

## **Bildungsstandards zum „Baukasten theatraler Möglichkeiten. Rollen und Figuren“ Klett 2014**

Das Baukasten-System ist primär gedacht als Trainings-System, das die Spielfreude der Spieler aufgreift, um grundlegende theatrale Kompetenzen zu üben.

### **Die anstrebbaren Kompetenzen in der Übersicht:**

- eine Rolle entwickeln und als lebendige Figur darstellen und spielen, die von einem Publikum anhand einiger markanter Merkmale (das sind zunächst noch Klischees) nach kurzer Zeit erkannt und benannt werden kann
- im Spiel mit der Rolle einen Ort anhand einiger markanter Merkmale (das sind zunächst noch Klischees) für ein Publikum sichtbar werden zu lassen
- die Motive einer Figur anhand einiger markanter Merkmale durch das Spiel in der Rolle für ein Publikum sichtbar werden zu lassen
- Gefühle und Persönlichkeitsmerkmale einer Figur anhand einiger markanter Merkmale (das sind zunächst noch Klischees) für ein Publikum sichtbar werden zu lassen
- Auftritt und Abgang
- Präsenz
- Darstellung zum Publikum hin
- lautes und deutliches Sprechen
- Zusammenarbeit mit den Spielpartnern
- gegenseitige Unterstützung beim Spielen
- Nicht blockieren. Spielangebote der Partner annehmen.
- Kein Schubsen
- peripherer Blick (Was geschieht um mich herum, während ich spiele?)
- Zwei Schritte-Feedback geben nach dem vorgegebenen Muster: 1. Gut gefallen hat mir, weil ... 2. Ich wünsche mir, weil ...
- einen Spielprozess steuern, moderieren
- Impulskarten richtig vorlesen
- Schwierigkeitsgrad der Impulskarten für die eigene Gruppe angemessen bestimmen und auswählen
- Fachbegriffe kennen und anwenden gemäß Glossar, S. 14
- selbst weitere Rollen, Orte, Motive und Gefühle/ Persönlichkeitsmerkmale erfinden und im Spiel darstellen
- das Baukastensystem mit stimmigen Impulsen aus der eigenen Fantasie antizipierend erweitern, wie sie im geplanten 2. Baukasten als Trainingssystem der theatralen Techniken und Methoden systematisch-methodisch geübt werden können

Die **Minimalstandards** beschreiben unverzichtbare Kompetenzen.

Die **Regelstandards** beinhalten die Minimalstandards und beschreiben eine mittlere Kompetenzstufe.

Die **Maximalstandards** bauen auf den Regelstandards auf und beschreiben einen umfassenden Kompetenzerwerb.

Diese drei beschriebenen Abstufungen der Bildungsstandards stehen in Beziehung mit den entsprechenden **Anforderungsbereichen** (AB):

**AB 1 verstehen und trainieren**

**AB 2 anwenden und gestalten**

**AB 3 reflektieren und weiterentwickeln**

sind aber nicht zu 100% deckungsgleich, da alle beschriebenen Abstufungen der Bildungsstandards auch alle Anforderungsbereiche in unterschiedlichen Schwerpunkten enthalten.

Kompetenz- und Anforderungsbereiche überschneiden sich stellenweise, wenn z.B. in der Übersichtstabelle aus der Einheitlichen Prüfungsanforderungen in der Abiturprüfung im Fach Darstellendes Spiel (EPA) auf der Ebene des KB 1 im AB 3 bereits von „gestalten“ die Rede ist, der Operator „gestalten“ aber eigentlich erst auf der Ebene des KB 2 eine Rolle spielen soll.

Durch diese Gewichtung soll dem Sachverhalt Rechnung getragen werden, dass im Unterrichtsfach Theater/ Darstellendes Spiel die **praktische Arbeit deutlich dominiert** und deshalb auch auf der untersten Stufe der Anforderungen (AB 1) nicht nur Kompetenzen im Bereich Wissen und Training beschrieben sind, sondern auch einfache praktische Gestaltungen auf der Spielfläche eine Rolle spielen.

**Die folgende Grafik visualisiert grob die Gewichtung der Anforderungsbereiche (AB) 1, 2 und 3 in den drei Abstufungen der Bildungsstandards:**



Damit wird zum Ausdruck gebracht, dass beispielsweise zur Erreichung des Minimalstandards überwiegend Kompetenzen im Anforderungsbereich 1 (verstehen und trainieren) erworben werden und entsprechend weniger im Anforderungsbereichen 2 (anwenden und gestalten ) und noch weniger im Anforderungsbereich 3 (reflektieren und weiterentwickeln).

Zur Erreichung der höheren Standards sind entsprechend mehr Kompetenzen in den Anforderungsbereichen 2 und 3 zu erwerben.

Eine In-Beziehung-Setzung der drei Kategorien

1. **Kompetenzbereiche**
2. **Anforderungsbereiche**
3. **Bildungsstandards**

scheint nur in einer dreidimensionalen Matrix möglich.

Diese Darstellung ist allerdings so komplex und deshalb nicht geeignet, entsprechende Übungen, Lernimpulse, Aufgaben und Kompetenzüberprüfungen darin darzustellen bzw. das Kompetenzprofil eines Schülers abzubilden, um daraus eine Note zu generieren.

Je nach der Anzahl der Lernjahre Theater, die ein Schüler bereits absolviert hat, bzw. seinen bereits erworbenen theatralen Kompetenzen, seiner Jahrgangstufe/ seinem Alter entsprechend können die Beschreibungen der Minimal-, Regel- bzw. Maximalstandards Grundlage für die Benotung sein.

Der gleiche nachgewiesene Kompetenzerwerb eines jüngeren Schülers mit wenigen Lernjahren Theater im Vergleich zu einem älteren Schüler mit mehr Lernjahren Theater führt demnach zu einer besseren Bewertung des jüngeren Schülers.

Da es sich primär bei dem ersten „Baukasten theatraler Möglichkeiten. Rollen und Figuren“ um wenige Grundlagen handelt, die geübt werden, fällt das Spektrum der Differenzierung gegenüber der Differenzierung der Bildungsstandards beim systematisch-methodischen Erwerb der Kompetenzen nach dem „Modul 4 Figuren entwickeln“ aus dem „Kursbuch Theater machen. Mittelstufe“, Klett 2014, entsprechend reduzierter aus.

## Bildungsstandards für den „Baukasten theatraler Möglichkeiten. Rollen und Figuren.“ Klett 2014

	<b>Grundlagen</b>	<b>Gestaltung</b>	<b>Kommunikation</b>	<b>Partizipation</b>
<b>Minimalstandard</b>	Der Schüler <b>kennt</b> den Unterschied zwischen einem Darsteller (einer natürlichen Person) und einer Rolle (einer künstlichen Person).	Der Schüler <b>kann</b> vor der Gesamtgruppe <b>eine Rolle darstellen</b> .	Der Schüler <b>kann</b> den Ausdruck einer Rolle/ Figur im Theater als kommunikativen Akt zwischen Darstellern und Publikum <b>verstehen</b> .	Der Schüler <b>kann Bezüge</b> des Einsatzes von Rollen/ Figuren zur eigenen Lebenswelt <b>erkennen</b> .
<b>Regelstandard;</b> beinhaltet Minimal-Standard	Der Schüler <b>kann</b> grundlegende Merkmale einer Rolle/ Figur <b>erkennen</b> und <b>benennen</b> .	Der Schüler <b>kann</b> mit der Zeichenhaftigkeit von Rolle und Figur im Theater <b>experimentieren</b> und <b>improvisieren</b> .  Der Schüler <b>kann</b> gezielt eine Rolle/ Figur mit einer Darstellungsabsicht <b>auswählen</b> .  Der Schüler <b>kann</b> allein oder in einer Kleingruppe in Rollen/ Figuren <b>eine Handlung entwickeln</b> und <b>benutzt</b> dazu wenige <b>theatrale Gestaltungstechniken und -methoden</b> .  Der Schüler <b>kann</b> eine erarbeitete Darstellung einer Handlung vor der Gesamtgruppe <b>präsentieren</b> .	Der Schüler <b>kennt</b> ein Grundrepertoire an <b>Fachbegriffen</b> zur Beschreibung und zum Einsatz von Rollen/ Figuren aus dem Wörterbuch theaterpraktischer Begriffe.  Der Schüler <b>kann</b> die Wirkung einer Rolle/ Figur <b>erkennen und beschreiben</b> .	Der Schüler <b>kann Bezüge</b> des Einsatzes von Rollen/ Figuren zur eigenen Lebenswelt <b>erkennen</b> und beschreiben.
<b>Maximalstandard;</b> beinhaltet Regel-Standard	Der Schüler <b>kennt</b> den Unterschied zwischen einem Darsteller (einer natürlichen Person) und einer Rolle (einer künstlichen Person) und kann die Zeichenhaftigkeit einer Rolle im Theater <b>beschreiben</b> . Der Schüler <b>kennt</b> Einsatzmöglichkeiten von Rollen > zur <i>Ausgestaltung von Handlungen</i>	Der Schüler <b>kann</b> allein oder in einer Kleingruppe mit Hilfe von Rollen/ Figuren <b>eine Handlung als Szene mit Halte- und Wendepunkt entwickeln</b> . Bei der Improvisation bringt er Gestaltungsideen ein, <b>übernimmt Regiefunktion</b> und <b>benutzt theatrale Gestaltungstechniken und -methoden</b> .	Der Schüler kann seine Auswahl einer Rolle/ Figur <b>begründen und benutzt dazu Fachbegriffe</b> aus dem Wörterbuch theaterpraktischer Begriffe. Der Schüler <b>kann</b> die Wirkung der Rolle/ Figur <b>erkennen und beschreiben und benutzt dazu Fachbegriffe</b> aus dem Wörterbuch theaterpraktischer Begriffe.	Der Schüler <b>nimmt teil am Kulturleben</b> in der Schule und im Alltag und <b>nutzt</b> dabei die Wirkung von Rollen/ Figuren.

# Grundlegendes Material

## Anforderungsbereiche - Allgemeine Beschreibung

Im Fach Darstellendes Spiel geben die Vorgaben der Kultusministerkonferenz in den „Einheitlichen Prüfungsanforderungen in der Abiturprüfung Deutsch“ vom 24.5.2002 zur fachspezifischen Beschreibung der Anforderungsbereiche (AB) die Möglichkeit, die Teilleistungen, die in den in der Prüfung gezeigten Schülerleistungen untrennbar sind, analytisch getrennt zu erfassen und einer nachvollziehbaren und kommunizierbaren Bewertung zugänglich zu machen. Darüber hinaus geben die Anforderungsbereiche wichtige Hinweise für die Gestaltung und Formulierung der Prüfungsaufgaben, deren Aufbau nicht dem Dreischritt der Anforderungsbereiche entsprechen muss.

### AB I

umfasst im Fach Darstellendes Spiel die Kenntnis theatraler Zeichensysteme und die Erfahrung im Umgang mit ihnen, mit Gestaltungsmitteln und -techniken, Formen und Strukturen sowie grundlegende Kenntnisse in abgegrenzten Gebieten der Theatertheorie und Theatergeschichte. Die Schüler verfügen über ein Fachvokabular als Voraussetzung für theatrale Gestaltungsprozesse, zur Beschreibung und Bewertung theatraler Vorgänge.

### AB II

beschreibt die Fähigkeit, dieses performative und fachliche Wissen auf nicht aus dem Unterricht bekannte Texte, Szenen, theatrale Handlungen und Inszenierungen anzuwenden, um diese zu analysieren, zu beschreiben und zu gestalten. Zum AB II gehört auch die Strukturierung des künstlerischen Arbeitsprozesses sowie die ziel- und aufgabenorientierte Auswahl und der Einsatz von Gestaltungsmitteln, um in einem bestimmten Raum und der gegebenen Zeit einen Gestaltungsprozess in Gang zu setzen. Hierzu zählt auch der Vergleich mit anderen Werken der bildenden Kunst, Musik und des Theaters.

### AB III

erfasst die Art und Qualität der gestalterischen Problemlösung und ihres Konzepts, die Reflexion des Arbeitsprozesses und seiner fachlichen Anteile sowie die Bewertung und Beurteilung der eigenen Entwürfe, des eigenen Konzepts und Produkts auf dem Hintergrund theoretischer und historischer Bezüge. Dazu gehören die kritische Auseinandersetzung mit der Vorlage, anderen und eigenen Konzepten sowie mit den Fragen und Kommentaren der Prüfer, außerdem die selbstständige Analyse und sprachlich differenzierte Interpretation einer Vorlage.

Zit nach: Einheitliche Prüfungsanforderungen in der Abiturprüfung (EPA) im Fach Darstellendes Spiel. Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 16.11.2006, S. 11

## 2.2 Konkretisierung der Anforderungsbereiche bezogen auf Kompetenzbereiche

Kompetenzbereiche	AB I Kennen/Können/Wissen	AB II Anwenden und Gestalten	Ab III Probleme lösen, Reflektieren und Werten
<b>Theaterästhetische Grundlagen</b>	Grundlegende Fachbegriffe beherrschen. Theatrale Zeichensysteme kennen und können. Text- und szenische Strukturen erfassen und beschreiben. Darstellungstechniken kennen.	Einzelne Gestaltungselemente in begrenzten Kontexten anwenden. Eine Szene unter Verwendung zentraler Zeichensysteme gestalten. Zu einer Rolle eine Figur entwickeln.	Szenen von einer Spielform in eine andere übertragen. Spielformen zielbewusst brechen. Eigene und fremde Szenen analysieren u. reflektieren. Eine Präsentation nach einem eigenen Konzept gestalten.
<b>Theaterästhetische Gestaltung</b>	Bezug zu eigenen Erfahrungen und Ideen herstellen. Spielformen beschreiben. Den Inhalt einer Szene wiedergeben. Präsenz im Spiel zeigen.	Unterschiedliche Vorlagen zur szenischen Gestaltung adaptieren. Medien, Raum u. andere Gestaltungsmittel nutzen. Geeignete und angemessene Spielformen auswählen und verwenden. Den Arbeits- und Gestaltungsprozess strukturieren.	Einen eigenen Zugang zum Thema oder zur Vorlage finden, eigene Ideen und Konzepte entwickeln, begründen, reflektieren und diskutieren. Alternativen zum gewählten Arbeits- und Gestaltungsprozess entwickeln und begründen.
<b>Theaterästhetische Kommunikation</b>	Theater als symbolisches Handeln begreifen. Aufführungskonventionen und ästhetische Kriterien zur Wahrnehmung, Deutung und Bewertung von Aufführungen kennen.	Die eigene Aufführung als Kommunikation zwischen Zuschauer und Spieler gestalten. Präsentationen eigenständig analysieren und ästhetische Kriterien zur Beurteilung von Aufführungen anwenden.	Aufführungen kritisch und eigenständig beurteilen und bewerten. Qualitätskriterien reflektieren. Alternative Entwürfe und Konzepte entwickeln und begründen.
<b>Soziokulturelle Partizipation</b>	Unterschiedliche Medien und ihre gesellschaftliche Funktion kennen. Kenntnisse über Theatergeschichte, -funktionen und fachspezifische Theorien nachweisen.	Lebensweltliche Bezüge in die Gestaltung einbeziehen. Medieneinsatz begründen. Unterschiedliche Medien vergleichen.	Zusammenhänge zwischen Gesellschaft und Theater herstellen. Für die eigene Gestaltung Möglichkeiten soziokultureller Partizipation entwerfen. Vorteile bestimmter Medien in speziellen Verwendungszusammenhängen erörtern.

Zit. nach: Einheitliche Prüfungsanforderungen in der Abiturprüfung (EPA) im Fach Darstellendes Spiel. Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 16.11.2006, S. 13