



Mecklenburg-Vorpommern
Ministerium für Bildung und
Kindertagesförderung

Rahmenplan für die Orientierungsstufe

Regionale Schule / Gesamtschule / Gymnasium

Theater / Darstellendes Spiel

2022 – Erprobungsfassung –

Impressum

Herausgeber

Ministerium für Bildung und Kindertagesförderung

Institut für Qualitätsentwicklung Mecklenburg-Vorpommern

Fachbereich 4 – Zentrale Prüfungen, Fach- und Unterrichtsentwicklung, Rahmenplanarbeit

19059 Schwerin

Verantwortlich: Anke Rösler (V.i.S.d.P.)

www.bm.regierung.-mv.de

www.bildung-mv.de

Fotonachweise

Simone Oldenburg: Anne Karsten

Stand

Monat Juli 2022

Diese Publikation wird als Fachinformation des Instituts für Qualitätsentwicklung (IQ M-V) des Ministeriums für Bildung und Kindertagesförderung Mecklenburg-Vorpommern kostenlos herausgegeben. Sie ist nicht zum Verkauf bestimmt und darf nicht zur Wahlwerbung politischer Parteien oder Gruppen eingesetzt werden.

Liebe Kolleginnen, liebe Kollegen,

wir haben gemeinsam die Aufgabe und die Verantwortung, die Kinder und Jugendlichen auf ihrem Weg ins Leben zu unterstützen, sie zu begleiten und ihnen zur Seite zu stehen. Unser Ziel dabei ist, dass sie ihren Platz in der Gesellschaft finden und somit ein eigenverantwortliches und selbstbestimmtes Leben führen können.

Der Fachunterricht sichert eine fundierte Grundlage für den weiteren Lebensweg und die Handlungsfähigkeit in der modernen Welt. Unter Beachtung der Themenbereiche, die für die gesellschaftliche Orientierung der Kinder und Jugendlichen von Bedeutung sind, ermöglicht der Ihnen vorliegende Rahmenplan einen lebensweltbezogenen Unterricht.

Der Fokus richtet sich gleichermaßen auf die fachspezifischen Schwerpunkte und die Kompetenzentwicklung, um eine Teilhabe der Lernenden am gesellschaftlichen Leben zu ermöglichen und die Entwicklung grundlegender Fähig- und Fertigkeiten zu fördern.

Sehen Sie diesen Rahmenplan im wortwörtlichen Sinne als dienendes Element. Der Aufbau ist so angelegt, dass die Inhalte für den Unterricht einerseits konkret und verbindlich benannt und andererseits mit den zu vermittelnden Kompetenzen verbunden werden. Zugleich steht Ihnen ausreichend Freiraum zur Verfügung, um den Unterricht methodisch vielfältig zu gestalten und die Inhalte nachhaltig zu vermitteln. Eine Vielzahl an fachspezifischen Hinweisen und Anregungen unterstützt Sie bei der Gestaltung eines abwechslungsreichen schülernahen Unterrichts.

Dabei wünsche ich Ihnen viel Freude.

Ihre Simone Oldenburg



Simone Oldenburg
Bildungsministerin

Inhaltsverzeichnis

1	Grundlagen.....	1
1.1	Aufbau und Verbindlichkeit des Rahmenplans.....	1
1.2	Querschnittsthemen und Aufgabengebiete des Schulgesetzes	2
1.3	Bildung und Erziehung in der Orientierungsstufe.....	3
2	Beitrag des Unterrichtsfaches Theater / Darstellendes Spiel zum Kompetenzerwerb	4
2.1	Fachprofil und die Lehrkraft als Spielleitung.....	4
2.2	Bildung in der digitalen Welt.....	6
2.3	Bildung für eine nachhaltige Entwicklung.....	6
2.4	Interkulturelle Bildung	7
2.5	Inklusiver Unterricht	7
2.6	Meine Heimat – Mein modernes Mecklenburg-Vorpommern.....	8
2.7	Räumliche und technische Voraussetzungen	9
3	Abschlussbezogene Standards	10
3.1	Konkretisierung der Standards in den einzelnen Kompetenzbereichen	10
3.2	Unterrichtsinhalte	12
	Integrative Arbeitsbereiche	13
	Klassen 5 und 6	14
3.3	Fächerverbindende Projekte für das künstlerisch-musische Aufgabenfeld	26
	Klassen 5 und 6	26
4	Leistungsfeststellung und Leistungsbewertung.....	28
4.1	Gesetzliche Grundlagen	28
4.2	Allgemeine Grundsätze	28
4.3	Fachspezifische Grundsätze	28

1 Grundlagen

1.1 Aufbau und Verbindlichkeit des Rahmenplans

Intention	Der Rahmenplan ist als verbindliches und unterstützendes Instrument für die Unterrichtsgestaltung zu verstehen. Die in Kapitel 3.2 benannten Themen füllen ca. 80 % der zur Verfügung stehenden Unterrichtszeit. Die Gesamtunterrichtszeit wird dabei nach der „Empfehlung zur Umsetzung der Kontingenzstundentafel“ bemessen. Dementsprechend sind die Stundenzahlen als Orientierungswert, nicht aber als verbindliche Vorgabe anzusehen. Den Lehrkräften wird somit Freiraum für die eigene Unterrichtsgestaltung sowie für methodisch-didaktische Entscheidungen im Hinblick auf schulinterne Konkretisierungen eröffnet.
Grundstruktur	Der Rahmenplan gliedert sich in einen allgemeinen und einen fachspezifischen Teil. Der allgemeine Teil beschreibt das alle Fächer verbindende Ziel, den Bildungs- und Erziehungsauftrag in der schulartenunabhängigen Orientierungsstufe umzusetzen. Im fachspezifischen Teil werden die Kompetenzen und die Inhalte – mit Bezug auf die geltenden Bildungsstandards – ausgewiesen.
Kompetenzen	Im Zentrum des Fachunterrichts steht der Kompetenzerwerb. Die Kompetenzen werden in der Auseinandersetzung mit den verbindlichen Themen entwickelt. Der Rahmenplan benennt die verbindlich zu erreichenden fachspezifischen Kompetenzen.
Themen	Für den Unterricht werden verbindliche Themen benannt, denen Inhalte zugewiesen werden. Die Reihenfolge der Themen hat keinen normativen, sondern empfehlenden Charakter. Die Gewichtung des jeweiligen Themas ist aus dem empfohlenen Stundenumfang ersichtlich.
Inhalte	Die Konkretisierung der Themen erfolgt in tabellarischer Form, wobei die linke Spalte die verbindlichen Inhalte und die rechte Spalte Hinweise und Anregungen für deren Umsetzung im Unterricht enthält.
Hinweise und Anregungen	Neben Anregungen für die Umsetzung im Unterricht werden sowohl Hinweise für notwendige und hinreichende Tiefe der Auseinandersetzung mit den Inhalten gegeben als auch exemplarisch Möglichkeiten für die fachübergreifende und fächerverbindende Arbeit sowie fachinterne Verknüpfungen aufgezeigt.
Querschnittsthemen	Kompetenzen oder Inhalte, die die im Schulgesetz festgelegten Aufgabengebiete berühren, werden im Rahmenplan als Querschnittsthemen gekennzeichnet.
Verknüpfungsbeispiele	Als Anregung für die Unterrichtsplanung werden im Anschluss an jede tabellarische Darstellung eines Themas Beispiele für die Verknüpfung von Kompetenzen und Inhalten aufgeführt.
Fächerverbindende Projekte	Die fächerverbindenden Projekte des künstlerisch-musischen Aufgabenfeldes sind Beispiele für die Verknüpfung von Unterrichtsthemen/Unterrichtsinhalten im Rahmen eines Projektes. Sie haben keinen verbindlichen Charakter.
Begleitdokumente	Begleitende Dokumente für die Umsetzung des Rahmenplans finden Sie auf der <u>Portalseite des Faches</u> auf dem Bildungsserver (https://bildung-mv.de).

1.2 Querschnittsthemen und Aufgabengebiete des Schulgesetzes

Die Schule setzt den Bildungs- und Erziehungsauftrag insbesondere durch Unterricht um, der in Gegenstandsbereichen, Unterrichtsfächern, Lernbereichen sowie Aufgabefeldern erfolgt. Im Schulgesetz werden zudem Aufgabengebiete benannt, die Bestandteil mehrerer Unterrichtsfächer sowie Lernbereiche sind und in allen Bereichen des Unterrichts eine angemessene Berücksichtigung finden sollen. Diese Aufgabengebiete sind als Querschnittsthemen in allen Rahmenplänen verankert. Im vorliegenden Plan sind die Querschnittsthemen durch Kürzel gekennzeichnet und den Aufgabengebieten des Schulgesetzes wie folgt zugeordnet:

- [DRF] – Demokratie-, Rechts- und Friedenserziehung
- [BNE] – Bildung für eine nachhaltige Entwicklung
 - Bildung für eine nachhaltige Entwicklung
 - Förderung des Verständnisses von wirtschaftlichen, ökologischen, sozialen und kulturellen Zusammenhängen
- [BTV] – Bildung für Toleranz und Akzeptanz von Vielfalt
 - Europabildung
 - interkulturelle Bildung und Erziehung
 - ethische, kulturelle und soziale Aspekte der Sexualerziehung
- [PG] – Prävention und Gesundheitserziehung
 - Gesundheitserziehung
 - gesundheitliche Aspekte der Sexualerziehung
 - Verkehrs- und Sicherheitserziehung
- [MD] – Medienbildung und Digitale Kompetenzen
 - Medienbildung
 - Bildung in der digitalen Welt
 - [MD1] – Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren
 - [MD2] – Kommunizieren und Kooperieren
 - [MD3] – Produzieren und Präsentieren
 - [MD4] – Schützen und sicher Agieren
 - [MD5] – Problemlösen und Handeln
 - [MD6] – Analysieren und Reflektieren
- [BO] – berufliche Orientierung

1.3 Bildung und Erziehung in der Orientierungsstufe

In der schulartunabhängigen Orientierungsstufe soll durch intensive Beratung sowohl der Erziehungsberechtigten als auch der Schülerinnen und Schüler die Entscheidung für die Wahl der nachfolgenden Bildungsgänge erleichtert werden. Die Jahrgangsstufen 5 und 6 bilden – als pädagogische Einheit – eine Phase besonderer Beobachtung sowie leistungs- und persönlichkeitsbezogener Förderung und Orientierung.

Für die Umsetzung der Aufgaben und Ziele in der Orientierungsstufe ist ein multiprofessionelles Team verantwortlich. Ihm gehören alle in der Jahrgangsstufe unterrichtenden Lehrkräfte und unterstützenden pädagogischen Fachkräfte an.

In der schulartunabhängigen Orientierungsstufe soll den Schülerinnen und Schülern in besonderem Maße durch freie Arbeits- und Unterrichtsformen der Übergang aus dem Primar- in den Sekundarbereich erleichtert werden – etwa durch die Individuelle Lernzeit, während der sich die Schülerinnen und Schüler individuell mit Lernaufgaben beschäftigen, die ihrer Lernausgangslage entsprechen.

Der Unterricht in der schulartunabhängigen Orientierungsstufe zeichnet sich in besonderer Weise durch das Prinzip des fachübergreifenden und fächerverbindenden Lernens aus. Es wird gefördert und weiterentwickelt.

Das erfolgreiche gemeinsame Lernen in den heterogenen Schülergruppen der Orientierungsstufe basiert auf innerer Differenzierung. Schülerinnen und Schüler können unter Berücksichtigung ihrer fachspezifisch individuellen Leistungsfähigkeit zu klassenübergreifenden Lerngruppen zusammengefasst werden.

Der Übergang in die nachfolgenden Bildungsgänge erfolgt auf der Grundlage einer schriftlichen Schullaufbahneempfehlung. Diese wird am Ende des ersten Halbjahres der Jahrgangsstufe 6 erstellt und berücksichtigt den erreichten Leistungsstand, die Lernentwicklung, fachübergreifende Fähigkeiten sowie das Arbeits- und Sozialverhalten. Der Leistungsstand umfasst die Lernergebnisse und ist für den Übergang in die Jahrgangsstufe 7 des gymnasialen Bildungsganges mit einem verbindlichen Notendurchschnitt von mindestens 2,5 für die drei Kernfächer Deutsch, Mathematik und die erste Fremdsprache festgelegt.

Die Erziehungsberechtigten werden bezüglich der Wahl der weiterführenden Bildungsgänge eingehend beraten.

Grundsatz der gesamten Arbeit in der schulartunabhängigen Orientierungsstufe ist eine Erziehung, die zur Persönlichkeitsentwicklung und -stärkung, zur Gestaltung des eigenen Lebens in sozialer Verantwortung sowie zur Mitwirkung in der demokratischen Gesellschaft befähigt. Eine angemessene Feedback-Kultur an allen Schulen ist ein wesentliches Element zur Erreichung dieses Ziels.

2 Beitrag des Unterrichtsfaches Theater / Darstellendes Spiel¹ zum Kompetenzerwerb

2.1 Fachprofil und die Lehrkraft als Spielleitung

Theater / Darstellendes Spiel heißt: Die Schülerinnen und Schüler setzen sich zu theatralen Prozessen und der Kunstform Theater in Beziehung. In einer lebendigen Auseinandersetzung mit den darstellenden Künsten und theatralen Mitteln werden Wirklichkeiten gespiegelt, künstlerisch-ästhetisch befragt und gestaltet. Daher fördert das theatrale Gestalten die sinnliche und künstlerische Wahrnehmung sowie das ästhetische Empfinden und Verstehen. Die Schülerinnen und Schüler erproben, erfahren, reflektieren und deuten so ihr Verständnis von sich und ihrem Verhältnis von der Welt, in der sie leben.

Theater / Darstellendes Spiel führt zunächst zur Kunstform Theater mit allen Genres, Ausprägungen und Spielformen, hat aber darüber hinaus eine pädagogisch-ästhetische Dimension: Ziel des Unterrichtsfaches ist die Entwicklung der theaterästhetischen Handlungskompetenz der Schülerinnen und Schüler. Im Einzelnen sind das Kompetenzen in Bezug auf theaterästhetische Grundlagen, Gestaltung und Kommunikation sowie soziokulturelle Partizipation.

Theater / Darstellendes Spiel kann aber mehr: Es trägt im besonderen Maße zur Entwicklung der Sozial- und Selbstkompetenz der Schülerinnen und Schüler bei und führt somit zum Verständnis künstlerischer Formen, menschlicher Möglichkeiten und soziokultureller Zusammenhänge.

In ihrer Studie über die Wirkung des Theaterspielens auf junge Menschen resümiert Romi Domkowsky 2008, dass die künstlerische Auseinandersetzung mit dem Medium Theater positive Einflüsse auf die Persönlichkeitsentwicklung von Schülerinnen und Schülern hat. Im Einzelnen benennt sie die Steigerung des Selbstbewusstseins und damit der positiven Selbstwirksamkeitsüberzeugung der Jugendlichen im sozialen Bereich, die größere Offenheit gegenüber Neuem und Fremden und den Ausbau der selbstdarstellerischen Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler. Beobachtbar waren auch die Änderung des Freizeitverhaltens und der persönlichen Interessen sowie der Perspektivvorstellungen der Jugendlichen. Mit dem Unterrichtsfach Theater / Darstellendes Spiel wird den Schülerinnen und Schülern ein Zugewinn zur weiteren persönlichen Entwicklung eröffnet, den die meisten anderen Fächer weniger oder gar nicht zu bieten haben. Domkowsky schreibt, dass alle genannten Wirkungsweisen passieren können, aber nicht müssen. Wesentlich seien für die Theaterspieler in erster Linie der Spaß und die Begeisterung – die Magie, die das Theaterspielen in sich habe.²

Theater / Darstellendes Spiel ist dem künstlerisch-musischen Aufgabenfeld zugeordnet und hat den besonderen Auftrag einer grundlegenden Bildung in den darstellenden Künsten.

Theater / Darstellendes Spiel soll dabei

- in wesentliche Sachverhalte und Strukturen sowie Geschichte und Theorie des Theaters mit den verschiedenen Bereichen, wie zum Beispiel Schauspiel, Tanz, Performancekunst, Musik- und Objekttheater, exemplarisch einführen,
- charakteristische Arbeitsmethoden vermitteln und reflektieren,
- Zusammenhänge innerhalb des Faches und über seine Grenzen hinaus erkennbar werden lassen.

Theater / Darstellendes Spiel gehört mit Kunst und Gestaltung sowie Musik zu den Fächern, die einen der Kunst eigenen Modus der Weltbegegnung ermöglichen. In diesem curricularen Rahmen soll das Fach Theater / Darstellendes Spiel sowohl produktionsästhetisch, in eigenen theatralen Gestaltungsprozessen, als auch rezeptionsästhetisch, in der Auseinandersetzung mit Werken der Theaterkunst, seiner Theorie und Geschichte, wirken. Darüber hinaus ermöglicht es die Aneignung theoretisch-systematischer und wissenschaftspropädeutischer Fähigkeiten.

¹ Die Fachbezeichnung „Theater / Darstellendes Spiel“ verweist sowohl auf den bisherigen Namen des Faches als auch auf die zeitgemäße Bezeichnung „Theater“ und soll zu einer besseren Vergleichbarkeit des Faches auf Bundesebene beitragen. Das Schulfach Theater bietet tiefere Zugänge als Darstellen und Spielen und sollte wertschätzend mit dem Begriff bezeichnet werden, mit dem es sich im Kern auseinandersetzt – der Kulturtechnik des Theaters und des Theatermachens.

² Romi Domkowsky: Theaterspielen öffnet die Persönlichkeit. Eine Studie über die Wirkung des Theaterspielens auf junge Menschen. In: Zukunft Schultheater. Das Fach in der Bildungsdebatte von Volker Jurké, Dieter Linck, Joachim Reiss (Hrsg.), Hamburg, 2008

Theater / Darstellendes Spiel eignet sich in besonderer Weise für ein fächerverbindendes wie fachübergreifendes Arbeiten in der Schule. Jedes Unterrichtsfach kann seinen eigenständigen und spezifischen Anteil für ein gemeinsames Spielprojekt beisteuern (Kapitel 3.3). Die Zusammenarbeit der Schülerinnen und Schüler sowie aller beteiligten Lehrkräfte erfordert und befördert auch ein hohes Maß an Offenheit, Teamfähigkeit, Planungs- und Kooperationsbereitschaft.

Theater / Darstellendes Spiel leistet einen wesentlichen Beitrag zur kulturellen Prägung der Schule durch die Vielfalt der Aufführungen, die Bespielung unterschiedlicher Orte in der Schule, die Gestaltung des schulischen Raumes sowie der engen Zusammenarbeit der Fachlehrerin/des Fachlehrers mit den Schülerinnen und Schülern sowie den Eltern. Die Repräsentation der Schule nach außen fördert die Identifikation der Schülerinnen und Schüler mit ihrer Schule und verankert damit die Schule im öffentlichen Bewusstsein der Region.

Theater / Darstellendes Spiel eignet sich hervorragend für Lernsituationen außerhalb der Schule, Kooperationsprojekte mit kommunalen, regionalen oder überregionalen Partnern sind denkbar, ebenso wie die Teilnahme an Wettbewerben und Festivals als Möglichkeit des Austauschs und der Begegnung. Gleichzeitig bedeutet die Öffnung für außerschulische Partner auch Hilfe bei der Bewältigung von inhaltlichen oder technischen Herausforderungen des laufenden Unterrichts.

Die darstellenden Künste befriedigen die existenziellen Ausdrucks- und Kommunikationsbedürfnisse der Menschen. Die symbolische Welt des Theaters mit ihrer Verwandlungskraft ermöglicht unendlich viele kreative Weltentwürfe. Das Unterrichtsfach kann jedoch nur einen Ausschnitt von Wirklichkeit in den Blick nehmen. Die theaterspezifischen Kompetenzen werden somit exemplarisch am konkreten Spielprojekt erworben. Die Kommunikation darüber bewirkt einen Erkenntnisgewinn, der auch eine emanzipatorische Kraft hat. Über den schulischen Rahmen hinaus wird die Basis für ein lebenslanges Interesse an den Formen darstellender Künste und ihrem gesellschaftlich relevanten Potential geschaffen.

Theater / Darstellendes Spiel ist immer auch kulturelle Bildung als konstitutiver Bestandteil einer allgemeinen Bildung. Kulturelle Bildung ermöglicht die Teilhabe am kulturellen Geschehen des Bundeslandes und darüber hinaus. Das künstlerische und kreative Potential der professionellen Kultureinrichtungen in Mecklenburg-Vorpommern, wie Theater, Orchester, Kulturzentren, soll im Rahmen dieses Faches genutzt werden.

Theater / Darstellendes Spiel ermöglicht die produktive Auseinandersetzung mit der Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler und ihrer eigenen Rolle in der Welt. Es unterstützt die Schlüsselqualifikationen, die im täglichen Leben der Jugendlichen ebenso gefordert sind wie im Schulalltag und dem zukünftigen Lebensweg der Schülerinnen und Schüler.

Lehrkraft als Spielleitung

Die Lehrkraft im Unterrichtsfach Darstellendes Spiel / Theater ist gleichzeitig immer Spielleitung. Die Planungen zur Gestaltung der Unterrichtseinheiten und -stunden, die perspektivische Klarheit benötigen und eine didaktisch-methodische Verankerung der Unterrichtsvorhaben widerspiegeln, bedürfen einer grundsätzlichen Offenheit der Lehrenden gegenüber dem künstlerisch-schöpferischen Prozess. Die Lehrkraft unterstützt und fördert die Schülerinnen und Schüler mit differenzierten Lern- und Gestaltungsangeboten auf dem Weg zur Ensemblearbeit. Der Kunstwille der Schülerinnen und Schüler muss ernst genommen werden. Die Lehrkraft erfährt im Prozess der gemeinsamen Erarbeitung eines Projektes ebenso wie die Schülerinnen und Schüler Neues, zuvor nicht Bekanntes. Es entsteht ein künstlerisches Produkt. Deshalb ist eine neugierige, forschende Haltung der Lehrenden mindestens ebenso notwendig wie die fachliche Qualifikation. Eine Offenheit hinsichtlich der Formulierung der künstlerisch-ästhetischen Ziele ist kein Makel, sondern geplante Verabredung aller am Prozess Beteiligten.

2.2 Bildung in der digitalen Welt

„Der Bildungs- und Erziehungsauftrag der Schule besteht im Kern darin, Schülerinnen und Schüler angemessen auf das Leben in der derzeitigen und künftigen Gesellschaft vorzubereiten und sie zu einer aktiven und verantwortlichen Teilhabe am kulturellen, gesellschaftlichen, politischen, beruflichen und wirtschaftlichen Leben zu befähigen.“³

Durch die Digitalisierung entstehen neue Möglichkeiten, die mit gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Veränderungsprozessen einhergehen und an den Bildungsauftrag erweiterte Anforderungen stellen. Kommunikations- und Arbeitsabläufe verändern sich z. B. durch digitale Medien, Werkzeuge und Kommunikationsplattformen und erlauben neue schöpferische Prozesse und damit neue mediale Wirklichkeiten.

Um diesem erweiterten Bildungsauftrag gerecht zu werden, hat die Kultusministerkonferenz einen Kompetenzrahmen zur Bildung in der digitalen Welt formuliert, dessen Umsetzung integrativer Bestandteil aller Fächer ist.

Diese Kompetenzen werden in Abstimmung mit den im Rahmenplan „Digitale Kompetenzen“ ausgewiesenen Leitfächern, welche für die Entwicklung der Basiskompetenzen verantwortlich sind, altersangemessen erworben und auf unterschiedlichen Niveaustufen weiterentwickelt.

Durch die Integration digitaler Medien und Werkzeuge in den Unterrichtsprozess, die Produktion von Medienbotschaften sowie die Reflexion des eigenen Medienhandelns trägt das Fach Theater / Darstellendes Spiel dem notwendigen Kompetenzerwerb der Schülerinnen und Schüler in einer zunehmend digital und multimedial geprägten Gesellschaft Rechnung.

Gleichzeitig erfolgt an geeigneter Stelle im Unterrichtsgeschehen die Thematisierung rechtlicher Fragestellungen im Kontext der digitalen Medien (z. B. Urheberrecht, Recht am eigenen Bild, Lizenzen).

2.3 Bildung für eine nachhaltige Entwicklung

Bildung für eine nachhaltige Entwicklung (BNE) ist eine wichtige Querschnittsaufgabe von Schule. Entwicklung ist dann nachhaltig, wenn sie die Lebensqualität der gegenwärtigen und der zukünftigen Generationen unter der Berücksichtigung der planetaren Grenzen sichert.

Unterrichtsthemen sollten in allen Fächern so ausgerichtet werden, dass Schülerinnen und Schüler eine Gestaltungskompetenz erwerben, die sie zum nachhaltigen Denken und Handeln befähigt. Aktuelle Herausforderungen wie Klimawandel, internationale Handels- und Finanzbeziehungen, Umweltschutz, erneuerbare Energien oder soziale Konflikte und Kriege werden in ihrer Wechselwirkung von ökonomischen, ökologischen, regionalen und internationalen, sozialen und kulturellen Aspekten betrachtet. BNE ist dabei keine zusätzliche neue Aufgabe mit neuen Themen, sondern ein Perspektivwechsel mit neuen inhaltlichen Schwerpunkten.

Um diesen Bildungsauftrag zu konsolidieren, hat die Kultusministerkonferenz den Orientierungsrahmen für den Lernbereich Globale Entwicklung⁴ verabschiedet. Er ist eine Empfehlung, um BNE mit globaler Perspektive fest in Schule und Unterricht zu verankern, und alle an der Bildung Beteiligten bei dieser Aufgabe konzeptionell zu unterstützen. Er ist Bezugsrahmen für die Entwicklung von Lehr- und Bildungsplänen sowie die Gestaltung von Unterricht und außerunterrichtlichen Aktivitäten. Darüber hinaus unterstützt der „Bildungsatlas Umwelt und Entwicklung“⁵ der Arbeitsgemeinschaft Natur- und Umweltbildung Mecklenburg-Vorpommern e.V. Lehrkräfte, passende Bildungsangebote außerschulischer Lernorte kennenzulernen und ihre Potenziale für die Planung und Gestaltung des Unterrichts zu nutzen.

³ KMK-Strategie zur Bildung in der Digitalen Welt, Berlin 2018, S.10

⁴ <https://ges.engagement-global.de/orientierungsrahmen.html>

⁵ <https://www.umweltschulen.de/de/>

2.4 Interkulturelle Bildung

Interkulturelle Bildung ist eine Querschnittsaufgabe von Schule. Vermittlung von Fachkenntnissen, Lernen in Gegenstandsbereichen, außerschulische Lernorte, grenzüberschreitender Austausch oder Medienbildung – alle diesbezüglichen Maßnahmen müssen koordiniert werden und helfen, eine Orientierung für verantwortungsbewusstes Handeln in der globalisierten und digitalen Welt zu vermitteln. Der Erwerb interkultureller Kompetenzen ist eine Schlüsselqualifikation im 21. Jahrhundert.

Kulturelle Vielfalt verlangt interkulturelle Bildung, Bewahrung des kulturellen Erbes, Förderung der kulturellen Vielfalt und der Dialog zwischen den Kulturen zählen dazu. Ein Austausch mit Gleichaltrigen zu fachlichen Themen unterstützt die Auseinandersetzung mit kultureller Vielfalt. Die damit verbundenen Lernprozesse zielen auf das gegenseitige Verstehen, auf bereichernde Perspektivwechsel, auf die Reflexion der eigenen Wahrnehmung und einen toleranten Umgang miteinander ab.

Fast alle Unterrichtsinhalte sind geeignet, sie als Gegenstand für bi- oder multilaterale Projekte, Schüleraustausche oder auch virtuelle grenzüberschreitende Projekte im Rahmen des Fachunterrichts zu wählen. Förderprogramme der EU bieten dafür exzellente finanzielle Rahmenbedingungen.

2.5 Inklusiver Unterricht

Inklusion ist als gesamtgesellschaftlicher Prozess zu verstehen. Dabei ist inklusive Bildung eine übergreifende Aufgabe von Schule und schließt alle Gegenstandsbereiche im Lernen ein.

Inklusive Bildung ist das gemeinsame Lernen von Schülerinnen und Schülern mit und ohne Behinderung. Sie ist eine wichtige Voraussetzung für Selbstbestimmung, aktive Teilhabe an Gesellschaft, Kultur, Beruf und Demokratie.

Grundvoraussetzung für eine gelingende Inklusion ist die gegenseitige Akzeptanz und die Rücksichtnahme sowie die Haltung und Einstellung aller an Schule Mitwirkenden.

Ziel einer inklusiven Bildung ist, alle Schülerinnen und Schüler während ihrer Schullaufbahn individuell zu fördern, einen gleichberechtigten Zugang zu allen Angeboten des Unterrichts und der verschiedenen Bildungsgänge sowie des Schullebens insgesamt zu ermöglichen.

In Mecklenburg-Vorpommern werden Maßnahmen zur Einführung eines inklusiven Schulsystems umgesetzt, die Schülerinnen und Schüler sowie Lehrkräfte entlasten. Dazu werden neben dem Unterricht in Regelklassen eigene Lerngruppen für Schülerinnen und Schüler mit starken Auffälligkeiten in den Bereichen Sprache oder Lernen oder Auffälligkeiten im Verhalten gebildet. In inklusiven Lerngruppen erhalten Schülerinnen und Schüler eine kooperative Förderung. Dabei sind sie Schülerinnen und Schüler einer regulären Grundschulklasse oder einer regulären Klasse der weiterführenden allgemeinbildenden Schule (Bezugsklasse). In ihrer Lerngruppen werden die Schülerinnen und Schüler im Rahmen des Unterrichts gezielt individuell gefördert. Der Unterricht in den Lerngruppen erfolgt durch sonderpädagogisches Fachpersonal.

Ein weiterer Baustein im inklusiven Schulsystem ist die Einrichtung von Schulen mit spezifischer Kompetenz. Diese ermöglichen Schülerinnen und Schülern mit sonderpädagogischem Förderbedarf in den Schwerpunkten Hören oder Sehen oder körperliche und motorische Entwicklung eine wohnortnahe Beschulung. Die Schülerinnen und Schüler können mit ihren Freundinnen und Freunden, beispielsweise aus der Kindertagesstätte oder aus der Nachbarschaft, gemeinsam in eine Schule gehen und gemeinsam lernen.

Für eine inklusive Bildung sind curriculare Anpassungen notwendig, um den Schülerinnen und Schülern einen individualisierten Zugang zum Rahmenplan der allgemeinbildenden Schulen zu ermöglichen.

2.6 Meine Heimat – Mein modernes Mecklenburg-Vorpommern

8

Bildungs- und Erziehungsziel sowie Querschnittsaufgabe der Schule ist es, die Verbundenheit der Schülerinnen und Schüler mit ihrer natürlichen, gesellschaftlichen und kulturellen Umwelt sowie die Pflege der niederdeutschen Sprache zu fördern. Weil Globalisierung, Wachstum und Fortschritt nicht mehr nur positiv besetzte Begriffe sind, ist es entscheidend, die verstärkten Beziehungen zur eigenen Region und zu deren kulturellem Erbe mit den Werten von Demokratie sowie den Zielen der interkulturellen Bildung zu verbinden. Diese Lernprozesse zielen auf die Beschäftigung mit Mecklenburg-Vorpommern als Migrationsgebiet, als Kultur- und Tourismusland sowie als Wirtschaftsstandort ab. Sie geben eine Orientierung für die Wahrnehmung von Originalität, Zugehörigkeit als Individuum, emotionaler und sozialer Einbettung in Verbindung mit gesellschaftlichem Engagement. Die Gestaltung des gesellschaftlichen Zusammenhalts aller Bevölkerungsgruppen ist eine zentrale Zukunftsaufgabe.

Eine Vielzahl von Unterrichtsinhalten eignet sich in besonderer Weise, regionale Literatur, Kunst, Kultur, Musik und die niederdeutsche Sprache zu erleben. In Mecklenburg-Vorpommern lassen sich Hansestädte, Welterbestätten, Museen und Nationalparks und Stätten des Weltnaturerbes erkunden. Außerdem lässt sich Neues über das Schaffen von Persönlichkeiten aus dem heutigen Vorpommern oder Mecklenburg erfahren, welche auf dem naturwissenschaftlich-technischen Gebiet den Weg bereitet haben. Unterricht an außerschulischen Lernorten in Mecklenburg-Vorpommern, Projekte, Schulfahrten sowie die Teilnahme am Plattdeutschwettbewerb bieten somit einen geeigneten Rahmen, um die Ziele des Landesprogramms „Meine Heimat-Mein modernes Mecklenburg-Vorpommern“⁶ umzusetzen.

⁶ https://www.bildung-mv.de/export/sites/bildungsserver/downloads/Landesheimatprogramm_hochdeutsch.pdf

2.7 Räumliche und technische Voraussetzungen

Das Fach Theater / Darstellendes Spiel erfordert eine besondere Lernumgebung. Diese muss so gestaltet sein, dass die Schülerinnen und Schüler ausreichend Platz für ein körperliches und unfallfreies Spiel vorfinden. Ein idealer **Probenraum** hat eine Größe von mind. 100-120 m². Er enthält keine Tische und Stühle und häufiges Umräumen ist zu vermeiden. Der Probenraum ist kein Klassenraum, keine bestuhlte Aula und kein offenes Foyer! Ein geeigneter Probenraum ermöglicht eine flexible Herstellung von Bühnensituationen (z. B. durch Stellwände oder Stoffgassen). Bühnenvorhänge, Verdunklungsmöglichkeiten, Ton- und Lichtausstattung, Projektionstechnik sowie ein geeigneter Fußboden, im Idealfall ein Holzfußboden, bewirken ein effektives Arbeiten im Fach und unterstützen den Kompetenzerwerb der Schülerinnen und Schüler. Außerdem besitzt er angemessene Lagermöglichkeiten für Bühnenteile, Kostüme und Requisiten.

Der **Raum für die Aufführungen** ist so beschaffen, dass er einerseits Präsentationen gut ermöglicht und andererseits so abgeschlossen ist, dass er einen geschützten Raum in der Probensituation bietet. Der Theaterraum sollte flexible Bestuhlungsvarianten zulassen. Eine Lichtanlage, bestehend aus mehreren Scheinwerfern und einem Lichtstellpult, muss installiert sein, damit ein Experimentieren mit der Technik auch für Schülerinnen und Schüler möglich ist. Eine Audioanlage mit gängigen Anschlüssen für verschiedene Abspiel- und Speichermedien sowie ein Mischpult gehören zum notwendigen Inventar. Darüber hinaus sollten sowohl leistungsstarke Lautsprecher als auch Anschlussmöglichkeiten für Mikrofone im Bühnenbereich installiert sein.

Die Nutzung digitaler Ton- und Projektionstechnik vereinfacht und erweitert gleichzeitig die Bandbreite der szenischen Präsentation. Das Arbeiten ist effektiv, wenn der Theaterraum auch einen nahe gelegenen Vorbereitungs- oder Lagerraum, in dem Bühnenelemente, Ton- und Lichtausstattung, Kostüme, Requisiten und andere theatertypische Ausstattungsgegenstände gelagert werden können, besitzt. Weitere Hinweise sind in Tilmann Ziemke: Der Fachraum für Theater / Darstellendes Spiel in der Schule zu finden.⁷

Eine Kombination aus Proben- und Aufführungsraum ist nicht empfehlenswert. Die oben genannten Parameter beschreiben die notwendigen Bedingungen für die Ausgestaltung des Proben- und Aufführungsraumes für das Unterrichtsfach. Das Fach Theater / Darstellendes Spiel kann vorübergehend Kompromisse bei der Umsetzung eingehen, Ziel muss aber sein, den bestmöglichen Theaterunterricht für die Schülerinnen und Schüler der Orientierungsstufe zu erreichen.

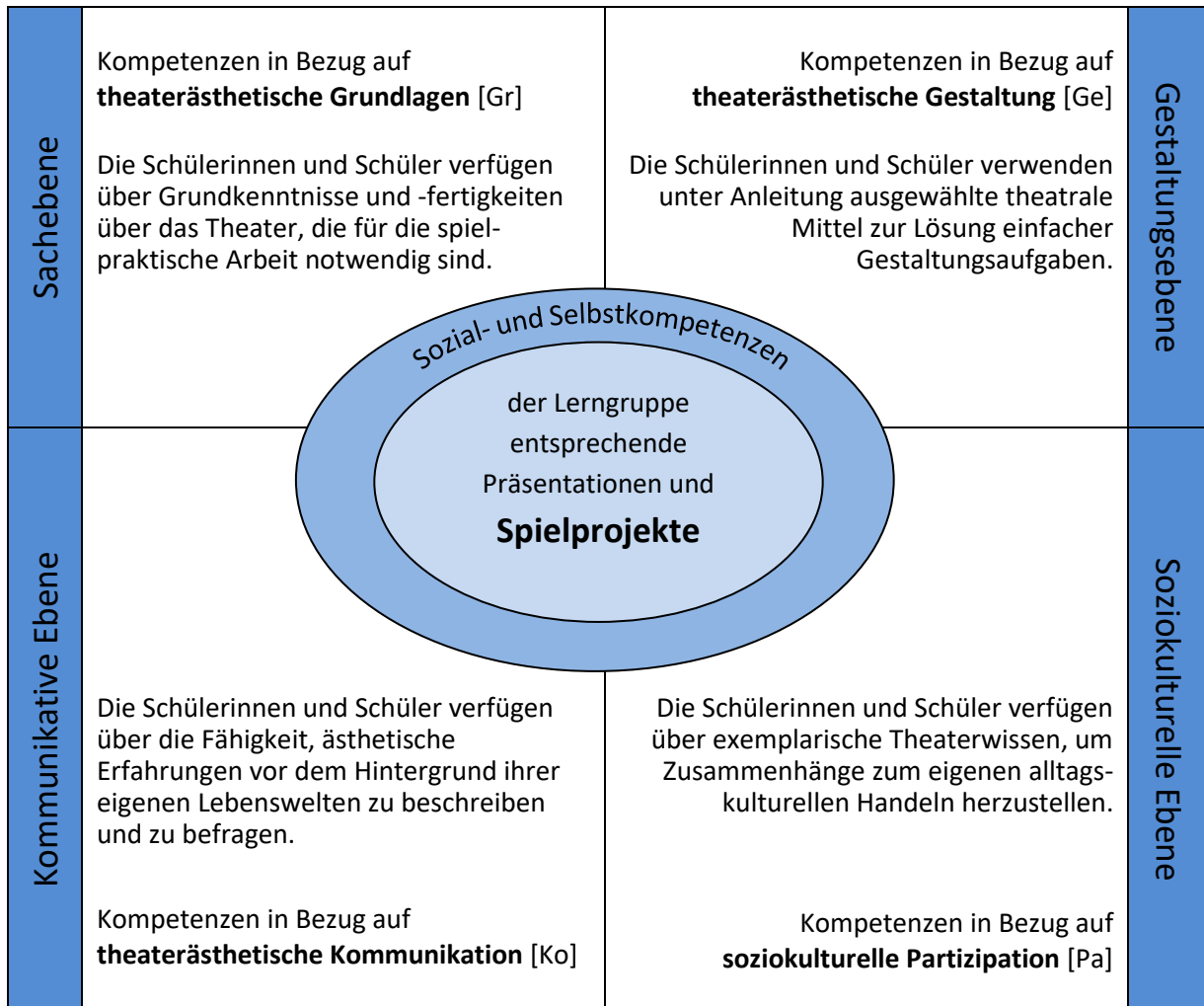
⁷ <https://www.fokus-schultheater.de/>

3 Abschlussbezogene Standards

3.1 Konkretisierung der Standards in den einzelnen Kompetenzbereichen

Der Unterricht im Fach Theater / Darstellendes Spiel hat die Entwicklung einer allgemeinen theaterästhetischen Handlungskompetenz zum Ziel, die sich in folgende Teilkompetenzen aufgliedert:

- Theaterästhetische Grundlagen (Sachkompetenz)
- Theaterästhetische Gestaltung (Gestaltungskompetenz)
- Theaterästhetische Kommunikation (kommunikative Kompetenz)
- Soziokulturelle Partizipation (soziokulturelle Kompetenz)



[Gr] Theaterästhetische Grundlagen

Die Schülerinnen und Schüler verfügen über Grundkenntnisse und -fertigkeiten über das Theater, die für spielpraktische Arbeit notwendige sind.

Die Schülerinnen und Schüler können ...

- zwischen Realität des Alltags und theatraler Darstellung unterscheiden,
- Kreativität und Imaginationsfähigkeit entfalten und Spielfreude entwickeln, d. h. die Motivation, Spielprojekte zu gestalten und zu präsentieren,
- grundlegende theatrale Mittel zur Beschreibung und zur Gestaltung eigener Spielprojekte gezielt einsetzen,
- einfache szenische Strukturierungstechniken nutzen,
- ausgewählte einfache Spielformen und -konzepte differenzieren,
- sich mit Themen und Inszenierungen des Kinder- und Jugendtheaters auseinandersetzen und eine bewusste Zuschauerhaltung entwickeln.

[Ge] Theaterästhetische Gestaltung

Die Schülerinnen und Schüler verwenden unter Anleitung ausgewählte theatrale Mittel zur Lösung einfacher Gestaltungsaufgaben.

Die Schülerinnen und Schüler können ...

- sich mit anderen Identitäten und Rollen auseinandersetzen und diese darstellen,
- geeignete theatrale Gestaltungsmittel auswählen, einsetzen und alternative Lösungsmöglichkeiten berücksichtigen,
- Bühnenpräsenz erzeugen und sensibel als Spieler und Mitspieler agieren und reagieren,
- an der Planung und der Gestaltung von Spielvorhaben mitwirken,
- das Publikum als interagierenden Part begreifen.

[Ko] Theaterästhetische Kommunikation

Die Schülerinnen und Schüler verfügen über die Fähigkeit, ästhetische Erfahrungen vor dem Hintergrund ihrer eigenen Lebenswelten zu beschreiben und zu befragen.

Die Schülerinnen und Schüler können ...

- mit Hilfe von grundlegenden Fachbegriffen über theatrale Phänomene kommunizieren,
- auf Grundlage vorgegebener Beurteilungskriterien eigene und fremde Arbeiten reflektieren,
- Spielvorhaben als kommunikative Anlässe nutzen,
- Theater als Repräsentation von Welt erfahren,
- Theater als flüchtige Kunstform wertschätzen.

[Pa] Soziokulturelle Partizipation

Die Schülerinnen und Schüler verfügen über exemplarisches Theaterwissen, um Zusammenhänge zum eigenen alltagskulturellen Handeln herzustellen.

Die Schülerinnen und Schüler können ...

- durch Theatererfahrungen Bezüge zur eigenen Lebenswelt herstellen,
- regionale Angebote kultureller Teilhabe nutzen,
- die gesellschaftliche Dimension von Theater erkennen,
- interdisziplinäre Bezüge zwischen Theater und anderen künstlerischen und sozialen Feldern herstellen,
- Bewusstsein für Inszenierungsmomente außerhalb des Theaters entwickeln.

3.2 Unterrichtsinhalte

In der Jahrgangsstufe 5 kann Theater / Darstellendes Spiel ein neu begonnenes oder ein fortgeführtes Unterrichtsfach sein. Dabei stellen unterschiedliche Voraussetzungen für das fachspezifische Zusammenarbeiten und Gestalten in der Gruppe eine Bereicherung dar. Der Unterricht im Fach Theater / Darstellendes Spiel ist prozess- und projektorientiert und stellt die szenische Arbeit in der Spielgruppe in den Mittelpunkt. Die verbindlichen Inhalte werden immer anhand praktischer Spielanlässe und Spielprojekte erarbeitet. Bei der Themenwahl müssen einerseits der Lebensweltbezug der Schülerinnen und Schüler berücksichtigt, andererseits gesellschaftsrelevante Themen einbezogen werden.

Die in den nachfolgenden Tabellen aufgeführten verbindlichen Inhalte folgen einer vorgeschlagenen aufeinander aufbauenden Struktur. Bezogen auf die jeweiligen Spielprojekte sind auch andere Anordnungen der Inhalte innerhalb eines Schuljahres möglich.

Projektbezogen ist ein fachübergreifendes oder fächerverbindendes Arbeiten mit Deutsch, Musik, Kunst und Gestaltung (sh. 3.3), Sport, den modernen Fremdsprachen und allen anderen Unterrichtsfächern empfehlens- und wünschenswert.

Die Inhalte der Jahrgangsstufen 5 und 6 sind wie folgt angeordnet:

Jahrgangsstufe	Themen/Arbeitsbereiche
integrativ	Ensembleentwicklung Präsentations- und Darstellungsformen Sprechen über Theater Theater als soziokultureller und ästhetischer Erfahrungsraum
5/6	Grundlegende Spielpraxis Spielpraktische Grundlagen Erweiterung der Spielpraxis Grundlegendes szenisches Arbeiten Arbeit mit Erzähltexten Spielformen erproben Vielfalt der Spielformen projektbezogen kennenlernen Szenische Arbeit am Spielprojekt

Die integrativen Arbeitsbereiche sind kontinuierlich und themenbegleitend umzusetzen.

Der vorliegende Rahmenplan empfiehlt mehrere, eher kleine Präsentationen von Arbeitsergebnissen im Verlauf der zwei Schuljahre. Eine vollständige Inszenierung kann nur die Ausnahme sein. Es gibt keine Vorgaben zum zeitlichen Umfang der Aufführungssituation und zu den Aufführungsorten. Die Schülerinnen und Schüler sollen ermutigt werden, auch eigene Spielideen umzusetzen.

Die Planung einer Unterrichtsstunde im Fach Theater / Darstellendes Spiel orientiert sich an den Phasen Warm-up, Erarbeitung durch Gestaltungs- und Spielaufgaben, Präsentation, Feedback/ Reflexion, Abschluss. Dabei sollte ein konstitutives „Probearbeiten“, also Spielräume geben für improvisierendes, spontanes, fantasievolles, flexibles und experimentelles Vorgehen, das zentrale Unterrichtsprinzip sein. Deshalb empfiehlt sich die Planung des Unterrichts in der Orientierungsstufe nach dem Epochalprinzip.

Zur Förderung der kulturellen Bildung der Schülerinnen und Schüler ist es notwendig, regelmäßig regionale Kulturangebote zu nutzen und den Besuch für die eigene Theaterarbeit zu reflektieren. Mindestens einmal in den zwei Schuljahren soll ein Theaterbesuch stattfinden.

Mit dem Wort Spieler sind im Folgenden immer Schülerinnen und Schüler gemeint.

Integrative Arbeitsbereiche

integrativ

Verbindliche Inhalte	Hinweise und Anregungen
Ensembleentwicklung	Das Theaterspiel ist als sozialer Prozess zu begreifen, der kontinuierlich gefördert werden muss. Es profitiert von der Diversität aller Beteiligten. Die Zusammenarbeit innerhalb der Gruppe ist stets zentraler Bestandteil des Unterrichts und für das Gelingen der Theaterarbeit unerlässlich. [BTV] [DRF] [MD2]
ausgewählte Präsentations- und Darstellungsformen	Die Spieler erlernen altersgerecht ausgewählte, einfache Gestaltungsmittel und Darstellungsformen. Sie entwickeln ein elementares Rollenbewusstsein in unterschiedlichen Situationen und Zusammenhängen. Werden Präsentationen in und mit digitalen Formaten geplant, muss sich mit Urheber-, freien Nutzungs- sowie Persönlichkeitsrechten auseinandergesetzt werden. [DRF] [MD3]
Sprechen über Theater <ul style="list-style-type: none"> • erste, für die praktische Arbeit notwendige theaterwissenschaftliche und ästhetische Grundbegriffe • kriteriengeleitete Formen der Rückmeldung 	Eingebettet in geeignete Zusammenhänge müssen grundlegende Fachbegriffe eingeführt und verwendet werden. [Deutsch] [Musik] [Kunst und Gestaltung] In der praktischen Arbeit müssen die geeigneten Formate der Reflexion eingeführt, permanent geübt und angewendet werden, zum Beispiel über einzelne Beobachtungs- und Beschreibungsaufgaben. [MD]
Das Theater als soziokultureller und ästhetischer Erfahrungsraum <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsfelder und Zusammenarbeit am Theater • kulturelle Teilhabe in der Region 	Ein Einblick in die Entstehung einer professionellen Theaterproduktion soll vermittelt werden. Dabei lernen die Spieler exemplarisch die Arbeitsweisen am Theater inklusive der vielfältigen Berufsbilder (z. B. Bühnenbildner, Beleuchter, Maskenbildner, Tischler) kennen, indem Theaterbesuche durchgeführt und nachbesprochen werden. Ebenso können angeleitete Gespräche mit Experten über ihre Arbeit organisiert oder geeignete Auszüge aus Fachschriften ausgewertet werden. [BO] Theaterbesuche oder Gastspiele in der Schule und Angebote der kulturellen Bildung werden genutzt sowie die Zusammenarbeit mit regionalen Partnern gesucht. [DRF] [BTV]

Beispiele für die Verknüpfung von Inhalten und prozessbezogenen Kompetenzen:

Konzentrations- und Motivationsübung „Anschleichen und Ertappen – Ochs am Berg“ in Variationen
Vorschlag für eine Aufwärmübung

Gr: Regeln des Spiels einführen

Ge: den Weg der Spielgruppe zum Ertapper in der Ausgangsvariante erproben
das Spiel variieren durch Zusatzaufgaben (wie mindestens ein Mal auf dem Weg sitzen, liegen, auf einem Bein stehen, Jonglierball auf dem Kopf transportieren) und das Einbauen von Hindernissen (Stühle, Tische, Hocker u. a. überwinden)

Ko: über Erfahrungen austauschen, z. B. die Wirkung der Anschleichergruppe auf den Ertapper beschreiben und die Machtposition des Ertappers reflektieren

Pa: Reflexion über ähnlich bedrohliche Alltagsmomente und den Umgang damit

Arbeit mit Zungenbrechern

Vorschlag für drei Unterrichtsstunden

Gr: Spieler in Kleingruppen einteilen
jede Gruppe erschließt einen Zungenbrecher inhaltlich, z. B. *„In der ganzen Hunderunde gab es nichts als runde Hunde“* oder *„Zehn Zwerge zeigen Handstand im Wandschrank und am Sandstrand“* oder *„Drei dicke Drachen dienen drei dünnen Damen“*

Ge: Artikulationshürden in gemeinsamer chorischer Arbeit überwinden
in allen Kleingruppen Zungenbrecher synchron, fehlerfrei, deutlich und mit Hindernissen (Korken zwischen den Zähnen etc.) sprechen üben

Ko: Bedingungen für eine gelingende Kommunikation besprechen

Pa: Präsentation vor anderen Lerngruppen

Anleitung eines Mitmachwettbewerbs zum richtigen Sprechen von Zungenbrechern

Spiel in der Gruppe am Beispiel des Gedichts „*Bumerang*“ von Joachim Ringelnatz
Vorschlag für zwei Unterrichtsstunden

- Gr: für das Gedicht geeignete körpersprachliche Gestaltungsmöglichkeiten ermitteln
das Gedicht „*Bumerang*“ von Joachim Ringelnatz inhaltlich erschließen
- Ge: Spieler in Kleingruppen einteilen
Gedicht nonverbal und mittels Tempoveränderungen (Freeze, Slowmotion, Zeitraffer) darstellen unter Berücksichtigung folgender Aspekte: Aktion des Einzelnen - Werfen des Bumerangs, Reaktion aller Spieler - hinterherschauen, warten, enttäuscht sein, aufgeben ...
- Ko: Kleingruppen präsentieren das Gedicht
über das Gesehene unter Berücksichtigung der Genauigkeit und Ausdrucksstärke austauschen
- Pa: sich mit Wirkung von Mimik und Gestik in der Schule und im Alltag auseinandersetzen

Erweiterung der Spielpraxis
Grundlegendes szenisches Arbeiten

ca. 30 Unterrichtsstunden
ca. 16 Unterrichtsstunden

Verbindliche Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Einfache nonverbale Improvisationsformen erproben</p>	<p>Die Spieler improvisieren mit imaginierten Gegenständen, z. B. Schmetterling auf die Hand nehmen, mit Blicken verfolgen, neuer Spieler nimmt ihn auf und verwandelt ihn in etwas Neues. Sie entwickeln Kurzimprovisationen, z. B. über Auftragskarten oder Bewegungsimprovisationen wie „Schnelle Bank“ oder Fantasiereise.</p>
<p>Rhythmisierung Körper Stimme</p> <ul style="list-style-type: none"> • einfache chorische Formen <p>Auseinandersetzung mit Kurztexten im Spiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Körper, Stimme, Sprache 	<p>Die Spieler erproben verschiedene chorische Formen von kurzen gebundenen und ungebundenen Texten und vergleichen diese hinsichtlich ihrer Wirkung. Möglich sind das chorische Herausheben von Lieblingswörtern und Wortgruppen durch Variation von Tempo, Lautstärke oder Sprechhaltung.</p> <p>Die unterschiedlichen Möglichkeiten des Einsatzes von Körper, Stimme und Sprache werden beispielsweise mit Hilfe von Abzählreimen, Sprichwörtern, Gedichten oder anderen Kurztexten spielerisch erforscht und bearbeitet. [Deutsch]</p>
<p>Grundlagen des Theaters / Darstellenden Spiels</p> <ul style="list-style-type: none"> • zeichenhafter Charakter von Requisit und Kostümteil • spielpraktisches Vertrautmachen mit ausgewählten Gestaltungsmitteln (Requisit und /oder Kostümteil) 	<p>Die Spieler erkennen die Bedeutung und entdecken den Reiz der gezielten Reduktion von Requisit und Kostümteil in der szenischen Arbeit.</p> <p>Ein Requisit wird als unterstützender Mitspieler erkundet. Empfohlene Requisiten sind der Stock, Karton, Kiste. Geeignete Übungen sind: Erfragen und Erfühlen des Requisits (Form, Farbe, Material, Geruch), Gegenstände verwandeln, Weitergabe des Requisits – Aufladung mit neuer Bedeutung.</p> <p>Ein bewusst eingesetztes Kostümteil markiert oft ausreichend die äußerliche Kennzeichnung einer Figur. Die Spieler erkunden mögliche Funktionen des Kostümteils wie Andeuten, Unterstreichen, Verschleiern, Verfremden. Möglich ist dabei die charakterisierende Wirkung von Hüten, Jacken oder Schuhen zu erkunden. [BTV]</p>

Beispiele für die Verknüpfung von Inhalten und prozessbezogenen Kompetenzen:

Arbeit mit dem niederdeutschen Gedicht „*Kum, wi sägeln!*“

Vorschlag für eine Unterrichtseinheit

- Gr:** Verständnisfragen zur Textgrundlage klären
typische Bewegungsabläufe beim Segeln besprechen
Möglichkeiten der Stimmnutzung (Lautstärke, Intonation, Tempo) und weitere akustische Elemente in Hinblick auf ihre Wirkung wiederholen
- Ge:** Bewegungsimprovisationen auf einem fahrenden Segelboot bei wechselndem Wetter sowie verschiedene Positionen im Boot ausprobieren
gemeinsam in Kleingruppenarbeit eine akustische Spur entwickeln
Text chorisch gestalten
Bewegungsmaterial, Tonspur und Text aufeinander abstimmen
- Ko:** in Kleingruppen Erfahrungen auf imaginärem Boot austauschen
unterschiedliche Präsentationen der Kleingruppen vergleichen
Gruppen präsentieren und vergleichen nach im Vorfeld besprochenen Kriterien (Textgestaltung, Mimik, Gestik und akustische Elemente)
- Pa:** persönlichen Bezug zur niederdeutschen Sprache und der Heimatregion herstellen

Arbeit mit Erzähltexten

ca. 14 Unterrichtsstunden

Verbindliche Inhalte	Hinweise und Anregungen
Erproben einfacher performativer Elemente am spielpraktischen Beispiel	Die Spieler erforschen durch Beobachten, Nachspielen, Verändern das Verhalten oder die Bewegungen und Bewegungsabläufe, z. B. von Tieren oder Tiergruppen in unterschiedlichen Situationen.
Motive finden und sichern auf der Grundlage von <ul style="list-style-type: none"> • a) einer Fabel oder • b) einer regionalen Sage oder • c) anderen kurzen Erzähltexten 	Die Spieler erschließen die Textgrundlage inhaltlich mit Hilfe spielerischer Verfahren, z. B. Erzählschritte in Standbildern präsentieren oder bewegte Bilder kreieren. [Deutsch] Auf dieser Grundlage finden sie Spielmotive. Die Spieler bearbeiten diese durch geeignete performative oder improvisative Verfahren, z. B. indem sie als Figuren „aus den Standbildern erwachen“ und nach den zuvor erarbeiteten Bewegungsabläufen in der Gruppe agieren. Ergänzen lässt sich die szenische Arbeit durch Bearbeitung ausgewählter Textelemente mittels einfacher chorischer Formen.
Präsentation und Reflexion	Das szenische Ergebnis wird in einem geeigneten Aufführungsformat vor Publikum präsentiert. [MD2] In einem zuvor eingeführten und angeleiteten Feedbackverfahren wird die Präsentation reflektiert.

Beispiele für die Verknüpfung von Inhalten und prozessbezogenen Kompetenzen:

Tiergruppen in ihrer natürlichen Umgebung – eine interaktive Ausstellung
Vorschlag für zwei Unterrichtsstunden

- Gr:** in Raumläufen unterschiedliche Gangarten wiederholen, Bewegungen und Körperimpulse dabei aufsteigend von Fuß bis Kopf genauer erkunden
die Bewegungen in Slow Motion vergrößern
- Ko:** in drei zuvor zugelosten Gruppen (Experten) jeweils eine Tiergruppe z. B. (Löwen, Affen, Mäuse) auf Grundlage einer Film-Dokumentation und/oder nach Naturfotografien in Haltung und Bewegungsbesonderheiten beobachtend besprechen
- Ge:** aus einer neutralen Haltung heraus Körperhaltung langsam zum Tier (je Expertengruppe) verändern
sich als Tier bewegen
Verhalten der Tiere in der jeweiligen Gruppe erforschen
in Slow Motion Bewegungs- und Verhaltensformen verbessern und weiterentwickeln
Begegnungen zwischen den verschiedenen Tiergruppen erproben
Bewegungs- und Verhaltensmuster der anderen Tiere unter Anleitung der Expertengruppe beobachten und nachahmen lassen, eventuell oben vorgeschlagene Vorgehensweise wiederholen
- Pa:** sich über die Ursachen für unterschiedliche Bewegungsformen und Verhaltensweisen verschiedener Tierarten austauschen (Biologie)

Arbeit mit Motiven zur Sagenfigur „Petermännchen“, dem legendären Schweriner Schlossgeist
Vorschlag für eine Unterrichtseinheit

- Gr:** Episoden aus der Sagenreihe zum „Petermännchen“ kennen, Merkmale zur Textart Sage wiederholen [Deutsch]
- Ge:** Gangarten, Figurenverwandeln als Skulptur und in Bewegungsimprovisationen erproben (Verwandeln in die Haltung und Gangarten der ausgewählten Figuren der Sage, z. B. das Petermännchen, Soldat, Hofdame, Koch, Zofen etc.)
typisierendes Requisit/typisierendes Kostümteil für die Figuren finden und Standbildfolge zur Erzählung entwickeln
Standbilder zum Leben erwecken
gemeinsam in Kleingruppenarbeit eine akustische Spur (Kellergewölbe mit Verließen im Schloss, hallende Gänge, Treppengeräusche, Küchenalltag in der Schlossküche etc.) entwickeln
einzelne Textfragmente chorisches gestalten
Standbildfolge mit „belebten Elementen“, Tonspur und chorische Textpassagen aufeinander abstimmen
- Ko:** Gruppen präsentieren und vergleichen nach im Vorfeld besprochenen Kriterien (Auswahl geeigneter Standbilder nach Erzählschritten, akustische Elemente und Text als Erweiterung der szenischen Wirkung der Präsentationen)
- Pa:** identifikationsstiftendes Potential regionaler Sagenfiguren bezüglich des Heimat- und Gemeinschaftsbewusstseins begreifen

Spielformen erproben

ca. 30 Unterrichtsstunden

Vielfalt der Spielformen projektbezogen kennenlernen

ca. 6 Unterrichtsstunden

Verbindliche Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Kennenlernen geeigneter Elemente verschiedener Spielformen</p>	<p>Projektbezogen ist für die Spielgruppe eine geeignete Auswahl zu treffen.</p> <p>Mögliche Spielformen sind unter anderem:</p> <ul style="list-style-type: none"> • einfache chorische und choreografische Formen aus dem Bewegungstheater erweitern, z. B. Schwarm-/Rhombusübungen, „Spiegeln“ als Kreisübung, „Spiegel durchbrechen“, „Prügeln mit Abstand“ in Slow Motion. • einfache Elemente des Schattentheaters erproben, z. B. Arbeit mit Beamer und Schattenwand, Scherenschnitte und Naturmaterialien als Schattenelemente verwenden, Farbfolien, halbdurchsichtige Materialien einbinden, Fabelwesen aus Schattenfigur mehrerer Spieler bilden. • Comictheaterelemente in einfachen praktischen Übungen ausprobieren, z. B. Sprechblasen improvisieren, Kommentare von außen ergänzen und in ihrer Wirkung vergleichend besprechen. • Elemente des Puppen- oder Objekttheaters erproben, z. B. mit Socken- oder Zeitungspuppen arbeiten. [Kunst und Gestaltung] • einfaches Maskenspiel in grundlegenden Übungen, z. B. mit Halb-, Voll- oder Tellermasken erproben. [Kunst und Gestaltung] • Elemente aus der Pantomime kennenlernen und in der Gruppenarbeit erproben, z. B. durchsichtige Wände ertasten, sich in einem kleiner werdenden imaginieren Käfig oder Karton bewegen, als Gruppe in Slow Motion einem durch gemeinsames Hinterherblicken sichtbaren Insekt folgen.

Beispiele für die Verknüpfung von Inhalten und prozessbezogenen Kompetenzen:

„Durch eine Tür gehen“ - einfache Mittel der Pantomime erproben

Vorschlag für eine Unterrichtsstunde

- Gr:** Wirkung von Mimik und Gestik wiederholen
Umgang mit imaginierten Gegenständen besprechen
Besonderheiten der Pantomime anhand eines Filmbeispiels besprechen (z. B. Marcel Marceau)
Merkmale der Pantomime erarbeiten
- Ge:** Bewegungsabläufe beim Türöffnen in Kleingruppen genau erforschen (z. B. Art der Tür und des Türöffners? Wie öffnet sich die Tür? Wie ist die Beschaffenheit der Tür?) - ständiger Wechsel zwischen Arbeit an echter Tür und imaginiertes Tür
Tür des Probenraums auf verschiedene Arten passieren (z. B. in Slow-Motion, hektisch, vorsichtig und leise, energisch oder mit vollen Händen)
in Kleingruppen verschiedene Türen in der Schule suchen, erproben und im Anschluss pantomimisch darstellen
- Ko:** nach vorgegebenen Kriterien und Auswerten beobachten
- Pa:** Emotionen an kleinsten Handlungen im Alltag bewusst ablesen und über diese emotionale Wirkung mit Spielern in Diskurs gehen

Szenische Arbeit am Spielprojekt

ca. 24 Unterrichtsstunden

Verbindliche Inhalte	Hinweise und Anregungen
Finden eines geeigneten Themas für ein Spielprojekt	<p>Die Spielgruppe sucht gemeinsam nach Themen, Stoffen und Fragestellungen für die Projektarbeit. Der Spielleiter unterstützt die Suchbewegungen durch verschiedene Verfahren, dabei ist aus folgenden Varianten eine Auswahl möglich:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verschiedene Ausgangsmaterialien zu einer Ausstellung im Raum anordnen, zum Beispiel Fotos, Gegenstände von persönlicher Bedeutung für die Spieler, kurze Brief- oder Tagebuchauszüge einzelner Spieler. • Die Spieler können selbst ausgesuchte Märchen, Gedichte, Songtexte präsentieren. In der Spielgruppe über Lieblingsmomente sprechen und gemeinsame Anliegen und Fragen generieren. • Auszüge aus literarischen Bearbeitungen großer Stoffe der Dramatik oder Erzähltexte, gegebenenfalls in Auszügen, werden für die Spielgruppe als szenische Lesung aufbereitet, präsentiert und anschließend für die Motivsuche genutzt.
<p>Szenisches Arbeiten mittels ausgewählter Spielform oder Spielformen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Probenarbeit • Sicherung der Spielergebnisse 	<p>Es muss eine, eventuell auch mehrere für das ausgewählte Thema geeignete Spielform /en ausgesucht und für die weitere szenische Arbeit genutzt werden. Die Erarbeitung einer Spielfassung sollte dabei durch eine klare kompositorische Struktur unterstützt werden.</p> <p>Die im Probenprozess gefundenen Elemente und Szenenansätze werden gegenseitig präsentiert, besprochen und in ihrer Eignung für das Gesamtprojekt geprüft.</p> <p>Der Probenprozess schließt mit einem Zusammenführen des erarbeiteten Materials ab. Dabei liegt der Schwerpunkt auf Timing, Übergängen und Fokussierung.</p>
Präsentation und Reflexion	Das Arbeitsergebnis wird in einem geeigneten Aufführungsformat vor Publikum präsentiert und gemeinsam reflektiert. [MD2]

Beispiele für die Verknüpfung von Inhalten und prozessbezogenen Kompetenzen:

„Der Sturm – Märchen von Franz Fühmann“ nach William Shakespeare

Vorschlag für ein größeres Spielprojekt

- Gr:** wichtige Elemente des Schattentheaters, des Comichtheaters und des Bewegungstheaters wiederholen
das Märchen von Franz Fühmann durch vorbereitetes gemeinsames Lesen des Textes erschließen [Deutsch]
- Ge:** Bewegungsimprovisationen für die Wesen auf der einsamen Insel nach dem Muster der Arbeit zu Tiergruppen entwickeln
gemeinsam akustische Spuren für einen Urwald, für einen verlassenen Strand und andere Orte der Spielhandlung erarbeiten
entstandene Soundlandschaften verdichten
Vorgeschichte Prosperos als Bilderbuchgeschichte im Stil des Comichtheaters darstellen
ausgewählte Textauszüge, z. B. Kommentieren eines Schiffunterganges im Sturm von der Position des sicheren Ufers aus, chorisches gestalten
Prüfungssituationen für die Gestrandeten, z. B. Möglichkeiten für „Zaubereien“ des Prospero als Schattentheater erarbeiten
Schlussituation der Geschichte als Gruppenchoreografie zum Aufbruch von der Insel gestalten
Bewegungsmaterial, Comichtheater, Soundlandschaften und ausgewählte Textelemente aufeinander abstimmen
Gesamtpräsentation üben und Timingfragen klären
Spielprojekt vor der Jahrgangsstufe präsentieren
- Ko:** permanent Arbeitsergebnisse auswerten, die Szenenfolgen gemeinsam besprechen und anordnen
- Pa:** „Was wollen wir heute noch mit Shakespeare?“ - Aktualität des bearbeiteten Stoffes als kleinen Podcast für die Schulhomepage gestalten

3.3 Fächerverbindende Projekte für das künstlerisch-musische Aufgabenfeld

Die Komplexität unserer heutigen Welt und der hohe Verflechtungsgrad der verschiedensten Themenfelder fordern auch von der Schule Arbeitsformen, die nicht an den Fächergrenzen Halt machen, sondern diese gezielt und bewusst überschreiten. Die Fächer des künstlerisch-musischen Aufgabenfeldes Darstellendes Spiel / Theater, Kunst und Gestaltung sowie Musik können von diesem interdisziplinären Ansatz profitieren, Fachinhalte in eine gemeinsame Beziehung setzen und fachspezifische Methoden miteinander verbinden. Sie eignen sich daher in besonderer Weise für eine Arbeit in fächerverbindenden Projekten. Inhalte und Themenfelder können in gemeinsamen Kontexten erfasst, außerfachliche Bezüge hergestellt und die gesellschaftliche Relevanz von ästhetischer Bildung verdeutlicht werden.

Grundsätzlich kann jedes Unterrichtsfach des künstlerisch-musischen Aufgabenfeldes (und darüber hinaus alle anderen Unterrichtsfächer) geeignete Kooperationsformen entwickeln, um gemeinsame Projekte initiieren und durchführen zu können. Dabei steuert jedes Fach seinen eigenständigen und spezifischen Anteil zum Projekt bei. Die Zusammenarbeit fördert nicht nur den Teamgedanken unter den Lehrpersonen und Schülerinnen und Schülern, sondern ermöglicht auch eine multiperspektivische Wahrnehmung der Unterrichtsinhalte.

Empfohlen wird im Laufe der Schuljahre 5 und 6 mindestens ein fächerverbindendes Projekt der Fächer Darstellendes Spiel / Theater, Kunst und Gestaltung sowie Musik. Die Themen aus den verbindlichen Inhalten der entsprechenden Jahrgangsstufen bilden den Ausgangspunkt für das gemeinsame Projekt. Dieses kann in wenigen Unterrichtsstunden durchgeführt werden oder auch einen längeren Zeitraum in Anspruch nehmen. Eine gemeinsame Planung aller beteiligten Lehrpersonen sollte immer Ausgangspunkt des Projektes sein, an dessen Abschluss eine angemessene Präsentation steht. Bei allen Projekten muss darauf geachtet werden, dass die Art der Aufgabenstellung die Entwicklung fachspezifischer Kompetenzen ermöglicht, das gewählte Zeitmaß nicht sprengt und die verbindlichen Unterrichtsinhalte der einzelnen Fächer sinnvoll und sinnstiftend miteinander kombiniert werden.

Das hier vorgeschlagene fächerverbindende Projekt des künstlerisch-musischen Aufgabenfeldes ist als beispielhaft zu betrachten und ein kleiner Ausschnitt aus der enormen Bandbreite gemeinsamen künstlerischen Handelns. Die Rahmenpläne der Unterrichtsfächer Darstellendes Spiel / Theater, Kunst und Gestaltung sowie Musik bieten viele weitere Optionen, die es mit Mut und Kreativität auszugestalten gilt.

Klassen 5 und 6

Der Klang der Farben

Fachinhalte	Hinweise und Anregungen
Darstellendes Spiel <ul style="list-style-type: none"> • einfache nonverbale Improvisationsformen erproben 	Die Schülerinnen und Schüler ... begreifen den Körper als wichtigstes Gestaltungsmittel und vermittelndes Medium zwischen sich und den anderen. assoziieren zur Wirkung von Farben, z. B. über Auftragskarten: Was assoziiert die Farbe beim Spieler? Welche Emotion löst die Farbe aus? Welche Klangvorstellung? entwickeln daraus Kurzimprovisationen. gestalten daraus in Gruppen durch Verdichtung Bewegungsfolgen und Klangmuster.

<ul style="list-style-type: none"> • Rhythmisierung, Körper, Stimme, Geräusche und Klänge 	<p>bearbeiten die Wirkung von Farben ausgehend vom Spielmaterial durch verschiedene Rhythmisierungen, z. B. das Metrum gehen, Bodypercussion, Variationen von Bewegungen.</p> <p>setzen Körper und Stimmen sowie Raumklänge und Geräusche als Orchester ein.</p> <p>führen die zuvor erarbeiteten Elemente unter Anleitung zu einer Gestaltungspräsentation zusammen.</p>
<p>Kunst und Gestaltung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Farbfest der Sinne 	<p>Die Schülerinnen und Schüler ...</p> <p>legen Farbsammlungen mit Alltagsgegenständen, Naturmaterialien, Farbschnipseln an.</p> <p>erproben spielerisch den Dialog / Klang der Farben, den Rhythmus der Zeit, Klangspiele, Synästhesie.</p> <p>begeben sich auf Farbreisen, z. B. Fantasiereise, Bildergeschichten.</p> <p>malen nach Musik, z. B. synästhetisches Arbeiten nach Wassily Kandinsky,.</p>
<p>Musik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jahreszeiten in der Musik 	<p>Die Schülerinnen und Schüler ...</p> <p>gestalten Strophen der Jahreszeitenlieder unterschiedlich und begleiten sie mit passenden Instrumenten und/oder Klängen.</p> <p>machen Klangexperimente mit Naturmaterialien, die in der Jahreszeit zu finden sind und erstellen hieraus eine Klangcollage.</p> <p>fixieren ihre Klangideen in einer Klangpartitur.</p> <p>hören ein klassisches Werk zum Thema Jahreszeiten und transformieren die jeweilige Stimmung in bewegte Bilder.</p> <p>gestalten eine Fantasiegeschichte als Klangreise durch die Jahreszeit.</p>
<p>Gemeinsame Präsentation</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler ...</p> <p>gestalten und feiern ein Fest der Farben mit Büfett, Kleidung, Farbräumen und interaktiver Galerie, verschränkt mit der Präsentation der Gestaltungsaufgabe.</p>

4 Leistungsfeststellung und Leistungsbewertung

4.1 Gesetzliche Grundlagen

Die Leistungsbewertung erfolgt auf der Grundlage der folgenden Rechtsvorschriften in den jeweils geltenden Fassungen:

- [Verordnung zur einheitlichen Leistungsbewertung an den Schulen des Landes Mecklenburg-Vorpommern](#) (Leistungsbewertungsverordnung – LeistBewVO M-V) vom 30. April 2014
- [Förderung von Schülerinnen und Schülern mit besonderen Schwierigkeiten im Lesen, im Rechtschreiben oder im Rechnen](#) (Verwaltungsvorschrift des Ministeriums für Bildung, Wissenschaft und Kultur) vom 20. Mai 2014

4.2 Allgemeine Grundsätze

Leistungsbewertung umfasst mündliche, praktische und gegebenenfalls schriftliche Formen der Leistungsermittlung. Den Schülerinnen und Schülern muss im Fachunterricht die Gelegenheit dazu gegeben werden, Kompetenzen, die sie erworben haben, wiederholt und in wechselnden Zusammenhängen zu üben und unter Beweis zu stellen. Die Lehrkräfte begleiten den Lernprozess der Schülerinnen und Schüler, indem sie ein positives und konstruktives Feedback zu den erreichten Lernständen geben und im Dialog und unter Zuhilfenahme der Selbstbewertung der Schülerin beziehungsweise dem Schüler Wege für das weitere Lernen aufzeigen.

Es sind grundsätzlich alle Kompetenzbereiche bei der Leistungsbewertung angemessen zu berücksichtigen. Das Beurteilen einer Leistung erfolgt in Bezug auf verständlich formulierte und der Schülerin beziehungsweise dem Schüler bekannten Kriterien, nach denen die Bewertung vorgenommen wird. Die Kriterien zur Leistungsbewertung ergeben sich aus dem Zusammenspiel der im Rahmenplan formulierten Kompetenzen und ausgewiesenen Inhalte.

4.3 Fachspezifische Grundsätze

Bei der Gesamtbewertung sollen die Leistungen, die in der laufenden Arbeit im Unterricht erbracht werden (prozessuale Leistungen), stärker gewichtet werden als punktuelle Leistungen. In Phasen des Kennenlernens und der Ensembleformung sollte auf Leistungsüberprüfungen verzichtet werden.

Als prozessuale Leistungen können bewertet werden:

- einfache Reflexionsaufgaben aus Zuschauer- und Spielersicht
- epochale Einschätzung der Spieler mit Hilfe von Selbstreflexionsbögen
- Arbeit in der Spielgruppe

Als punktuelle Leistungen können bewertet werden:

- spielpraktische Fähigkeiten durch Präsentationen
- Einsatz theaterästhetischer Gestaltungsmittel, z. B. Kostüm und Kostümteile, Requisiten, Maske
- Umgang mit Fachbegriffen