atem und Stimme

Thema	Kompetenzen	
Atem und Körperhaltung Die Stimme zum Klingen bringen: Resonanz Artikulation Stimmklang	Darstellerisch:	<ul style="list-style-type: none">• Zusammenhänge zw. Atmung und Körperhaltung kennen u. Atemtechniken (Kipp-, Flankenatmung, Atemstütze) in Grundzügen beherrschen
	Darstellerisch: Darstellerisch:	<ul style="list-style-type: none">• Körper als Resonanzkörper für die Stimme einsetzen lernen• Artikulation als Ausdrucksmittel und als technisches Mittel zur deutlichen Aussprache anwenden können
	Darstellerisch: Gestalterisch:	<ul style="list-style-type: none">• Innere Bilder lebendig aufrufen und mit deren Hilfe emotionale und zeitliche Abläufe adressatengerichtet transportieren können• Innere Bilder entwerfen und in eine Dramaturgie einer Szene/ eines gesprochenen Textes bringen können

Dramaturgische Bearbeitung von Texten / Einsatz filmische Mittel

Thema	Kompetenzen	
Szenische Strukturierungstechniken	Darstellerisch:	<ul style="list-style-type: none">• Aufnahme- und Schnitttechnik verstehen und umsetzen können• Aufnahmen durch Strukturen wie Wiederholung und Variation, Steigerung, Doppelter Blick, Schichtung (Matroschkatechnik) gliedern und gezielt Wirkungen hervorrufen
Das Wesen eines Motivs / einer Figur erarbeiten	Gestalterisch:	<ul style="list-style-type: none">• Motiv und Figur sollen durch Assoziations- und Abstraktionsleistungen in ihrem Wesen erfasst und künstlerisch als Gestaltungsidee genutzt werden können
Gestaltungsmittel beim Sprechen	Gestalterisch:	<ul style="list-style-type: none">• Gestaltungsmittel am Text wie Tempo, Dynamik, Phrasierung sinn- und strukturgebend stimmlich hörbar einsetzen
	Darstellerisch:	<ul style="list-style-type: none">• Gestaltungsmittel am Text wie Tempo, Dynamik, Phrasierung sinn- und strukturgebend dramaturgisch sinnvoll planen und visualisieren können
Einsatz von Musik und Klang	Gestalterisch:	<ul style="list-style-type: none">• Musik und Klang in seiner emotionalen Wirkung in der Filmszene einschätzen und gezielt einsetzen können

Leistungsbewertung

1. Grundlagen:

Die Bewertung der Lernleistungen bezieht sich auf die in den einzelnen Phasen des Lernprozesses vermittelten Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten und umfasst unterschiedliche Formen der Leistungserbringung, in denen auch die Überprüfung von Teilfertigkeiten enthalten ist.

Die Leistungsbewertung soll Schülern, Eltern und Lehrern Aufschluss über den Leistungsstand im Hinblick auf die jahrgangsstufenbezogenen Anforderungen und die individuell erbrachten Leistungen geben.

Neben der Bewertung fachlicher Leistungen in den Schwerpunkten des Faches, geht es auch um die Fähigkeit und Bereitschaft der Lernenden, sich selbstverantwortlich an der Planung und Durchführung von Darstellungs- und Gestaltungsvorhaben zu beteiligen und diese in einem experimentell angelegten Prozess immer wieder zum Gegenstand der Auseinandersetzung machen zu können. Dazu gehört eine Lernhaltung, die schrittweise über die Erwartung kurzfristiger Lernerfolge hinausgeht.

Auch wenn ein besonderes Merkmal in der "Offenheit der ästhetischen Sache" liegt und ästhetische Darstellungen und Gestaltungen vornehmlich vielfältigen kreativen Lösungsmöglichkeiten folgen, werden für die Leistungsbewertung in diesem Fach verschiedene Anhaltspunkte benannt, die sich aus der Art und dem Anspruch der Lernleistung in den einzelnen Phasen ergeben. In den Impuls-, Experimentier- und Verdichtungsphasen werden die kreative Entfaltung, die experimentelle Arbeitshaltung und die Besonderheit der individuell gefundenen Gestaltungsergebnisse bewertet, während in den Entscheidungs-, Präsentations- und Auswertungsphasen die Genauigkeit und Exaktheit der Gestaltungsergebnisse sowie die Qualität der Auswertung bewertet wird. Dies gilt sowohl für jede Lerneinheit als auch für das gesamte Unterrichtsvorhaben.

2. Formen der Leistungserbringung:

2.1 Gestalterische Leistungen:

Gestalterische Leistungen stellen die Ergebnisse musik-, bild-, körper- und wortsprachlicher Denk- und Umgestaltungsprozesse dar und geben Auskunft über den Grad der Bewältigung gestaltungsbezogener Anforderungen.

Bei der Beurteilung gestalterischer Leistungen wird der gesamte Erarbeitungsprozeß nach vorher festgelegten Kriterien bewertet:

- Wurde der inhaltliche Impuls entsprechend aufgenommen und in die Gestaltungsarbeit einbezogen?
- Wurden Gestaltungsmöglichkeiten experimentell erprobt und kreativ umgesetzt?
- Wurde die Gestaltungsabsicht konsequent entwickelt und mit Hilfe fachlicher Methoden zum Ausdruck gebracht?

Die Umsetzung der Gestaltungsaufgaben, von der Idee bis zur Präsentation, über Erprobungen, Zeiteinteilung und Steuerung des Gestaltungsvorhabens mit anderen durch Austausch und Kooperation bis zur Festlegung des Gestaltungsergebnisses, ist in seinem Gesamtkomplex Gegenstand der Leistungserbringung.

2.1 Darstellerische Leistungen

Darstellerische Leistungen stellen die Präsentationsfähigkeit musik-, bild-, körper- und wortsprachlicher Gestaltungsergebnisse dar und geben Auskunft über die Beherrschung präsentationsbezogener Anforderungen.

Bei der Beurteilung darstellerischer Leistungen wird der Gesamteindruck einer Präsentation nach vorher festgelegten Kriterien bewertet:

- War die Schülerin/der Schüler im theatralen Sinne "präsent"?
- Wurde die Präsentation konzentriert durchgehalten?

Das Gesamtverhalten der Lernenden bei einer Präsentation von der verantwortlichen Bereithaltung der dazugehörigen Utensilien bis zur rechtzeitigen Vorbereitung sind ebenso Bestandteile der Leistungsbewertung wie die Präsentation selbst und der selbstbewusste improvisatorische Umgang mit kleinen Pannen.

2.3 Mündliche Leistungen

Darstellungs- und Gestaltungsprozesse werden durch die mündlichen Beiträge der Schülerinnen und Schüler entscheidend beeinflusst und mitverantwortet und fördern das Wahrnehmen und Verstehen der Mitschülerinnen und Mitschüler. Zu bewerten sind dabei Qualität und Ernsthaftigkeit der Beiträge und die Fähigkeit zu inhaltsbezogenen Rückmeldungen.

Zu den mündlichen Leistungen zählen neben der Mitarbeit während des Unterrichtsgeschehens auch Referate zu Teilbereichen der musik-, bild-, körper- und wortsprachlichen Ausdrucksformen sowie Berichte und Auswertungen von Gruppen- und Partnerarbeiten.

Somit basieren die mündlichen Lernleistungen der Schülerinnen und Schüler auf dem Entdecken, Konkretisieren und Reflektieren von Problemstellungen, Finden und Begründen von Alternativen, Zusammenfassen von Erfahrungen und Lösungsversuchen aus Darstellungs- und Gestaltungsprozessen als Ausdruck erworbener Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten.

2.4 Schriftliche Leistungen

Eine besondere Form der Leistungsüberprüfung stellen im Fach Darstellen und Gestalten die Kursarbeiten dar, weil sie die produktiven und reflexiven Leistungen aufeinander beziehen und somit kenntlich machen, wie und in welchem Umfang Schülerinnen und Schüler in der Lage sind, ihr fachliches und methodisches Wissen in eigenen Darstellungs- und Gestaltungsvorhaben umzusetzen.

Die prozessorientierten Unterrichtsvorhaben im Fach werden durch die schriftlichen Beiträge der Schülerinnen und Schüler wesentlich unterstützt und in ihren Ergebnissen dokumentiert.

Zu bewerten sind dabei die Berücksichtigung fachlicher Termini und die Realisierung unterschiedlicher Textarten.

Zu den schriftlichen Leistungen zählen neben Konzepten für gestalterische Vorhaben mit Skizzen auch Tests über erarbeitete Teilaufgaben zu den musik-, bild-, körper- und wortsprachlichen Ausdrucksformen sowie Berichte über Arbeitsphasen und Einladungen bzw. Ankündigungen von Teil- und Gesamtpräsentationen.

Die schriftlichen Leistungen belegen die Wahrnehmungs- und Urteilsfähigkeit jeder Schülerin und jeden Schülers und verdeutlichen das Verständnis für die eigene Arbeit und die Mitverantwortung für die Arbeitsergebnisse.

2.5 Medienbezogene Leistungen

Die visuellen und akustischen Anteile im Fach Darstellen und Gestalten werden durch die Arbeit mit der Videokamera, der Fotokamera, dem Computer und akustischen Aufnahmegeräten von den Schülerinnen und Schülern dokumentiert und unterstützt.

Zu bewerten sind dabei die technische Handhabung und der gestalterische Umgang.

Zur medienbezogenen Leistung zählen neben der inhalts- und sachbezogenen Dokumentation auch die Verdeutlichung von visuellen und akustischen Teilaspekten sowie die Bereitstellung visueller und akustischer Gestaltungselemente.

Die medienbezogenen Leistungen erweitern die Formen der Leistungserbringung in einem Fach, das synästhetische Wahrnehmung in den Mittelpunkt der Lern- und Erkenntnisprozesse stellt und verdeutlichen das Bewusstsein der Schülerinnen und Schüler über die Wechselwirkung von Produktion und Rezeption in Darstellungs- und Gestaltungsprozessen.

In unserem Fachbereich hat sich die Aufteilung in die folgenden Kompetenzbereiche und ihre prozentuale Aufschlüsselung bewährt:

Kompetenzbereich:	%
kreativ-gestalterisch	30
kognitiv-analytisch	30
konzeptionell	20
sozial-integrativ	20