

Der Weg zu einem schulinternen Fachplan DARSTELLENDEN SPIEL. Prämissen und das daraus entwickelte Vorgehen.

Wie wird funktionales und ergebnissicherndes Arbeiten an einem konkreten schulinternen Fachplan DARSTELLENDEN SPIEL erreicht? Hier folgt eine Verschriftlichung meines Arbeitsertrags zum schulinternen Fachplan DARSTELLENDEN SPIEL am Beruflichen Gymnasium des Georg-Mendheim-Oberstufenzentrums Oranienburg (GMOSZ) August 2011 bis Juni 2011. Gleichzeitig sind dem jeweils praxisorientierte Schlussfolgerungen für eure/ Ihre Arbeit an der eigenen Schule zur Seite gestellt.

Das Wichtigste vorab.

Der Weg war mindestens ebenso wichtig wie das Ziel: Der **individuelle Prozess der Verschriftlichung** bewirkt erkennbaren „Mehrwert“ für die fachliche, methodische und pädagogische Arbeit und ist vor allem im detailflutenden Alltag des Schuljahres hilfreich. Die beim strukturierenden Untersuchen, Beschreiben und Verschriftlichen verstärkten Wahrnehmungen der ‚**eigenen**‘ **schul- und fachspezifischen Besonderheiten** erleichtern die Konzentration auf Wesentliches – in diesem Fall vor allem auf das prozessbegleitende, lebendige und dabei inhaltlich und methodisch stringente Arbeiten an den entscheidenden fachlichen Handlungskompetenzen.

Das Zweitwichtigste: Analyse der (Eingangs)-Voraussetzungen

Angesichts der Fülle neuer Entwicklungen spielen die Berücksichtigung von Schulspezifika, Kursbesonderheiten und individuelles Arbeiten – um hier nur einige zentrale Begriffe innerhalb dieses komplexen Prozesses anzudeuten – eine immer größere Rolle. Deshalb hat es sich für mich – entgegen der gebräuchlichen Praxis – als unbedingt notwendig und sinnvoll herausgestellt, die Arbeit am eigenen schulinternen Fachplan DARSTELLENDEN SPIEL anzufangen mit einer fachspezifisch ausgerichteten **Analyse der Voraussetzungen der Schülerinnen und Schüler am Beginn dieses Prozesses** – also in 10/1 oder 11/1.

Im Folgenden soll deutlich werden, welchen großen Nutzen dieser ungewohnte Arbeitsschritt erbringt und wie durch klugen und differenzierten **Einsatz des begrifflichen Arbeitsinstruments Eingangsvoraussetzungen** eine praxisnahe Umsetzung gelingt.

Dazu ist zunächst eine kurze Auseinandersetzung mit dem Begriff **Eingangsvoraussetzungen** nützlich:

- In den Vorläufigen Rahmenlehrplänen der Sekundarstufe II wird der Begriff der **Eingangsvoraussetzungen** wie folgt gebraucht: „Für einen erfolgreichen Kompetenzerwerb sollen die Schülerinnen und Schüler zu Beginn der Qualifikationsphase bestimmte fachliche Anforderungen bewältigen. Diese sind in den Eingangsvoraussetzungen dargestellt.“ (Siehe: Vorläufiger Rahmenlehrplan DARSTELLENDEN SPIEL S. 14).
- In dem auf dem Bildungsserver verfügbaren Beispielmateriale, das „eine erste Orientierung zum Kerncurriculum und seine Einordnung in die schulinternen Fachpläne“ anbietet – hier zur Umsetzung des Rahmenlehrplans Informatik Sekundarstufe II – werden Eingangsvoraussetzungen definiert als Indikator für die „Qualifikationserwartungen zum Abschluss der Jahrgangsstufe 10“. (Siehe die exemplarisch für die Arbeit an schulinternen Fachplänen von einer gemeinsamen Lehrerfachkommission der Länder Berlin, Brandenburg und Mecklenburg-Vorpommern erarbeiteten und der Abteilung Unterrichtsentwicklung des LISUM betreuten „Anregungen zur Umsetzung des Rahmenlehrplans. Informatik Sekundarstufe II“)

Schon anhand dieser beiden Beispiele wird deutlich, dass *Eingangsvoraussetzungen* ein sehr **komplexes begriffliches Instrument für die Arbeit des Lehrers** sind und sich innerhalb eines fachlichen Entwicklungsprozesses bildlich als eine Art „Drehtür-Moment“ wahrnehmen und beschreiben lassen.

Die „Doppelseitigkeit“ fachspezifischer *Eingangsvoraussetzungen* vervielfältigt sich noch, wenn man berücksichtigt, dass dem sich über 10 bzw. 11 erstreckenden Prozess der Entwicklung der Eingangsvoraussetzungen für die Qualifikationsphase an dessen Beginn auch bereits eine solche „Drehtür-Situation“ zugrunde liegt:

Die umgesetzten **Qualifikationserwartungen zum Abschluss der SEK I** bilden die **(Eingangs)-Voraussetzungen für die gymnasiale Oberstufe**.

Das oben bereits einmal erwähnte exemplarische LISUM-Material zum schulinternen Fachplan Informatik Sekundarstufe II bietet Aufgabenvorschläge an, mit denen „überprüft werden [soll], ob die im Rahmenlehrplan aufgeführten Eingangsvoraussetzungen erreicht werden.“ – als „Anregung für die Lehrkraft, aber auch als Selbsttest für die Schülerinnen und Schüler“ (ebd. S. 7).

Wie sieht es nun aber mit den **Voraussetzungen am Beginn der Einführungsphase der SEK II** aus – gerade für das Darstellende Spiel und seinen „Einstieg als Schulfach“?

Zunächst einmal sind **drei Grundkonstellationen** in Brandenburg möglich:

- Ein vergleichsweise kleiner Teil der Schülerinnen und Schüler verfügt aus dem in der Sekundarstufe I der Schule/ einer SEK-I-Schule anbietbaren Fach DARSTELLEN UND GESTALTEN ggf. schon über **lehrplandefiniertes Wissen und Können**, das dem Fachlehrer für DARSTELLENDEN SPIEL für den Beginn der Einführungsphase der SEK II Grundlagen und Orientierungen bietet.

- Am Beginn der Einführungsphase an einem Gymnasium ohne DARSTELLEN UND GESTALTEN in der SEK I finden die/der Fachlehrer DARSTELLENDEN SPIEL kein lehrplandefiniertes Wissen und Können bei den Schülerinnen und Schülern des Wahlpflichtkurses DARSTELLENDEN SPIEL vor. Allerdings – und das ist für ein so prozess- und vor allem auch gruppenorientiertes Fach wie DS überaus wichtig – kann auf ein bereits ‚vorgeformtes‘ Schul- bzw. Gruppenklima zurückgegriffen werden und auch, wenn die angehenden Spielerinnen und Spieler noch über keine Spielerfahrung und kein fachliches Grundlagenwissen aus der SEK I verfügen, gilt meist: Sie haben die Schultheateraufführungen ihrer „Vorgänger“ erlebt.

- Für die an einem Beruflichen Gymnasium im künstlerisch-ästhetischen Wahlpflichtbereich ggf. wirkende Fachlehrerin/ der hier wirkenden Fachlehrer DARSTELLENDEN SPIEL liegen entsprechend den Gegebenheiten der regionalen Schullandschaft in der Regel verschiedene Bedingungen „nebeneinander“ vor: Schülerinnen und Schüler ohne jegliche Fach- und Spielerfahrung, solche mit Erfahrungen im DARSTELLEN UND GESTALTEN an ihrer SEK-I-Schule sowie Schülerinnen und Schüler mit Wissen und Können aus einem oder sogar zwei Jahren DARSTELLENDEN SPIEL am Gymnasium.

Auf jeden Fall ist dieser gymnasialen Ausbildung dann noch kein gemeinsames Beginnen und grundlegendes Kennenlernen in der SEK I vorausgegangen – ein Umstand, den das Fach DARSTELLENDEN SPIEL aus oben bereits angedeuteten Gründen hier unbedingt beachten muss ebenso wie den Fakt, dass im Regelfall kein schulstufenübergreifendes Arbeiten und Abstimmen der DS-Fachkollegen möglich war und ist.

Doch lassen es der überwiegende Umstand des „ersten Auftritts“ des Fachs zusammen mit dessen Projekt-, Prozess und Gruppenorientiertheit grundsätzlich als notwendig und sinnvoll erscheinen, die für jeden Fachlehrer DARSTELLENDEN SPIEL zu Beginn der Einführungsphase in einem konkreten Kurs vorgefundenen fachrelevanten Voraussetzungen festzustellen und für die eigene Arbeit zu fixieren.

(Eingangs)-Voraussetzungen und Jahrgangsplanung: Wichtige Arbeitsschritte

Als Ergebnis meiner Arbeitserfahrungen besonders im zurückliegenden Schuljahr 2011/12 und unter Berücksichtigung der bisher vorhandenen Materialquellen empfehle ich für einen schulinternen Fachplan DARSTELLENDEN SPIEL:

- Fachkonferenz bzw. Fachlehrer/-in beginnen mit einer Analyse der konkreten Eingangsvoraussetzungen bzw. der jeweiligen jahrgangs- und standortspezifischen Bedingungen.
- Dem schließt sich eine erste Konkretisierung der abschlussorientierten Standards an.
- Ergänzt wird der schulinterne Fachplan durch Verabredungen, Überlegungen und grundlegende Festlegungen zu den wesentlichen Rahmenbedingungen:
 - ° der Leistungsbewertung
 - ° der Entwicklung fachbezogener und überfachlicher Kompetenzen.

Auf der Grundlage des Vorläufigen Rahmenlehrplans DARSTELLENDEN SPIEL kann zunächst eine detailliertere ‚idealtypische‘ Beschreibung der didaktisch-inhaltlichen Unterrichtsgestaltung vorgenommen werden (siehe Beispielmaterial von Silvia Marx in 3.).

Das ist dann das Ausgangsmaterial für:

- eine individuelle zeitliche Planung des Fachlehrers/ der Fachlehrerin
- die schul- bzw. fachkonferenzinterne Weiterentwicklung (Konkretisierung, Straffung, Differenzierung etc.) des Plans
- ein ggf. ganz bestimmtes kurs- oder jahrgangsinternes Vorgehen usw.

Noch einmal: Fachrelevante Voraussetzungen zu Beginn der Einführungsphase – wie lassen sie sich effizient und übersichtlich erfassen und beschreiben? (siehe auch Vorlage in 2.)

Zunächst einmal ist es sinnvoll, die fachrelevanten schulinternen Rahmenbedingungen wie aus einem „Distanz-Modus“ anhand folgender Schwerpunkte zu erfassen:

- **Schultyp-Spezifika**
- **schuleigene Ressourcen**
- **spezifische Schülerklientel**
- **Leitlinien im Schulprogramm**

Hier wäre ein fach- bzw. fachkonferenzübergreifendes Arbeiten sinnvoll, weil nach meinen Erfahrungen ein großer Teil der Ergebnisse über die Fachrelevanz für das DARSTELLENDEN SPIEL hinaus einen allgemeingültigen Blick auf konkrete Rahmenbedingungen des gesamtschulischen Arbeitsprozesses ermöglichen.

Bei der Umsetzung dieser Schwerpunkte wird ein Blick auf das jeweilige Schulporträt notwendig – ein u.U. durchaus nützlicher Begleiteffekt.

Im beigefügten Beispielmaterial im Materialteil 3 findet sich meine Analyse zu den angegebenen Schwerpunkten wie folgt gegliedert:

Schultyp-Spezifika: Darstellendes Spiel an einem brandenburgischen Oberstufenzentrum

Schuleigene Ressourcen des GMOSZ: Schwierige räumliche und materielle Bedingungen

Die Schülerinnen und Schüler am Beruflichen Gymnasium des GMOSZ/ Der „typische“ Kursschüler im Wahlpflichtfach DARSTELLENDEN SPIEL

Im Schulprogramm formulierte Leitlinien: Unter dem Gesichtspunkt der Fachrelevanz als Schlüsselbegriffe formuliert

Den detaillierten Darlegungen folgt jeweils eine für die praktische Arbeit formulierte Systematisierung mit konzeptionellen Ansätzen für fachorganisatorische, inhaltliche und methodische Schlussfolgerungen.

Angesichts der Tatsache der hier vorliegenden ersten Erarbeitung zum schulinternen Fachplan DARSTELLENDEN SPIEL auf der Grundlage des neuen Vorläufigen Rahmenlehrplans bleibt eine **vernetzte Vorlage zu Eingangsvoraussetzungen und Jahrgangsplanung** einer geplanten weiteren Erarbeitung zum schulinternen Fachplan DARSTELLENDEN SPIEL vorbehalten.

Im vorliegenden Material bieten euch/ Ihnen zwei Fachkolleginnen ihre Erarbeitungen des Schuljahres 2011/2012 an mit der Intention, euch/ Ihnen mit dieser Grundlage ein hilfreiches „Geländer“ anzubieten, mit dessen Hilfe man aus einer konkreten Analyse der jeweiligen schulinternen Voraussetzungen am Beginn der Einführungsphase angemessene und niveauvolle Eingangsvoraussetzungen für die Qualifikationsphase erreicht und daraus – wie schon oben erläutert – eine Konkretisierung der abschlussorientierten Standards beginnen kann mit einem darauf bezogenen Prozess zur komplexen fachspezifischen Kompetenzentwicklung.

Dafür ist es aus meiner Sicht notwendig und auch ergiebig, den Fokus von den **fachrelevanten Rahmenbedingungen der jeweiligen Schule** als zweites genauer einzustellen auf eine **Beschreibung der jeweiligen Eingangsvoraussetzungen der jeweiligen Schülerinnen und Schüler am Beginn von 10,1 bzw. 11,1 unter Berücksichtigung ausgewählter Kriterien des spezifischen Fachprofils**.

Die im Folgenden hierfür vorgeschlagenen Schwerpunkte wurden der Beschreibung des Fachprofils im Vorläufigen Rahmenlehrplan DARSTELLENDEN SPIEL entnommen und für die eigene Arbeit konkretisiert:

- **Beziehung der Schülerinnen und Schüler zur Kunstform Theater und allen performativen Darstellungsformen**
- **Motivation der Fachwahl**
- **Vorstellungen vom Fach, besonders von der fachspezifischen Bedeutung von Körpersprache, Körper, Bewegung**
- weitere mögliche Indikatoren für eine Beschreibung des grundlegenden aktuellen Niveaus späterer fachspezifischer Kompetenzen bei den Schülerinnen und Schülern:
 - ° Umgang mit/ Haltung zu fachspezifischem Gruppenhandeln
 - ° Kommunikation als wichtiges Instrument für Prozess- und Gruppenhandeln/ grundlegende Kompetenzen für schulisches und fachspezifisches Gruppenhandeln
 - ° Neugierde, Lust auf Spiel bzw. Probehandeln
 - ° Freude an (Bühnen)-Präsentationen, Motivation dazu
 - ° Teilhabe am kulturellen Leben, Freude daran/ Spiel vs. ästhetische und theatrale Gestaltungskategorien

Dem beiliegenden Material kann man entnehmen, zu welchen konkreten Ergebnissen eine solche Analyse gelangen kann.

Layout bzw. formale Gestaltung eines schulinternen Fachplans DARSTELLENDEN SPIEL

Erfahrungsgemäß geben Schulleitungen grundlegende Empfehlungen zu Bestandteilen und Gliederungen schulinterner Fachpläne.

Weil Fachpläne ebenso wie andere schulische Arbeitsinstrumente aber eben der ständigen Erprobung und Entwicklung im schulischen und unterrichtlichen Arbeitsprozess unterliegen, sind hier sicher auch Kompetenz des einzelnen Fachkollegen bzw. Überlegungen und Entscheidungen der Fachkonferenzen notwendig und wichtig.

Die hier vorgelegten Materialien sind auch in dieser Hinsicht nur als Anregungen gedacht.

Da schulinterne Fachpläne auch von den externen Kolleginnen und Kollegen der Visitationsteams gelesen werden, sind Informationen zu grundlegenden (schulorganisatorischen) Entstehungsbedingungen sinnvoll (siehe Vorschlag zum Deckblatt in 2).

Arbeitsprozess und Arbeitsaufwand – ein vorläufiges Resümee.

1.

Aus der Sicht der beiden Verfasserinnen ist der Arbeitsaufwand bei einer ambitionierten Erstbeschreibung hoch. Aber wie für jede ernsthafte Analyse mit nachfolgender Verschriftlichung gilt:

- Was man hier nicht leistet, schlägt sich oft „hinten drauf“.
- Eine sorgfältige Erstanalyse hat einen sehr hohen Wert für das eigene Arbeiten und ist für prozesshaftes Arbeiten unumgänglich.
- Der hohe Arbeitsaufwand am Anfang wiederholt sich nicht.

2.

Die im Vergleich zu anderen Fächern besonders hohe Projekt- und Prozessorientiertheit des Fachs DARSTELLENDEN SPIEL gibt dem jeweiligen Fachlehrer bzw. der jeweiligen Fachkonferenz einer SEK-II-Schule für die Entwicklung eines schulinternen Fachplans innerhalb des schulischen Curriculums aus unserer Sicht eine besonders hohe Bedeutung.

Die hier geleistete Analyse- und Planungsarbeit für das Fach DARSTELLENDEN SPIEL kann ausstrahlen und Effekte haben für:

- die Wahrnehmung einer schulischen Identität/die Schärfung des Schulprofils
- ggf. eine veränderte Platzierung der künstlerischen Fächer und des Fachs Sport innerhalb des Fächerangebots
- eine stärkere Vernetzung der Kollegen und fächerübergreifendes Arbeiten
- bessere Rahmenbedingungen individuellen unterrichtlichen und schulischen Arbeitens

3.

Das weitere Arbeiten an einem schulinternen Fachplan DARSTELLENDEN SPIEL muss sich nicht auf Erweiterung, sondern auf Verdichtung und Konkretisierung richten. Dabei geht es vor allem darum, den Prozess der Kompetenzentwicklung zu schärfen und den Plan dabei so flexibel zu halten, dass er veränderten Gegebenheiten/ Kursen/Jahrgängen ebenso als Mess- wie auch Arbeitsinstrument begegnen kann.

Diesen Prozess werden wir für euch/ Sie weiter begleiten. Wir wünschen euch/ Ihnen viel Erfolg bei der Arbeit!