

Schulinternes Curriculum für das Differenzierungsfach WP II »KULT – Kunst & Literatur« am Geschwister-Scholl-Gymnasium Münster (Stand: Februar 2017)

Autoren: Frank Lingnau, Jürgen Lemke

Vorbemerkungen zur Kompetenzorientierung

Die »Neuen Bildungsstandards« bilden die Grundlage für andere Lehr- und Lernkonzepte am Geschwister-Scholl-Gymnasium. Ausgangspunkt der im Jahr 2004 von der Kultusministerkonferenz beschlossenen Standards, die in Lehrplänen eine Kompetenzorientierung vorsehen, ist nicht mehr ein vom Lehrer zu lehrendes Wissen (Input), sondern sind von Lernenden nachhaltig und damit eigenständig zu erwerbende Kompetenzen (Output). Eine Umsteuerung vom »Wissen zum Können« – als wichtige Erkenntnis aus den »PISA-Tests« – soll als neues Lehren und Lernen in Schule einziehen. Die bewusst offen gehaltenen Standards sollen Gestaltungsräume eröffnen hinsichtlich größerer Vielfalt bezogen auf Inhalte und Methoden für ein differenziertes individualisiertes Selbstlernen.¹

Besonders im Wahlpflichtbereich kann Heterogenität individuell fördernd über neue Fächerkombinationen wie »KULT« (Kunst & Literatur) in der übergreifenden Zusammenarbeit zwischen den Fächern Kunst und Deutsch (Literatur) fruchtbar werden.

¹ »Kompetenz bezeichnet die Fähigkeit, eine bestimmte Handlung ausüben zu können. »Ob dieses Handeln dann gezeigt wird, ist eine andere Frage. Das zu einer Kompetenz zugehörige Handeln nennt man Performanz.« (Weitz 2010)

Chomsky (1981) grenzt Kompetenz von Performanz ab. Er definiert Performanz als »das beobachtbare Verhalten, in dem die Kompetenz sichtbar wird.« Ob Kompetenz gezeigt und damit evident wird, ist von der Motivation des Kompetenzträgers abhängig (vgl. Klug 2007). »Man muss es nicht nur können, man muss es auch zeigen. Das Zeigen geschieht ebenso wie das Erlernen in Handlung.«

»Kompetenzen werden durch Handeln und im Handeln sichtbar. Nicht sichtbar im Handeln werden jedoch Motivation, Interesse, Einstellungen, Verantwortungsbewusstsein, Lernwille [...], also die in der Definition von Weinert genannten motivationalen, volitionalen und sozialen Bereitschaften und Fähigkeiten.« (Leisen 2011)

Gliederung:

- 1. »KULT« als Differenzierungsfach WP II: Profil, Schulkultur und Kooperationen**
- 2. Grundlegendes zum heterogenen Lehr- und Lern-Verständnis im Fach »KULT« basierend auf den Kernlehrplänen der Fächer Kunst und Deutsch (Literatur)**
- 3. »KULT«: Kompetenzen in bildsprachlichen, wortsprachlichen und körpersprachlichen Bühnen- und Spielzusammenhängen erfahren und ausdrücken lernen**
- 4. Erwartete Kompetenzen im Fach »KULT«**
- 5. Beispiele für konkretisierte Unterrichtsvorhaben im Fach »KULT«**
- 6. Leistungserwartungen und Leistungsbewertung**

1. »KULT« als Differenzierungsfach WP II: Profil, Schulkultur und Kooperationen

Der Wahlpflichtbereich (WP II) eröffnet am Geschwister-Scholl-Gymnasium ein besonderes differenzierendes Angebot für die individuell zu fördernde Vielfalt von Lerngruppen. Er bietet Lernenden die Möglichkeit einer selbstgewählten individuellen fachlichen Schwerpunktsetzung und ermöglicht eine besondere Profilbildung.

Die inhaltlichen Vorgaben für das Wahlpflichtfach II »KULT« im Bereich Differenzierung basieren auf den Kernlehrplänen von Kunst und Deutsch (Literatur) für das Gymnasium SEK I des Landes NRW.

Das Fach »KULT« wird innerhalb des Wahlpflichtbereichs in den Klassen 8 bis 10 mit jeweils zwei Wochenstunden unterrichtet. Die Lerngruppen setzen sich in der Regel aus ca. 15 – 25 Schülerinnen und Schülern einer Jahrgangsstufe zusammen.

Inner- und außerschulische Präsentationen von Unterrichtsergebnissen aus dem Fach »KULT« in Form von Aufführungen, Ausstellungen, Inszenierungen im Öffentlichen Raum oder auf einer Bühne mit Licht, Ton, Bühnenbild, Projektionen können das Schulkulturleben bereichern und führen Lernende an eine öffentliche kulturelle Teilhabe und Mitgestaltung heran. Die Erfahrung einer gelungenen Aufführungs-Präsenz oder auch die Präsentation von Arbeitsergebnissen kann das Selbstwertgefühl von Lernenden stärken.

Außerschulische Lernorte im nahen Umfeld wie im Zentrum Kinderhaus und besondere Anlässe des schulischen Kulturlebens sind geeignet, künstlerische Kompetenzen lebensnah handelnd und forschend zu erwerben.

Kooperationen mit geeigneten außerschulischen Partnern tragen zur Öffnung von Schule bei und verstärken schulische Lernprozesse. (Siehe z.B. »Scholl.Projekte – Ideen

ins Zentrum« in Münster-Kinderhaus, sowie auch Kooperationen mit »Pumpenhaus«, »Kap8«, »Filmwerkstatt« und »Bennohaus«.

2. Grundlegendes zum heterogenen Lehr- und Lern-Verständnis im Fach »KULT« basierend auf den Kernlehrplänen der Fächer Kunst und Deutsch (Literatur)

Das Geschwister-Scholl-Gymnasium entwickelt mit »KULT« ein Unterrichts- und Lernangebot, das den unterschiedlichen individuellen Voraussetzungen und Möglichkeiten seiner Schülerinnen und Schüler gerecht werden kann.

Voraussetzung für ein »kultisches« Lehr- und Lernverständnis ist eine Kompetenzorientierung aufgrund der neuen Bildungsstandards mit den inhaltlichen Aspekten:

- ein anderes – schülerzentriertes - Rollenverständnis gegenüber Lernenden
- vom Wissen zum Können
- Performanceorientierung
- möglichst selbstgesteuertes handlungsbezogenes projektorientiertes Lernen an eigenen Ideen
- individualisierte Arbeit in heterogenen Lerngruppen, die darauf abzielt, Lernende ihre Inhalte möglichst selbstständig erarbeiten zu lassen
- anderes Rollenverständnis bei Lehrenden (vom Instruktor zum Lernbegleiter, Moderator, Ideenförderer, Berater, ...)
- Kompetenzorientierung = Handlungsorientierung
- (siehe dazu die Beschlüsse der Kultusministerkonferenz (KMK) sowie auch Weinert und Klieme)

Die Kernlehrpläne in Kunst und Deutsch (Literatur) stellen für die heterogenen Altersgruppen 8 bis 10 fächerübergreifend die Themen »Entwicklung eigener Rollen-Bild-Vorstellungen und personale Identität sowie die einer gestalterischen Persönlichkeit« in den Mittelpunkt ihrer Vorgaben. Unter den Aspekten von Persönlichkeitsentwicklung kann besonders im Fach »KULT« ein forschendes und spielerisches experimentelles Lernen gefördert werden, das die sich aufführen wollenden, exponierenden selbstbewegenden Potenziale von Lernenden aktualisiert. In einem vorwiegend handlungsbezogenen werkstatt- bzw. projektorientierten Unterricht in »KULT« geht es um das Erlangen von Fertigkeiten und Kenntnissen in den Bereichen »Bild-Sprache«, »Wort-Sprache« und »Körper-Sprache«.

Fach Kunst – Die Welt der »Bild-Sprache«

Wesentlich im Fach Kunst ist die Entwicklung einer gestalterischen Persönlichkeit so-

wie die Wahrnehmung und Reflexion der künstlerisch-ästhetischen Vielgestaltigkeit unserer Kultur und Lebenswirklichkeit. Zentral hierfür ist die basale Grundausbildung von Bildkompetenz, die Entwicklung einer Handlungsfähigkeit bezogen auf Bilder. Die notwendigen Fähigkeiten, Fertigkeiten, Kenntnisse und Einstellungen werden durch die Betrachtung und Produktion von Bildern sowie das Kommunizieren und Reflektieren über Bilder, also über eine Bild-Sprache erreicht.

In einer zunehmend medialen und virtuell vermittelten Wirklichkeit gewinnt die Entwicklung der sinnlichen Wahrnehmungsfähigkeit an Bedeutung, sich über das Verstehen von Bildsprache, die Wirkung und Funktion von Bildern in unserer heutigen Welt aktiv gestaltend zurechtzufinden.

Kunstunterricht zielt darauf ab, eigenständige Bild-Lösungen zu entwickeln. In individuellen und auch gruppenbezogenen bildnerischen Prozessen in heterogenen Lernfeldern Ideen zu finden, zu entwerfen und zu experimentieren. Ergebnisse und Produkte zu präsentieren und zu reflektieren. Im Fach Kunst kann all das zum Lerngegenstand werden, was auf visuelles und haptisches Wahrnehmen hin konzipiert und entwickelt ist: Malerei, Zeichnung, Plastik/Skulptur, Installation, Architektur, Design, Objekt, Fotografie, Film, Performance, Aktionskunst und vieles mehr. Als Oberbegriff für diese Erscheinungsformen wird der Begriff »Bild« gesetzt.

Fach Literatur – Die Welt der »Wort-/Text-Sprache«

Im Fach Literatur werden der kreativ-spielerische Umgang mit Sprache und prozessorientiertes Schreiben besonders gefördert. »Dabei wird Kreativität verstanden als Fähigkeit, neues Denken, Empfinden und Handeln in Gang zu setzen und zu entfalten.« (Lehrplan Literatur, 1999)

Die notwendigen Fähigkeiten, Fertigkeiten, Kenntnisse und Einstellungen werden u. a. in der Auseinandersetzung mit literarischen Texten erreicht (z. B. Kurzgeschichten, Gedichte, Märchen, Drehbuchauszüge), die zum einen als Ausgangspunkt bzw. Anregungen für spielerisch-darstellende und/oder filmische Auseinandersetzungen mit den jeweiligen Sujets fungieren und zum anderen als Spiel- und Arbeitsmaterial zur kreativen Umformung dienen (Konzeption von Verfremdungen, Parodien, modernen Textversionen). Die Schülerinnen und Schüler sollen überdies experimentelle Textformen (z. B. konkrete Poesie, Lautgedichte, dadaistische Texte) und hypermediale Texte kennenlernen und selbst verfassen. Dabei werden die Lernenden durch die individuellen und kollektiven Schreibexperimente und -aktionen Formen poetischer Darstellung als eine Erweiterung ihrer Ausdrucksmöglichkeiten erfahren und dabei sowohl den Materialcharakter der Sprache als auch den Prozesscharakter des Schreibens erkennen (Lehrplan Literatur, 1999, S. 36f.).

Des Weiteren zielt Deutsch-/Literaturunterricht darauf ab, den sinngebenden, gestaltenden Vortrag selbst verfasster Texte bzw. ihre Umsetzung in ein szenisches Spiel unter Einsatz verbaler und nonverbaler Ausdrucksformen zu fördern.

Bei den Lernenden wird die Bereitschaft und Fähigkeit gestärkt, selbst verfasste Texte in der Gruppe vorzustellen, kritisch-konstruktive Rückmeldungen zu bedenken und ggf.

bei der Überarbeitung zu berücksichtigen. Darüber hinaus erfahren die Schülerinnen und Schüler durch Präsentationen, Aufführungen, Ausstellungen und Veröffentlichungen, dass sie mit ihren Produkten einen Beitrag zum kulturellen Leben in der Schule, im Stadtteil Kinderhaus und in Münster leisten.

3. »KULT«: Kompetenzen in bildsprachlichen, wortsprachlichen und körpersprachlichen Bühnen-, Raum und Spielzusammenhängen erfahren und ausdrücken lernen

Im Differenzierungsfach »KULT« (Kunst und Literatur) verbindet sich die Ausbildung wesentlicher Kompetenzen in den Bereichen »Bild-Sprache« und »Wort-Sprache« aus den Fächern Kunst und Literatur zusammen mit der in beiden Fächern basal notwendigen »Körper-Sprache« zu einem handlungs- und aufführungsbezogenen neuen Fach. Hierbei geht es um Themen wie

- Entwicklung von Identität und Selbstkonzept
- Wahrnehmung Selbstbild und Fremdbild
- Rollenbilder sowie deren Spezifik und Vielfalt kennenlernen
- das eigene Handlungs- und Rollenrepertoire erweitern
- sich auch »ungesicherten« neuen Erfahrungszusammenhängen auszusetzen und sich darin improvisierend orientieren und bewegen zu können
- Auftrittspräsenz (»Performanz«) über eine bewusste Haltung, Mimik, Gestik und Sprache zu erwerben
- Entwicklung von Lösungsstrategien für eigene kreative Prozesse
- Erarbeitung eines eigenen Ausdrucks in Bildern und Texten

»KULT« soll aus der Sicht des Fachs KUNST bewirken:

- Personale Kompetenzen der Lernenden im Bereich BILD-SPRACHE und Gestaltung entwickeln: Bildkompetenzen
- einen »BÜHNEN-RAUM« mit alten und neuen Techniken und Medien zeichnerisch, malerisch, licht- und projektionstechnisch neu zu sehen, zu konzipieren und umzusetzen

»KULT« soll aus der Sicht des Fachs LITERATUR bewirken:

- personale Kompetenzen der Lernenden im Bereich des PROZESSORIENTIERTEN SCHREIBENS zu entwickeln
- Texte planen, Ideen systematisch sammeln, sachbezogene, poetische und narrative Texte unter Verwendung sprachlicher und erzählerischer Gestaltungsmittel verfassen, Texte kriteriengeleitet überarbeiten (ergänzen, umschreiben, kürzen,

präzisieren - evt. unter Nutzung von Textverarbeitungsprogrammen)

»KULT« soll aus der Sicht beider Fächer bewirken:

- personale Kompetenzen der Lernenden im Bereich von Körpersprache und Performativität entwickeln

»KULT« in der Unterrichts-Praxis:

Das Fach »KULT« wird von zwei Lehrkräften aus den Fächern Kunst und Deutsch (Literatur) anteilig einstündig unterrichtet – zusammen oder im Wechsel.

Grundarbeitsformen und Abläufe einer individualisierten differenzierten KULT-Projektarbeit, die Gestaltungsräume für Ideen von Lernenden eröffnet:

- Rollen von Lehrenden: Vortragende, Moderierende, Beratende, Lernbegleiter, Ideenförderer, ...
- Rollen von Lernenden: Ideenentwickelnde, Planende, Schauspielende, Regie führende, Gestaltende, ...
- **Einbeziehung der Lerngruppe in Entscheidungen über ein Thema**
- Projektorientiertes performatives Lernen
- **Themen-Input des Lehrenden:** z.B. Lehrervortrag mit Beispielen
- **Gruppenbildung:** Kennenlern-Spiele, Vertrauensübungen, Körperwahrnehmungs-Übungen
- **Ideenfindungsprozesse** über Methoden wie Brainstorming, Mind-Map, Projekt-Steckbrief, Storyboard, Zettellawine, Drehbuch, Dramaturgie, Warm-Up
- **Lernort Entscheidungen:** Raum schaffen für Gruppenarbeitsprozesse, externe Lern-Orte
- **Zeit- und Materialplan:** die Lern-Gruppe lernt für sich einen verbindlichen Arbeitsplan aufzustellen, in dem konkrete Projektschritte beschrieben und delegiert werden. (Wann? - Wo? - Was? - Womit? - Wer?)

Einigung auf ein gemeinsames Grund-Thema, das aus der jeweils spezifischen Sichtweise der beiden Fächer auf Grundlage der in den Stufen gegebenen UV-Beispiele bearbeitet wird

- Einbeziehung der Lernenden bei der Entwicklung von Unter-Themen und Inhalten
- Fördern und Zulassen selbstgesteuerter Ideenentwicklungen der Lernenden
-

»KULT« ermöglicht in den Jahrgangsstufen 8 bis 10 ein projektorientiertes Lernen auch an eigenen Themen der Lernenden.

Zum Beispiel:

- improvisierte spielerische Szenen
- kleine Szenen zu Themen werden erprobt

- es kann auch anfangs freigestellt werden, ob die Szenen bei der erwünschten Aufführung bzw. Präsentation LIVE oder per Video vorgestellt werden
- sich selbst oder etwas von sich selbst voreinander zu zeigen, verlangt in dieser Altersgruppe ein sensibles Vorgehen und den Hinweis auf "Rollenschutz". Auch personenbezogene Bildrechte sind bei Veröffentlichungen ein zu behandelndes Thema.

PRODUKT– und PROZESS–ORIENTIERUNG

Ziel ist es, Kompetenzen aus den Fächern Kunst und Literatur zu vermitteln, die Lernende für eine Präsentation bzw. Aufführung brauchen.

Inhalte:

Ideen- und Stoffentwicklung:

Inszenierung, Stückentwicklung, Bühne, Schauspiel, Textentwicklung, Sprache
Ausdruck, Präsenz, Improvisation, Aktion, Performance

4. Erwartete Kompetenzen im Fach »KULT«

KULT entwickelt und erwartet in den Fächern Kunst und Literatur BILDSPRACHLICHE, TEXTSPRACHLICHE und KÖRPERSPRACHLICHE KOMPETENZEN

Kompetenzen im FACH KUNST in den Bereichen

Bühnen-BILD, Bühnen-RAUM, Performance, Bild, Aktion, Collage, Soziale Plastik, Maske, Requisite, Videoperformance, Malen, Zeichnen, Skizzieren, Foto, Film, Inszenieren, Ausstellen, Aufführen, Auftritts-Präsenz, Performative Aufführungsformen, Aktionen, Flash Mob.

Kompetenzen im FACH LITERATUR in den Bereichen

Literatur, Wort, Poetry Slam, Text, Sprache, Sprechen, Sprechakt, Performanz, Reimen, Dichten, Aufführen, Inszenieren, Theaterformen wie Improvisationstheater, Sprechtheater, Schattentheater, Maskentheater.

Übergeordnete Kompetenzen:

Schülerinnen und Schüler können

- Ideen zunehmend eigenständig entwickeln,
- Materialien weitgehend auch selbstständig beschaffen,
- ihre Arbeitsprozesse und Zeiten selbstständig organisieren,
- in Gruppen- und im Team verantwortlich zusammenarbeiten,
- verbindliche gemeinsame Vereinbarungen über Zeit, Ort und Inhalte treffen,
- Konflikte verantwortlich miteinander schlichten.

Schülerinnen und Schüler

- kennen elementare Bewegungsarten als Ausdrucksträger (gehen, sitzen, liegen, stehen, ...)
- erkennen alltägliche körpersprachliche Elemente (Mimik, Gestik, ...) und ihre Wirkung,
- kennen Techniken des Bewegungstheaters wie Freeze, Zeitraffer und Zeitlupe,
- kennen Techniken des Bildertheaters wie Statuen, lebende Bilder, lebendes Bühnenbild, Tableaux
- kennen die Wirkung von Positionen und Richtungen einzelner Spieler und von Gruppen im Raum,
- kennen den Zusammenhang zwischen Atmung, Bewegung und Stimme und können ihn bewusst herstellen,
- können die Stimme als Klang- und Geräuschinstrument nutzen,

BILDSPRACHLICHE KOMPETENZEN im Bereich PRODUKTION

Schülerinnen und Schüler

- entwickeln Lust, durch Kostümieren in andere Rollen zu schlüpfen,
- können mit einfachen Mitteln Kostüme herstellen,
- erlernen einfache Schminktechniken,
- kennen verschiedene Funktionen eines Requisites,
- kennen multifunktionale Bühnenelemente und experimentieren mit ihnen,
- erfahren, dass Licht und Bühnenbeleuchtung theatrale Mittel sind,
- experimentieren mit den Geräusch- und Klangqualitäten unterschiedlicher Materialien (Papier, Plastiktüten, ...),
- entdecken Stimme und Körper der Spieler als Klang- und Geräuschinstrumente,
- gehen bewusst mit Pausen und Stille um.

Schülerinnen und Schüler

- können Ausdrucksqualitäten von Gestik, Mimik und Proxemik (Bewegung im Raum) als Gestaltungsmittel einsetzen,
- können elementare Grundtechniken der Pantomime und des Tanztheaters anwenden,
- können Formen des chorischen Sprechens einsetzen,
- kennen Möglichkeiten der Typisierung von Figuren und können damit experimentieren,
- erkennen, dass eine theatrale Figur aus der Synthese von Darsteller und Rol-

- le entsteht,
- kennen verschiedene Methoden der Annäherung an Rollen und können sie anwenden (Rollenbiografie, Aufbau einer Rolle durch Haltungen, Bewegungen, Kostüm und Maske),
- können einen Spielstil finden.

TEXTSPRACHLICHE KOMPETENZEN im Bereich PRODUKTION

Schülerinnen und Schüler

- erfahren Schreiben als Prozess der Selbstverständigung und des Selbstaustdrucks,
- lernen verschiedene literarische Genres und ihre Merkmale kennen,
- wenden unterschiedliche Formen der Themenfindung an (z. B. Brainstorming, Mind-Map, Projekt-Steckbrief),
- können einen Schreibplan erstellen und Texte ziel- und adressatenbezogen konzipieren,
- nutzen produktive Schreibformen, indem sie literarische Texte umschreiben, weiterschreiben, ausgestalten,
- verfassen eigene epische Texte (Erzählungen, Kurzgeschichten, Märchen), lyrische Texte (Gedichte) und dramatische Texte (Dialoge, Drehbuch, Hörspieltext) kriteriengeleitet und frei,
- setzen erzählerische und sprachliche Gestaltungsmittel gezielt ein,
- überprüfen die Wirkung ihrer eigenen Texte,
- führen Schreibkonferenzen durch und überarbeiten ihre Texte anschließend kriteriengeleitet,
- können Textverarbeitungsprogramme und ihre Möglichkeiten nutzen,
- verfassen und gestalten hypermediale Texte,

Kommunikative Kompetenzen Metaebene - REFLEXION

Schülerinnen und Schüler

- kennen Methoden und Spiele zur Konstituierung einer Spielgruppe (Namens-, Vertrauens-, Kennenlernspiele) und können sie nutzen,
- entwickeln eine adäquate Fachterminologie zu Bau- und Spielformen,
- können die Struktur vorgegebener Szenen analysieren (Inhalt, Konflikt, Figuren, Handlungsstruktur, Interpunktion),
- können entscheiden, vor welchem Publikum gespielt werden soll (Kinder, Jugendliche, Schulöffentlichkeit), (Adressatenorientierung)
- können die beabsichtigte Wirkung klären (z. B. erheitern, informieren, appellieren),
- bedenken und erproben, mit welchen Mitteln diese Wirkung erzielt werden kann,
- können theatrale Wirkungen bei der szenischen Arbeit in Kleingruppen

- überprüfen,
- können Zwischenergebnisse beobachten, beschreiben und besprechen,
 - können produktive Kritik üben und Verbesserungsvorschläge machen,
 - können sich kriteriengeleitet mit einem Projektergebnis auseinandersetzen,
 - kennen Methoden, um Beziehungen zwischen Figuren deutlich zu machen (Standbilder, Beziehungstableau),
 - entwerfen und finden Kostüme für Figuren und Spielinhalte und setzen sie bewusst ein, um Spielanlässe zu schaffen und Aussagen zu gestalten,
 - begreifen Masken als Teil des Figuren - und Inszenierungskonzepts,
 - erforschen den Symbolgehalt von Requisiten und wenden ihn auf Inhalte an,
 - begreifen Requisiten als Teil eines Spielgeschehens und auch als Ausgangspunkt von Spielaktionen,
 - können die Wirkung von Positionen und Richtungen einzelner Spieler und Gruppen im Raum als Gestaltungsmittel einsetzen,
 - experimentieren mit unterschiedlichen Beleuchtungsmöglichkeiten (Taschenlampen, Kerzen, Schwarzlicht, OHP, Smartphone, Beamer, u. a.),
 - kennen wichtige Grundverfahren der Einrichtung einer Spielvorlage (Streichen, Erweitern, Umformen),
 - können Spielinhalte aus Improvisationen entwickeln,
 - können Figuren finden, erfinden und zu anderen Figuren in Beziehung setzen,
 - kennen verschiedene dramaturgische Bauformen und können sie in Spiel umsetzen (zum Beispiel freie Bauformen wie Collagen, Szenenfolgen, Revuen, Nummernfolgen, szenische Bilderbögen),
 - kennen verschiedene Spielformen und können mit ausgewählten Spielformen experimentieren (z.B. Performance, Aktion, Bewegungstheater, Maskenspiel, Schattenspiel, Schwarzes Theater u. a.)

5. Beispiele für konkretisierte Unterrichtsvorhaben im Fach KULT

(die Zuordnungen der Unterrichtsvorhaben zu den Jahrgangsstufen sind als Vorschläge zu betrachten)

Klasse 8

UV »Tisch-KULT – Bilder, Aktionen und Aufführungen rund um Kulturen an Tisch und Teller«

– unterschiedliche nationale Herkunftsländer im Kult-Kurs ermöglichen eine vielfältige Erkundung von Tischsitten und Gebräuchen – beim Kochen und Essen, Tisch-Rituale,

Tisch-Reden (Minne), Tisch-Bilder, Trink-Sprüche, Tisch-Manieren, Benimmregeln, Tisch-Performance, szenisches Spiel, Aktionen, Foto-, Video-Dokumentationen.

UV »Respekt! – Szenische Experimente und Aktionen«: Für mehr Respekt im Umgang miteinander im schulischen und im öffentlichen Raum: Ideenfindungen, Brainstorming, Mindmap, Projekt-Steckbrief, Rollenspiele, Videoproduktion, Interviews, Zeichen-Aktionen, Dokumentation

UV »Video-Possen – Stabfiguren-Spiel mit Medien...«: Figurenbau mit Papier und Schaschlik-Spieß, Farbige Gestaltung der eigenen Figur, Schuhkartons als Bühne, Farbgestaltung, improvisiertes dialogisches Spiel in Interaktion mit dem Medium Video – Einsatz von Smartphone, iPod, Tablets über BYOD Methode (Bring Your Own Device)

UV »Szenisches Spiel – Theatrale Experimente«: Freies themenfindendes Improvisieren in Gruppen mit dem Ziel, eigene Spielszenen für eine Aufführung oder Performance zu entwickeln

UV »Schwarzes Theater« – Visuelle Experimente mit Licht und Bühne

UV »Schattenspiele am Overheadprojektor« - Experimente mit einem Medium, mit Gegenständen, Wasser und Farbe, Ideenentwicklung, Steckbrief, Storyboard, Stückvorlage, Drehbuch, Live und mit Film

Klasse 9

UV »Was wir hier eigentlich gespielt? – Umgang mit Rolle und Klischee« - Untersuchung von Rollenklischees in Medien als Ausgangspunkt für die eigene szenische Arbeit (»Frauentausch«, »Zwei bei Kalwass«,...) Mimik, Gestik und Körperhaltungen szenisch nachstellen und analysieren, skizzierende, zeichnerische Bildarbeit, Foto- und Video-Arbeit

UV »PoetrySlam – Bühnenperformance zwischen Reim und Rap« Eigene biografische Texte schreiben, Reimen, Bühnenpräsenz lernen, Aufführungsbezogen arbeiten, Arbeit an der sprachlichen und körperbezogenen Präsenz vor Publikum

UV »Wer zeigt schon sein wahres Gesicht?« – Spiele und Experimente mit Mimik und Selbstbild, Masken und Fassaden.

UV »Szenische Improvisation und Dokumentation" - Improvisatorische szenische Übungen mit »Zeitungstheater«, Requisiten, Verkleiden, Erproben und Nachstellen von Körperhaltungen, live auf einer Bühne mit Licht und Dokumentation

UV »Wir gestalten einen Comic« - Verschränkung von Bild und Text, Bildsprache, Sprech- und Denkblasen, Sprache (Onomatopoesie), Schriftgestaltung, Bildzeichen, Figurengestaltung, Bewegungslinien (Speedlines), Präsentation

UV »Skulpturale und performative Experimente« Ortsbezogenes Experimentieren mit individuellen Haltungen und Kommentaren zu architektonischen Gegebenheiten und zu zeitaktuellen Themen. Siehe dazu »One Minute Sculptures« von Erwin Wurm und Projekt-Methode »ORTungen« von Jürgen Lemke

Klasse 10

UV »Alles DADA oder was? – Spiel zwischen Kostümierung und Sprachunfug« – Satire und Parodie... Historische Grundlagen der künstlerischen Bewegung »DADA«, Arbeit mit »Gromolo« (Lautmalerisches Sprechen), Kostümen, Raum-Gestaltungen und szenischem Spiel

UV »Vom Roman zum Film« - Entwickeln einer Literaturverfilmung - Auswahl eines Jugendromans, Erfassen des Plots, Erstellen einer Drehbuchfassung, Storyboards, film-sprachliche Grundlagen, Requisiten, Kostüme, Filmtechnik, Schnitt, Entwickeln eines Filmplakats

UV »Von Tschick bis Twilight - Konzeption von Buchobjekten« - individuelle Auswahl eines Buches, Erfassen zentraler Themen / Motive, Gestalten eines Buches unter Verwendung diverser Materialien, Vorstellen der Buchobjekte im Plenum, Ausstellung

UV »Ein Klassiker wird neu entdeckt - Romeo-und-Julia-Projekt« - Textlektüre, Szenenauswahl, Transformation der Textauszüge, Umsetzen der Szenen mittels verschiedener theatraler Gestaltungsformen (z. B. Tanz, Schatten- und Maskentheater), Kostüme, Requisite, Effekte, Theaterproben, Aufführung

UV »Aufregende Abenteuer!« - Verfassen und Gestalten eines Kinderbuches - Vorstellen der Lieblingskinderbücher, Erarbeiten der Merkmale von gelungenen Kinderbüchern, Ideensammlung, kriteriengeleitetes Verfassen einer Kindergeschichte, Textrevisi-on, Illustration der Geschichte, Gestalten einer Text-Bild-Kombination, Entwickeln eines Manuskripts, Layout und Buchgestaltung, Wege der Veröffentlichung, öffentliche Lesung und Präsentation (Literarisches Cafe)

6. Leistungserwartungen und Leistungsbewertung

In jedem Fach im WP-Bereich sind sowohl mündliche Mitarbeitleistungen als auch schriftliche Leistungen zu erbringen. In den Bereich der mündlichen Leistungen fallen die Qualität der Beiträge, die Fähigkeit zu inhaltsbezogenen Rückmeldungen, die Kontinuität der Mitarbeit im Unterrichtsgeschehen, das Vortragen von Referaten, das Engagement in der Gruppenarbeit, die Präsentation und Aufführung von Ergebnissen etc. In den Bereich der schriftlichen Leistungen fallen produktive und reflexive Leistungen. In diesem Rahmen ist nachzuweisen, dass fachliches und methodisches Wissen in eigenen Gestaltungsvorhaben umgesetzt werden kann. Weiterhin können prozessorientierte Schreibformen, z. B. im Rahmen eines Portfolios sowie auch Skizzen, Arbeitsberichte, Probetagebücher, Konzepte etc. als schriftliche Leistungen angesehen werden. Im Wahlpflichtfachbereich sind pro Halbjahr zwei schriftliche Arbeiten (Klausur) obligatorisch. Die Anfertigung eines Lerntagebuchs (Portfolio) kann eine schriftliche Arbeit ersetzen.

Literatur:

Kernlehrplan Fach Kunst, Gymnasium Sek I, NRW, 2011

Kernlehrplan Fach Deutsch, Gymnasium Sek I, NRW, 2007

<https://lehrerfortbildung-bw.de>, Handreichung Performanz

<https://www.berlin.de/> Rahmenlehrplan Darstellendes Spiel Sek I - Berlin

Informationen zum Wahlpflichtfach »Kunst und Literatur“, Sabine Badde, Geschwister-Scholl-Gymnasium Münster, Charlotte Ullrich, Thomas-Morus-Gymnasium Oelde

»SCHOLL.Projekte«, Methodencurriculum Projektlernen für Kunst und Kult, Jürgen Lemke