

Schulinterner Lehrplan zur Handreichung zum Wahlpflichtbereich Darstellen und Gestalten an Gesamtschulen für die Sekundarstufe I

GESAMTSCHULE LEVERKUSEN-SCHLEBUSCH

Darstellen und Gestalten

Inhalt

1	Rahmenbedingungen der fachlichen Arbeit in Darstellen und Gestalten an der Gesamtschule Leverkusen-Schlebusch	3
2	Das Fach Darstellen und Gestalten – ein besonderes Fach	3
3	Orientierungen für den Unterricht	5
3.1.	Fachliche Bereiche	5
3.2.	Hinweise zur Unterrichtsgestaltung	5
3.3.	Sprachsensibler Unterricht	6
4	Regeln, Rituale und Vereinbarungen der Fachkonferenz DG	7
4.1.	Kleidung	7
4.2.	DG-Kladde/ -Hefter	7
4.3.	Arbeitsformen	7
4.4.	Feedback im Darstellen und Gestalten Unterricht	7
4.5.	Präsentationen	8
4.6.	Aula-Raumregelung	9
4.7.	weitere Raum-Regeln (DG1 und DG2)	9
5	Schulinterner Lehrplan (Curriculum) für die Jahrgangsstufen 7 bis 10	10
6	Leistungsbewertung im Fach Darstellen und Gestalten	23
6.1.	Schriftliche Arbeiten (Klassenarbeiten)	24
6.2.	Zusätzliche Absprachen zur Leistungsbewertung der Fachkonferenz DG	28
6.3.	Sonstige Leistungen	28
6.4.	Gewichtung der Grundlagen der Leistungsbewertung für die Gesamtbewertung	29
7	Anhang	30
7.1	Beispiele für Feedback-Strukturmodelle im Darstellen und Gestalten-Unterricht	30
7.2	Glossar an Fachbegriffen in Darstellen und Gestalten als Grundlage	31

1 Rahmenbedingungen der fachlichen Arbeit in Darstellen und Gestalten an der Gesamtschule Leverkusen-Schlebusch

Seit 1987 wird in einem Modellversuch das Fachangebot im Wahlpflichtbereich der Sekundarstufe I an Gesamtschulen in NRW um das Fach Darstellen und Gestalten (DG) als vierte Möglichkeit erweitert. Die Gesamtschule Leverkusen-Schlebusch bietet das Fach 1992 kontinuierlich zur Wahl an. Wie die anderen WP-Fächer ist DG ein „Hauptfach“ mit schriftlichen und praktisch-kreativen Arbeiten und wird im Jahrgang 7 dreistündig (60 Minuten) und in allen anderen Jahrgängen bis zur Klasse 10 zweistündig unterrichtet. Als ministerielle Vorgabe liegen seit 2011 verbindliche Handreichungen¹ vor. Im Sinne der Handreichungen wird das Fach kompetenzorientiert unterrichtet und bewertet.

Um der Komplexität der fachlichen Anforderungen sowie der praktisch-organisatorischen Erfordernisse zu genügen, hat sich die durchgängige Doppelbesetzung als unumgänglich erwiesen.

2 Das Fach Darstellen und Gestalten – ein besonderes Fach

Das Fach vermittelt Wege der Verbindung und Integration von verschiedenen künstlerisch-ästhetischen Ausdrucksformen unter dem methodischen Schwerpunkt ihrer Darstellung und Gestaltung in produktiv-handelnden Prozessen. Das Fachangebot umfasst musik-, bild-, körper- und sprachbezogene Ausdrucksformen, die einerseits in ihrer Gestaltung und Darstellung und andererseits in ihrer Verbindung miteinander zum Gegenstand des Lernens werden:

- **Teamorientierung** erfordert, dass die Schüler:innen gemeinsam und dabei effizient Lösungen entwickeln und mit einer Vielfalt von Lösungsansätzen produktiv umgehen.
- **Projektorientierung** eröffnet Freiräume für die Verbindung fachlichen Wissens mit Spontaneität und eigenen Gestaltungsmöglichkeiten, die über die Reproduktion von vorgegebenem Wissen hinausgeht. Dazu ist der Einsatz **metakognitiver Lernstrategien**, wie planen, analysieren, kritisch prüfen, bewerten, reflektieren oder regulieren, unerlässlich, zumal sowohl die eigene Arbeit wie auch die Produkte der Mitschüler:innen einer regelmäßigen Reflexion und Überprüfung unterliegen. Die Erarbeitung entsprechender fachlicher Grundlagen für eine **kriteriengeleitete Reflexion** ist Bestandteil des Unterrichts.
- **Produktorientierung** erfordert die gesicherte Weiterarbeit an Teilergebnissen und Teilprodukten und führt zu einem bewussten Abschluss des Lernprozesses in den Präsentationen.
- **Prozessorientierung** erfordert Strategien zur Vermittlung eigener Konzepte, sich Fragen zu stellen, Dinge auszuprobieren und aus gemachten Fehlern Erkenntnisse zu gewinnen. Die kontinuierliche Bündelung und Sicherung der einzelnen Lernschritte fördert den Aufbau von Präsentationskompetenz.
- **Präsentationsorientierung und Öffentlichkeitsorientierung** bilden eine weitere wichtige didaktisch-methodische Säule der Unterrichtsarbeit. Die im

¹ Lehrplannavigator der Qualitäts- und Unterstützungsagentur für Schule (QUA-LiS NRW), WP Darstellen und Gestalten Gesamtschule, abrufbar: https://lehrplannavigator.nrw.de/system/files/media/document/file/handreichungdug_0.pdf

Unterricht erarbeiteten Ergebnisse sollten in regelmäßigen Abständen der Öffentlichkeit vorgestellt werden. Sie stellen einen besonderen Anspruch sowohl an die Erarbeitung und Gestaltung als auch an die Darstellung der Lern- und Arbeitsergebnisse dar und bieten zudem vielfältige Möglichkeiten der Mitgestaltung des kulturellen Schullebens².

Damit geht dieses Lernangebot über die Kernfächer Kunst, Musik, Deutsch und Sport als Basis für ein zu erlernendes fachliches Grundlagenwissen hinaus und greift diejenigen Ansätze auf, die sowohl in der Bildenden Kunst und in der Musik als auch im Literaturunterricht und im Sport als komplexe Erscheinungsformen, wie z.B. als Performance, Tanztheater, Musiktheater und Sprechtheater ihren Ausdruck gefunden haben.

Der Umgang mit elektronischen und digitalen Medien gewinnt eine immer größere Bedeutung. Ihr Einsatz erfolgt im Lernbereich Darstellen & Gestalten unter fachspezifischen Aspekten und Berücksichtigung des Medienkompetenzrahmens NRW³. Audiovisuelle Darstellungen wie Film- und Videoprojekte können als eigenständige Medien und Kunstformen ebenfalls Gegenstand und Ziel der Unterrichtsarbeit werden.

In besonderer Weise eignet sich das Fach DG zum Bewusstmachen geschlechterstereotyper Verhaltensweisen. Die Thematisierung von Geschlechterstereotypen, ihre Überwindung sowie eine geschlechtersensible Bildung⁴ sind ein durchgängiges Prinzip der gesamten Unterrichtsarbeit.

Die Zusammenarbeit mit außerschulischen Lernpartnern, wie dem COMEDIA Theater Köln, dem Schauspiel Köln, der Deutschen Oper am Rhein Düsseldorf, dem Jungen Ensemble in Bergisch Gladbach, der Leverkusener Bühne „Forum“ u.a. bietet die Möglichkeit zu Theaterbesuchen mit intensiven Vor- und Nachbereitungen im DG-Unterricht, der Durchführung von Workshops und Projekten zu Inszenierungen der laufenden Spielzeit, aber auch zu Auftritten in professioneller Umgebung.

Seit dem Schuljahr 2022/2023 existiert die Schulkoooperation „Theater-Kompliz*innen“⁵ mit dem COMEDIA Theater Köln. Im Rahmen der Kooperation wird für den gesamten Jahrgang 5 und die DG-Gruppen des 7. Jahrgangs ein Vorstellungsbesuch in der COMEDIA geplant, welcher durch inszenierungsbezogene Workshops (angeleitet von Theaterpädagog:innen) auf die Produktion und den nachfolgenden Theaterbesuch einstimmt. Weitere Vorteile der engen Zusammenarbeit mit dem COMEDIA Theater als Bildungspartner sind u.a. der vergünstigte Eintrittspreis für Lerngruppen der GLS, die Durchführung von Projekttagen und Workshops, der Vorzug bei der Vergabe von Praktikumsplätzen am Theater, die Bereitstellung von begleitendem Unterrichtsmaterial oder Nachgesprächen mit künstlerisch Verantwortlichen oder Ensemblemitgliedern.

Weitere außerschulische Lernorte, wie das Museum Morsbroich in Leverkusen, das Museum Ludwig oder das Wallraf-Richartz-Museum u.a. bieten ebenfalls interessante Anknüpfungspunkte für den DG-Unterricht. Eine fächerübergreifende Kooperation mit anderen Fächern im Rahmen des DG-Unterrichts wird begrüßt.

² vgl. Handreichung kulturelle Bildung basierend auf dem Referenzrahmen Schulqualität NRW (Bereich 3: Schulkultur), online abrufbar: <https://handreichung.kulturellebildung-nrw.de>

³ vgl. Medienkompetenzrahmen NRW (Schulministerium NRW), online abrufbar: https://www.schulministerium.nrw/system/files/media/document/file/LVR_ZMB_MKR_Rahmen_A4_2020_03_Final.pdf

⁴ vgl. Pädagogische Orientierung für eine geschlechtersensible Bildung an Schulen in Nordrhein-Westfalen, online abrufbar: https://www.schulentwicklung.nrw.de/g/upload/Gender/Padagogische_Orientierung.pdf

⁵ Comedia Theater Köln: <https://www.comedia-koeln.de/>

3 Orientierungen für den Unterricht

3.1. Fachliche Bereiche

Die vier Ausdrucksbereiche (Musik-, Bild-, Körper- und Wortsprache) werden in den ersten zwei Jahren zunächst schwerpunktartig mit sich allmählich steigendem Vernetzungsgrad unterrichtet. In den folgenden beiden Jahren stehen bei der Unterrichtsarbeit Projekte mit dem Ziel größtmöglicher Vernetzung und selbständiger kreativer Anwendung der Ausdrucksbereiche im Vordergrund.

3.2. Hinweise zur Unterrichtsgestaltung

Von der Vielzahl denkbarer Unterrichtsarrangements haben sich die im Folgenden erläuterten **Unterrichtsphasen** sowohl bei der Durchführung kleinerer Unterrichtseinheiten als auch bei der Gestaltung längerer Unterrichtsreihen besonders bewährt. In seiner langfristigen Auslegung ist dieses Phasenmodell ebenso auf die Planung und Organisation von Quartals- und Halbjahresvorhaben anwendbar. Die hier dargestellte Phasenordnung darf dabei nicht als festgelegter Unterrichtsablauf verstanden werden. Je nach Unterrichtssituation können Anzahl und Reihenfolge der Phasen variieren. Die Phasenübergänge sind in der Unterrichtspraxis in der Regel fließend.

a) Impulsphase

Ausgehend von einem Leitbegriff bzw. von einem oder mehreren vorgegebenen Gestaltungselementen werden die Schüler:innen angeregt, mit Gestaltungsversuchen kreativ zu experimentieren. Die inhaltlichen Gestaltungsimpulse sollten unter Einbeziehung der Interessen der Lernenden bzw. ihrer Erfahrungshintergründe wesentliche Aspekte der Lebenswelt aufgreifen.

b) Experimentier- und Verdichtungsphase

Die in der Impulsphase entstandenen ersten Gestaltungsversuche werden in der Experimentier- und Verdichtungsphase in einem Wechsel von Darstellungs- und Gestaltungsexperimenten mithilfe angeleiteter Übungsformen weiter präzisiert, variiert und konkretisiert, um die spontan gefundenen Ausdrucksformen zu reflektieren, zu erweitern und zu präzisieren. Diese Phase erfordert einen ständigen Wechsel zwischen Produktion, Rezeption und Reflexion und die Aufteilung der Lerngruppe in Akteure und Beobachter. Dies geschieht sinnvoller Weise zunächst in Paar- und Kleingruppen und später in der Gesamtgruppe. Methoden der Improvisation und der auswertenden Beobachtung stehen in dieser Phase im Vordergrund.

c) Entscheidungsphase

Weiterarbeit mit dem Gestaltungsmaterial, das in der Experimentier- und Verdichtungsphase entstanden ist. Die Schüler:innen entscheiden sich nun begründet für eine aussagekräftige gezielte Gestaltung und legen gleichzeitig kleinere Gestaltungseinheiten fest, die nach und nach zu einer Präsentation zusammengestellt werden. Dabei bewerten sie auch Möglichkeiten der Integration verschiedener Gestaltungselemente, wenn diese zur Verfügung stehen. Methoden der dramaturgischen Gestaltung stehen in dieser Phase im Mittelpunkt. Die Lernenden

entwickeln und beurteilen hier sach- und wirkungsbezogene Kriterien, die es ihnen ermöglichen, ihre subjektiven Eindrücke durch objektivierbare Kriterien zu belegen.

d) Präsentationsphase

Präsentationsphasen stellen ein immer wiederkehrendes Element der Darstellungs- und Gestaltungsarbeit dar. In den Präsentationsphasen müssen oft Angst und Unsicherheit überwunden werden. Deshalb brauchen die Schüler:innen eine gemeinsame Vorbereitung auf die Präsentation mit Übungen zur Entspannung und Konzentration. Außerdem sind Zuverlässigkeit, Hilfsbereitschaft und Kontinuität im Verhalten aller zwingend notwendig. Die Präsentation in einem öffentlichen Rahmen bringt darüber hinaus die Notwendigkeit zur Auseinandersetzung mit der Reaktion eines Publikums und damit die Fähigkeit und Bereitschaft zum Umgang mit Kritik und zu angemessener Selbsteinschätzung.

e) Auswertungsphase

Die projektorientierte Anlage der Unterrichtsvorhaben sowie der Charakter kreativ entwickelter Arbeitsprozesse in aufbauenden Lernphasen erfordert die Sicherung der Arbeitsergebnisse in Form von Fotos, Videodokumentationen, Arbeitsprotokollen, Skizzen, Anmerkungen oder Kommentaren. Darin sind die Vermerke über Übungselemente aus den einzelnen fachlichen Bereichen sowie die Reflexion über die Wirkungen und Aussagen der Ergebnisse ebenso enthalten wie die Entwicklung und Beschreibung von Alternativen.

3.3. Sprachsensibler Unterricht

Das Fach Darstellen und Gestalten ist durch seine multiplen Ausdrucks- und Kommunikationsformen besonders geeignet, Schüler:innen in ihrer sprachlichen Entwicklung zu fördern. Sprachsensibler Unterricht unterstützt alle Lernenden beim Erwerb sprachlicher Kompetenzen und berücksichtigt insbesondere die heterogenen sprachlichen Voraussetzungen der Lerngruppen.

Sprachsensibilität bedeutet hier, sprachliche Anforderungen sichtbar zu machen, sprachliche Unterstützung bereitzustellen und gleichzeitig die ästhetisch-künstlerische Ausdrucksfähigkeit weiterzuentwickeln. Interpretierendes Sprechen, kreativer Umgang mit Textvorlagen oder der Entwicklung eigener Texte und die stimmliche Gestaltung gehören wesentlich zum Kompetenzaufbau. Weitere fachliche Bereiche wie Körpersprache, Bildsprache und Musiksprache bieten ebenfalls zahlreiche Anlässe zur Sprachförderung, insbesondere durch Wortschatzerweiterung, Fachsprache und sachbezogenes Sprechen im Reflexionsprozess. Dazu werden Methoden des sprachsensiblen Unterrichtens⁶ genutzt, wie beispielsweise Scaffolding, der Einsatz von Satzstartern (z.B. als vorgefertigte Feedbackkarten) und Sprachgerüsten oder die Arbeit mit Fachwortschatzhilfen (Glossar), um das Ausdrucksvermögen der Schüler:innen zu erweitern.

⁶ Lehrplannavigator der Qualitäts- und Unterstützungsagentur für Schule (QUA-LIS NRW), WP Darstellen und Gestalten Gesamtschule, Sprachförderung in Darstellen und Gestalten, online abrufbar: <https://lehrplannavigator.nrw.de/sekundarstufe-i/gesamtschule/wp-darstellen-und-gestalten-gesamtschule>

4 Regeln, Rituale und Vereinbarungen der Fachkonferenz DG

Die Besonderheiten des Faches lassen einige fachspezifische Regeln, Rituale und Vereinbarungen sinnvoll erscheinen, zielt doch letztlich das unterrichtliche Geschehen auf eine Präsentation in Form von gemeinsamem Agieren ab.

4.1. Kleidung

Es erfolgt eine Einführung der schwarzen Theaterkleidung (Neutralkleidung). Nicht für jede einzelne Unterrichtsstunde erforderlich, aber nach Ankündigung (vor allem bei Präsentationen im Rahmen von Leistungsnachweisen) sollte diese „Grundkleidung“ gelten: durchgehend schwarze Kleidung (ohne Aufdruck, nicht bauchfrei) mit flachen Schuhen (ggf. schwarze Schlappchen oder Stoppsocken), schmucklos und ggf. mit zusammengebandenen Haaren.

4.2. DG-Kladde/ -Hefter

Die Kladde (o.ä.) ist der zentrale Ort zur Fixierung unterschiedlichster Arbeits-ergebnisse und Dokumentationen in Form von Texten, Skizzen oder Zeichnungen, Kommentaren, Kursarbeiten und Projektplanungen, zur Ablage von Arbeitsblättern und zur Sicherung der eingeführten Fachterminologie in Form eines jahrgangsübergreifenden Glossars. Die Kladde kann einerseits zur Leistungsbewertung (Sonstige Leistungen) herangezogen werden und andererseits den Schüler:innen zur Vorbereitung auf schriftliche Arbeiten dienlich sein.

4.3. Arbeitsformen

Vorrangig arbeiten die Schüler:innen im Fach DG in Partner-/ Gruppenarbeitsformen.

4.4. Feedback im Darstellen und Gestalten Unterricht

Im Fach DG müssen sich die Schüler:innen mit ihrer ganzen Person einbringen. Unabdingbar damit verbunden ist der Aufbau einer auf Konstruktivität ausgerichteten Feedback-Kultur⁷. Die Entwicklung einer Feedback-Kultur ist ein zentraler Bestandteil des Gestaltungsprozesses im Fach Darstellen und Gestalten und unterstützt Schüler:innen darin, ihre künstlerischen Entscheidungen zu reflektieren, Verantwortung zu übernehmen und die eigene Ausdrucksfähigkeit weiterzuentwickeln. Sie stärkt Selbst- und Sozialkompetenzen, fördert Kreativität und ermöglicht dialogische Lernprozesse. Eine gute Feedback-Kultur unterstützt Schüler:innen dabei,

- ihre eigenen Lernprozesse bewusst zu reflektieren,
- Leistungen konstruktiv einzuschätzen,
- die Arbeit anderer wertzuschätzen,
- Verantwortung in künstlerischen Gruppenprozessen zu übernehmen,
- Fachsprache bewusst und zunehmend korrekt anzuwenden,
- sprachlich handlungsfähig zu werden.

⁷ siehe dazu im Anhang: „7.1 Beispiele für Feedback-Strukturmodelle im Darstellen und Gestalten-Unterricht“ (S.30 f.)

Feedback dient nicht der Bewertung, sondern der Verbesserung, Selbstreflexion und Weiterentwicklung!

Folgende Grundprinzipien des Feedbackgebens gelten im DG-Unterricht:

Das Feedback ist...

1. wertschätzend

- Fokus auf Stärken
- respektvoller Umgang

2. konkret

- Beispiele nennen
- genaue Beobachtungen statt Vermutungen

3. beschreibend statt bewertend

- Was habe ich gesehen, gehört, wahrgenommen?

4. hilfreich und lösungsorientiert

- nicht nur „Das war gut/schlecht“, sondern „Das könnte helfen...“

5. gesendet durch Ich-Botschaften

- eigene Wahrnehmung schildern, keine absoluten Urteile

6. kriteriengeleitet

- Feedback orientiert sich an gemeinsamen Regeln, z. B.:
Körpersprache, Ausdruck, Raumwege, Stimme, Gruppenarbeit.

4.5. Präsentationen

Sie sind im Fach DG kein Selbstzweck, sondern Ziel und Korrektiv der Arbeit. Dabei kann man zwischen drei Präsentationsformen unterscheiden:

- Präsentation während des planmäßigen Unterrichts** vor der Parallelgruppe in maximaler Häufigkeit
- Präsentation innerhalb eines vorgegebenen Zeitfensters**, z.B. bei (schul-) öffentlichen Veranstaltungen, wie der „Offenen Bühne“ oder im Rahmen der Präsentation der Abschlussstücke des Jahrgangs 10
- Präsentation eines abgeschlossenen Projekts** an einem selbst gewählten Termin

4.6. Aula-Raumregelung

Die Aula der GLS - mit professioneller Bühne, Licht- und Tontechnik - ist der optimale Ort für den DG-Unterricht. Sie wird (nach Absprache) abwechselnd von den Parallelgruppen genutzt. Für die Nutzung der Aula mit der Bühne und den Fachräumen DG1 und DG2 sowie für die Nutzung des Grün-Weiß-Raums gilt die in den Räumen ausgehängte Regelung .

Schüler:innen betreten die Aula nur nach Aufforderung durch die Lehrkraft:

1. Zum Betreten und Verlassen wird ausschließlich die Haupttür benutzt.
2. In der Aula wird nicht gegessen (auch kein Kaugummi) oder getrunken.
3. Die Bühne wird erst nach Aufforderung betreten.
4. Das Mischpult zur Steuerung von Licht-/ Tontechnik wird von Schüler:innen erst nach Einweisung und Aufforderung bedient.
5. Der Regie-Raum wird von Schüler:innen nicht betreten.

Nach jeder Benutzung

- ist die Bühne frei von Tischen, Stühlen und sonstigen Requisiten/ Kulissen,
- stehen alle Stühle zusammen und alle Tische an der seitlichen bzw. hinteren Wand,
- wird der Raum auf Müll kontrolliert,
- sind der Vorhang und die Verdunkelung offen,
- sind alle Lampen ausgeschaltet.

4.7. weitere Raum-Regeln (DG1 und DG2)

DG1 (2023) besitzt als „*Bewegungsraum*“ eine freie Spielfläche mit Spiegelwand sowie eine Licht- und Tonanlage. Da die Spiegelwand (Folienspiegel) sehr sensibel ist, darf sie nicht berührt werden. Das Essen und Trinken ist im Bewegungsraum nicht gestattet. Bei der Nutzung des Raumes sind unbedingt die Bodenmarkierungen zu beachten. Das Mischpult zur Steuerung von Licht-/ Tontechnik wird von Schüler:innen erst nach Einweisung und Aufforderung bedient. Licht-/ Ton müssen am Ende jeder Stunde ausgeschaltet werden.

DG 2 (2025) ist ein *bestuhlter Theorieraum*. Hier können auch praktische Arbeiten im Rahmen der Bildsprache durchgeführt werden.

Die Schüler:innen halten sich im *Materialraum* zwischen DG1 und DG2 ausschließlich unter Aufsicht auf. Die Arbeitsmaterialien werden von den Lehrkräften herausgegeben und nach Gebrauch wieder an der dafür vorgesehenen Stelle verstaut. Die drei Türen dieses Raums sind möglichst geschlossen zu halten.

Die Räume werden nach der Nutzung stets aufgeräumt und auf Müll und Verschmutzungen kontrolliert. Die Fenster sind nach jeder Stunde zu schließen. Nach der letzten Stunde werden die Räume hochgestuhlt hinterlassen.

5 Schulinterner Lehrplan (Curriculum)⁸ für die Jahrgangsstufen 7 bis 10

Jahrgang 7

Arbeitsschwerpunkte/ Unterrichtsvorhaben	Kompetenzen im fachlichen Schwerpunkt	Soziale und personale Kompetenzen	Methodische Kompetenzen / Medienkompetenz
UV 1: Wir werden ein Ensemble <i>Übungen zum Kennenlernen (+ Warm Up)</i> <i>Vertrauensübungen</i> <i>Übungen zur Zusammenarbeit (Ensembleübungen)</i> <i>Konzentrationsübungen</i> <i>Wahrnehmungsübungen</i> <i>Übungen, die Energie freisetzen (Energizer)</i> <i>Übungen zur Körperpräsenz</i> z.B. inhaltlich angelehnt an „Gefühle“, erste Aspekte der Körpersprache (Gestik/ Mimik, Körpertypen/ Clownstypen usw.), (siehe unterstützendes Material QUA-LiS, Schroedel Arbeitsbuch Darstellendes Spiel Sek I)	• Präsent auf der Bühne agieren und reagieren • Neutral- und Expressivhaltungen unterscheiden und in einfachen Formen darstellen • Körpersprachliche Grundformen zielgerichtet unter vorgegebenen Gestaltungsaspekten aufeinander abgestimmt darstellen • Erste dramaturgische Gestaltungsmittel und strukturierende Gestaltungsmittel in ihren Wirkungen beschreiben • Erste dramaturgische und strukturierende Mittel in Gestaltungen zielgerichtet einsetzen • Grundlegende Fachbegriffe in Bezug auf die Bühnenarbeit erläutern, als Rezipienten die körpersprachlichen Gestaltungsmittel von Präsentationen benennen und in ihren Ausführungen beschreiben • Einführung erster Feedback-Methoden	• Zugehörigkeits- und Gemeinschaftsgefühl • Berührungsängste abbauen • “über seinen eigenen Schatten springen” • Vertrauensübungen • Nähe und Distanz • Regeln und Rituale akzeptieren und einhalten • Begründetes Feedback geben • Fähigkeit zur Selbstkritik entwickeln • Sensibilität im Umgang mit Stärken und Schwächen der anderen entwickeln • eigene Interessen zugunsten von Gruppeninteressen zurückstellen • die eigene Meinung vertreten • Selbstverantwortung empfinden • Verantwortung gegenüber dem Material	• Ergebnisse dokumentieren und schriftlich fixieren • Die DG-Kladde ordentlich führen • Eigenverantwortlich Arbeitsphasen zeitlich planen • Kooperative Lernformen anwenden und reflektieren • Ergebnisse dokumentieren und schriftlich fixieren • evtl. Videoaufzeichnungen oder Fotografien der Ergebnisse anfertigen  MKR = 1.1 und 1.2 Bedienen und Anwenden <i>Versch. digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese verantwortungsvoll, kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen (iPad, Computer usw.)</i>

⁸ **fett** = Obligatorik zur Absicherung der Vorgaben der Handreichung D&G

UV 2: Wahrnehmung von Raum und Gruppe durch Bewegung <i>Raumwege (individuell): Wahrnehmen, Entscheiden, Ziel erreichen</i> <i>Raumwege in Gruppierungen/Formation entwickeln, z.B. Kreis, Dreieck, Linie, Schlange, Diagonale, Pulk usw.</i> <i>Arbeit auf dem 9-Punkte-Feld</i> <i>(siehe unterstützendes Material QUA-LiS, Schroedel Arbeitsbuch Darstellendes Spiel Sek I, S. 32 f.)</i>	• Durch unterschiedliche Bewegungen die Dimensionen des (Bühnen-) Raums erleben • Sich der Wechselwirkung zwischen Raum und Personen bewusst werden • Sich durch individuellen körpersprachlichen Ausdruck beim Gehen in präsenter Haltung • Der eigenen Körpersprache bewusst werden und • dabei den Raum und die anderen wahrnehmen • Ein Gespür für Aktzentsetzungen im Raum und die damit verbundene Dynamik bei Änderungen von Verteilung entwickeln • Einen zielgerichteten körpersprachlichen Ausdruck für die Kontaktaufnahme zu einem Gegenüber entwickeln • Ein Gefühl für Rhythmisierung durch wiederkehrende Abfolge einzelner Schritte aufbauen • Durch „Stopps“ den Wechsel zwischen Bewegung und Stillstand als Gestaltungselement kennenlernen • Erweiterung des Bewegungsrepertoires durch Beobachtung und Nachahmung anderer und • Aufbau von Verständnis fremder Ausdrucksqualitäten • Dramaturgische Gestaltungsmittel und strukturierende Gestaltungsmittel in ihren Wirkungen beschreiben • Dramaturgische und strukturierende Mittel in Gestaltungen zielgerichtet einsetzen • Gestaltete Bewegungsabläufe (u. a. Raum- und Bühnenwege) auf einfache Weise in Form von Skizzen, Symbolen und	• Regeln und Rituale akzeptieren und einhalten • Begründetes Feedback geben • Fähigkeit zur Selbstkritik entwickeln • Sensibilität im Umgang mit Stärken und Schwächen der anderen entwickeln • Eigene Interessen zugunsten von Gruppeninteressen zurückstellen • Die eigene Meinung vertreten • Selbstverantwortung empfinden • Verantwortung gegenüber dem Material	• Ergebnisse dokumentieren und schriftlich fixieren (auch digital) • Eigenverantwortlich Arbeitsphasen zeitlich planen • Kooperative Lernformen anwenden und reflektieren
---	--	--	---

	Kommentaren schriftlich fixieren und dadurch wiederholbar machen Fachspezifische Begriffe kennen und anwenden: <i>Raumweg/ Bühnenweg, Choreografie, Ästhetische Mittel: Körper und Raum, Rhythmisierung, Übertreibung, Reduktion, Verlangsamung, Beschleunigung</i>		
UV 3: Realisieren einer Spielidee <i>Fortführung körpersprachlicher Übungen und Entwickeln einer Darstellungssequenz als Gruppenaufgabe</i> <i>Schrittweise Aufbau einer Gestaltungsfähigkeit (gezielter Einsatz von selbstgefundenen eigenen körpersprachlichen Ausdrucksmöglichkeiten), z.B. Menschen</i> <i>... auf Marktplatz</i> <i>... im Bahnhof</i> <i>... im Museum</i> <i>... als Roboter</i> <i>... im Kaufhaus</i> <i>oder: „Begegnung im Weltall“ (vgl. Material QUA-LIS)</i> <i>oder: „Märchen total“ usw.</i>	• Gestaltete Bewegungsabläufe ein-schließlich Raum- und Bühnenwege vorführen (auch Verschriftlichung) • Kennenlernen und Anwenden fachspezifischer Begriffe: Warm Up, Privathaltung, Bühnenpräsenz, Neutralhaltung, Expressivhaltung, Gestik, Mimik, zielgerichtetes Gehen, Tablett, Tempi (Tempostufen 1-6) • Freeze, Impuls, Raumwege, Bühnen-raum, Tableau (Standbild) • Formations- und Aufstellungsmöglich-keiten • Publikumsausrichtung, Choreografie • <i>Dramaturgische Mittel anwenden:</i> Klarer Anfang, Pausen, Wiederholungen, Steigerung, Höhepunkt, klares, offenes, überraschendes Ende • Üben/Verbessern erster Präsentationen Fachspezifische Begriffe kennen und anwenden: <i>Privathaltung, Bühnenpräsenz, Neutralhaltung, Expressivhaltung, Gestik, Mimik, zielgerichtetes Gehen, Tablett, Tempi (Tempostufen 1-6), Freeze, Fokus, Impuls, Raumwege, Bühnenraum, Tableau (Standbild), Publikumsausrichtung, Spielort, Präsentation</i>	Durch das gezielte Zusammenspiel mit anderen in einer gemeinsamen Gestaltungsszene soll die Fähigkeit zum Zusammenspiel und das Gespür für die Verantwortung jedes Akteurs geschärft werden: • Sensibilität im Umgang mit Stärken und Schwächen der anderen entwickeln • Eigene Interessen zugunsten von Gruppeninteressen zurückstellen • Die eigene Meinung vertreten • Selbstverantwortung empfinden • Verantwortung gegenüber dem Material	

UV 4: Geräusch und Musik <i>z.B. „Stomp“, „Rhythmus aus der Schultasche“ o.ä. durch Rhythmicals, Tocs, Bodypercussion usw.</i> <i>(siehe Schroedel Arbeitsbuch Darstellendes Spiel Sek I, S. 72 f.)</i>	• Kennenlernen von Instrumenten und Musiken und ihren Ausdrucksmöglichkeiten • Expressives Arbeiten an verschiedenen Musikstücken • Auch Verbindung von Körpersprache und Musik: erkennen, benennen und umsetzen von Gegensätzen bei Bewegungen (groß-klein, hoch-tief, schnell-langsam, rund-eckig, ...) Musikalische Parameter kennen und anwenden: <i>Lautstärke, Tempo, Rhythmus, Klangfarbe von Instrumenten, Harmonie und Melodie), Tocs kennenlernen, Gehörtes richtig zuordnen und in Körperbewegungen umsetzen</i>		• Musik und Geräusch als Medium nutzen  MKR = 3.1 und 3.2 Kommunizieren und Kooperieren <i>Umgang mit dem iPad bzw. Digitalen Endgeräten und Apps lernen (z.B. TEAMS, zumpad)</i>  MKR = 4.1 und 4.2 Medienproduktion und Präsentation <i>Umgang mit dem iPad bzw. Digitalen Endgeräten und Apps lernen (z.B. Stop-Motion-Studio, iMovie, Video, Garage-Band)</i>
UV 5: Einführung wortsprachlicher Ausdrucksmöglichkeiten	• Den Atem wahrnehmen und einsetzen • Die Stimme bewusst einsetzen (Stimmübungen) • Sprach- und Sprechübungen (z.B. chorisches Sprechen) • Zielgerichtetes Sprechen • Sprachliche Gestaltung von Texten, z.B. sinnfreie Texte, literarische Texte als Vorlage • Ausrichten auf ein Gegenüber und/oder dem Publikum • Experimentieren mit wortsprachlichen Gestaltungsmitteln: Pause, Wiederholung, Echo, Übertreibung, Sprechgeschwindigkeit, Lautstärke, Betonung, Reduktion • Einsetzen von Lauten, Silben, Wörtern und Texten als Gestaltungsmittel • Rhythmisierung von Sprache und Text • Interpretieren eines Textes durch Sprach- und Sprechgestaltung		• Nutzung versch. Textvorlagen  MKR = 1.1, 1.2, 1.3. Bedienen und Anwenden <i>Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen (iPads, Tontechnik)</i>  MKR = 2.1 und 2.2 Informieren und Recherchieren <i>Informationsrecherche und -auswertung: Internet, Suchmaschinen, Websiten (iPads, Handys, Computerraum)</i>  MKR = 4.1 und 4.2 Medienproduktion und Präsentation <i>Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese</i>

	Experimentieren mit verschiedenen Sprechformaten wie Solo bzw. Chor Fachspezifische Begriffe kennen und anwenden: <i>Gromolo, imaginär, Dialog</i>		<i> kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen (Garage-Band, iMovie)</i> <i> Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren.</i> <i> Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden</i>
UV 6: „Projekt“ (optional)	- Vertiefung/ Vernetzung der bisherigen Unterrichtsvorhaben im Jahrgang 7 - Individuelle Schwerpunktsetzung, je nach Zeit		
<i>Theater als außerschulischer Lernort:</i> Kooperationsprojekt im DG-Jahrgang 7 mit dem COMEDIA Theater Köln	Vertiefung der bereits erworbenen Kompetenzen im fachlichen Bereich der Körpersprache sowie Anbahnung einer ersten Rezeptionskompetenz , z.B. Anordnung der Figuren im Raum, Bühnen-bild, Inszenierungsstil, Entwicklung von Bewertungsmaßstäben, die sich nicht ausschließlich am eigenen Geschmack orientiert sind u.ä.	Vertiefung der bereits erworbenen sozialen/ personalen Kompetenzen „Theater-Knigge“: Theaterbesuch als gemeinsames kulturelles Erlebnis	- Inszenierungsbezogene Workshops - Vorstellungsbesuch - Nachgespräch mit den Darsteller:innen - <i>optional:</i> Theaterführung

Jahrgang 8

Arbeitsschwerpunkte/ Unterrichtsvorhaben	Kompetenzen im fachlichen Schwerpunkt	Soziale und personale Kompetenzen	Methodische Kompetenzen / Medienkompetenz
UV 1: Bildsprachlicher Schwerpunkt <i>z.B. „Maskenbau/ Kulissen“</i> <u>oder:</u> <i>Arbeit im Bereich Kostüm, z.B. „Kleider machen Leute“</i> <i>(siehe Schroedel Arbeitsbuch Darstellendes Spiel Sek I, S. 109 f.)</i>	• Experimentieren mit Gesichtsverwandlung durch Schminkmasken, Gipsmasken oder/und neutralen Masken • Entwerfen und Realisieren einer Maske • Unterstützen /Betonen der Gesichtsformen durch die • Tonalität der Farbe • Erproben und Auswerten • unterschiedlicher • Farbkontraste • Gestaltung einer Farbcollage • unter dem Gesichtspunkt der Gegensätzlichkeit (auf Overheadfolien für Bühnenhintergründe) • Entwickeln einer Farbkontrastsequenz mit gegensätzlichen Farbimpulsen • Raumebenen, Raumanordnungen (Diagonale, Schräge, Waagerechte, Senkrechte) in ihren Wirkungen erfahren und zur Entwicklung von Raumbildern anwenden • Bildsprachliche Mittel wie Licht, Farbe, Strukturen und dazugehörige Kontraste (in der Menge, der Helligkeit, der Form, der Farbqualität, der Oberflächenbeschaffenheit) in Bezug auf den Bühnen-raum, auf Objekte und Körper wahr-nehmen und in eigenen Gestaltungen anwenden • Kompositionsprinzipien wie Reihung, Streuung, Ballung und Goldener Schnitt in Bezug auf den Bühnenraum, auf Objekte und	• Wirkung eines Kostüms im sozialen Kontext wahrnehmen	• Materialien wie Stoffe, Papier, Karton, Folien usw. unter Anwendung bildsprachlicher Mittel und Kompositions-möglichkeiten zu gezielt wirkungsvollen, einfachen Gestaltungen verarbeiten • Einsatz digitaler Tools/ Apps, z.B. Stop Motion Studio oder Live Collage usw.  MKR = 1.1, 1.2, 1.3. Bedienen und Anwenden <i>Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen (iPads, Tontechnik)</i>  MKR = 4.1 und 4.2 Medienproduktion und Präsentation <i>Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen (Garage-Band,iMovie)</i> <i>Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten</i>

	Körper sowie für eigene Gestaltungen anwenden Fachspezifische Begriffe kennen und anwenden: <i>Komposition, Diagonale, Schräge, Waagerechte, Senkrechte, Ballung, Streuung, Reihung, Farbkontraste, Requisit, Motiv, Farbverlauf</i>		<i>zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren.</i> <i>Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden</i>  MKR = 2.1 und 2.2 Informieren und Recherchieren <i>Informationrecherche und -auswertung: Internet, Suchmaschinen, Websites (iPads, Handys, Computerraum)</i>  MKR = 4.1, 4.2, 4.3 und 4.4 Medienproduktion und Präsentation <i>Umgang mit dem iPad bzw. Digitalen Endgeräten und Apps lernen</i> <i>Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden (Lizenzfreie Medien, Urheberrecht)</i>
UV 2: Musiksprachlicher Schwerpunkt <i>Entwicklung einer Klangcollage: Eine „Geschichte“ mit musikalischen Mitteln erzählen, in der kontrastierende Elemente im Mittelpunkt stehen</i>	• Verklängen einer grafischen „Partitur“ und Erstellen einer Partitur nach Musik • Herausfinden musikalischer Verwandlungsimpulse • Erprobungen mit unterschiedlichen Klangmaterialien zur Verdeutlichung musikalischer Kontraste und Variationen • Sammeln weiterer musikalischer Erfahrungen mit gegensätzlichen Tonhöhen, Tondauer und Lautstärke • Gestaltung eigener musikalischer Abläufe	• Sensibilisierung für aktives Hören • Mut zum musikalischen Experimentieren und Improvisieren • die eigene Musik als Teil des Gesamtklangs der Gruppe wahrnehmen • Metrum als regelmäßigen Puls der Musik wahrnehmen • Regelmäßige und unregelmäßige Rhythmen in der Gruppe erleben	• Einsatz von Instrumenten und Klangkörpern • Einsatz digitaler Tools/ Apps, z.B. Stop Motion Studio, GarageBand usw.

Mögliche Themen: • Musik mit Alltagsgegenständen, z.B. "Rhythmus aus der Schultasche" • Arbeit mit Boomwhackers • Dialoge mit Musik: Frage und Antwort • Grafische Notation, z.B. musikalische Sternkarte • Bodypercussion, z.B. "Alles in Bewegung"	• Stimme, Körperteile (Bodypercussion) und Gegenstände werden zur Geräusch-, Ton- und Kangerzeugung angewandt • Entwickeln von Klangszenen (z.B. „Streit und Versöhnung“) • Experimentieren mit gegensätzlichen Ausdrucksmöglichkeiten der Stimme • Gestalten eines Dialogs mit kontrastierenden Lauten und Geräuschen Fachspezifische Begriffe kennen und anwenden: <i>Partitur, Rhythmus, Solo, Chor, Call and Response, Kanon, Metrum</i>		MKR = 4.1, 4.2 und 4.3 Medienproduktion und Präsentation <i>Umgang mit dem iPad bzw. Digitalen Endgeräten und Apps lernen</i> <i>Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden (Lizenzfreie Medien, Urheberrecht)</i>
UV 3: Körpersprachlicher Schwerpunkt z.B.: <i>Bewegungstypen (z.B. Clownstypen, Marionetten-/ Puppenspiel)</i> oder: <i>Pantomime</i> oder: <i>Statusspiele</i> oder: <i>Spiel mit dem Requisit</i>	• Haltungs- und Bewegungserprobungen mit kontrastierenden Ausdrucksqualitäten • Bewegungsimprovisationen zu einer vorgegebenen Musik mit kontrastierenden Ausdrucksqualitäten • Strukturierung einer Bewegungsimprovisation mit kontrastierenden Ausdrucksqualitäten • Erproben und Auswerten der theaterästhetischen Mittel • Erproben und Auswerten dramaturgischer und strukturierender Mittel wie klarer Anfang, Pausen, Wiederholungen, Steigerung, Höhepunkt, offenes, überraschendes Ende • Verschriftlichung (Skizze, Kommentar) von gestalteten Bewegungsabläufen Fachspezifische Begriffe kennen und anwenden: <i>Zeitlupe, Zeitraffer, Sinken, Fallen, Catwalk, Pulk, Formation, Blick ins Publikum (Fokus), Synchronität, Fokus, Pose, Standbild, Gruppenfoto, Parallelität, Position im Raum,</i>	• ausdauernd und diszipliniert am selbst gewählten Gegenstand arbeiten • unterschiedliche Ausdrucksmittel (Raumgestaltung, Zeitgestaltung, Körperausdruck, Stimmführung) in der Gruppe erproben und bei der eigenen Darstellung einsetzen • sich in Situationen und anderer einfühlen und sich selbst aus deren Perspektive wahrnehmen • zwischen Person und Rolle unterscheiden und bei Rückmeldung auf Bewertungen verzichten • Ideen, Haltungen, Einstellungen im darstellenden Spiel ausprobieren, die gewonnenen Erfahrungen überdenken und das eigene Handeln entsprechend verändern • Konflikte in Gruppen wahrnehmen, thematisieren und aushalten • sich mit eigenen Wünschen und Ideen in eine Gruppe einbringen, andere	• Die Methoden entsprechen denen des 7. Jahrgangs • Erweitertes Arbeitsmanagement für komplexere Darstellungen: - <i>inhaltliche Planung</i> - <i>formale Planung</i> - <i>zeitliche Planung</i> • Die Zusammenarbeit erfolgt zunehmend eigenständig in Kleingruppen.

	<i>Aufstellungsmöglichkeiten, Impuls, bewegtes Bühnenbild</i>	Vorstellungen aufnehmen und eigene eventuell auch zurücknehmen	
UV 4: Wortsprachlicher Schwerpunkt z.B. <i>Gestaltender Vortrag eines Gedichtes (Ballade)</i> oder: Erstellung eines Hörspiels/ Podcasts Gezieltes Sprechen in Verbindung mit der Entwicklung von Spielideen und Spielorten sowie Spielmitteln (z.B. Arbeit auf dem 9-Punkte-Feld) (vgl. Material QUA-LiS Unterrichtsvorhaben: „Widerworte – Widerstand“)	- Ausdrucksmöglichkeiten durch Intonation, Lautstärke, Sprechgeschwindigkeit erfahren u. anwenden: deutlich, klar, raumfüllend artikulieren zielgerichteter Einsatz von Sprachparametern wie Pause, Wiederholung, Echo, Sprech-geschwindigkeit, Lautstärke und Ausdruck - Textstrukturen und Textsorten kennen und unterscheiden - Interpretation von Texten je nach Textsorte und Intonation - kreatives Schreiben: kleine Textproduktionen nach vorgegebenen Schreibregeln (Textgestaltungen), Schreibanlässen oder nach literarischen Vorlagen - Anwendung vorgegebener Zeichen-systeme der <i>sprachlichen Gestaltungs-mittel</i> und einer <i>Sprechpartitur</i> Fachspezifische Begriffe kennen und anwenden: <i>Textsorte, Lyrik, Prosa, Dialog, Schlagzeile, Textfragmente, Artikulation, Betonung, Intonation, Sprechgeschwindigkeit, Konsonant, Vokal, Sprechpartitur</i>		Versch. Textvorlagen nutzen  MKR = 2.1 und 2.2 Informieren und Recherchieren <i>Informationrecherche und -auswertung: Internet, Suchmaschinen, Websites (iPads, Handys, Computerraum)</i>  MKR = 4.1, 4.2, 4.3 und 4.4 Medienproduktion und Präsentation <i>Umgang mit dem iPad bzw. Digitalen Endgeräten und Apps lernen</i> <i>Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden (Lizenzfreie Medien, Urheberrecht)</i>
<i>Oper als außerschulischer Lernort:</i> Kooperationsprojekt im DG-Jahrgang 8 mit der Deutschen Oper am Rhein Düsseldorf	Vertiefung der erworbenen Kompetenzen im fachlichen Bereich der Musiksprache/ Körpersprache/ Bildsprache sowie der Rezeptionskompetenz, z.B. musikalische Gestaltung, Anordnung der Figuren im Raum, Bühnenbild, Inszenierungsstil, Entwicklung von fachbezogenen Bewertungsmaßstäben	Vertiefung der bereits erworbenen sozialen/ personalen Kompetenzen „Opern-Knigge“: Opernbesuch als gemeinsames kulturelles Erlebnis	- musikpädagogische Workshops - Opernführung „hinter die Kulissen“ - Besuch einer Opernvorstellung

Jahrgang 9 und 10

Umfassendere Projekte und Produktionen unter Einbeziehung ausgewählter Elemente der vier fachlichen Bereiche sind Schwerpunkt der unterrichtlichen Arbeit im 9. und 10. Jahrgang zur Vorbereitung einer Abschlusspräsentation im Jahrgang 10, z.B:

- *Entwickeln von Szenen nach eigener Themensetzung*
- *Aufgreifen/ Verfremden literarischer Texte*
- *Rollenbiografien entwickeln*
- *Elemente des biografischen Theaters aufgreifen*
- *Exemplarisches Beschäftigen mit einer Theaterform, z.B. dem Schwarzlichttheater*
- *Werke der Bildenden Kunst aufgreifen, verfremden, lebendig werden lassen*

Arbeitsschwerpunkte/ Unterrichtsvorhaben	Kompetenzen im fachlichen Schwerpunkt	Soziale und personale Kompetenzen	Methodische Kompetenzen / Medienkompetenz
versch. UV im bildsprachlichen Bereich z.B. Wahrnehmen und Gestalten des bildsprach- lichen Ausdrucks – Darstellen und Gestalten mit den Ausdrucksmög- lichkeiten der Kunst z.B. „Bilder werden lebendig“, Sleevefaces oder Bookfaces, Trash-Art, Stop-Motion-Projekte, Papiertheater oder Leporello (z.B. Gegensätze, Paarbeziehungen o.ä.), Schwarzlicht, Schattentheater, Bühnenformen, Präsentationsformate	• <i>angelehnt an das beispielhafte UV: Werke aus der Bildenden Kunst als Ausgangspunkt für Gestaltungen nutzen („Bilder werden lebendig“)</i> • Tableaus nutzen als Bilder zur Erarbeitung szenischer Darstellungen • Entwicklung von Choreografien im Sinne bewegter Bilder und deren Verschriftlichung in Form von Zeichnungen und Kommentaren • Die vielfältigen Wirkungen bildsprachlicher Mittel in Bezug auf den Bühnenraum sowie auf Objekte und Körper für eigene Gestaltung zielorientiert anwenden • Präsentationsformate entdecken und verschiedene Bühnenformen nutzen	Beschriebenes Sozialverhalten der Jahrgänge 7/8 sowie • Erkennen, dass Kooperation und Kommunikation unabdingbar für den Erfolg einer Produktion sind, da die Unterrichtsprojekte komplexer werden und viel Selbständigkeit und Engagement voraussetzen • die eigene gestalterische Arbeit in Kooperation mit anderen reflexiv in Beziehung zum Gesamtprojekt setzen und diese selbstverantwortlich planen und organisieren (Aufgabenverteilung, Zeitplanung, Informations- und Materialbeschaffung) • andere als Kooperationspartner:innen wahrnehmen, akzeptieren und	Die Methoden der bisherigen Jahrgänge sowie • eigenverantwortliche Planung • Durchführung von Gruppenaufgaben im Rahmen eines gemeinsamen Projektes • Übernahme von Regiearbeit und dramaturgischer Strukturierung eigener Szenen • eigenständige Dokumentation von Arbeitsprozessen

	• Verschiedene Materialien entsprechend der inhaltlichen Gestaltungsabsicht ausprobieren und dann gezielt einsetzen • Die Wirkung von verschiedenen Raumanordnungen erkennen und für die eigene Gestaltung nutzen • Experimentieren mit reflektierenden Materialien im Schwarzlicht zur Erfassung von Raumillusionen, dabei Basisregeln der Gestaltung erfahren und anwenden • Anfertigen von Schwarzlicht-Requisiten • Erstellen eigener künstlerischer Arbeiten	integrieren, das heißt die Erfahrungen, Ideen und Fähigkeiten einzelner als Material für die gemeinsame Gestaltung erkennen, nutzen und in Kooperation mit anderen weiterentwickeln • sich in der kritischen Reflexion eigener und fremder Präsentationen als Gebende und Nehmende wahrnehmen, dies als hilfreiches Element eines Projektprozess erleben und so in Kooperation Arbeitsergebnisse entwickeln • geschlechterstereotype körpersprachliche, wortsprachliche, bildsprachliche und musik-sprachliche Aspekte von Bühnenrollen kritisch reflektiert und mit dem Ziel ihres Aufbrechens variieren	 MKR = 2.1 und 2.2 Informieren und Recherchieren <i>Informationrecherche und -auswertung: Internet, Suchmaschinen, Websites (iPads, Handys, Computerraum)</i>  MKR = 4.1, 4.2, 4.3 und 4.4 Medienproduktion und Präsentation <i>Umgang mit dem iPad bzw. Digitalen Endgeräten und Apps lernen</i> <i>Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden (Lizenzfreie Medien, Urheberrecht, Recht am eigenen Bild)</i>
versch. UV im körpersprachlichen Bereich z.B. Schwarzlicht, Themengebundene Choreografieentwicklung unter Nutzung des Bühnenraums, Der Vorhang und seine Versprechungen (Bühnenbilder lesen und Räume gestalten), Improvisationstheater	Auf der Bühne (oder in der Black-Box beim Schwarzlicht) unter Nutzung des Raumes präsent agieren und reagieren • Neutral- und Ausdruckshaltungen gezielt und reflektiert im Rahmen der eigenen Gestaltung und Präsentation einsetzen • Eigene Körperhaltung und -bewegung in Beziehung zum gesamten Bühnenraum und zu anderen Akteuren setzen • Bewegungsimprovisationen zur Erarbeitung von Rollenbiografien durchführen • Basisregeln zum Agieren im dunklen Raum beim Schwarzlichttheater erfahren und einüben	• siehe Beschreibungen der sozialen und personalen Kompetenzen im bildsprachlichen Bereich (S. 17/ 18)	• siehe Beschreibungen der methodischen Kompetenzen/ Medienkompetenzen (S. 16/ 17)

	• Körperhaltungen und Bewegungen beim Führen von Schwarzlichtrequisiten koordinieren, dabei Grundregeln beachten		
versch. UV im wort-sprachlichen Bereich z.B. Poetry Slam Erstellung eines Hörspiels/ Podcast, u.a.	• Schriftliches Arbeiten an einer Rollenbiografie • Experimentieren mit der eigenen Stimme im Rahmen der Entwicklung einer Figur • Die Möglichkeiten unterschiedlichen Sprechens gezielt als Gestaltungselement einsetzen und eigene oder vorgegebene Texte dadurch interpretieren und wirkungsbezogen bearbeiten • Die Wirkung sprachlicher Gestaltungsmittel in eigenen und fremden Präsentationen differenziert bewerten • Sich in Präsentationen Raum füllend, klar verständlich und variationsreich artikulieren	• siehe Beschreibungen der sozialen und personalen Kompetenzen im bildsprachlichen Bereich (S. 17/ 18)	• siehe Beschreibungen der methodischen Kompetenzen/ Medienkompetenzen (S. 17)
versch. UV im musik-sprachlichen Bereich z.B. Themengebundene Szenen-/ Choreografieentwicklung unter Nutzung des Bühnenraums	• Klangräume/ Rhythmus erproben, entwickeln und gezielt für die eigene Präsentation nutzen • Die Wirkung unterschiedlicher Musik auf die Stimmung einer Szene begreifen und gezielt einsetzen • Soundcollagen stimmungsspezifisch erstellen	• siehe Beschreibungen der sozialen und personalen Kompetenzen im bildsprachlichen Bereich (S. 17/ 18)	• siehe Beschreibungen der methodischen Kompetenzen/ Medienkompetenzen (S. 16/ 17)
<i>Projektbezogen werden regionale Theater/ Museum als außerschulische Lernorte mit Blick auf die Inszenierung des eigenen Abschluss-</i>	Vertiefung der bereits erworbenen Kompetenzen im fachlichen Bereich der Körpersprache/ Musiksprache/ Wortsprache / Bildsprache sowie der Rezeptionskompetenz, z.B. Anordnung der Figuren im Raum, Bühnenbild, Inszenierungsstil,	Vertiefung der bereits erworbenen sozialen/ personalen Kompetenzen „Theater bzw. Museums-Knigge“: Theater-/ Museumsbesuch als gemeinsames kulturelles Erlebnis	<i>z.B. Besuch des Jungen Ensembles (Bergisch Gladbach) im JG 9</i>

<i>stückes in den DG-Unterricht eingebunden</i>	Entwicklung von fachbezogenen Bewertungsmaßstäben	Transfer auf die eigenen Gestaltungsaufgaben: Wie machen es die Profis und was kann man als Spielgruppe von ihnen lernen? Kultur schätzen lernen und nachhaltig im Sinne kultureller Teilhabe für sich nutzen	
---	---	--	--

6 Leistungsbewertung im Fach Darstellen und Gestalten

Die rechtlich verbindlichen Grundsätze der Leistungsbewertung sind im Schulgesetz (§ 48 SchulG) sowie in der Ausbildungs- und Prüfungsordnung für die Sekundarstufe I (§ 6 APO-S I) dargestellt. Die in den VV zu § 6 APO-S I angegebene Zahl der Klassenarbeiten ist auch für den Lernbereich Darstellen und Gestalten verbindlich.

Gemäß den rechtlichen Vorgaben sind die bei der Leistungsbewertung von Schülerinnen und Schülern erbrachten Leistungen in den Beurteilungsbereichen „Schriftliche Arbeiten“ und „Sonstige Leistungen im Unterricht“ angemessen zu berücksichtigen. Für die Leistungsbewertung im Lernbereich Darstellen & Gestalten bedeutet dies, dass die „Sonstigen Leistungen im Unterricht“ im Verhältnis zu den „Schriftlichen Arbeiten“ stärker gewichtet werden sollten, da sich die Darstellungs- und Gestaltungskompetenzen der Schüler:innen in erster Linie im Rahmen der Unterrichtsarbeit zeigen und nur punktuell in schriftlichen Klassenarbeiten erfassen lassen. Darstellerische und gestalterische Leistungen werden immer wieder über die gesamte Unterrichtszeit hinweg in Präsentationen von Einzelnen oder Gruppen als Zwischen- und Endergebnisse der Unterrichtsarbeit gefordert.

Eine Klassenarbeit kann als Einzelarbeit stattfinden und z.B. zur Aufgabe haben, einen Text (Beschreibungen, Dialoge für eine Szene, Deutung usw.) zu verfassen oder ein Kostüm, eine Maske oder ein Plakat zu entwerfen. Eine Kursarbeit im Fach DG wird aber meistens eine praktische Gestaltungsarbeit in Zusammenarbeit mit anderen sein, zu der eine individuelle schriftliche Arbeit (Planung und Kommentierung des Gruppenarbeitsergebnisses) gehört. Eine praktische Gestaltungsarbeit kann z.B. die Entwicklung einer Choreografie, das Spielen einer Szene, der Entwurf eines Kostüms, die Planung einer Maske, einer musikalischen Bearbeitung eines Textes usw. sein. Kursarbeiten als Partner- oder Gruppenarbeiten (2-5 Personen) werden bei der Bewertung differenziert nach Gruppenleistung (30-40 %) und Individualleistung (70- 60%). Die differenzierte Bewertung und die Gewichtung von Einzel- und Teilleistungen werden durch Beurteilungsbögen für Lernende transparent. Videoaufzeichnungen der Kursarbeiten sind hilfreich und ermöglichen Nachbesprechungen, bei denen die Leistungsbewertung leichter nachvollziehbar ist. Kursarbeiten bedürfen einer klaren Aufgabenstellung, die dem Lernenden bekannte Schwerpunktsetzung transparent macht. Diese sollte einen Bearbeitungszeitraum von bis zu zwei Wochen nicht überschreiten und eine Anwendung des zuvor im Unterricht Vermittelten in einem neuen Zusammenhang verlangen. Der vorgegebene Kursarbeitstag ist der Präsentationstag mit Abgabe der schriftlichen Ausführung. Als sinnvoll und empfehlenswert werden Kursarbeiten eingeschätzt, die

- die schriftlichen und praktischen Teile sinnvoll miteinander verknüpfen,
- den Aufgaben schon einen Bewertungskatalog hinzufügen,
- den Schüler:innen Klarheit über die Gewichtung dessen, was bewertet wird, verschaffen,
- in der Aufgabenstellung deutlich machen, was von Gruppe und was von jedem einzelnen als Individualleistung gefordert ist,
- ein angemessenes Verhältnis von Schriftlichkeit und praktischer Arbeit aufweisen (in der Regel weder nur das eine noch nur das andere),
- durch eingeführte Skizzen und Zeichensysteme Möglichkeiten der Verschriftlichung ohne lange Textpassagen bieten,
- sich klar auf das beziehen, was zuvor im Unterricht vermittelt worden ist,
- Arbeitsanweisungen als Hilfen zur Bewältigung der Aufgabe enthalten.

6.1. Schriftliche Arbeiten (Klassenarbeiten)

Klassenarbeiten geben den Schüler:innen die Gelegenheit, Erfahrungen und Gelerntes in sinnvollen thematischen und inhaltlichen Zusammenhängen anzuwenden. Sie beziehen sich auf fachtypische Lern- und Arbeitssituationen und spiegeln diese in ihren Aufgabenstellungen wider. Die Aufgabenstellungen basieren in der Regel auf einer klar eingegrenzten, den Schülerinnen und Schülern bekannten Schwerpunktsetzung, die im Unterricht Vermitteltes in einen neuen Zusammenhang stellt.

Der stark formalisierte Rahmen, in dem Klassenarbeiten durchgeführt werden, bietet über ihre Funktion als Instrument der Leistungsüberprüfung hinaus auch die pädagogische Chance eines persönlichen Feedbacks an die Schüler:innen mit beratendem Charakter.

In Anlehnung an die fachlichen Bereiche und unter Berücksichtigung fachtypischer Arbeitsformen werden für den Lernbereich Darstellen & Gestalten die folgenden Klassenarbeitstypen vorgeschlagen:

A Gestaltungsaufgabe mit schriftlicher Erläuterung und praktischer Darstellung

B Bildsprachliche Gestaltung mit schriftlicher Erläuterung

C Schriftliche Klassenarbeit ohne praktische Aufgabenteile

D Gleichwertige Formen der Leistungsüberprüfung

Die nachfolgend beschriebenen Klassenarbeitstypen dienen als Vorlagen für die Konzeption und Durchführung von Klassenarbeiten. Die Häufigkeit ihrer Umsetzung bei Klassenarbeiten kann variabel gehandhabt werden.

A Gestaltungsaufgabe mit schriftlicher Erläuterung und praktischer Darstellung

Dieser Klassenarbeitstyp bezieht sich auf alle fachlichen Bereiche oder deren Vernetzungen. Die Aufgabenstellungen dieses Klassenarbeitstyps umfassen die praktische Entwicklung und Gestaltung eines künstlerisch-ästhetischen Produkts, eine sich auf die praktische Gestaltungsarbeit und die Darstellungsplanung beziehende schriftliche Erläuterung sowie die kurze spielpraktische Präsentation des Produkts.

Eine Aufgabenstellung kann z.B. im Entwurf eines dramaturgischen Konzepts und/oder dem Verfassen von Texten für eine Spielszene, in der Entwicklung einer Choreografie oder in der musikalischen Bearbeitung eines Textes bestehen. Aus Zeitgründen werden sicher oft auch Teilaspekte von künstlerischen Gestaltungen (wie z. B. die Erarbeitung der Einleitung oder des Endes einer performativen Darbietung) als Aufgabenstellung für eine Klassenarbeit hinreichend sein.

Da bei einer performativen Darbietung in der Regel mehrere Personen beteiligt sind, kann die Bearbeitung des praktischen Aufgabenteils auch in Partner- oder Gruppenarbeit (maximale Gruppengröße: fünf Personen) erfolgen. Über die Gruppeneinteilung entscheidet die Lehrkraft. Die praktische Gestaltung geht einher mit einer schriftlichen Erläuterung, die sich unmittelbar auf die praktische Arbeit bezieht. Sie ist von jeder Schülerin und von jedem Schüler während der Klassenarbeit in Einzelarbeit anzufertigen. Formal ist die schriftliche Erläuterung als Fließtext anzulegen, wobei zur Veranschaulichung der praktischen Ergebnisse auch fachspezifische Zeichensysteme, synoptische Darstellungen oder dramaturgische Textskizzen Verwendung finden können. Die praktische Gestaltung und die sich auf sie beziehende schriftliche Erläuterung sollten hinsichtlich ihres inhaltlichen und zeitlichen

Anteils an der Gesamtaufgabenstellung der Klassenarbeit in einem ausgewogenen Verhältnis stehen.

Für die zeitliche Anordnung der einzelnen Phasen einer Klassenarbeit, deren Aufgabenstellung aus einer Gestaltungsaufgabe mit schriftlicher Erläuterung und praktischer Darstellung besteht, bietet sich folgender idealtypische Ablauf an:

1. *Praktische Erarbeitung (Mögliche Sozialformen: Einzelarbeit, Partnerarbeit, Gruppenarbeit)*
2. *Verfassen der schriftlichen Erläuterung (Einzelarbeit)*
3. *Spielpraktische Präsentation (Einzel- und Gruppenleistung)*

Die Bewertung der Teilergebnisse und des Gesamtergebnisses erfolgt produktorientiert. Grundlage der Bewertung sind die Reflexionsleistungen der schriftlichen Erläuterung sowie die Darstellungsleistungen im Rahmen der spielpraktischen Präsentation. Schriftliche und praktische Leistungen sollten bei der Findung der Endnote angemessen berücksichtigt werden. Angesichts der überwiegend praktischen Ausrichtung des Lernbereichs liegt der Akzent dabei in der Regel auf dem Bereich der praktischen Leistungen.

Praktische Darstellungs- und Gestaltungsleistungen, die die Schüler:innen im Rahmen von Partner- oder Gruppenarbeiten erbringen, werden differenziert nach Gruppenleistung und Individualleistung, wobei die Individualleistung höher gewichtet wird. Beurteilungsbögen und Videoaufzeichnungen ermöglichen eine differenzierte Bewertung und erleichtern sachbezogene Nachbesprechungen. Die Gewichtung von Einzel- und Teilleistungen wird auf diese Weise für die Schüler:innen transparent.

Da die spielpraktische Präsentation mit der dabei erbrachten Darstellungsleistung ebenfalls inhaltlicher und zeitlicher Bestandteil der Klassenarbeit ist, erfordert die Durchführung dieses Typs einen erhöhten Zeitbedarf. In Abstimmung mit den organisatorischen Möglichkeiten und Rahmenbedingungen der einzelnen Schule kann deshalb zur Einrichtung des erforderlichen Zeitrahmens entweder

- die Dauer der Klassenarbeit um bis zu 60 Minuten verlängert werden oder
- ein vorbereitender praktischer Aufgabenteil als Vorentlastung im Rahmen des Unterrichts ein bis zwei Unterrichtsstunden vor dem Klassenarbeitstermin bearbeitet werden.

Dabei darf der schriftliche Anteil der Klassenarbeit die zeitlichen Vorgaben der VV zu § 6 APO-S I nicht überschreiten (Klasse 7: bis zu einer Unterrichtsstunde, Klasse 8: eine Unterrichtsstunde, Klassen 9 und 10: bis zu zwei Unterrichtsstunden). Angesichts des insgesamt erweiterten zeitlichen Umfangs der Klassenarbeit, die sich durch die Einbeziehung der praktischen Aufgabenteile ergibt, sollten für die schriftliche Erläuterung in den Klassen 7 bis 8 höchstens 30 Minuten und in den Klassen 9 und 10 höchstens 45 Minuten veranschlagt werden.

B Bildsprachliche Gestaltung mit schriftlicher Erläuterung

Dieser Klassenarbeitstyp thematisiert die praktische Gestaltung und ihre schriftliche Erläuterung im bildsprachlichen Bereich. Die Aufgabenstellungen beziehen sich auf die praktische Gestaltung, Bearbeitung und Strukturierung von vorgegebenen Themen bzw. vorgegebenen oder selbst gewählten Materialien nach leitenden Gesichtspunkten. Die Aufgabenstellung sollte immer ein konkretes bildsprachliches Produkt zum Ziel haben, welches in dem vorgegebenen Zeitrahmen erreichbar ist (z. B. die Konfiguration einer Requisite, den Entwurf eines Bühnenbildes oder die Gestaltung eines Plakats).

Für den Aufgabenteil „Schriftliche Erläuterung“ gelten hier die gleichen Vorgaben wie beim Klassenarbeitstyp A (Gestaltungsaufgabe mit schriftlicher Erläuterung und praktischer Darstellung). In der Regel wird die Bearbeitung dieses Klassenarbeitstyps in Einzelarbeit erfolgen.

Die praktische Erarbeitung einer bildsprachlichen Gestaltung ist zeitaufwändig. Auch bei diesem Klassenarbeitstyp darf der zeitliche Anteil für die schriftliche Erläuterung die Vorgaben der VV zu § 6 APO-S I nicht überschreiten.

C Schriftliche Klassenarbeit ohne praktische Aufgabenteile

Dieser Klassenarbeitstyp enthält keine praktischen Aufgabenteile, er ist ausschließlich schriftlich angelegt. Die Aufgabenstellungen dieses Typs können in drei unterschiedlichen Ausprägungen konzipiert werden.

- Schriftliche Konzeption einer Gestaltung
- Schriftliche Erläuterung einer Darstellung
- Gestaltung im wortsprachlichen Bereich

Bei der Aufgabenart „Schriftliche Konzeption einer Gestaltung“ steht die schriftliche Entwicklung und Begründung eines Gestaltungskonzepts unter leitenden Aspekten im Mittelpunkt (z. B. die schriftliche Entwicklung einer Spielidee, die schriftliche Ausarbeitung eines Konzepts für eine Raum- oder Bühnengestaltung, das Verfassen eines Informationstextes für ein Programmheft, das Schreiben eines Drehbuchabschnitts für eine Filmsequenz).

Die Aufgabenart „Schriftliche Erläuterung einer Darstellung“ thematisiert die Rezeption einer eigenen oder fremden Darstellung bzw. Präsentation, welche schriftlich beschrieben, erläutert und bewertet werden soll (z. B. das Verfassen einer Kritik, der Vergleich zweier Präsentationen, die Beschreibung und Bewertung der Wirkungen eines Bühnenbildes oder einer Klanggestaltung im Gesamtkonzept).

Die Aufgabenart „Gestaltung im wortsprachlichen Bereich“ verlangt im Sinne des kreativen Schreibens die Entwicklung einer wortsprachlichen Gestaltung (z.B. die Entwicklung eines Szenentextes, einer Rede oder eines Gedichtes) nach inhaltlichen Impulsen oder strukturierenden Vorgaben.

Eine einzelne Klassenarbeit sollte jeweils nur eine Aufgabenart verwenden. Formal steht die schriftliche Entfaltung und Darlegung der Gedankengänge in Form eines Fließtextes im Vordergrund. Fachspezifische Zeichensysteme und synoptische Darstellungen können dabei als Hilfsmittel zur Veranschaulichung der geplanten Lösungen verwendet werden. Der durch die VV zu § 6 APO-S I vorgegebene Zeitrahmen darf nicht überschritten werden.

D Gleichwertige Formen der Leistungsüberprüfung

Einmal im Schuljahr kann eine Klassenarbeit durch eine andere gleichwertige Form der Leistungsüberprüfung ersetzt werden (vgl. § 6 Abs. 8 APO-S I), die in Ausnahmefällen auch ohne schriftlichen Anteil auskommen kann. Die Aufgabenstellung einer solchen Form der Leistungsüberprüfung wird im Lernbereich Darstellen & Gestalten in der Regel aus einer umfangreicheren praktischen Gestaltungsaufgabe mit ausgedehntem Darstellungsanteil in Zusammenarbeit mit anderen bestehen. Bei der Bewertung wird differenziert nach Gruppenleistung und Individualleistung, wobei die Individualleistung höher zu gewichten ist. Insgesamt muss die individuelle Schülerleistung erkennbar und bewertbar sein.

Wird die gleichwertige Form der Leistungsüberprüfung mit einer schriftlichen Ausarbeitung verbunden, dann bedarf sie einer den Schüler:innen bekannten Schwerpunktsetzung mit einer Aufgabenstellung, die einen Bearbeitungszeitraum von bis zu vier Wochen nicht überschreitet und dabei die Anwendung des zuvor im Unterricht Vermittelten in einen neuen Zusammenhang stellt. Die schriftliche Ausarbeitung ist von jeder Schülerin und von jedem Schüler in der Regel als Individualleistung zu erbringen. Sie umfasst im Wesentlichen eine Beschreibung und Erläuterung der praktischen Arbeit und kann auch eine individuelle Kommentierung des Gruppenarbeitsergebnisses enthalten. Gestalterische Absichten und Mittel werden unter Verwendung der Fachsprache möglichst prägnant beschrieben und begründet, ggf. auch dokumentiert, kommentiert, reflektiert oder fach- und bereichsspezifisch problematisiert. Neben der Darstellung von Gedankengängen in Form eines Fließtextes sollte die schriftliche Ausarbeitung den Schüler:innen auch die Gelegenheit geben, im Unterricht eingeführte fachspezifische Zeichen- und Darstellungssysteme anwenden zu können.

6.2. Zusätzliche Absprachen zur Leistungsbewertung der Fachkonferenz DG

Die Bewertung der individuellen Lernleistungen umfasst unterschiedliche Formen der Leistungserbringung. Neben der Bewertung fachlicher Leistungen in den Schwerpunkten Wort-, Bild-, Musik- und Körpersprache geht es auch um die Fähigkeit und Bereitschaft der Lernenden, sich selbstverantwortlich an der Planung und Durchführung von Darstellungs- und Gestaltungsvorhaben zu beteiligen.

Die Lernhaltung, der individuelle Lernfortschritt und die gemeinsame Arbeit in der Gruppe spielen ebenso eine wesentliche Rolle. Die Zusammensetzung der Lerngruppen erweist sich in der langjährigen Erfahrung als sehr heterogen. Deshalb werden die Formen der Leistungsüberprüfung auch den Lerngruppen angemessen gewählt werden müssen. Nachfolgend sind die allgemein geltenden Grundlagen der Leistungsbewertung als Richtschnur zu bewerten.

6.3 Sonstige Leistungen

Die Dokumentation des eigenen Lernprozesses erfolgt durch Arbeitsprozessberichte, Protokolle, Reflexionen, Kommentare, Bilder und Bewertungen in einer DG-Kladde.

a) Mitarbeit und Engagement im Unterrichtsgespräch

- Einbringen von Ideen,
- sachliche, differenzierte Kritik bei der Beurteilung eigener oder fremder gestalterischer Ergebnisse,
- Benutzung von Fachbegriffen,
- Äußerung und Aufnahme konstruktiver Verbesserungsvorschläge

b) Mitarbeit und Engagement bei der gestalterischen und darstellerischen Arbeit

- fachliche Leistungen,
- Ausdauer/ Durchhaltevermögen, Toleranz, Teamfähigkeit und ein angemessenes Sozialverhalten,
- Zuverlässigkeit und Einhalten von Absprachen

c) Mitarbeit und Engagement im Umgang mit Medien und Materialien

- z.B. Verwendung elektronischer Medien (Foto, Film, Computer/ Tablets),
- bühnentechnischer Medien (Musiktechnik, Lichttechnik usw.)
- Führen der Kladde
- Umgang mit Requisiten

6.4. Gewichtung der Grundlagen der Leistungsbewertung für die Gesamtbewertung

A Kursarbeiten machen im Verhältnis zu sonstigen Leistungen 30-40% der Gesamtnote aus.

B Gestalterische Leistungen zeigen sich in der Anwendung und Umsetzung von Kenntnissen, Fähigkeiten und Fertigkeiten im musik-, bild-, körper- und wortsprachlichen Bereich. Die Umsetzung einer Gestaltungsaufgabe von der Idee bis zur Präsentation ist in seiner Gesamtheit Gegenstand der erbrachten Leistung.

Eine Bewertung gestalterischer Leistungen erfolgt nach vorher festgelegten Kriterien, die auf die Aufgabenstellung hin formuliert und den Schüler:innen vermittelt worden sind.

Folgende allgemeine Kriterien sind grundlegend für die Bewertung gestalterischer Leistungen:

- Aufnahme und Einbezug inhaltlicher Impulse / thematischer Vorgaben in die Gestaltungsarbeit,
- konsequente Umsetzung der Gestaltungsabsicht,
- zielgerichtete Auswahl der Mittel zur Gestaltung und deren kreative Anwendung,
- dramaturgische Strukturierung

C Darstellerische Leistungen

Darstellerische Leistungen zeigen sich in der Präsentation musik-, bild-, körper- und wortsprachlicher Gestaltungsergebnisse und geben Auskunft über die Beherrschung präsentationsbezogener Anforderungen. Bei der Beurteilung darstellerischer Leistungen wird der Gesamteindruck einer Präsentation bewertet:

- die Präsentation durch die Schüler:innen wird konzentriert und präsent durchgehalten,
- der Einsatz von Stimme und Körpersprache ist ausdrucksstark und situationsgerecht, die Einsätze, die Abstimmungen in der Gruppe sind präzise,
- Requisiten und Kostüme sind in der Präsentation wirkungsvoll eingesetzt

D Reflexionsleistungen

Gruppen- und Individualleistung werden auf ihre Verständlichkeit, Wirkung und Aussagekraft hin untersucht und bewertet. Gestalterische Alternativen werden entwickelt und überprüft.

7 Anhang

7.1 Beispiele für Feedback-Strukturmodelle im Darstellen und Gestalten-Unterricht⁹

A) Vereinfachtes Modell, z.B. zur Einführung in Klasse 7¹⁰:

- (1) **Feedbackphase 1):** *Nenne deinen Lieblingsmoment, deinen „magic moment“!*
Das kann ein kleines Detail oder ein Moment sein, der dich besonders berührt hat.
 - „Mein magic moment war, ... , weil“
- (2) **Feedbackphase 2):** *Beschreibe möglichst genau, was du gesehen hast.*
Die Spielenden können der Beschreibung entnehmen, ob das, was sie haben zeigen wollen, bei den Zuschauenden angekommen ist.
 - „Ich habe gesehen“
- (3) **Feedbackphase 3):** *Kritische Auseinandersetzung im Sandwich-Prinzip*
Setze dich erst jetzt kritisch mit Einzelheiten auseinander:
 - mit einzelnen Ideen bzw. der Gesamtidee, die die Gruppe hatte,
 - mit den Mitteln, die sie verwendet hat,
 - mit spielerischen Mängeln, die du entdeckt hast,
 - u.a.Nutze die **Sandwich-Methode**, um dein Feedback zu formulieren:
Lob – Verbesserungsvorschlag - Lob
 - „Mir hat gefallen, dass... .“
 - „Ich hätte da noch einen Tipp. Beim nächsten Mal könnt ihr ... noch verbessern, indem ihr“
 - „Ich fand prima, dass... .“

B) Komplexes Modell für geübte DG-Gruppen¹¹:

- (1) *Beschreiben (neutral & beobachtend) / Was war sichtbar/hörbar?*
 - Ich sehe, dass...
 - Mir fällt auf, dass...
 - In eurer Szene passiert Folgendes...
 - Eure Gruppe nutzt den Raum, indem...
- (2) *Wirkung beschreiben (persönliche Perspektive) / Wie wirkt das Gezeigte auf mich?*
 - Auf mich wirkt die Szene...
 - Ich habe das Gefühl, dass...
 - Die Stimmung erscheint mir...
 - Es entsteht der Eindruck, dass...

⁹ Feedbackmethoden werden in den Kursen schrittweise - vom Einfachen zum Komplexen - eingeführt.

¹⁰ Im Sinne des **sprachsensiblen Unterrichtens** bieten wir **Satzstarter/ Sprachgerüste/ Fachwortschatzhilfen** an.

¹¹ Fachspezifisch ebenfalls anzupassen an die jeweils geforderten Kompetenzen im Bereich KS, WS, MS, BS.

(3) Deuten und Interpretieren / Was könnte die Darstellung bedeuten?

- Ich glaube, ihr wolltet zeigen, dass...
- Ich denke, die Haltung könnte bedeuten, dass...
- Für mich deutet die Szene darauf hin, dass...

(4) Konstruktive Verbesserungsvorschläge / Wie könnte die Wirkung noch stärker werden?

- Ich hätte mir gewünscht, dass...
- Vielleicht wirkt es klarer, wenn...
- Eine Möglichkeit wäre, dass...
- Ich frage mich, ob ein anderes Tempo/Gestus/Mittel helfen könnte...
- Vielleicht könntet ihr..., damit...

(5) Abschließende Rückfrage / Einladung zum Dialog:

- War es eure Absicht, dass...?
- Wie habt ihr die Szene geplant?
- Was wolltet ihr besonders hervorheben?
- Wie habt ihr entschieden, dass...?

7.2 Glossar an Fachbegriffen in Darstellen und Gestalten¹² als Grundlage

Begriff	Erklärung
Abstraktion	Abstraktion bezeichnet die mehr oder weniger ausgeprägte stilistische Reduzierung des Dargestellten auf wesentliche oder bestimmte Aspekte. Es wird vom Allgemeinen auf das Wesentliche abstrahiert. Was als wesentlich gilt, bestimmt einerseits die Kreativität des Künstlers, andererseits die Wahrnehmung des Betrachters. (vgl. → Reduktion)
Artikulation	Die Bildung menschlicher Sprechlaute, der Sprechvorgang
Aufstellung	→ siehe Formation
Bühnenbild	Alles, was auf der Bühne sichtbar ist und so die Inszenierung mitgestaltet: Hintergrundgemälde, Häuser, Bäume, Mobiliar, Werkzeuge, aber auch das Bühnenlicht

¹² Lehrplannavigator der Qualitäts- und Unterstützungsagentur für Schule (QUA-LiS NRW), WP Darstellen und Gestalten Gesamtschule, Fachbegriffe und Erklärungen, online abrufbar: <https://lehrplannavigator.nrw.de/sekundarstufe-i/gesamtschule/wp-darstellen-und-gestalten-gesamtschule>

Bühnen- gleichgewicht	→ siehe Tablett
Choreografie	Wörtlich: die schriftliche Aufzeichnung der Tanzbewegungen, -figuren und -schritte Choreographie ist die gesamte Komposition eines Tanzwerks. Es stellt eine Idee mit den Mitteln der Bewegung dar.
Dramaturgie	Der Aufbau eines Handlungs Bogens und die innere Struktur eines Theaterstückes.
Dramaturgische Mittel	Übertreibung, Reduktion, Verlangsamung und Beschleunigung (im körpersprachlichen Bereich) Beschleunigung durch Stimm- und Sprechvariationen (im wortsprachlichen Bereich) Kontrast, Übertreibung, Reduktion, Abstraktion und Verfremdung (im bildsprachlichen Bereich)
Dynamik	Gesamtrhythmus, Eindruck /Stimmung, Gefühl der Zeitdauer, Einsatz von Kompositionsmethoden
Expressivhaltung	Die Expressivhaltung ist eine übertriebene Haltung, die im deutlichen Gegensatz zur Privathaltung steht.
Feedback	Rückmeldung eines Beobachters / einer Beobachtergruppe zur Präsentation eines Arbeitsergebnisses. Eine Feedback-Regel ist die positive Verstärkung und deren Begründung
Fokus	Sich mit Blick, Geste, Körper auf etwas oder jemanden richten, d.h. der Punkt, den man mit den Augen fixiert. Gegensatz dazu : Peripheres Sehen
Formation	Aufstellung oder Anordnung der SuS in einer bestimmten Form, z.B. Kreis, Kreuz, Dreieck, Reihe, Linie, Pulk, Diagonale etc.
Freeze	In der aktuellen Bewegung erstarren, trainiert den Gleichgewichtssinn und die Körperbeherrschung.
Gestik	Körperbewegungen, insbesondere der Arme und Hände (Gesten). Ein wesentlicher Teil der Körpersprache, dient zur Veranschaulichung oder zum Ersatz von Sprache.

Grundstellung	In die Grundstellung gelangt man durch: Hochspringen – Füße hüftbreit auseinander – Knie locker lassen – Schultern nicht nach oben ziehen – Arme locker neben dem Körper hängen lassen – Oberkörper aufrichten vgl. → Neutralhaltung
Improvisation	(Lat. Improvisus = unvorhergesehen) Spontanes Handeln ohne Vorbereitung. Improvisation wird in Darstellen & Gestalten genutzt, um Material und Ideen für Szenen und Figuren zu entwickeln
Innerer Monolog	Wiedergabe von Gedanken, Assoziationen, Ahnungen einer Figur, die in Wirklichkeit nicht ausgesprochen werden
Impuls	Anlass zu einer Aktivität, durch äußere Signale ausgelöst oder als → innerer Impuls
Innerer Impuls	Ohne Festlegung einer Reihenfolge oder ähnlichem, handelt ein Spieler aufgrund seines eigenen inneren Impulses. Z.B. geht er dann los, wenn er es empfindet und kein anderer geht. Er hat dabei die anderen Mitspieler im Blick.
Kontrastierung	Man stellt einem Element im Spiel direkt sein Gegenteil gegenüber, die grundsätzliche Wesensverschiedenheit wird so drastisch hervorgehoben, es entsteht eine starke Spannung.
Körperspannung	Siehe Grundstellung – aufrechte Körperhaltung, trotzdem beweglich, sich ein Gummiband zwischen Schambein / Steißbein und Brustbein vorstellen, das weder schlaff noch extrem gespannt ist
Mimik	Sichtbare Bewegungen der Gesichtsmuskulatur, besonders von Augen und Mund. Ein wesentlicher Teil der Körpersprache zur Darstellung von Gefühlen, Gedanken und Haltungen einer Figur
Neutralhaltung	Die Füße stehen etwa hüftbreit auseinander. Der Atemschwerpunkt soll so liegen, dass sich bei gleichmäßigem Ein- und Ausatmen aus der Längsachse des Brustkorbes heraus eine Spannung ergibt. Die Füße stehen dabei gleichmäßig fest (durch das Eigengewicht des Körpers) auf dem Boden, der Kopf wird locker, aber deutlich nach vorne gerichtet, mit einem geraden Blick gehalten. Mit dieser Haltung kann der Raum erlaufen werden.
Peripheres Sehen	Die Umgebung im 180°-Winkel wahrnehmen – Gegensatz: Fokus

Präsentes Gehen	Sich von der → Grundstellung ausgehend durch den Raum bewegen ohne Kontakt mit jemandem/mit etwas Gegensatz: Privates Gehen
Präsenz	Bewusste Anwesenheit. Körpersprachliche Präsenz: Die Körperhaltung ist aufrecht und gespannt, das vorherrschende Gefühl ist bestimmt durch „Ich sehe alle und alle sehen mich“. Absolute Konzentration und Spannkraft macht alle Aktionen glaubhaft und interessant. Wortsprachliche Präsenz: den Raum füllende, klar artikulierte Sprache
Präsentation	Das Vorstellen eines Arbeitsergebnisses vor Publikum mit klarem Anfang und klarem Schluss; Aufführung eines Gesamtprojektes vor Publikum an einem besonderen Bühnenort
Privathaltung	Gegenteil von → Präsenz
Privates Gehen	„normales“ Gehen (vgl. → Privathaltung)
Pose	Spieler, bzw. Spielerin nimmt eine bestimmte Haltung ein und friert für eine gewisse Zeitdauer in dieser Haltung ein (Freeze)
Reduktion	Künstlerische Reduktion ist das Verfahren, das etwas auf das richtige Maß zurückführt, d.h. ein Motiv, eine Darstellung wird so reduziert, dass nur das Wesentliche in Erscheinung tritt (vgl. → Abstraktion)
Reihung	Die Reihung ist eine Kompositionsmethode. Sie bringt im Format ähnliche theatrale Elemente in die Form einer nachvollziehbaren Reihe (z.B. als Bühnenelement einen Stuhl). Wichtig ist, dass das Publikum die Form der Reihe erkennt und die Abfolge nicht als beliebig empfindet. Die Elemente der Reihung sind nicht identisch (vgl. → Wiederholung).
Requisiten	Bewegliches Zubehör für eine Bühnenaufführung oder eine Filmszene
Rhythmus	Die Strukturierung von Zeit, Sprache, Klängen, Bewegungsabläufen
Status Hoch – Tief	Die Position eines Menschen – Ansehen, Autorität und Macht in einem sozialen Gefüge. Status ist keine feste Größe, sondern hängt von der Situation und der Konstellation der anwesenden Personen und deren Beziehung ab. Der Status drückt sich durch Körpersprache, Handeln und Sprechen einer Person aus.
Strukturierende Mittel	Klarer Anfang, Wiederholungen, Pausen, klares Ende, offenes und überraschendes Ende (im körpersprachlichen Bereich)

	Pause, Wiederholung, klarer Anfang, klares Ende, offenes und überraschendes Ende durch Sprechformate (Chor, Monolog, Dialog) (im wortsprachlichen Bereich) Reihung, Streuung, Ballung, Symmetrie, Asymmetrie, Perspektive, Diagonale, Schräge, Waagrecht, Senkrechte (im bildsprachlichen Bereich) Wiederholungen, Pausen, Einleitung, Überleitung, Zwischenspiel, Schluss, Strophe, Refrain (im musiksprachlichen Bereich)
Tableau	Tableau oder Standbild (Aufstellung in Form eines Bildes, z.B. Fotos oder Gemäldes, dabei Freeze)
Tablett	Sich in der Gruppe so im Raum verteilen wie Gläser auf einem Tablett, so dass das Tablett im Gleichgewicht bleibt (auch unter → Bühnengleichgewicht bekannt)
Tempo	Tempo bedeutet Geschwindigkeit im Allgemeinen, in der Musik ist es ein musikalisches Zeitmaß, das angibt, wie schnell ein Stück zu spielen ist.
Temposkala	Zahlenreihe (z.B. 1-6) Die höchste Zahl gibt die schnellste Geschwindigkeit an. Anhand dieser können Bewegungen im Tempo variiert werden (Gehen in Tempo 3 ist dann normales Gehen)
Theater-ästhetische Mittel	Methoden im darstellenden Spiel; wie z.B. Standbild, Formation, Zeitlupe, Zeitraffer, Spiegeln, verschiedene Sprechweisen und vieles mehr
Warm(ing) up	Aufwärmübung zum Beginn einer Stunde, zum Kennenlernen, zur Konzentrationssteigerung, zur Sensibilisierung und Körperpräsenz
Wiederholung	Die Wiederholung ist eine Kompositionsmethode. Eine Handlung, ein Textfragment, eine Lichteinstellung wird zu einem späteren Zeitpunkt identisch wiederholt. Wiederholung trägt zur Verdichtung und Steigerung bei - kann aber auch ironisierend wirken. (vgl. → Reihung)
Zeitlupe	Alle Bewegungen werden sehr verlangsamt ausgeführt. Dafür muss vermehrt Muskelkraft zum Einsatz kommen - große Körperspannung, Vermeiden von „Wacklern“ (Balance)!
Zeitraffer	Bewegungen werden in viel zu schnellem Tempo ausgeführt, so dass eine skurrile Wirkung entsteht (Gegenteil von Zeitlupe)