

VORWORT

Von Paul Auster stammt das schöne Zitat: „Der wahre Sinn der Kunst liegt nicht darin, schöne Objekte zu schaffen. Es ist vielmehr eine Methode, um zu verstehen. Ein Weg, die Welt zu durchdringen und den eigenen Platz zu finden.“ Kulturelle Bildung eröffnet uns diesen Weg, sie lässt uns teilhaben an unserer Welt, die ohne Kunst und Kultur – im Wortsinne – „undenkbar“ wäre, und sie trägt dazu bei, dass wir selbst und unser Weltverständnis wachsen können. Die Kultusministerkonferenz hat es in ihrer Empfehlung zur kulturellen Kinder- und Jugendbildung so formuliert:

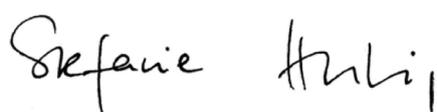
„Kulturelle Bildung ist für die Persönlichkeitsentwicklung junger Menschen unverzichtbar. ... Eine Gesellschaft, die die kulturelle Bildung der Heranwachsenden stärkt, schafft damit zugleich wichtige Grundlagen ihrer eigenen Zukunftsfähigkeit.“

Auf diesem Weg in die Zukunft leistet Rheinland-Pfalz nun Pionierarbeit – mit dem Wahlpflichtfach Kultur an achtjährigen Gymnasien. Aktuell sind in allen Ländern Musik und Bildende Kunst in unterschiedlichem Umfang als Pflichtfächer vorgesehen, in einigen Ländern, wie auch in unserem, außerdem das Fach Darstellendes Spiel.

Ein Fach „Kultur“ gibt es bislang in keinem anderen Land. Es ist in Rheinland-Pfalz ein eigenständiges Fach, das die Fächer Musik, Bildende Kunst und Darstellendes Spiel gleichwohl in keiner Weise ersetzt. Es baut auf den schon erworbenen Kompetenzen aus den Pflichtfächern Musik und Bildende Kunst auf und bezieht Kompetenzen aus dem Darstellenden Spiel mit ein. Dieser im besten Sinne interdisziplinäre und ganzheitliche Ansatz ist in hohem Maße innovativ und herausfordernd. Es ist erfreulich, dass dieses neue Fach auf positive Resonanz und sehr großes Interesse gestoßen ist.

Der Lehrplankommission ist es gelungen, einen Rahmen mit verbindlichen Qualitätsstandards zu beschreiben und gleichzeitig den Lehrkräften genügend Freiheit zur Ausgestaltung des Unterrichts zu lassen. Die Arbeit in Projekten und in Teams aus mindestens zwei Lehrkräften der musisch-künstlerischen Fächer ist gleichzeitig Herausforderung und Chance für die Unterrichtsgestaltung. Erste Erprobungen parallel zur Erarbeitung des Lehrplans haben einen wichtigen Beitrag dazu geleistet, dass Innovation und Praxistauglichkeit in einem guten Gleichgewicht stehen.

Ich danke den Lehrkräften, die in jeder Phase der Lehrplanarbeit wertvolle Impulse gegeben haben, und den Mitgliedern der Lehrplankommission, die vieles selbst erprobt, die Anregungen von Kolleginnen und Kollegen aufgegriffen und nun diesen Lehrplan fertiggestellt haben. Ich danke auch allen Lehrerinnen und Lehrern, die durch Erprobung von Lehrplanteilen oder durch konstruktive Rückmeldungen zur Entwicklung beigetragen haben. Ich wünsche allen Lehrkräften, die das Fach Kultur im Team unterrichten, viel Freude, pädagogischen Erfolg und positive Erfahrungen.



Dr. Stefanie Hubig
Ministerin für Bildung des Landes Rheinland-Pfalz



INHALT

A Präambel	4
Erläuterungen zur Struktur des Lehrplans	6
B Schulische und gesellschaftliche Bedeutung des Wahlpflichtfachs Kultur	8
Beitrag zur Persönlichkeitsentwicklung	8
C Didaktische Grundsätze und Konzeption	11
C.1 Grundsätze der vernetzenden Arbeitsweise – Bedingungen auf schulorganisatorischer Ebene	11
C.2 Kompetenzerwerb im Wahlpflichtfach Kultur	12
C.3 Themen und Lernfelder	17
C.3.1 Themen	17
C.3.2 Lernfelder und Lernfeldschlüssel	19
C.4 Hinweise zur Planung und Durchführung des Projektunterrichts	24
C.4.1 Themenfindung und Lehrerrolle	24
C.4.2 Durchführung und Abschluss von Projektarbeitsphasen	25
C.5 Leistungsfeststellung und Leistungsbeurteilung	28

D Anhang	30
D.1 Checkliste für die Planung und Durchführung von Projektarbeiten im Wahlpflichtfach Kultur	30
D. 2 Projektbeschreibungen	32
D.2.1 Projektvorschlag - Ariadne auf Naxos	32
D.2.2 Projektvorschlag - Cul_Tube	34
D.2.3 Projektvorschlag - Architektur und Musik verschiedener Epochen	37
D.2.4 Projektvorschlag - Die unendliche Geschichte	41
D.2.5 Projektvorschlag - Get Up!	44
D.2.6 Projektvorschlag - Inszenierte Fotografie und Vernissage	47

A PRÄAMBEL

In den vergangenen Jahren ist das Thema kulturelle und künstlerische Bildung wieder verstärkt in das Blickfeld der öffentlichen und bildungspolitischen Wahrnehmung gerückt. Zu dieser Entwicklung haben zwei UNESCO Weltkonferenzen maßgeblich beigetragen (Lissabon 2006¹, Seoul 2010²), die die Bedeutung kultureller und künstlerischer Bildung für die Bewältigung vielfältiger Herausforderungen des 21. Jahrhunderts betonen.

In der *Seoul Agenda: Entwicklungsziele für Künstlerische/Kulturelle Bildung* legt die UNESCO 2010 unter anderem folgende Ziele und Strategien für eine globale Stärkung künstlerischer und kultureller Bildung fest:

„Den Zugang zu Künstlerischer und Kultureller Bildung als grundlegenden und nachhaltigen Bestandteil einer hochwertigen Erneuerung von Bildung sicherstellen.“

„Prinzipien und Praktiken Künstlerischer und Kultureller Bildung anwenden, um zur Bewältigung der heutigen sozialen und kulturellen Herausforderungen beizutragen.“ Dies kann erreicht werden, indem die Lehrenden die *„Künstlerische und Kulturelle Bildung als Basis für eine ausgeglichene kreative, kognitive, emotionale, ästhetische und soziale Entwicklung von Kindern, Jugendlichen und lebenslang Lernenden bekräftigen.“*³

Das Wahlpflichtfach Kultur ist diesen Entwicklungszielen und diesem Kulturverständnis verpflichtet.



1 http://www.unesco.at/bildung/kulturbildung_roadmap_de.pdf (19.02.2018)

2 https://www.unesco.de/fileadmin/medien/Dokumente/Kultur/Kulturelle_Bildung/111024_Seoul_Agenda_DE_final.pdf (19.02.2018)

3 ebd., S. 3ff.

Der Lehrplan zum Wahlpflichtfach Kultur bildet die Grundlage für ein Schulfach, das speziell für die Klassenstufen 8 und 9 an G8GTS-Gymnasien konzipiert ist. Er baut auf den **erarbeiteten Kompetenzen** der beiden Fächer Bildende Kunst und Musik am Ende der Jahrgangsstufe 7 auf. In diesen sind zudem Kompetenzen aus dem Bereich Darstellendes Spiel gemäß den Vorgaben der Lehrpläne von Bildender Kunst und Musik für die Jahrgangsstufen 5, 6 und 7 enthalten.

Diese Kompetenzen bilden die notwendigen Grundlagen, mit denen Inhalte des Wahlpflichtfaches Kultur im Rahmen von Projekten erarbeitet werden. Die Projektthemen im Wahlpflichtfach Kultur überschreiten im Sinn einer **gezielten Vernetzung** die Fächergrenzen von Bildender Kunst, Musik und Darstellendem Spiel. Daraus ergeben sich **synergetische Potenziale**, die das Wahlpflichtfach Kultur in seiner Eigenständigkeit kennzeichnen.

Schülerinnen und Schüler müssen heute auf ein Leben in einer komplexer werdenden Gesellschaft vorbereitet werden. Daraus erwächst ein **ganzheitlicher Anspruch** an Bildung, dem das Wahlpflichtfach Kultur in besonderem Maße Rechnung trägt. Der vernetzende Fachansatz fördert das multiperspektivische, integrative und eigenständige Denken. Der durchgängig in **Projekten** konzipierte Unterricht überwindet die Fachbegrenzungen der drei beteiligten Fächer, so dass individuelle Interessen, Fähigkeiten und Fertigkeiten der Schülerinnen und Schüler verstärkt in einen handlungsorientierten Unterricht einbezogen werden. Im Vordergrund stehen dabei die Entwicklung von ästhetischer Wahrnehmung und Empathiefähigkeit sowie die Unter-

stützung von Jugendlichen bei der Entwicklung und Begründung von eigenen, selbstbewussten Positionen angesichts der Fülle möglicher Wirklichkeitskonzepte.

Kulturdidaktik ist grundsätzlich **interdisziplinär** und **transcurricular**. Dies bezieht sich hier sowohl auf die drei beteiligten künstlerischen Ankerfächer als auch auf die mit ihnen verbundenen Anteile aus Bezugswissenschaften wie zum Beispiel Philosophie, Theologie, Sozialwissenschaften, Psychologie.

Das Lernen im Wahlpflichtfach Kultur findet innerhalb kultureller Kontexte statt, die einerseits historisch verwurzelt und somit nicht beliebig sind, und andererseits auch eine vergleichende Kulturbeurteilung erfordern.

Der Lehrplan sieht daher interkulturelle und kulturgeschichtliche Schwerpunktsetzungen bei Projekten vor (synchronische bzw. diachronische Perspektive).

Gerade in Ganztagschulen ermöglicht das Wahlpflichtfach Kultur die Schaffung eines geschützten sozialen Raumes, in welchem die Schülerinnen und Schüler ihre Selbst- und Sozialkompetenz ausbilden und in dem sie kreativ gestaltend und somit sinnstiftend agieren bzw. interagieren können.

Aus der vorliegenden Fachkonzeption ergibt sich, dass das Wahlpflichtfach Kultur im Fächerkanon des G8GTS-Gymnasiums eigenständig ist. Diese **Eigenständigkeit** zeigt sich auf didaktisch-methodischer Ebene sowie in der Aufnahme und Weiterentwicklung von Kompetenzen dreier verschiedener Fachrichtungen.

Das Wahlpflichtfach Kultur ersetzt die drei beteiligten Fächer Bildende Kunst, Darstellendes Spiel, Musik weder partiell noch in Gänze.

Erläuterungen zur Struktur des Lehrplans

Die Fachkonzeption des Wahlpflichtfachs Kultur unterscheidet sich hinsichtlich der didaktischen und methodischen Umsetzung in Teilen von den künstlerischen Ankerfächern. Der vorliegende Lehrplan führt in diese Fachkonzeption ein. Den strukturellen Rahmen des Lehrplans bilden Ausführungen zu den Bedingungen des künstlerischen und kulturellen Lernens in der Sekundarstufe I und den sich daraus ergebenden didaktischen Desideraten für die Konzeption des Wahlpflichtfachs Kultur. Aus diesen allgemeinen Rahmenbedingungen leiten sich die Vorgaben und Hinweise für die praktische Gestaltung des Unterrichts ab.

Die nachfolgende Detailübersicht über die einzelnen Kapitel soll den Aufbau des Lehrplans verdeutlichen und seine Handhabung erleichtern:

In Kapitel B (Schulische und gesellschaftliche Bedeutung des Wahlpflichtfachs Kultur – Beitrag zur Persönlichkeitsentwicklung) wird dargelegt, welche besonderen Entwicklungsaufgaben Schülerinnen und Schüler dieser Altersgruppe zu bewältigen haben und welche Chancen sich ihnen allgemein im Ganztagsgymnasium und speziell im Wahlpflichtfach Kultur eröffnen.

Das Wissen darum ist Voraussetzung für das Verständnis der **Lehrplankonzeption** (Kapitel C), die auf den **Grundsätzen der Vernetzung und der Arbeit in Projekten** basiert. Diese Arbeitswei-

se – insbesondere über Fächergrenzen hinweg – bietet besonders gute Möglichkeiten für nachhaltiges und sinnhaft empfundenes Lernen. Wenn diese Form des Unterrichtens im Schulalltag nicht regelmäßig praktiziert wird, fehlen Erfahrungen auf Seiten der Schülerinnen und Schüler ebenso wie auf Seiten der Lehrkräfte. Das Wahlpflichtfach Kultur schafft einen Rahmen, in dem diese Form des vernetzenden Arbeitens als Unterrichtsprinzip zugrunde liegt. Welche Erfordernisse sich daraus auf **schulorganisatorischer Ebene** ergeben, wird in Kapitel C.1 (Grundsätze der vernetzenden Arbeitsweise) dargelegt.

Durch das Angebot unterschiedlicher Wahlpflichtfächer (dritte Fremdsprache, Naturwissenschaften, Informatik, Kultur) eröffnet sich für die Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit unterschiedlicher Lernerfahrungen. Während in den Pflichtfächern der Erwerb fachlicher Kompetenzen eine wichtige Rolle spielt, liegt im Wahlpflichtfach Kultur der Schwerpunkt auf der Anwendung, Verknüpfung und Vertiefung erworbener Kompetenzen. Dabei geht es vor allem um Fähigkeiten und Fertigkeiten, die mit künstlerischer Projektarbeit verbunden sind. Wie der **Kompetenzerwerb** im Wahlpflichtfach Kultur erfolgt, wird in Kapitel C.2 erläutert, wobei die Selbst- und Sozialkompetenz und die Lern- und Methodenkompetenz als überfachliche Kompetenzen angesehen und mit Verweis auf die gül-

tigen Lehrpläne der Sekundarstufe I hier nur knapp angesprochen werden.

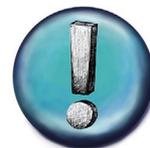
Entsprechend der Zielsetzung des Wahlpflichtfachs Kultur werden im Lehrplan fachliche Inhalte nicht verbindlich festgelegt. Stattdessen wird aufgezeigt, in welcher Weise Kompetenzentwicklung in den vier Feldern Inhalt, Gestaltung, Kommunikation, Gesellschaft auf der Grundlage der nach Klasse 7 vorhandenen fachbezogenen Kompetenzen erfolgen soll.

Von direktem Nutzen für die Planung von Unterrichtsvorhaben und Gestaltung von kreativen Lernprozessen im Wahlpflichtfach Kultur sind zum einen die Vorschläge für mögliche Inhalte im Kapitel C.3.1 (Themen) und zum anderen die Erläuterungen zum Lernfeldschlüssel im Kapitel C.3.2. Hier wird verdeutlicht, dass der Lernprozess mit der wiederkehrenden Folge der Teilschritte Produktion – Rezeption – Reflexion als spiralförmiger Lernprozess anzulegen ist, um eine kontinuierliche Steigerung der verschiedenen Kompetenzen zu erreichen. Darüber hinaus werden im Lernfeldschlüssel die vielfältigen Schnittstellen der drei beteiligten Fächer aufgezeigt und Anregungen für die Kompetenzentwicklung im Feld Gestaltung gegeben.

Da sich die Art der Kompetenzen und auch deren Erwerb von dem traditionellen Fachunterricht unterscheiden, müssen für die Bewertung kreativer Lernprozesse im Projektunterricht auch entsprechend andere **Formen der Leistungsfeststellung und -beurteilung** herangezogen werden. Vorschläge hierzu finden sich im Kapitel C.5. Diese beziehen sich sowohl auf prozess- als auch produktbezogene Kriterien.

Die erprobten Projektvorschläge im Anhang (Kapitel D) haben einerseits illustrierenden Charakter, andererseits sollen sie im Sinne einer Handreichung Anregungen für die eigene Unterrichtsplanung bieten.

Verbindliche Vorgaben des Lehrplans sind grafisch hervorgehoben und durch folgendes Symbol am Rand gekennzeichnet:



B SCHULISCHE UND GESELLSCHAFTLICHE BEDEUTUNG DES WAHLPFLICHTFACHS KULTUR

Beitrag zur Persönlichkeitsentwicklung

Im Verlauf der Sekundarstufe I vollziehen sich in der Entwicklung der Jugendlichen grundlegende Veränderungen. Dies ist die Zeit, in der die **kognitiven Fähigkeiten reifen**. Zu Beginn der 8. Jahrgangsstufe begegnen wir Schülerinnen und Schülern, die zunehmend in der Lage sind, ihre Handlungsimpulse zu steuern und persönliche Bedürfnisse im Gesamtkontext zu sehen, mehrere Aufgaben parallel im Blick zu haben oder sogar gleichzeitig zu bearbeiten und flexibel von einer Regel zu einer anderen zu wechseln. Sie lernen, langfristig zu planen und zielstrebig an der Umsetzung von Plänen zu arbeiten. Voraussetzung hierfür ist, dass sie allmählich die Fähigkeit zu hypothetischem Denken entwickeln, die es ihnen ermöglicht, verschiedene Handlungsoptionen zu bedenken und mögliche Folgen ihres Handelns zu antizipieren.

Des Weiteren vollziehen sich bei den Jugendlichen in diesem Alter wichtige Phasen der **sozialen Reifung** (Toleranz, persönliche Beziehungsfähigkeit, individuelle Selbstwahrnehmung). Zunächst ist das Denken und Handeln der Schülerinnen und Schüler noch stark geprägt von dem Wunsch nach Gleichheit und der Furcht vor Ablehnung ihrer Person. Sie zeigen im Freundeskreis (vermeintlich) erwünschtes Verhalten, treffen viele Entscheidungen mit Blick auf die Meinung der Freunde, mitunter auch gegen die eigenen Wertvorstellungen. Erst mit zunehmender Reife

und Fähigkeit zu hypothetischem Denken gelingt es ihnen, die Perspektive zu wechseln und Situationen aus der Sicht eines anderen zu betrachten.

Das Wahlpflichtfach Kultur trägt diesen Entwicklungen und den allgemeinen Bildungszielen der Sekundarstufe I in vielfältiger Weise Rechnung, indem es Lern-, Erfahrungs- und Handlungsräume eröffnet, die sowohl die Persönlichkeitsentwicklung der einzelnen Schülerinnen und Schüler fördern als auch zu einer intensiven Auseinandersetzung mit zentralen Themen und Fragestellungen unserer Gesellschaft anregen können. Es führt den Schülerinnen und Schülern vor Augen, dass persönliche Reife bedeutet, über die Grundbedürfnisse hinausgehende Bedürfnisse zu entwickeln: Dazu gehört das Streben nach neuen Erfahrungen, nach einem solidarischem Gruppenzusammenhang, nach Selbstbestimmung, nach Orientierung, nach der Erfahrung, etwas bewirken zu können, nach sozialer Anerkennung und Akzeptanz in der Gemeinschaft, nach Sicherheit und emotionaler Geborgenheit. Die Schülerinnen und Schüler werden darin unterstützt, eigene Wertmaßstäbe und Grundüberzeugungen zu etablieren oder – sofern bereits vorhanden – begründet zu bewahren oder zu modifizieren.

In der Fachkonzeption des Wahlpflichtfachs Kultur spiegelt sich diese entwicklungspsychologische Perspektive wie folgt wider:

- Das Lernen in Projekten bietet Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit, Gestaltungsideen zu erproben, zu reflektieren und weiterzuentwickeln. Durch die Zusammenarbeit mit Gleichaltrigen und die pädagogische Begleitung durch Lehrkräfte entsteht ein geschützter Freiraum für kreatives Arbeiten und komplexe Lernprozesse, die leibsinliches Erleben, praktisches ästhetisches Handeln sowie eigenständige Reflexion und Bewertung umfassen.
- Mit der **Entfaltung kreativer Potenziale** für die Bearbeitung und die Lösung komplexer Aufgaben sowie der Schulung einer ästhetischen Gestaltungs- und Beurteilungskompetenz entwickeln die Schülerinnen und Schüler Fähigkeiten, die sowohl innerhalb der Schule als auch in der außerschulischen Lebens- und Arbeitswelt von Bedeutung sind. Das Wahlpflichtfach Kultur trägt damit zur **Entwicklung von Schlüsselkompetenzen** bei, die über den künstlerischen Bereich hinaus auch in vielen naturwissenschaftlichen und technischen Berufsfeldern gefordert werden. Dazu zählen z.B. die Selbst- und Sozialkompetenz und die Präsentationskompetenz (siehe C.2).
- Die Unterrichtspraxis in den künstlerischen Fächern zeigt, dass die Gestaltungsideen, die Jugendliche in der Sekundarstufe I entwickeln, häufig sehr stark durch alterstypische Medienerfahrungen geprägt sind. Dies trägt dazu bei, dass Schülerinnen und Schüler bei der ästhetischen Gestaltung auf Vertrautes zurückgreifen und dabei oft in den ihnen bekannten Schemata verhaftet bleiben. Die Projekte im Wahlpflichtfach Kultur dienen dem Erlernen neuer Ausdrucksformen und -qualitäten und damit der **Weiterentwicklung der künstlerischen Wahrnehmungs- und Gestaltungsfähigkeiten**. Zeichenhafte, stilisierte oder abstrakte Elemente sowie theoretische Grundlagen werden anlassbezogen erarbeitet und ermöglichen ein weiter gehendes Verständnis von ästhetischen Ausdrucksformen. Damit übernimmt das Wahlpflichtfach Kultur – insbesondere in der Jahrgangsstufe 9 – auch generell vorbereitende Funktionen für das Arbeiten und Lernen in der Sekundarstufe II.
- Das Wahlpflichtfach Kultur bietet Raum für eine **Vielfalt an Themen**, die der Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler unmittelbar entspringen oder diese berühren. Darüber hinaus ermöglicht das Wahlpflichtfach Kultur aber in besonderer Weise das Kennenlernen, Entdecken und Erkunden von Themenbereichen, zu denen ein unmittelbarer Zugang durch den klassischen schulischen Fächerkanon oder das private Umfeld nicht gegeben ist. In der komplexen und differenzierten künstlerischen Auseinandersetzung mit Kernproblemen und Fragestellungen unserer Zeit erarbeiten sich die Schülerinnen und Schüler Sach- und Handlungswissen, sie erproben Verhaltensweisen und Lösungsansätze und entwickeln Wertmaßstäbe für das eigene Urteilen. Auf diese Weise finden sie Zugang zu neuen An- und Einsichten, die für die Teilhabe am gesellschaftlichen Leben grundlegend sind.

- Eine Ganztagschule prägt für viele Stunden am Tag das Leben der Schülerinnen und Schüler. Schule wird nicht mehr nur als Lernort wahrgenommen, sondern erweitert sich zu einem komplexen Lebensraum, der offenere und flexibilisierte Organisationsformen im täglichen Zusammensein von Schülerinnen und Schülern und Lehrerinnen und Lehrern ermöglicht, aber auch erfordert. Auf unterrichtlicher Ebene kann diesen veränderten Gegebenheiten u.a. durch eine verstärkte Öffnung von Schule und Unterricht Rechnung getragen werden. Vor diesem Hintergrund richtet sich das Wahlpflichtfach Kultur in seiner Konzeption nach den schulischen Rahmenbedingungen von Ganztagschulen, indem es vielfältige Möglichkeiten für eine **Öffnung von Schule** und eine **vernetzende Unterrichtsgestaltung** nahelegt, z.B. durch
 - fächerverbindende Projekte (Deutsch, Religion, Ethik, Biologie, Sport...);
 - Präsentationen von Projektergebnissen innerhalb (Schulfest, Tag der offenen Tür, Weihnachtsfeier...) und außerhalb der Schule (Kirche, Soziale Einrichtung, Jugendtheater...);
 - die Zusammenarbeit mit Kooperationspartnern (Museums- oder Theaterpädagogik, Workshop mit Künstlern, lokaler Radiosender, Offener Kanal...);
 - die Einbindung außerschulischer Lernorte (Baudenkmal, Atelier, Zeitungsredaktion...);
 - den Besuch von Kulturveranstaltungen (Konzert, Ausstellung, Theater-, Tanz-, Musicalaufführung...).

Die Nutzung von außerschulischen Angeboten kann im Zusammenhang mit einer laufenden Projektarbeit stehen, sie kann aber auch als Ausgangspunkt oder Impulsgeber für einen neuen Projektentwurf dienen.

C DIDAKTISCHE GRUNDSÄTZE UND KONZEPTION

C.1 Grundsätze der vernetzenden Arbeitsweise – Bedingungen auf schulorganisatorischer Ebene

Die konzeptionelle Grundlage des Wahlpflichtfachs Kultur ist eine Vernetzung von Themen und Inhalten der Fächer Bildende Kunst, Darstellendes Spiel und Musik in Form von künstlerisch-gestalterischen Projektarbeiten. Die Schülerinnen und Schüler einer Jahrgangsstufe 8 sind es jedoch gewohnt, in getrennten Fächern unterrichtet zu werden. Deshalb ist es eine Grundbedingung für das Arbeiten im Wahlpflichtfach Kultur, dass ein Verständnis für das Prinzip der Vernetzung hergestellt wird. Dieses Prinzip ist bestimmend für die Unterrichtspraxis und Grundlage für die Entfaltung synergetischer Potenziale.

Die Schülerinnen und Schüler werden in die Lage versetzt, die Fachgrenzen zu überwinden, um die Schnittmengen (siehe C.3.2 Lernfelder und Lernfeldschlüssel) der drei beteiligten Fächer zu erkennen und für ein Projektkonzept zu nutzen. Dazu ist es hilfreich, zu Beginn die Vielseitigkeit der drei beteiligten Fä-

cher (und ihrer Bezugswissenschaften) aufzuzeigen.

Der Unterricht im Wahlpflichtfach Kultur ersetzt keine Lehrplaninhalte von Bildende Kunst, Darstellendes Spiel und Musik.

Gleichwohl kann es für die Umsetzung einer konkreten Projektarbeit notwendig sein, Inhalte aus den künstlerischen Fächern höherer Jahrgangsstufen zu vermitteln. In diesem Fall muss das Anliegen eines einzelnen Projekts das leitende Kriterium für die Auswahl dieser Inhalte sein.

Das Wahlpflichtfach Kultur kann also in Bezug auf einzelne Inhalte Vorwissen und Kompetenzen für höhere Jahrgangsstufen bereitstellen, es ist jedoch kein propädeutisches Fach:

Das Belegen des Wahlpflichtfachs Kultur kann und darf weder inhaltlich noch organisatorisch zur Voraussetzung für die Wahl eines bestimmten künstlerischen Faches in der Oberstufe gemacht werden.

Das Prinzip der vernetzenden Arbeitsweise in Projekten setzt auf schulorganisatorischer Ebene folgende Bedingungen voraus:

- Das Wahlpflichtfach Kultur wird wie die übrigen Wahlpflichtfächer mit drei Wochenstunden unterrichtet.
- Der Unterricht im Wahlpflichtfach Kultur wird von Lehrkräften erteilt, die mindestens in einem der beteiligten Fächer Bildende Kunst, Darstellendes Spiel, Musik die Lehrbefähigung oder die Unterrichtserlaubnis besitzen.

- Der Unterricht im Wahlpflichtfach Kultur wird unabhängig von der Lerngruppengröße von mindestens zwei (möglichst drei) Fachlehrkräften der drei beteiligten künstlerischen Fächer erteilt, wobei mindestens zwei dieser Fächer abgedeckt werden.
- Mindestens eine Wochenstunde (möglichst alle drei Wochenstunden) unterrichten die Fachlehrkräfte im Team.
- Der Austausch aller am Projekt Beteiligten über den jeweiligen Arbeitsstand erfolgt regelmäßig, um Planungs- und Gestaltungsentscheidungen immer wieder auf ihre Realisierbarkeit hin zu überprüfen und ggf. im Arbeitsprozess zu modifizieren. Die kontinuierlichen Absprachen innerhalb der Projektgruppe dienen auch der Erstellung einer Zeitplanung mit Fristen.
- Für die maximale Größe einer Lerngruppe im Wahlpflichtfach Kultur gilt die Klassenmesszahl für die Sekundarstufe I.
- Der Einsatz der zur Verfügung stehenden Ressourcen (Technik, Etat, Räume etc.) wird im Hinblick auf das Projekt geprüft und abgestimmt.

C.2 Kompetenzerwerb im Wahlpflichtfach Kultur

Für die Persönlichkeitsentwicklung von Schülerinnen und Schülern ist das schulische Lernen ein wichtiger und prägender Einflussfaktor, der sich nicht allein auf den Erwerb fachbezogener Kompetenzen in den Einzelfächern beschränkt, sondern im Sinne einer ganzheitlichen Persönlichkeitsbildung immer auch auf die Erweiterung überfachlicher Kompetenzen ausgerichtet sein muss. Diese überfachlichen Kompetenzen lassen sich in zwei Bereiche unterteilen:

- Die **Selbst- und Sozialkompetenz** bezieht sich auf die Selbstwahrnehmung der Schülerinnen und Schüler, ihre Empathiefähigkeit und ihre Fähigkeit, Beziehungen zu anderen zu gestalten.
- Die **Lern- und Methodenkompetenz** bezieht sich auf die Fähigkeit der



Schülerinnen und Schüler, das eigene Lernen erfolgreich zu gestalten.

Überfachliche Kompetenzen werden in allen Jahrgangsstufen und in allen Unterrichtsfächern aufgebaut, wobei Art

und Gewichtung von Fach zu Fach unterschiedlich sind. Im Folgenden werden diejenigen ausführlicher dargestellt, die durch das Wahlpflichtfach Kultur in besonderem Maße gefördert werden.

Selbst- und Sozialkompetenz:

- Der vernetzende Ansatz im Wahlpflichtfach Kultur eröffnet einen umfassenderen Blick auf ästhetische Ausdrucksmöglichkeiten und deren Wechselbeziehungen. Daraus erwachsen neue Möglichkeiten für die **Entfaltung von Kreativität, Fantasie und Freude an künstlerischem Gestalten**.
- Die Vielfalt ästhetischer Ausdrucksformen und der schützende Rahmen des Unterrichts bieten den Schülerinnen und Schülern Gelegenheit, sich selbst vielseitig zu erproben. Auf diese Weise können sie **sich ihrer eigenen Stärken, Fähigkeiten und Grenzen bewusst werden**. Sie lernen, sich selbst und ihre Möglichkeiten verlässlicher einzuschätzen (**Selbsteinschätzung**).
- Durch die Identifikation mit dem eigenen Projekt und die intensive Auseinandersetzung mit anderen werden Schülerinnen und Schüler befähigt, eigene Ideen begründet zu vertreten, weiterzuentwickeln, zu hinterfragen oder auch zu verwerfen. Dies fordert und fördert einen **respektvollen und sachbezogenen Kommunikationsstil** innerhalb der Gruppe sowie die Fähigkeit, begründete Kritik an eigenen Ideen als Teil des kreativen Prozesses zu verstehen und anzunehmen (**Kritikfähigkeit**).
- Die Projektarbeiten im Wahlpflichtfach sind in aller Regel Gemeinschaftsprojekte, die nur durch intensive Zusammenarbeit aller Beteiligten gelingen können. Grundlage dieser Zusammenarbeit sind das **Verantwortungsbewusstsein** und die **Zuverlässigkeit**, eigene Projektanteile mit Sorgfalt in einem gegebenen Zeitrahmen fertigzustellen.
- Das künstlerische Projekt als Ensembleleistung mit einem eigenen Beitrag zu erleben, stärkt den **Gemeinschaftssinn** und die **Teamfähigkeit**.

Lern- und Methodenkompetenz:

- Eine Besonderheit des Wahlpflichtfachs Kultur ist der Umstand, dass Projekte in der Regel längerfristig angelegt sind und sich die konkrete Arbeit an einem Projekt über viele Wochen erstrecken kann. Für einen solch langen Zeitraum bedarf es der Fähigkeit, komplexere Arbeitsprozesse zeitlich realistisch zu planen und die zur Verfügung stehende Zeit optimal zu nutzen (**Planungskompetenz und Zeitmanagement**).

- Vielen Projektideen müssen Phasen der **Recherche**, **Materialbeschaffung** und **Materialorganisation** vorangestellt werden, deren Umfang das in anderen Fächern Übliche übersteigen kann.
- Über längere Zeiträume muss auch der Arbeitsprozess dokumentiert und begleitet werden. Hierfür sind besondere Formen von **Dokumentationstechniken** erforderlich (z.B. Probentagebuch, Fotodokumentation...).
- Zwischen- und Abschlusspräsentationen schulen und erweitern die **Präsentationskompetenz**.

Fachbezogene Kompetenz:

Im Hinblick auf die fachbezogenen Kompetenzen ist die Besonderheit des Faches Kultur als Wahlpflichtfach in den Jahrgangsstufen 8 und 9 sowie seine Einbettung in den Kontext der künstlerisch-bildenden Fächer zu berücksichtigen:

- Die Fächer Bildende Kunst und Musik werden in der Regel in den Jahrgangsstufen 5-7 durchgängig unterrichtet und bleiben auch in den Jahrgangsstufen 8 und 9 als eigenständige Fächer bestehen. Im Wahlpflichtfach Kultur kann somit auf die in vorangegangenen Jahrgangsstufen jeweils erworbenen Kenntnisse und Fertigkeiten zurückgegriffen werden.
- Darstellendes Spiel wird in der Sekundarstufe I des Gymnasiums nicht als eigenständiges Fach unterrichtet. Verschiedene grundlegende Inhalte und Kompetenzen des Faches Darstellendes Spiel werden jedoch in den Fächern Bildende Kunst, Musik und Deutsch, insbesondere in der Orientierungsstufe vermittelt (siehe Lehrpläne Bildende Kunst, Musik, Deutsch), so dass die Schülerinnen und Schüler auch in diesem Bereich über Grundkenntnisse und Grundfertigkeiten verfügen, die im Unterricht des Wahlpflichtfachs Kultur genutzt werden sollen. Die Projektarbeiten im Wahlpflichtfach Kultur knüpfen zu Beginn der Jahrgangsstufe 8 an jeweils vorhandene Kompetenzen an, wobei auch individuelle Fähigkeiten, die außerhalb der Schule erworben wurden (Musikschule, Theatergruppe, Tanzsportverein...), in die praktische Arbeit einbezogen werden sollten. Auf das Bestehende aufbauend erwerben die Schülerinnen und Schüler weiter gehende fachbezogene Kompetenzen im Verlauf des zweijährigen Unterrichts.

Die fachbezogenen Kompetenzen, die im Wahlpflichtfach Kultur vermittelt werden, lassen sich vier Feldern zuordnen:



Diese Felder sind nicht trennscharf. Es gibt Überschneidungen und fließende Übergänge; manche zu erwerbende Kompetenz ließe sich verschiedenen Feldern zuordnen.

Das Kompetenzfeld **Inhalt** bezieht sich auf den Erwerb und die Anwendung von Sach- und Handlungswissen. Jedes Projekt im Wahlpflichtfach Kultur erfordert das Erlernen von Fachtermini, Methoden sowie den sachgerechten Einsatz von Materialien und Techniken. Dabei werden einzelne Inhalte im Unterricht wiederholt vorkommen, andere werden nur an ein einzelnes Projekt gebunden sein.

Das Kompetenzfeld **Gestaltung** bildet den Schwerpunkt in der Projektarbeit: Die Schülerinnen und Schüler wenden in der praktischen Arbeit ihr Wissen über ästhetische Gestaltungsmöglichkeiten sowie Darstellungsformen (Bild, Sprache, Klang...) und deren jeweilige Ausdrucksqualitäten gezielt an, um Aussagen oder Wirkungen zu erzielen. Entsprechend der Lernspirale und dem Lernfeldschlüssel (siehe C.3 Themen und Lernfelder) wer-

den Gestaltungskompetenzen während der zweijährigen Arbeit im Wahlpflichtfach Kultur fortlaufend erweitert und verfeinert. Gegenüber anderen künstlerischen Fächern liegt der besondere Wert der Gestaltungskompetenz im Wahlpflichtfach Kultur in der Vernetzung von Ausdrucksmöglichkeiten aus verschiedenen künstlerischen Bereichen. Vor diesem Hintergrund sollte der Kompetenzerwerb in besonderer Weise auf die Berührungspunkte und wechselseitigen Verstärkungen zwischen verschiedenen künstlerischen Ausdrucksformen ausgerichtet sein, um auf diese Weise ein Verständnis für synästhetische Phänomene zu entwickeln.

Eng verknüpft mit der Gestaltungskompetenz ist die **kommunikative Kompetenz**: Sie bezieht sich zum einen auf die Rezeption und Deutung von künstlerischen Pro-

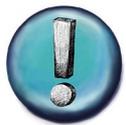
dukten, zum anderen auf deren Reflexion und Beurteilung.

Schülerinnen und Schüler lernen im Wahlpflichtfach Kultur eine große Vielfalt an künstlerischen Ausdrucksformen kennen. Sie erproben, reflektieren und erklären deren Wirkungszusammenhänge, Beeinflussungen und Verstärkungen. Als Rezipienten entwickeln sie parallel dazu die Kompetenz, künstlerische Produkte bewusst und sinnlich differenziert wahrzunehmen, Aussageabsichten zu erkennen und kritisch zu hinterfragen. In Bezug auf ihre eigene Arbeit und die der anderen können die Schülerinnen und Schüler begründete ästhetische Urteile treffen. Die Art des Austauschs innerhalb der Projektgruppe (Feedbackkultur), aber auch die Fähigkeit, künstlerische Leis-

tungen Anderer zu beurteilen (z.B. eine Theaterkritik verfassen) ist dabei Teil der fachbezogenen Kommunikationskompetenz.

Künstlerische Arbeiten sind stets eingebettet in einen **gesellschaftlich-kulturellen Kontext**. Das Wahlpflichtfach Kultur bietet Raum für umfangreichere Projekte, die aktuelle gesellschaftliche Themen aufgreifen und zu einer künstlerischen Auseinandersetzung anregen. Das eigene künstlerische Gestalten, aber auch die Rezeption von Kunst in ihrer Vielfalt bilden die Grundlage für ein vertieftes und differenziertes Kunstverständnis.

Den Schülerinnen und Schülern eröffnen sich Zugänge zu aktuellen Themen und zur Teilhabe am kulturellen Leben.



Alle Projekte im Wahlpflichtfach Kultur müssen so konzipiert sein, dass durch das Projekt fachbezogene Kompetenzen aller vier Felder vermittelt werden.



Unzulässig sind demnach Projektkonzepte, die einzelne Felder nicht berücksichtigen (z.B. eine Vermittlung von Inhalten ohne praktischen Gestaltungsanteil oder praktisches Gestalten ohne theoretische Reflexion). Dabei kann jedoch die Gewichtung einzelner Kompetenzfelder je nach Projektkonzeption variieren (so kann z.B. in einem Projekt das Kompetenzfeld „Gestaltung“ den Schwerpunkt bilden, in einem anderen steht der rezeptive Anteil (Kommunikation) im Vordergrund).

C.3 Themen und Lernfelder

C.3.1 Themen

Die folgende Tabelle (siehe Seite 18) gibt eine Übersicht über Projektthemen im Wahlpflichtfach Kultur sowie **mögliche** Inhalte und Umsetzungen. Um den Reichtum des Kulturbegriffs sowohl in seiner gegenwärtigen (synchronische Perspektive) als auch in seiner geschichtlichen Dimension (diachronische Perspektive) aufzuzeigen, **sind die Themen Kulturen der Welt und Kulturgeschichte verbindlich zu behandeln**. Die konkrete inhaltliche Ausgestaltung dieser Themen sollte in Absprache mit allen am Projekt Beteiligten (Lerngruppe und Lehrkräfte) festgelegt werden.

- Für diese wie für alle anderen Themen gilt, dass Kombinationen verschiedener Themenbereiche innerhalb eines Projekts möglich sind.
- Die Übersicht über die Wahlthemen ist nicht als abgeschlossene Liste zu verstehen. Sie kann durch eigene Themen erweitert werden, wobei die konzeptionellen Bedingungen des Wahlpflichtfachs Kultur (siehe C.1 Grundsätze der vernetzenden Arbeitsweise) stets erfüllt sein müssen.
- In der letzten Spalte wird beispielhaft aufgezeigt, wie sich ein Thema mit jeweiligen Inhalten als Projekt im Wahlpflichtfach Kultur umsetzen ließe. Einzelne erprobte Umsetzungsbeispiele sind in detaillierter Ausarbeitung im Anhang (siehe D.2 Projektbeschreibungen) zu finden.





	Themenbereich	Mögliche Inhalte	Mögliche Umsetzungsbeispiele
verbindliche Themen	Kulturen der Welt	<ul style="list-style-type: none"> • Kulturkreis (europäisch, asiatisch, orientalis...) • Religionen der Welt • Migration 	<ul style="list-style-type: none"> • Türkisches Schattentheater „Karagöz und Hacivat“ mit typischer musikalischer Begleitung • HipHop-Performance mit CD-Cover-Gestaltung • Video, Podcast (siehe Projektvorschlag „Cul_Tube“ im Anhang)
	Kulturgeschichte	<ul style="list-style-type: none"> • Musik • Architektur • Malerei • Theater • Ess- und Tischkultur • Mode • Geschichte vor Ort (eigene Stadt, eigene Schule...) • ... 	<ul style="list-style-type: none"> • Stilepoche(n) in Musik, Malerei und Architektur (z.B. Barock, Klassik/ Klassizismus; siehe Projektvorschlag „Architektur und Musik verschiedener Epochen“ im Anhang) • Mode-Ideale, Kostümwerkstatt, Modenschau mit historischen Kostümen • Radiofeature über ein Kulturdenkmal vor Ort • Zeitreise
Wahlthemen	Jugend und Pubertät	<ul style="list-style-type: none"> • Generationenkonflikte • Selbstbestimmung • Selbstbild - Fremdbild • Sexualität • Mobbing • Essstörungen 	<ul style="list-style-type: none"> • Szenen aus Jugendtheaterstücken oder Musicals („Kloß im Hals“, „Creeps“, „A Chorus Line“...) • Songwriting (D.2.5) • Inszenierte Fotografie (D.2.6)
	Fantasiewelten	<ul style="list-style-type: none"> • Kunst- und Volksmärchen • Sagen des Altertums • Sagen aus der Region • Jugendromane (Fantasy, Science Fiction, Abenteuer, Krimi...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Schattentheater • Opernadaption „Ariadne auf Naxos“ (D.2.1) • Filmische Umsetzung von Szenen (D.2.4)
	Medien	<ul style="list-style-type: none"> • Virtuelle Identitäten in sozialen Netzwerken • Medienkonsum • Mediennutzung • privates Leben - öffentliches Leben • Datenschutz • Faszination virtueller Welten • Cyberspace • Computerspiele und Gewalt 	<ul style="list-style-type: none"> • Videodesign • Werbespot (TV oder Hörfunk) • Podcast (D.2.2)

C.3.2 Lernfelder und Lernfeldschlüssel

Die Vernetzung von Inhalten der drei beteiligten künstlerischen Fächer ist die wesentliche Grundlage für die Konzeption dieses Faches. Für die Unterrichtspraxis erfordert dies eine besondere Form der Unterrichtsorganisation und -durchführung. Den schöpferischen, ganzheitlichen Lernprozess mit Produktion, Rezeption und Reflexion zu initiieren und zu begleiten, ist eine besondere Herausforderung und bedarf einer sorgfältigen Vorberei-

tung und Planung (siehe C.4 Hinweise zur Planung und Durchführung des Projektunterrichts).

Ausgangspunkt und zugleich zentrales Element der Unterrichtsplanung ist das gezielte Aufsuchen jener Bereiche, in denen sich Inhalte der drei beteiligten Fächer berühren, überschneiden und/oder wechselseitig verstärken. Diese Bereiche lassen sich den folgenden **Lernfeldern** zuordnen:



Diese Lernfelder ergeben sich aus Arbeitsbereichen der drei Fächer (Bildende Kunst, Darstellendes Spiel, Musik), deren jeweilige inhaltliche Anteile im Rahmen einer Projektarbeit miteinander verbunden werden.

Jedes Projekt beginnt mit dem Erkunden und Gestalten künstlerischer Ausdrucks-

formen innerhalb der verschiedenen Lernfelder. Erkunden in einer solchen Produktionsphase bedeutet, Zugänge durch konkretes Handeln wie Experimentieren, Erproben, Erforschen und durch spontane, unbewusste Wahrnehmung (Perzeption) zu finden. Dieses Erkunden und Gestalten bildet die unmittelbare Grundlage

für die nachfolgende Reflexion, die sich in zwei Teilschritte gliedert.

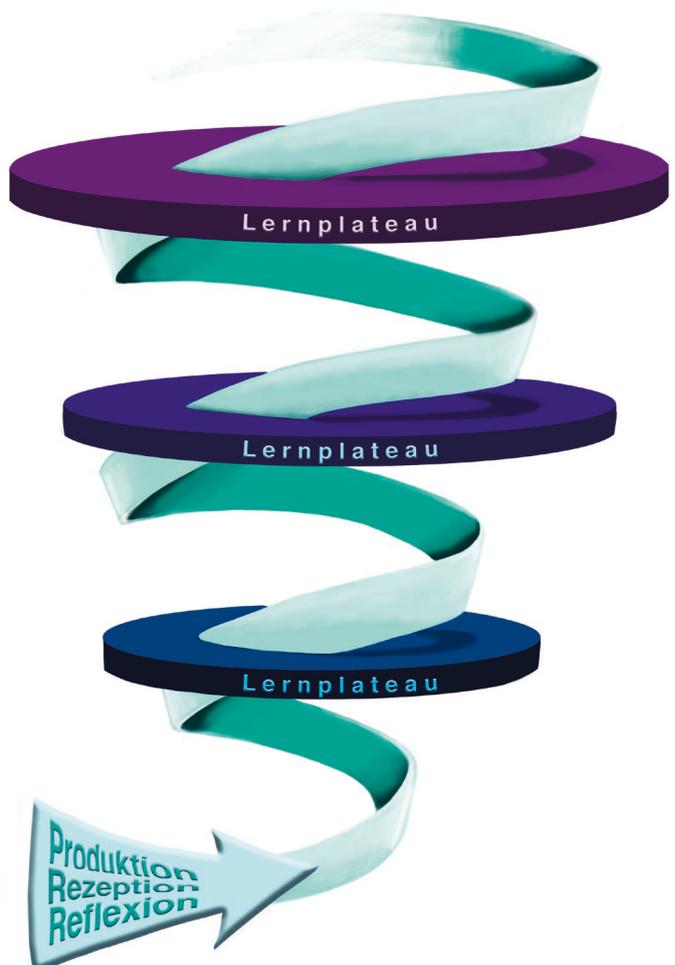
Zunächst werden die Schülerinnen und Schüler angeleitet, sich ihrer eigenen Wahrnehmungen und Empfindungen bewusst zu werden. Es handelt sich hierbei um eine **Rezeption auf subjektiver Ebene**, die ermöglicht, dass die Ausdrucks- und Gestaltungsformen in ihrer Vielfalt wahrgenommen und in Beziehung zu anderen Ausdrucksträgern gesetzt werden können (siehe *Kompetenzfelder Inhalt und Gestaltung*).

Im Austausch mit Gruppenmitgliedern oder mit der gesamten Lerngruppe werden im nächsten Schritt subjektive Wahrnehmungen beschrieben und miteinander verglichen. Diese Phase der **Reflexion** lebt von der Kommunikation innerhalb der Lerngruppe und spielt sich **auf intersubjektiver Ebene** ab. Beobachtungen und Wahrnehmungen werden fachsprachlich differenziert formuliert und Wirkungszusammenhänge reflektiert und gedeutet (siehe *Kompetenzfeld Kommunikation*).

Nach diesen drei Arbeitsschritten erfolgt die Weiterarbeit in den Teilgruppen, wobei in der anschließenden Produktionsphase ein höheres Kompetenzniveau zu erwarten ist, da nun auch die synergetischen Potenziale unterschiedlicher Ausdrucksträger zielgerichteter genutzt werden können.

Im Sinne der didaktischen Progression ist der kreative Lernprozess demnach als spiralförmiger Ablauf zu verstehen.

Die Kompetenzentwicklung erfolgt durch die wiederkehrenden Teilschritte Produktion – Rezeption – Reflexion, die sich auf jeweils unterschiedlichen Lernplateaus manifestieren (siehe Abbildung).



Die nachfolgende Tabelle „Der Lernfeldschlüssel“ (siehe Seite 22/23) verknüpft die Lernfelder mit der didaktischen Progression zu einer ganzheitlichen Übersicht über den Lernprozess im Wahlpflichtfach Kultur.

Damit bildet der Lernfeldschlüssel eine entscheidende Planungs- und Strukturierungshilfe für Unterrichtsvorhaben und Unterrichtsphasen im Wahlpflichtfach Kultur:

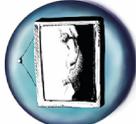
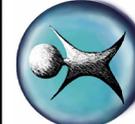
- Mit Hilfe des Lernfeldschlüssels ist es möglich, Projektideen in Lernfelder aufzuschlüsseln, um sie zu strukturieren. Dadurch werden inhaltliche Anteile und wechselseitige Bezüge transparent gemacht.
- Der Lernfeldschlüssel ermöglicht es, Projektideen hinsichtlich ihres kreativen Potenzials zu prüfen. Dies bezieht sich sowohl auf die inhaltliche Vielseitigkeit eines Projektes als auch auf die unterschiedlichen Formen und Niveauabstufungen kreativer Gestaltungsarbeit, -prozesse und -anteile.
- Durch Anwendung des Lernfeldschlüssels werden Arbeitsphasen des jeweiligen Projektes kategorisiert und organisiert. Diese fokussierende Betrachtung macht deutlich, wie intensiv eine vorgesehene Vernetzung in einem Teilbereich des Projektes tatsächlich erfolgt.
- Darüber hinaus trägt das Sich-bewusst-werden über die gestalterischen Produktionsmöglichkeiten dazu bei, differenzierte Bewertungskategorien zu entwickeln. Die an die Schülerinnen

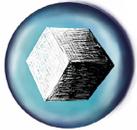
und Schüler gestellten Anforderungen sowie deren Kompetenzentwicklung werden auf diese Weise nachweisbar und transparent.

Der Lernfeldschlüssel ist jedoch nicht nur ein Instrument, das der Analyse von Projektideen dient, er kann zudem als Werkzeug genutzt werden, um Projektideen zu entwickeln oder zu modifizieren, da die Erläuterungen der zugehörigen Lernfelder zahlreiche Anregungen zur Initiierung kreativer Prozesse bieten.

Im Anhang befinden sich Beispiele für Projektideen, die mit Hilfe des Lernfeldschlüssels kategorisiert sind.

Der Lernfeldschlüssel

Lernprozess Lernfelder	Produktion	Rezeption	Kommunikation
	<p>erkunden und gestalten</p> <p><i>Hinweis: „erkunden“ meint Zugänge finden durch konkretes Handeln wie experimentieren, erproben, erforschen als Grundlage für die nachfolgende Reflexion und Überarbeitung</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Bilder planen und erstellen (Klangbild, Standbild, Bühnenbild, Collage, Foto,...) • Bilder dekonstruieren • Bilder zum Leben erwecken (weiterführen, verfilmen, verklanglichen) • Bilder verfremden und transformieren 	<p>wahrnehmen und sich bewusst machen</p> <p>subjektiv</p>	<p>sich auseinandersetzen und sich verständigen</p> <p>intersubjektiv</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • mit Farbstoffen (natürlichen und künstlichen Pigmenten, Kohle, Kreide,...) experimentieren • Farbtücher (Leinwand, Stoff, Mauerwerk, Holz, Papier,...) erkunden • mit Möglichkeiten des Farbauftrags experimentieren (Repertoire der Malwerkzeuge erweitern) • Wirkung und Zusammenspiel von Farben erkunden und gestaltend nutzen • symbolische Qualität von Farben erkunden und gestaltend nutzen 	<p>Vielfalt der Ausdrucksformen erleben, erspüren, empfinden und in Beziehung zu anderen Ausdrucksträgern setzen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Beobachtungen und Wahrnehmungen fachsprachlich differenziert formulieren, mitteilen und mit denen anderer vergleichen • Wirkungszusammenhänge reflektieren und erklären • kriteriengeleitet bewerten (in Kontext stellen...)
	<ul style="list-style-type: none"> • mit Klängen und Geräuschen experimentieren • Spielvarianten erproben (Artikulation, Besetzung, Setzart,...) • Klangcollagen entwerfen • Musikwerke gestaltend vortragen • improvisieren 		
	<ul style="list-style-type: none"> • einen Körper gestalten (bemalen, kostümieren,...) • mit dem eigenen Körper gestalten (malen mit dem Körper, Bodypercussion, Mimik, Gestik, Bewegung) • mit fremden Körpern gestalten (Standbild, Choreografie, Proxemie) 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Szenen (weiter-)entwickeln und strukturieren (Exposition, Spannungsaufbau, Kulminationspunkt, Höhe- und Wendepunkt, Improvisation,...) • Bildaufbau, Symmetrie, Blickführung, Harmonie, Statik, Dynamik erkennen, deuten und anwenden 		

	<ul style="list-style-type: none"> • mit unterschiedlichen Lichtquellen experimentieren • Beleuchtungsmöglichkeiten erkunden • mit Schatteneffekten experimentieren • Stimmungen gestalten • Beleuchtungskonzepte entwickeln 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Fertigkeiten im Umgang mit analogen und digitalen Medien erwerben • Gestaltungsmöglichkeiten (Bild- und Tonbearbeitung) erkunden • mit Medien gestalten (dokumentieren, fokussieren, erweitern, verfremden) • Konzeption für ein Medienprojekt entwickeln (Radiofeature, Filmsequenz, Podcast, Blog, Hörspiel,...) 	
	<ul style="list-style-type: none"> • optische, haptische, akustische Qualität von Objekten nutzen • (kinetische) Plastiken gestalten • Dimensionalität, Ausrichtung und Raumbeziehung von Objekten erkunden und nutzen • Objekte verfremden, zum Leben erwecken • Objekte als Requisit erproben, herstellen, umdeuten, einsetzen 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Raumwirkungen erfahren und nutzen (Funktion, Dimension, Materialität, Geruch, Akustik ...) • Räume gestalten (Bühnenraum, Treppenhaus, Schulhof ...) • Räume als Spielräume und Präsentationssorte erkunden und nutzen 	<p>Vielfalt der Ausdrucksformen erleben, erspüren, empfinden und in Beziehung zu anderen Ausdrucksträgern setzen</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • die eigene Stimme gestaltend einsetzen • Geräusche erzeugen • Klangcollagen entwerfen • Sprechvarianten erproben (chorisch, rhythmisch, gromolo,...) • Texte gestaltend vortragen • Gesang 	<ul style="list-style-type: none"> • Beobachtungen und Wahrnehmungen fachsprachlich differenzieren, formulieren, mitteilen und mit denen anderer vergleichen • Wirkungszusammenhänge reflektieren und erklären • kriteriengeleitet bewerten (<i>in Kontext stellen...</i>)
	<ul style="list-style-type: none"> • Texte auswählen • Texte verfassen, improvisieren • Texte umschreiben, kürzen, verfremden • Texte gestaltend vortragen • Texte transformieren (verklanglichen, verbildlichen, in Tanzbewegungen übersetzen) 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Spieltempo variieren (beschleunigen, verlangsamen) • Anschlüsse beachten • Simultaneität, Pausen und Haltepunkte (Fermate – Freeze) als Ausdrucksmittel einsetzen • Dauer eines Vorgangs bewusst gestalten 	

C.4 Hinweise zur Planung und Durchführung des Projektunterrichts

Der Unterricht im Wahlpflichtfach Kultur ist Projektunterricht. Er zeichnet sich neben der Vernetzung von Inhalten und Kompetenzen der künstlerischen Fächer durch schülerzentrierte, handlungs- und produktionsorientierte Arbeitsformen, innere Differenzierung, ein hohes Maß an selbstständiger Arbeitsorganisation sowie einen inhaltlichen Bezug zur Le-

benswelt der Schülerinnen und Schüler aus. In diesem Verständnis beziehen die Begriffe „Projekt“ und „Projektunterricht“ hier auch andere, inhaltlich verwandte Begriffe und Umsetzungsformen wie „projektorientierten“ oder „projektbezogenen“ Unterricht sowie deren jeweilige Zwischenformen ein.

C.4.1 Themenfindung und Lehrerrolle

Die Entscheidung über ein Projektthema und die Art der künstlerischen Umsetzung soll in enger Abstimmung mit den Schülerinnen und Schülern erfolgen und ihren Interessen, Neigungen und Fähigkeiten in angemessener Weise Rechnung tragen. Der Bezug zur Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler soll deutlich erkennbar sein.

Die übergeordnete Projektaufgabe muss eine vernetzende Aufgabenstellung sein, die gezielt die Fächergrenzen überschreitet.

Während es zu Beginn der gemeinsamen Arbeit sinnvoll ist, Aufgabenstellungen von Seiten der Lehrkräfte zielführend auf eine Projektidee auszurichten, können offenere Aufgabenstellungen erst gestellt werden, wenn die Schülerinnen und Schüler über Kompetenzen in vernetzenden Arbeitsweisen verfügen. Gerade offenere Aufgabenstellungen benötigen eine flexiblere Handhabung von Projektideen.

Die Planungs- und Entscheidungsprozesse müssen von der Lehrkraft strukturiert und steuernd begleitet werden,

da Schülerinnen und Schüler den zeitlichen und organisatorischen Aufwand einer Projektidee nicht immer realistisch einschätzen können. Hinzu kommt, dass sich Schülerinnen und Schüler bei der Entwicklung von Projektideen zunächst bevorzugt an vertrauten Inhalten und Darstellungsformen orientieren und daher häufig den Wunsch äußern, etwas ihnen Bekanntes zu imitieren. Hier kommt den Lehrkräften die wichtige Aufgabe zu, die Schülerinnen und Schülern an neue Themen und Gestaltungsmöglichkeiten heranzuführen und sie zu motivieren, sich auf Neues einzulassen und Unbekanntes zu erproben.

Vor diesem Hintergrund kommt der Auswahl der Projekte für die beiden Schuljahre und der Gestaltung der Aufgabenstellungen eine zusätzliche Bedeutung zu: Die Projekte sollten eine möglichst große Vielfalt unterschiedlicher Gestaltungsmöglichkeiten erlauben und den Schülerinnen und Schülern viel Raum für das Erkunden der für sie neuen Ausdrucksformen bieten.



Die Gestaltungsbereiche, in denen die Schülerinnen und Schüler arbeiten, müssen von Projekt zu Projekt variieren, um vielseitige kreativ-künstlerische Erfahrungen zu ermöglichen.



Diese Vielseitigkeit fördert zum einen die ästhetische Gestaltungskompetenz, zum anderen schafft sie ein vertieftes Bewusstsein für synästhetische Phänomene und Potenziale im künstlerischen Ausdruck.

Mit der Unterrichtsgestaltung in Projektform geht auch eine Veränderung der Lehrerrolle einher: Im Vorfeld einer Projektarbeit sind auf inhaltlicher, organisatorischer und pädagogisch-didaktischer Ebene zunächst zahlreiche Fragen zu

klären bzw. Entscheidungen zu treffen (siehe D.1 Checkliste für die Planung und Durchführung von Projektarbeiten). In der Phase der Projektdurchführung müssen Planungs- und Gestaltungsentscheidungen regelmäßig auf ihre Realisierbarkeit hin überprüft und ggf. im Arbeitsprozess modifiziert werden. In den Einzelstunden nimmt jede Lehrkraft dann vor allem eine koordinierende, beratende, moderierende und beobachtende Rolle ein.

C.4.2 Durchführung und Abschluss von Projektarbeitsphasen

In vielen Fällen werden die Projektarbeiten im Wahlpflichtfach Kultur so angelegt sein, dass sie mit einer Aufführung, Ausstellung oder Präsentation abschließen. Als Zuschauer bzw. Besucher kommen dann – je nach Projekt und Veranstaltungsort – Mitglieder der Schulgemeinschaft (Mitschülerinnen und -schüler, Eltern, Lehrkräfte) und/oder interessierte Personen der außerschulischen Öffentlichkeit in Frage.

Für die Schülerinnen und Schüler, aber auch für die beteiligten Lehrkräfte des Wahlpflichtfachs Kultur stellt die Vorbereitung dieser Abschlusspräsentationen eine besondere Herausforderung dar: Angesichts der geringen Zahl an Unterrichtsstunden erstreckt sich die Abschlussphase eines Projekts über einen vergleichsweise langen Zeitraum. Diese Phase erfordert von allen Beteiligten ein hohes Maß an Disziplin, Durchhaltever-

mögen und Zuverlässigkeit. Die Schülerinnen und Schüler können hier erleben, dass nach schnellen Fortschritten und hoher Motivation in der Anfangsphase eines Projekts eine oft ebenso lange Phase der Detailarbeit nötig ist, für die sich die Projektteilnehmerinnen und -teilnehmer immer wieder aufs Neue motivieren müssen. Als Projektleiter sollte man sich bewusst machen, dass die notwendigen häufigen Wiederholungen oder Überarbeitungen, der Leerlauf für Einzelne in manchen Probenphasen sowie der Zeitdruck vor einer Aufführung die Stimmung innerhalb der Projektgruppe negativ beeinflussen können: Schülerinnen und Schüler der Mittelstufe empfinden solche Phasen schnell als langweilig und frustrierend und bisweilen neigen sie dann sogar dazu, ein Projekt insgesamt in Frage zu stellen.

Und doch können die Schülerinnen und

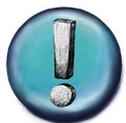
Schüler hier eine Erfahrung von besonderem Wert machen: Sie erfahren, dass der Weg bis zur Vollendung eines anspruchsvollen Werks lang und anstrengend ist. Zudem können sie das intensive Gemeinschaftserlebnis einer gelungenen Aufführung, Applaus, Lob und Würdigung ihrer Leistung erleben und im besten Fall erkennen sie, dass es sich gelohnt hat, durchzuhalten und sich nicht mit dem Erstbesten zufriedenzugeben.

Beharrlichkeit, Ausdauer und Präzision als Ausdruck eines Qualitätsanspruches anzuerkennen, ist ein wichtiger Schritt in der charakterlichen Reifung von Schülerinnen und Schülern. Damit geht die Fähigkeit einher, die eigene Befindlichkeit dem Anliegen der Gruppe und dem Gelingen des Gesamtwerks unterzuordnen. Somit kann das Wahlpflichtfach Kultur dem verbreiteten schnellen Konsum von Lernstoff oder Medienangeboten den Durchhalteanspruch als eigenen pädagogischen Wert entgegensetzen. Für die Unterrichtspraxis ergibt sich daraus:

Jede Lerngruppe muss mindestens einmal ein Projekt vollständig abschließen und außerhalb der Projektgruppe präsentieren.

Dies kann jedoch mit Verweis auf die oben beschriebenen zeitlichen und organisatorischen Belastungen nicht bedeuten, dass jedes Projekt zwingend eine solche Vollendungs- und Präsentationsphase durchlaufen muss. Das Wahlpflichtfach Kultur besitzt Werkstattcharakter; es bietet den Freiraum für kreatives Experimentieren mit künstlerischen Ausdrucksmitteln und freies Erkunden ästhetischer Wirkungen. Eine immerwährende Präsentationsverpflichtung wäre mit diesem Werkstattcharakter nicht vereinbar und

würde den Freiraum einengen, den Kreativität braucht.



ur Kreativität

auch Teilergebnisse von Wert. Organisatorisch kann das bedeuten, dass bereits im Vorfeld die Festlegung getroffen wird, nur Teile eines umfangreichen Projekts zu realisieren: So kann es beispielsweise bei einer Literaturadaption ausreichen, sich auf eine exemplarische Szene zu beschränken oder das Arbeitsinteresse nur auf ein bestimmtes künstlerisches Element zu richten, das vertiefend behandelt wird, wie z.B. der Chor in einem antiken Theaterstück.

Die Beschränkung auf Teilergebnisse birgt die Gefahr, dass die Schülerinnen und Schüler den Verbindlichkeitsgrad der gestellten Aufgaben als gering einschätzen und sie sich mit trivialen Ergebnissen zufriedengeben. Ratsam ist es daher, bereits zu Beginn eines Projekts Folgendes festzulegen bzw. transparent zu machen:

- Welche Qualität wird erwartet?
- Bis wann müssen welche Arbeitsphasen verbindlich abgeschlossen sein?
- Wann und in welcher Weise erfolgen Leistungsbewertungen?
- Welche Bewertungskriterien werden dafür zugrunde gelegt?

Während der Erarbeitung sollten die einzelnen Arbeitsschritte von den Schülerinnen und Schülern dokumentiert werden (Arbeits- oder Probentagebuch, Protokolle...). Insbesondere dann, wenn nur Teilergebnisse vorgelegt werden, müssen die Schülerinnen und Schüler anhand eines schriftlich ausgearbeiteten Konzeptpapiers schlüssig und begründet Auskunft darüber geben können, wie sie das Projekt weiterentwickeln würden.

Für den Abschluss einer Projektphase sind daher je nach inhaltlichem Anliegen und Art der Umsetzung des Projekts

C.5 Leistungsfeststellung und Leistungsbeurteilung

Als Wahlpflichtfach in der Mittelstufe der G8GTS-Gymnasien unterliegt das Wahlpflichtfach Kultur in Bezug auf Leistungsfeststellung und Leistungsbeurteilung den gleichen Bedingungen, die auch für die anderen Wahlpflichtfächer gelten (siehe § 64 der Übergreifenden Schulordnung⁴). Die Zeugnisnote kann zum Ausgleich nicht ausreichender Leistungen in anderen sogenannten „Nebenfächern“ herangezogen werden. Umgekehrt muss auch eine unter ausreichend liegende Note in einem Wahlpflichtfach ausgeglichen werden.

Die Grundlage für die Leistungsbeurteilung bilden die im Rahmen der Projektarbeiten von den Schülerinnen und Schülern erbrachten Leistungen. Neben den produktbezogenen Leistungen (z.B. Aufführung, Ausstellung, Konzert, Video-clip, Hörbuch) sollen auch prozessbezogene (z.B. Probenstagebuch, Portfolio, Szenenentwurf), mündliche (z.B. Initiierung, Weiterentwicklung und Reflexion von kreativen Prozessen) und schriftliche Leistungen (z.B. Lernstandsüberprüfung, Rezension, Bildbeschreibung) in die Bewertung einbezogen werden (siehe ebd. § 50 Grundlagen der Leistungsfeststellung und Leistungsbeurteilung).

Die Kriterien für die Leistungsbeurteilung müssen den Schülerinnen und Schülern so früh wie möglich transparent gemacht werden.

Im Projektunterricht sollten Schülerinnen und Schüler an der Entwicklung projektbezogener Kriterien beteiligt werden, da dies die Planung des Arbeitsprozesses

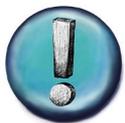
und die Reflexion des eigenen Lernprozesses befördern kann.

Aus den Merkmalen des Projektunterrichts im Wahlpflichtfach Kultur lassen sich die **bewertbaren prozess- und produktbezogenen Schülerleistungen** ableiten (siehe nachstehende Tabelle).

Die zu bewertenden **fachspezifischen Kompetenzen** sind projektabhängig und müssen für jedes Fach in Anlehnung an die jeweils gültigen Lehrpläne konkretisiert werden.

Beispiele für prozessbegleitende Arbeiten, die in die Bewertung einbezogen werden können:

- Drehbuch
- Fototagebuch
- Konzeptpapier
- Kostüm-/Bühnenbildskizze
- Modell
- Partitur
- Portfolio
- Probenmitschnitt
- Probenstagebuch
- Protokoll
- Regiebuch
- Rollenbiografie
- Skizzenbuch
- Storyboard
- Strichfassung



⁴ Schulordnung für die öffentlichen Realschulen plus, Integrierten Gesamtschulen, Gymnasien, Kollegs und Abendgymnasien (Übergreifende Schulordnung) vom 12. Juni 2009, in der Fassung vom 19.12.2018.

Merkmale des Projektunterrichts	bewertbare Schülerleistungen	
offene Unterrichtsform	<ul style="list-style-type: none"> • Eigeninitiative ergreifen • Verantwortung übernehmen • Durchhaltevermögen zeigen 	prozessbezogene Leistungen
ergebnisoffene gestalterische Aufgaben	<ul style="list-style-type: none"> • kreative Lösungen/Lösungsansätze entwickeln • Zeitbedarf/Arbeitsschritte planen • Material bereithalten und stetig bearbeiten • gestalterische Fähigkeiten einbringen 	
Arbeiten in der Gruppe	<ul style="list-style-type: none"> • engagiert und zielorientiert arbeiten • präsent sein • Zuverlässigkeit und Selbstdisziplin zeigen 	
Reflexion/Kommunikation	<ul style="list-style-type: none"> • Zwischenergebnisse in der Gruppe präsentieren • Feedback geben • Feedback annehmen • eigene Meinung vertreten 	
Ergebnis (Ausstellung/Musikbeitrag/Plakat/ szenisches Spiel/Vortrag etc.)	<ul style="list-style-type: none"> • Präsentation vor Publikum • Konzeption (Vernetzung, Aussage) • Durchdringungstiefe • Materialeinsatz • Kreativität • Ästhetik 	produktbezogene Leistungen

D ANHANG

D.1 Checkliste für die Planung und Durchführung von Projektarbeiten im Wahlpflichtfach Kultur

Im Vorfeld einer Projektarbeit sind auf inhaltlicher, organisatorischer und pädagogisch-didaktischer Ebene zahlreiche Fragen zu klären bzw. Entscheidungen zu treffen. Der folgende Fragenkatalog

soll als Planungshilfe dienen. Je nach Projektvorhaben sind jedoch nicht alle genannten Aspekte gleichermaßen relevant.

Im Rahmen der Projektplanung ist zu prüfen ...

...auf inhaltlicher Ebene:

- Entspricht die Projektidee dem fächervernetzenden Ansatz des Wahlpflichtfachs Kultur und den Themenvorgaben? (siehe C.3)
- Berührt das Projektthema die Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler?
- In welchen Bereichen können Schülerinnen und Schüler individuelle Fähigkeiten und/oder Interessen einbringen?

Notizen:

...auf unterrichtsorganisatorischer Ebene:

- Welcher zeitliche Rahmen steht für ein Projekt zur Verfügung?
- Welche räumlichen, personellen und finanziellen Ressourcen können genutzt werden?
- Welche außerschulischen Kooperationspartner oder Einrichtungen können für die Unterstützung des Projekts gewonnen oder genutzt werden?
- Wird ein außerschulischer Lernort besucht? Wenn ja, wann?

- Wann und in welcher Form wird eine Abschlusspräsentation durchgeführt?
- Wie wird die Kooperation der beteiligten Lehrkräfte organisiert?

Notizen:

...auf pädagogischer und didaktischer Ebene:

- Sind die für das Projekt notwendigen Kenntnisse und Fähigkeiten vorhanden?
- Welche und wie viele Teilgruppen werden gebildet?
- Wann und wie wird über die Zusammensetzung der Teilgruppen entschieden?
- Welche kognitiven und methodischen Anforderungen stellen die jeweiligen Arbeitsbereiche und Teilaufgaben an die Schülerinnen und Schüler?
- Wer entscheidet über die Aufgabenzuteilung?
- Welche Möglichkeiten der inneren Differenzierung bietet das Projekt?
- Wie kann sichergestellt werden, dass alle Schülerinnen und Schüler in den Arbeitsprozess einbezogen sind/bleiben?
- Wie wird der Arbeitsprozess dokumentiert?
- Wann und wie werden Arbeitsergebnisse bewertet? (siehe C.5)
- Welche Bewertungskriterien und -maßstäbe werden für die Teilaufgaben angelegt? (siehe C.5)

Notizen:

D.2 Projektbeschreibungen

D.2.1 Projektvorschlag - Ariadne auf Naxos

Jahrgangsstufe 8/9

Schwerpunkte:



PROJEKTBE SCHREIBUNG

Bei diesem Projekt handelt es sich um eine Adaption der Oper „Ariadne auf Naxos“ von Richard Strauss und Hugo von Hofmannsthal. Das Bühnenwerk wurde gemeinsam mit der Projektgruppe umgearbeitet, vereinfacht und an heutige, den Schülerinnen und Schülern vertraute Milieus und Figuren angepasst.

HINTERGUND/IDEE

Der Inhalt der Oper bietet die Möglichkeit, auf unterhaltsame Art und Weise den Kulturbegriff in seiner Vielfalt zu thematisieren, so dass sich dieses Projekt für eine Meta-reflexion über die Frage „Was ist eigentlich Kultur?“ anbietet.

KOMPETENZFELD INHALT

- Vielfalt des Kulturbegriffs wahrnehmen und reflektieren
- Handlung der Oper, Ariadnemythos sowie Figuren der Commedia dell'arte kennen und deuten
- Bezüge zwischen historischen Themen und der gegenwärtigen Lebenswelt herstellen und die Bedeutung historischer Themen für die Gegenwart hinterfragen

KOMPETENZFELD KOMMUNIKATION

- sinnlich differenziert wahrnehmen
- Beobachtungen und Wahrnehmungen fachsprachlich differenziert formulieren, mitteilen, mit denen anderer vergleichen
- Wirkungszusammenhänge, wechselseitige Beeinflussungen und Verstärkungen von künstlerischen Ausdrucksformen reflektieren und erklären
- kriteriengeleitete Urteile formulieren
- Feedback geben und annehmen

KOMPETENZFELD GESELLSCHAFT

- Vorurteile gegenüber anderen Kulturformen wahrnehmen und überwinden
- eigene Weltsicht, Lebenseinstellung und Problemlösestrategien reflektieren
- Modernisierungen und Modernisierbarkeit historischer Bühnenwerke hinterfragen („Regietheater“)
- Kulturveranstaltung planen, organisieren, finanzieren

KOMPETENZFELD GESTALTUNG

Lernfelder	Produktion <i>erkunden/gestalten</i>	Umsetzung im Projekt
	<ul style="list-style-type: none"> • Bühnenbild 	<ul style="list-style-type: none"> • Landschaftspanorama (Insel Naxos), z.B. durch Projektion
	<ul style="list-style-type: none"> • Farbwirkungen 	<ul style="list-style-type: none"> • Nutzung von Farbkontrasten (z.B. in den Kostümen von Ariadne und Zerbinetta)
	<ul style="list-style-type: none"> • musikalische/akustische Begleitung 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Szenen • Szenenfolgen • Dramaturgie 	<ul style="list-style-type: none"> • Erzeugung von Komik durch kreative Verschränkung von ernster Oper und heiterem Tanzspiel
	<ul style="list-style-type: none"> • Figuren • Tanzchoreografien • Kostüme 	<ul style="list-style-type: none"> • Zerbinetta und ihr Gefolge als Cheerleader oder Straßengang
	<ul style="list-style-type: none"> • Lichtstimmungen 	<ul style="list-style-type: none"> • Einsatz von Farbfiltern (kalte, mystische, freundliche Atmosphäre)
	<ul style="list-style-type: none"> • Overheadprojektor 	<ul style="list-style-type: none"> • Gestaltung des Landschaftspanoramas als Bühnenbild
		
	<ul style="list-style-type: none"> • Handlungsorte 	<ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Ebenen (z.B. durch Podeste) als Raumkonzept für das Spiel im Spiel
	<ul style="list-style-type: none"> • Gesang • Bühnentext 	<ul style="list-style-type: none"> • Klagegesang (Ariadne), Rap (Zerbinetta), chorisches Sprechen, Streitdialoge
	<ul style="list-style-type: none"> • (historische) Lied- und Sprechtexte umarbeiten, modernisieren, selbst verfassen, gestaltend vortragen • Programmheft 	<ul style="list-style-type: none"> • Verlagerung des Vorspiels in die Gegenwart, z.B. Schulfest
		

MÖGLICHKEITEN DER LEISTUNGSBEWERTUNG

- Textüberarbeitungen/Szenenentwürfe
- Entwürfe für Kostüme und Bühnenbild (Zeichnung mit Erläuterung)
- Herstellung von Kostümen
- Gestaltung des Bühnenbildes
- Präsentationsleistung (Instrumentalbegleitung, Gesang, Tanz, Schauspiel)
- Probentagebuch

METHODISCHE HINWEISE

- Der Umfang muss drastisch gekürzt und auf einige wenige musikalische Beiträge reduziert werden, damit eine Erarbeitung im Rahmen der Unterrichtszeit möglich ist.
- Das Libretto ist für Schülerinnen und Schüler der Mittelstufe schwer verständlich. Hier sollten die zentralen Textstellen von der Lehrkraft exzerpiert und gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern bearbeitet werden.

ALTERNATIVE SCHWERPUNKTSETZUNGEN

- Einführung von Erzählerfiguren
- Beschränkung auf Ariadnemythos ohne Rahmenhandlung
- Umsetzung als Schattenspiel, Figurentheater, Maskentheater, Marionettentheater, Film, Hörspiel

MÖGLICHKEITEN DER VERBINDUNG MIT NICHTKÜNSTLERISCHEN FÄCHERN/ AUßERSCHULISCHEN LERNORTEN

- Deutsch: Weitere Stoffe der antiken Mythologie kennenlernen, Szenen selbst schreiben und inszenieren, Texte und Handlungen aktualisieren
- Sport: Showtanz
- Besuch einer Theater-/Opernaufführung
- Theaterführung

D.2.2 Projektvorschlag - Cul_Tube

Schwerpunkte:



Jahrgangsstufe 8/9

PROJEKTBESCHREIBUNG

Bei dem Projekt „Cul_Tube“ handelt es sich um eine Auseinandersetzung mit der Migrationsthematik und den damit verbundenen Fragen von Heimat und kultureller Identität. Innerhalb dieses thematischen Rahmens entschieden sich die Schülerinnen und Schüler für Themenschwerpunkte, zu denen sie in Kleingruppen Kurzfilme erstell-

ten. Vorausgegangen waren kurze Einführungen in Techniken der Interviewführung und der Filmgestaltung (Bildausschnitte, Beleuchtung, Hintergrund...). Zu Beginn der praktischen Arbeit wurde von jeder Kleingruppe ein Storyboard als Planungsgrundlage für die eigene Filmidee entwickelt. Eine sinnstiftende Integration musikalischer Anteile in die Filme war Teil der Aufgabenstellung.

HINTERGUND/IDEE

Die Schülerinnen und Schüler haben dieses Projektthema gewählt, da die Migrations-thematik in den Jahren 2015/16 die gesellschaftliche Diskussion und die Nachrichten-lage in ganz Deutschland/Europa dominierte. Zudem setzte sich die Lerngruppe aus unterschiedlichen Herkunftsländern und Kulturen zusammen, sodass diese Thematik für die Schülerinnen und Schüler einen engen Bezug zu ihrer eigenen Lebenswelt hatte.

Der Lebensweltbezug ergibt sich auch aus der Wahl des Mediums sowie der Aufnah-metechnik: Der Umgang mit digitaler Aufnahmetechnik und die Verfahren der Filmbe-arbeitung sind Schülerinnen und Schülern in der Sekundarstufe I in der Regel vertraut. Das Medium Film bietet im Sinne der Fachkonzeption die Möglichkeit vielfältiger Ver-netzungen von Ausdrucksmitteln (z.B. Bildgestaltung, Musik, Sprechtexte, Spielse- quenzen).

KOMPETENZFELD INHALT

- differenzierte Aspekte des Begriffes Kultur kennenlernen
- die Begriffe Kultur und Heimat reflektieren
- die Komplexität von Kultur(en) erkennen
- eine zusehends bewusste und begründete Haltung zu Fragen der Kultur ent-wickeln

KOMPETENZFELD KOMMUNIKATION

- sinnlich differenziert wahrnehmen
- Beobachtungen und Wahrnehmungen fachsprachlich differenziert formulieren, mitteilen, mit denen anderer vergleichen
- Wirkungszusammenhänge, wechselseitige Beeinflussungen und Verstärkungen von künstlerischen Ausdrucksformen reflektieren und erklären
- kriteriengeleitete Urteile formulieren
- Feedback geben und annehmen

KOMPETENZFELD GESELLSCHAFT

- Vorurteile gegenüber anderen Kulturen wahrnehmen und überwinden; Toleranz entwickeln
- eine eigene kulturelle Identität in der Gesellschaft entwickeln
- bewusste und begründete Haltungen zu Fragen des interkulturellen Zusammenlebens finden
- Offenheit, Toleranz und kulturelle Vielfalt in der eigenen Welt erkennen und positiv vertreten

KOMPETENZFELD GESTALTUNG

Lernfelder	Produktion <i>erkunden/gestalten</i>	Umsetzung im Projekt
	<ul style="list-style-type: none"> • Bildschirmbild • Szenenhintergrund 	<ul style="list-style-type: none"> • Arrangement von Bildelementen (z.B. Raumposition) • Vor-Ort-Aufnahme oder Hintergrundprojektion
	<ul style="list-style-type: none"> • Farbwirkungen 	<ul style="list-style-type: none"> • Unterstützung der Aussageabsicht im Film (Atmosphäre, Kontrastierung)
	<ul style="list-style-type: none"> • landestypische Instrumente 	<ul style="list-style-type: none"> • Recherche und Auswahl von Klangbeispielen
	<ul style="list-style-type: none"> • Blickführung • szenische Gestaltung • Szenenfolge • Musik selbst erstellen 	<ul style="list-style-type: none"> • Arbeit mit der Kamera (z.B. Einstellungsgrößen, Perspektive, Kamerafahrten/-bewegung) • passende filmische Bildsprache für statische und dynamische Bilder (Sprecher, Interview, Handlungssequenz, Dokumentation) • Recherche zu außereuropäischen Tonsystemen
	<ul style="list-style-type: none"> • Körpersprache • Kleidung 	<ul style="list-style-type: none"> • eigene Auftritte inszenieren (als Sprecher, Interviewpartner, Darsteller) • Auswahl von typischer Kleidung mit kulturellen Bezügen und deren Bedeutung
	<ul style="list-style-type: none"> • Beleuchtung • Stimmung 	<ul style="list-style-type: none"> • Atmosphäre • digitale Nachbearbeitung
	<ul style="list-style-type: none"> • Videokamera • Mikrofon • PC, Tablet 	<ul style="list-style-type: none"> • fotografische Dokumentation für das Storyboard • Filmschnitt • Audioimport und Tonschnitt
		
	<ul style="list-style-type: none"> • Handlungsorte innerhalb und außerhalb der Schule 	<ul style="list-style-type: none"> • Nachrichtenstudio im Klassenraum • Schulflur
	<ul style="list-style-type: none"> • gestaltender Vortrag 	<ul style="list-style-type: none"> • Interviewpartner, Darsteller (z.B. Nachrichtensprecher, Erzähler)
	<ul style="list-style-type: none"> • projektbezogene Texte verfassen und analysieren • Sprechtext, Vortrag 	<ul style="list-style-type: none"> • Berichte, Moderation • Skripte, Storyboard • Interviews redigieren
	<ul style="list-style-type: none"> • Sprechtempo • Pausen • Szenenlänge und Anschlüsse 	<ul style="list-style-type: none"> • Bericht vs. Interview • Filmschnitt (harter Schnitt, Überblenden)

MÖGLICHKEITEN FÜR DIE LEISTUNGSBEWERTUNG

- Textentwürfe
- Portfolio
- Video
- Storyboard
- Präsentation
- Referat

METHODISCHE HINWEISE

Das Projekt erfordert einen Internetzugang, um die nötigen Recherchen zeiteffizient durchführen zu können. Dazu zählen besonders auch die musikalischen Anteile des Projekts. Die Computer bzw. Laptops oder Tablets benötigen eine Software für den Filmschnitt. Gerade hierfür muss viel Zeit eingeplant werden, da die technischen Hürden oft unterschätzt werden.

Die naheliegende Form der Verschriftlichung eines solchen Projekts ist das Storyboard. Dabei sollte früh geklärt werden, ob es als Planungs- und/oder Reflexionsmedium genutzt werden soll.

ALTERNATIVE SCHWERPUNKTSETZUNGEN

- Einbeziehen von Kulturen, die das Wahrnehmungsspektrum von Jugendlichen erweitern
- Einbeziehen des Themas „Integration“ bzw. dessen negativer Form „Ausgrenzung“
- Erproben verschiedener Darstellungsformen (z.B. Radiofeature)

MÖGLICHKEITEN DER VERBINDUNG MIT NICHTKÜNSTLERISCHEN FÄCHERN/ AUßERSCHULISCHEN LERNORTEN

- Besuch von themenbezogenen Ausstellungen
- Analyse von Nachrichtensendungen und Bundestagsdebatten (Deutsch, Sozialkunde)
- historische Betrachtung von Migration und Integration (Geschichte, Sozialkunde)

D.2.3 Projektvorschlag - Architektur und Musik verschiedener Epochen

Jahrgangsstufe 9

Schwerpunkte:



PROJEKTbeschreibung

Dieses Projekt ermöglicht den Schülerinnen und Schülern am Beispiel von Architektur und Musik einen Zugang zu bedeutenden Epochen der europäischen Kulturgeschichte. Sie lernen vergleichend epochentypische Stil- und Gestaltungselemente kennen.

Nach einer kurzen Einführung in die Grundlagen der Architekturfotografie erstellten die Schülerinnen und Schüler im Rahmen ihrer Klassenfahrten eine Fotosammlung historischer und moderner Bauwerke, aus denen die Lehrkraft eine Auswahl für die Weiterarbeit traf. Charakteristische und für eine jeweilige Epoche prägende Stilmerkmale wurden in einer ersten gemeinsamen Arbeitsphase ermittelt, beschrieben und erklärt. Dieses Vorwissen bildete die Grundlage für eine weiterführende Arbeitsphase, in der epochentypische Stilmerkmale der Architektur in der Musik analysiert wurden (z.B. das In-die-Höhe-Streben in der Gotik, reiche Verzierungen im Barock). Unter besonderer Berücksichtigung von Entsprechungen und Parallelen in Baukunst und Musik wurden die einzelnen Arbeitsergebnisse abschließend in einer multimedialen Präsentation zusammengeführt (Diashow mit Architekturfotos, Musikeinspielungen, eigene musikalische Beiträge, Vortrag von selbstverfassten Einleitungs- und Erklärungstexten).

HINTERGRUND/IDEE

Ästhetische Ausdrucksformen und Schönheitsideale unterliegen einem ständigen Wandel, der durch gesellschaftliche, politische und weltanschauliche Veränderungen bestimmt wird. Das Projekt schafft ein Verständnis für diesen Wandel und legt die Fragen nach geschichtlichen Hintergründen nahe.

Die abschließende Präsentation betont durch das unmittelbare Zusammenwirken von Seh- und Höreindrücken das synästhetische Anliegen des Faches Kultur in besonderer Weise.

KOMPETENZFELD INHALT

- Fachterminologie der Architektur und Musik anwenden
- epochentypische Stilprinzipien in der Architektur und in der Musik erkennen und beschreiben
- Sachwissen über eine Epoche durch Recherche erarbeiten

KOMPETENZFELD KOMMUNIKATION

- sinnlich differenziert wahrnehmen
- Beobachtungen und Wahrnehmungen fachsprachlich differenziert formulieren, mitteilen, mit denen anderer vergleichen
- Wirkungszusammenhänge, wechselseitige Beeinflussungen und Verstärkungen von künstlerischen Ausdrucksformen reflektieren und erklären
- kriteriengeleitete Urteile formulieren
- Feedback geben und annehmen

KOMPETENZFELD GESELLSCHAFT

- geistes- und kulturgeschichtliche Wandelprozesse erkennen und deren Ursachen auf altersangemessenem Niveau erklären
- Sinn und Grenzen von Epocheneinteilungen reflektieren
- den Wert historischer Gebäude als kulturelles Erbe wahrnehmen

KOMPETENZFELD GESTALTUNG

Lernfelder	Produktion <i>erkunden/gestalten</i>	Umsetzung im Projekt
	<ul style="list-style-type: none"> • Fotografie 	<ul style="list-style-type: none"> • Bauwerke als Motive • Perspektive, Tiefenwirkung, Vordergrund/Hintergrund
	<ul style="list-style-type: none"> • Technik des Fotografierens 	<ul style="list-style-type: none"> • Farbfotografie vs. Schwarzweißfotografie
	<ul style="list-style-type: none"> • musikalische Begleitung der Präsentation 	<ul style="list-style-type: none"> • Instrumente des Mittelalters, der Barockzeit...
	<ul style="list-style-type: none"> • Architekturfotos • multimediale Präsentation 	<ul style="list-style-type: none"> • Bildaufbau, Ausschnitt, Perspektive • Arrangement der Präsentation („Ablaufplan“) im Hinblick auf Absicht und Wirkung
		
	<ul style="list-style-type: none"> • Technik des Fotografierens • Präsentation 	<ul style="list-style-type: none"> • Belichtung, Tag-/Nachtaufnahmen, Reflektionen • Ausleuchtung der Sprecher, Lichtregie
	<ul style="list-style-type: none"> • Diashow 	<ul style="list-style-type: none"> • Anwendung geeigneter Computer-Programme
	<ul style="list-style-type: none"> • Bauwerke 	<ul style="list-style-type: none"> • Dimensionalität, Gerichtetheit, Oberfläche
	<ul style="list-style-type: none"> • Raumwirkung von Innenräumen 	<ul style="list-style-type: none"> • Kirchen, Innenhöfe
	<ul style="list-style-type: none"> • Bühnentext • Gesang 	<ul style="list-style-type: none"> • informierend-sachlicher Sprechstil • gregorianischer Choral als Beispiel für Musik der Gotik
	<ul style="list-style-type: none"> • Informations- und Moderationstexte 	<ul style="list-style-type: none"> • Adressatenbezug • Sprachstile
		

MÖGLICHKEITEN DER LEISTUNGSBEWERTUNG

- Architekturfotos
- Ergebnisse der Recherchephasen
- Perzepte (Ergebnisse aus Wahrnehmungsprozessen)
- Bildbeschreibungen
- Vortragsleistung bei der Präsentation
- Einzel- und Gruppenleistungen bei musikalischen Beiträgen

METHODISCHE HINWEISE

- Geistesgeschichtliche Hintergründe zu den jeweiligen Epochen können hier nur in Grundzügen thematisiert werden. Hier ist eine Vorstrukturierung und thematische Eingrenzung seitens der Lehrkraft unerlässlich.
- Sowohl die Epochenbezeichnungen als auch deren zeitliche Einordnung sind bei Musik und Architektur nicht immer deckungsgleich (wie z.B. bei Klassik/Klassizismus), z.T. fehlen Entsprechungen gänzlich (wie z.B. bei der Romantik). Dieses Phänomen sollte den Schülerinnen und Schülern bewusst gemacht werden.
- Nicht bei allen Epochen sind Stilmerkmale erhellend aufeinander zu beziehen. Es eignen sich insbesondere Gotik, Renaissance, Barock, Klassik/Klassizismus und einzelne Stile der Moderne.

ALTERNATIVE SCHWERPUNKTSETZUNGEN

- stärkere Gewichtung des Teilthemas Fotografie (z.B. Bildentwicklung im Fotolabor, Bildbearbeitung am Computer...)
- Beschränkung auf eine Epoche, die exemplarisch behandelt wird
- Einbeziehung von Malerei, Literatur...

MÖGLICHKEITEN DER VERBINDUNG MIT NICHTKÜNSTLERISCHEN FÄCHERN/ AUßERSCHULISCHEN LERNORTEN

- Symbolik in der (gotischen) Kirchenarchitektur (Religion)
- politische und gesellschaftliche Kontexte (Geschichte, Sozialkunde)
- Statik, Bautechnik, Baumaterialien (Physik)
- Architektur in der eigenen oder in einer nahe gelegenen Stadt (Exkursion mit Stadtführung)
- Denkmalschutz
- Besuch eines Konzerts (z.B. Barockmusik)

D.2.4 Projektvorschlag - Die unendliche Geschichte

Jahrgangsstufe 9

Schwerpunkte:



PROJEKTBE SCHREIBUNG

Dieses Projekt ermöglicht den Schülerinnen und Schülern die fantasievolle Um- bzw. Neugestaltung von Motiven und Szenen aus der „Unendlichen Geschichte“ von Michael Ende in Form von Bildern, Texten, Videoclips und szenischem Spiel. Die Identifikation mit der Hauptfigur und das Realisieren der eigenen Fantasien sind analog zum Thema des Buches Schwerpunkt des Projekts.

Das Konzept kann als Anregung für die Bearbeitung anderer Jugendbücher dienen (z.B. „Die Chroniken von Narnia“, „Der kleine Prinz“, „Harry Potter“...).

Der Film „Die unendliche Geschichte“ von Bernd Eichinger unter der Regie von Wolfgang Petersen bot die Grundlage für dieses Projekt. Ausgehend von den Inhalten dieses Filmes filterten die Schülerinnen und Schüler zunächst wichtige Schlüsselszenen heraus, die ausreichen sollten, um die Geschichte auch in gekürzter Fassung nachvollziehen zu können.

Das leitende Ziel war ein Gesamtkunstwerk, wobei eine durch Eigenkompositionen musikalisch begleitete Vernissage von Illustrationen den Eingang zur Aula flankierte, wo schließlich eine Aufführung der Schlüsselszenen stattfand. Die Dialoge zu den Szenen schrieben die Schülerinnen und Schüler selbst. Die Bildillustrationen der Schülerinnen und Schüler wurden für die Bühnenpräsentation zusätzlich digitalisiert und bearbeitet, damit sie als Bühnenbilder projiziert werden konnten. Einigen Schülerinnen und Schülern gelang es sogar, mit Mitteln der digitalen Bildbearbeitung kurze Trickfilme entstehen zu lassen, die ebenfalls auf der Bühne zum Einsatz kamen und dort im Dialog mit den Darstellern standen. Die Musikbeiträge und Vertonungen wurden eigens komponiert und mit Tonaufnahmegeräten aufgezeichnet. Die musikalischen Ergebnisse konnten auf diese Weise mit den Szenen und Trickfilmen in Einklang gebracht werden.

HINTERGRUND/IDEE

Die Schülerinnen und Schüler entdecken und gestalten ihre eigenen Fantasien und inneren Bilder im Kontext der Geschichte und bringen diese künstlerisch zum Ausdruck. Gerade die Notwendigkeit der Abstimmung von Ton, Bild und Darstellerischem während der Vernissage, in Trickfilmen und auf der Bühne stellt eine motivierende Herausforderung dar und ermöglicht synästhetisches Erleben auf verschiedenen Ebenen.

KOMPETENZFELD INHALT

- den Verlust von Fantasie in unserer Welt erkennen und reflektieren
- Problem und Grenzen der filmischen Literaturadaption wahrnehmen (Buch und Film)
- Formen und Techniken für die Darstellung von Schlüsselszenen mit ihren jeweils spezifischen Ausdrucksmöglichkeiten kennenlernen (Stop-Motion-Film, Schattentheater, Projektionen)

KOMPETENZFELD KOMMUNIKATION

- sinnlich differenziert wahrnehmen
- Beobachtungen und Wahrnehmungen fachsprachlich differenziert formulieren, mitteilen, mit denen anderer vergleichen
- Wirkungszusammenhänge, wechselseitige Beeinflussungen und Verstärkungen von künstlerischen Ausdrucksformen reflektieren und erklären
- kriteriengeleitete Urteile formulieren
- Feedback geben und annehmen

KOMPETENZFELD GESELLSCHAFT

- Bezüge zur eigenen Lebenswelt und somit zur Gegenwart herstellen
- Verarbeitungsstrategien für den Konflikt von Fantasie und Wirklichkeit entwickeln
- Leselust fördern
- Vor- und Nachteile von Literaturadaptionen untersuchen

KOMPETENZFELD GESTALTUNG

Lernfelder	Produktion <i>erkunden/gestalten</i>	Umsetzung im Projekt
	<ul style="list-style-type: none"> • Illustration • Bühnenbilder 	<ul style="list-style-type: none"> • Szenen der „Unendlichen Geschichte“ (z.B. mit Tusche, Kreide, Kohle, Acrylfarben, Bleistift) • Digitalisierung der Illustration
	<ul style="list-style-type: none"> • Farbwirkungen 	<ul style="list-style-type: none"> • Einsatz von Pastellkreiden für majestätisch wirkende Motive
	<ul style="list-style-type: none"> • Komposition musikalischer Leitmotive 	<ul style="list-style-type: none"> • experimenteller Umgang mit Klängen, Melodien, Tongeschlechtern und Tonlagen (z.B. für das „Nichts“)
	<ul style="list-style-type: none"> • Layout (Plakat, Flyer) • Illustrationen • Bühnenbilder 	<ul style="list-style-type: none"> • Erzeugung von Spannung durch ausschnittshaften Kompositionen • Abstimmung der Bühnenbilder hinsichtlich der Positionen der Darsteller auf der Bühne
	<ul style="list-style-type: none"> • Figuren • Kostüme • Körpersprache 	<ul style="list-style-type: none"> • Emotionen, Empfindungen, Situationen körperlich zum Ausdruck bringen (z.B. Flugszene von Atréju und Fuchur in Form eines Schattenspiels)

	<ul style="list-style-type: none"> • Schwarzlicht • Lichtregie • Ausstellung 	<ul style="list-style-type: none"> • Schaffung einer Parallelwelt (z.B. Erscheinen durch den Einsatz von Schwarzlicht während der Ausstellung weitere Illustrationen) • Erzeugung unterschiedlicher Stimmungen
	<ul style="list-style-type: none"> • Tonaufnahmen • Trickfilme • Videoaufnahmen 	<ul style="list-style-type: none"> • passende Geräusche aufnehmen (z.B. Blubbern, Rauschen eines Rainmakers, Flüstern/Mouthpercussion etc.) • Videoschnitt und Vertonung (z.B. Steinbeißer-Bühnenfilm)
	<ul style="list-style-type: none"> • Fantasiewesen • Requisiten 	<ul style="list-style-type: none"> • Modellierung aus Knetmasse (z.B. Steinbeißer als Figur für den Stop-Motion-Film)
	<ul style="list-style-type: none"> • Aufführungsort • Ausstellungsort 	<ul style="list-style-type: none"> • Illustrationen im Ausstellungsort anordnen
	<ul style="list-style-type: none"> • Erzähler-Stimme (Tonaufnahme) • gestaltender Textvortrag 	<ul style="list-style-type: none"> • experimenteller Umgang mit der Stimme (z.B. hohe, tiefe, zitterige, selbstbewusste, klare, gebrochene Stimme für unterschiedliche Figuren)
	<ul style="list-style-type: none"> • Dialoge • Bühnentexte • Flyer, Plakate, Ausstellungstexte 	<ul style="list-style-type: none"> • Verfassen von Dialogen • Anpassung der Schriftart (z.B. bei Einblendung der Begriffe, die das „Nichts“ beschreiben)
	<ul style="list-style-type: none"> • Szenenlänge und Anschlüsse • synchronisierte Darstellung von Fantasie und Realität 	<ul style="list-style-type: none"> • bewegte Bühnenbilder (Trickfilm im Hintergrund) im Live-Dialog mit den Darstellern • Parallelwelten schaffen (z.B. sitzt Bastian lesend vor der Bühne, während die gleichzeitige Handlung seiner Fantasie auf der Bühne dargestellt wird)

MÖGLICHKEITEN FÜR DIE LEISTUNGSBEWERTUNG

- Illustrationen
- Zeichentrickfilme
- selbstgeschriebene Dialoge
- Musik-Kompositionen
- Tonaufnahmen
- Kostüme
- Lerntagebuch
- Zwischenpräsentation
- Abschlusspräsentation

METHODISCHE HINWEISE

- Der Umfang kann gekürzt und auf einige wenige Schlüsselszenen reduziert werden, damit eine Erarbeitung in der Unterrichtszeit möglich ist.
- Die Aufteilung in die drei Fachanteile erscheint zu Beginn nötig, um den Interessen und Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler gerecht zu werden.
- In einem rotierenden Verfahren durchlaufen (möglichst) alle Schülerinnen und Schüler die drei Fachanteile.

ALTERNATIVE SCHWERPUNKTSETZUNGEN

- Reduktion auf die Ausstellung, bzw. rein filmische Umsetzung
- Hörbuch erstellen
- motivgeschichtliche Schwerpunktsetzung (Drache, Wolf ...)

MÖGLICHKEITEN DER VERBINDUNG MIT NICHTKÜNSTLERISCHEN FÄCHERN/ AUßERSCHULISCHEN LERNORTEN

- Kinobesuch
- Opernbesuch
- Besuch von themenbezogenen Ausstellungen
- Proben außerhalb der Schule
- Fachleute aus Film/Fernsehen einladen
- Zusammenarbeit mit den Fächern Deutsch und Physik ist an vielen Stellen möglich

D.2.5 Projektvorschlag - Get Up!

Schwerpunkte:     

Jahrgangsstufe 9

PROJEKTBSCHREIBUNG

Bei diesem Projekt produzierten die Schülerinnen und Schüler einen eigenen Rap vom Songtext bis hin zur CD mit passender CD-Hülle. Wie für dieses Genre typisch wurde vorhandenes Text- und Musikmaterial aufgegriffen und kreativ weiterentwickelt. Unterstützt wurde das Projekt von zwei außerschulischen Experten, die selbst über mehrere Jahre in der Hiphop-Szene aktiv gewesen waren. Das Angebot seitens des Schulträgers, den Song im Rahmen des „Tages der Schulsozialarbeit“ aufzuführen, wurde gerne angenommen, und damit erfuhr das Projekt einen zusätzlichen Abschluss in Form einer Live-Präsentation vor Publikum.

HINTERGRUND/IDEE

Ausgangspunkt war die Idee, einen Song mit jugendkultureller Thematik zu produzieren. Der Refrain eines Songs „Gib mir ‘ne Chance, dich zu versteh’n – gib dir ‘ne Chance, mich zu versteh’n“ wurde ausgewählt, weil er gut zum Lebensgefühl vieler Jugendlicher passt. Er bietet vielfältige Möglichkeiten zur Reflexion, z.B. über Bedingungen für das Gelingen oder Misslingen von Kommunikation oder darüber, warum man sich (plötzlich) von Eltern oder Freunden nicht mehr verstanden fühlt.

KOMPETENZFELD INHALT

- Aspekte des soziokulturellen Hintergrunds der Stilrichtung Rap kennenlernen und zur eigenen Lebenswelt in Beziehung setzen

- formale Struktur und Stilelemente eines Raps bzgl. Text und Musik kennen und anwenden
- Audioproduktion (Aufnahme im Mehrspurverfahren, digitale Nachbearbeitung) und Live-Darbietung vergleichen
- Möglichkeiten der digitalen Fotografie und Nachbearbeitung anwenden und hinterfragen
- Verstärkeranlage aufbauen und bedienen (Mikrofontypen, Mixing mit Panorama, Reverb, Equalizer)

KOMPETENZFELD KOMMUNIKATION

- sinnlich differenziert wahrnehmen
- Beobachtungen und Wahrnehmungen fachsprachlich differenziert formulieren, mitteilen, mit denen anderer vergleichen
- Wirkungszusammenhänge, wechselseitige Beeinflussungen und Verstärkungen von künstlerischen Ausdrucksformen reflektieren und erklären
- kriteriengeleitete Urteile formulieren
- Feedback geben und annehmen

KOMPETENZFELD GESELLSCHAFT

- Auseinandersetzung mit der eigenen Identität
- Fremdbestimmung der Musiker durch Produzenten (bzgl. Image, Stil, Textinhalten) erkennen
- Bewerbungsverfahren und Jury-Entscheidungen bei Casting-Shows kritisch hinterfragen
- Vertrauenswürdigkeit von Bild- und Tonmaterial angesichts digitaler Bearbeitungsmöglichkeiten in Frage stellen
- Get up! weicht ab von vielen Hip-Hop-Richtungen, die schlechte Zustände lediglich abbilden oder sogar Gewalt verherrlichen. Demgegenüber fordert Get up! dazu auf, aktiv Veränderung zu initiieren (Unterstützung geben und annehmen, Verantwortung für das eigene Leben übernehmen)

KOMPETENZFELD GESTALTUNG

Lernfelder	Produktion <i>erkunden/gestalten</i>	Umsetzung im Projekt
	<ul style="list-style-type: none"> • Fotografie • Collage, Verfremdung 	<ul style="list-style-type: none"> • CD-Cover • digitale Bildbearbeitung
	<ul style="list-style-type: none"> • Helligkeit, Farbtiefe • Schriftfarbe • Klangfarbe (Stimme/instrument) 	<ul style="list-style-type: none"> • CD-Cover • Songtitel und Coverbild • instrumentales Arrangement • Rap-Vortrag in Strophen, Gesang in Refrain/Bridge
	<ul style="list-style-type: none"> • reale Instrumente • gesampelte Klänge einer Sequenzer-Software 	<ul style="list-style-type: none"> • Loops • Arrangement
	<ul style="list-style-type: none"> • Song • CD-Cover • Präsentation 	<ul style="list-style-type: none"> • Verses, Chorus, Bridge • Kernaussagen des Songs auf Vorder- und Rückseite • Vorstellung des "Making-of" beim Live-Auftritt
	<ul style="list-style-type: none"> • Kostüm/Outfit • Gesten • Choreografie 	<ul style="list-style-type: none"> • typische Kleidung/Accessoires (CD-Cover, Live-Auftritt) • Rapper-Handgesten begleitend zum Vortrag • Körperhaltung, Streetdance-Elemente
	<ul style="list-style-type: none"> • Technik des Fotografierens • Beleuchtung 	<ul style="list-style-type: none"> • Fotos für CD-Cover (Belichtung, Lichtquellen) • Bühnenbeleuchtung beim Live-Auftritt
	<ul style="list-style-type: none"> • Aufnahme/Aufzeichnung • digitale Bildbearbeitung 	<ul style="list-style-type: none"> • Fotografien, Gesang • Bild- und Tondateien (Schnitt, Effekte)
	<ul style="list-style-type: none"> • Requisiten 	<ul style="list-style-type: none"> • typische Accessoires der Figuren
	<ul style="list-style-type: none"> • Spielraum • Präsentationsraum 	<ul style="list-style-type: none"> • Lebensraum der Figuren • Aufnahmestudio vs. Bühne
	<ul style="list-style-type: none"> • gestaltender Textvortrag • Gesang 	<ul style="list-style-type: none"> • stiltypischer Sprechgesang • solistisch, choristisch
	<ul style="list-style-type: none"> • Songtext • Moderation 	<ul style="list-style-type: none"> • Raptexte (Reime, Sprachspiele, Umgangssprache, Füllwörter) • sachliche Information
		

MÖGLICHKEITEN FÜR DIE LEISTUNGSBEWERTUNG

- Songtext
- Entwurf eines eigenen Loops, Auswahl und Bearbeitung eines vorhandenen Loops
- Notation einzelner Stimmen, eines Particells
- Fotografien; digitale Bearbeitung für das CD-Cover
- Audioaufzeichnung; digitale Nachbearbeitung
- Vortragsleistung beim vokalen Part bzw. Backgroundchor
- Einzel- und Gruppenleistungen bei den instrumentalen Parts
- Texte mit Hintergrundinformationen für das CD-Booklet

METHODISCHE HINWEISE

- Elemente von einem vorhandenen Song zu verwenden, entspricht dem Genre, erleichtert die Arbeit und spart Zeit (aber: Urheberrecht beachten!)
- zur Entwicklung einer Songidee mit einer szenischen Übung als Warm-up beginnen, in der anschließenden Reflexion Vorgehensweisen, Gefühle beider Spielpartner, mögliche Lebensweltsituationen ansprechen
- Urheberrecht beachten: nur GEMA-freie oder von Schülerinnen und Schülern bzw. einer Lehrkraft selbst erstellte Loops verwenden
- Einbindung älterer Schülerinnen und Schüler oder externer Fachkräfte, falls Knowhow und/oder Equipment für Homerecording fehlen

ALTERNATIVE SCHWERPUNKTSETZUNGEN

- Graffiti anstelle der Gestaltung des CD-Covers
- Tanzelemente stärker einbeziehen
- zu einem vorhandenen Song eine eigene Performance entwickeln

MÖGLICHKEITEN DER VERBINDUNG MIT NICHTKÜNSTLERISCHEN FÄCHERN/ AUßERSCHULISCHEN LERNORTEN

- Tonaufnahme in einem semi-professionellen Studio
- Jugendkultur/Subkultur; rechtliche Aspekte: Graffiti als Sachbeschädigung oder Kunst? (Sozialkunde)

D.2.6 Projektvorschlag - Inszenierte Fotografie und Vernissage

Schwerpunkte:



Jahrgangsstufe 9

PROJEKTBESCHREIBUNG

In diesem Projekt erkunden die Schülerinnen und Schüler das Genre der Inszenierten Fotografie. Darüber hinaus lernen sie mit der Vernissage einen Veranstaltungstyp mit

traditioneller Verbindung von Wort, Bild und Ton kennen und erfahren, wie Kunstschaffende ihre Werke öffentlichkeitswirksam in einer Kulturveranstaltung präsentieren.

Nach einer kurzen Bildbetrachtung zweier Fotografien von Jeff Wall konzipierten die Schülerinnen und Schüler in Dreier-Teams eine eigene Szene und fertigten Fotos von dieser Szene an. Eine digitale Bearbeitung der Fotos war nicht verpflichtend, wurde aber zugelassen. Im vorausgegangenen Projekt waren Proxemik und Körpersprache mit Gestik, Mimik und Bewegungsarten zentrale Elemente gewesen. Dieses Vorwissen bildete die Grundlage für die Gestaltung der Szene, als weiterer Bedeutungsträger sollte der Raum einbezogen werden.

Im nächsten Schritt wurde die Vernissage konzipiert. In neu gebildeten Teams erfolgten Überlegungen zur Präsentation der Fotografien (Rahmung, Aufhängungsort, Darbietungsform), dies in steter Verzahnung mit dem Verfassen von Texten (assoziative, fiktive Texte zu jedem Bild, Moderationstexte für die Vernissage) und mit der Auswahl/Komposition von Musikbeiträgen.

HINTERGRUND/IDEE

Fotografieren wird im Alltag auch als technisches Verfahren gesehen, Wirklichkeit auf objektive Weise abzubilden. Die Auseinandersetzung mit dem Genre der Inszenierten Fotografie erweitert dieses Verständnis, fördert die Entwicklung einer medienkritischen Sichtweise und kann Ausgangspunkt für kunsttheoretische Diskussionen sein, in diesem Falle darüber, ob ein Foto als Resultat eines vordergründig technischen Vorgangs durch eine absichtsvolle Inszenierung zum Kunstwerk aufgewertet werden kann.

Die Vernissage als Projektabschluss eignet sich in besonderem Maße, das synästhetische Anliegen des Faches Kultur durch das unmittelbare Zusammenwirken von Seh- und Höreindrücken zu verdeutlichen. Zudem erfahren die Schülerinnen und Schüler durch Rückmeldungen der Besucher, dass die von ihnen als Produzenten intendierte Bedeutung nicht identisch sein muss mit der Deutung durch die Vernissagebesucher.

Im Zusammenhang mit der Vernissage sind darüber hinaus Einblicke in das Berufsfeld des freischaffenden Künstlers möglich, hier insbesondere, welche Bedeutung die öffentliche Präsentation der Werke, der Bekanntheitsgrad und wichtige Kontakte für beruflichen Erfolg und finanzielle Absicherung haben.

KOMPETENZFELD INHALT

- sinnlich differenziert wahrnehmen
- Beobachtungen und Wahrnehmungen fachsprachlich differenziert formulieren, mitteilen, mit denen anderer vergleichen
- Wirkungszusammenhänge, wechselseitige Beeinflussungen und Verstärkungen von künstlerischen Ausdrucksformen reflektieren und erklären
- kriteriengeleitete Urteile formulieren
- Feedback geben und annehmen

KOMPETENZFELD GESELLSCHAFT

- Jugendliche für die häufig problematische finanzielle Situation freischaffender Künstler sensibilisieren
- Fragen zum (materiellen) Wert künstlerischen Schaffens erörtern
- die Bedeutung von Managementkompetenzen (Öffentlichkeitsarbeit, Vertragsabschluss, Finanzen, Eventplanung) für die Existenzsicherung erkennen, den Künstlerberuf nicht nur verklärend (Berufung, freiheitliches Querdenken, künstlerisches Schaffen) sehen
- Verwendung von Steuergeldern zur Förderung von Kulturprojekten thematisieren
- Wirkung sinnlich-ästhetischer Erfahrungen während und nach einer Aufführung auf Darsteller und Zuschauer (z.B. Veränderungen im Verhalten, im Denken, bei Erwartungen, Werthaltungen und Ideen) reflektieren

KOMPETENZFELD GESTALTUNG

Lernfelder	Produktion <i>erkunden/gestalten</i>	Umsetzung im Projekt
	<ul style="list-style-type: none"> • Fotografie 	<ul style="list-style-type: none"> • Szenenentwurf und Arrangement von Bildelementen
	<ul style="list-style-type: none"> • Fototechnik • Kostüm, Maske • Hintergrund der Szene • Klangfarbe 	<ul style="list-style-type: none"> • Farbfotografie vs. Schwarzweiß/Sepia • Färbung von Gesicht, Körper, Requisiten • Übereinstimmung mit Maske/Kostüm • Kontrastierung • hohes/tiefes Instrument, hohe/tiefe/mittlere Lage
	<ul style="list-style-type: none"> • Instrumentenauswahl • Besetzung (Ensemble, Band, Combo, Orchester...) 	<ul style="list-style-type: none"> • verstärkend, widersprechend, humoristisch • typisch/unüblich (z.B. Mission Impossible mit Flöte, Tuba, Congas)
	<ul style="list-style-type: none"> • Fotoszene • Instrumentalmusik oder Song • Ausstellung 	<ul style="list-style-type: none"> • Szene und Raum • Melodie zu einer bekannten Akkordfolge, Variation zu einer Komposition, Tonfolgen, rhythmische Elemente, Musikstile • Aufhängung im klassischen Sinn/interaktiv
	<ul style="list-style-type: none"> • Mimik, Gestik, Proxemik • Körperbemalung 	<ul style="list-style-type: none"> • Beziehungen zwischen Figuren • Emotionen, Stimmungen, Situationen
	<ul style="list-style-type: none"> • Fotos • Ausstellungsobjekte • Ausstellungsflächen/-räume 	<ul style="list-style-type: none"> • Fotografie: Kunstlicht/Tageslicht • Vernissage: Ausleuchtung
	<ul style="list-style-type: none"> • Diashow • MP3/CD 	<ul style="list-style-type: none"> • geeignete Software (Bildbearbeitung, Komposition, Präsentation) • Playback

	<ul style="list-style-type: none"> • Requisiten • Bilderrahmen, Staffelei, Vorhang 	<ul style="list-style-type: none"> • Marionettenzubehör • Gegenstände mit symbolischer oder übertragener Bedeutung
	<ul style="list-style-type: none"> • Raum/Spielort für die Fotoszene • Räume/Flächen für Exponate • Veranstaltungsraum 	<ul style="list-style-type: none"> • Schulflur, Straßenunterführung, Speicher... • Aufzug, Speichervorraum, Schrank, Treppenhaus • Musiksaal (Flügel, Mediennutzung)
	<ul style="list-style-type: none"> • Moderation • Gesang • Textvortrag 	<ul style="list-style-type: none"> • informierend-sachlicher Sprechstil • Solodarbietung eines Songs • gestaltender Vortragsstil
	<ul style="list-style-type: none"> • Moderationstexte • fiktive Texte/Gedichte 	<ul style="list-style-type: none"> • Begrüßung, Verabschiedung der Gäste • imaginäres Geschehen zur dargestellten Szene
	<ul style="list-style-type: none"> • Tempo, Tempoänderung • Ostinato 	<ul style="list-style-type: none"> • langsame Einleitung, accelerando/ritardando • gleichförmige Viertelfigur (Marionetten: mechanische Bewegung, Fremdsteuerung, Endlosigkeit)

MÖGLICHKEITEN FÜR DIE LEISTUNGSBEWERTUNG

- Fotografien (vorbereitende Skizzen, Konzeption, Darstellung, Aufnahmequalität)
- Komposition/Improvisation musikalischer Beiträge
- Texte
- Konzeption der Vernissage
- Plakat, Handzettel, Programm für die Vernissage
- Vortragsleistung bei der Präsentation
- Einzel- und Gruppenleistungen bei musikalischen Beiträgen

METHODISCHE HINWEISE

- Anregung geben, Details bewusst wegzulassen oder vage zu halten und auf diese Weise Leerstellen zu erzeugen, die unterschiedliche Interpretationen zulassen oder herausfordern
- Grundlage für die kreative Textarbeit kann, muss aber nicht die selbst erstellte Fotoszene sein (Erkenntnisgewinn: Der Betrachter/Hörer verleiht dem Werk Bedeutung. Dabei sind unterschiedliche Deutungen möglich.)
- Die musikalischen Beiträge können Improvisationen, ganz oder in Teilen selbst komponierte Stücke oder Bearbeitungen sein. Alle Darbietungsformen von live bis medial sind möglich.

ALTERNATIVE SCHWERPUNKTSETZUNGEN

- digitale Bildbearbeitung
- Bildbeschreibung anstelle fiktiver Texte
- jahrgangsübergreifende Zusammenarbeit: die Vernissage könnte von der Jahr-

gangsstufe 9 konzipiert und vorbereitet werden, während die musikalischen Beiträge von der Jahrgangsstufe 8 beigesteuert werden

- Besuch und Nachbereitung einer öffentlichen Vernissage

MÖGLICHKEITEN DER VERBINDUNG MIT NICHTKÜNSTLERISCHEN FÄCHERN/ AUßERSCHULISCHEN LERNORTEN

- Steuergelder und Kulturförderung/Künstlersozialkasse;
soziale Situation von Künstlerinnen und Künstlern (Sozialkunde)
- politische und gesellschaftliche Bedeutung von Kunstausstellungen,
z.B. Ludwig XIV. und die Académie Royale de Peinture et de Sculpture (Geschichte)
- Besuch einer Galerie oder einer (über-)regionalen Ausstellung
- Zusammenarbeit mit regionalen Kunstschaaffenden

Fachdidaktische Kommission

Dr. Stefan Kühtz,

Gymnasium im Kannenbäckerland, Höhr-Grenzhausen

Harald Küstermann,

Staatliches Studienseminar für das Lehramt an Gymnasien, Koblenz

Stefanie Ludes,

Emanuel-Felke-Gymnasium, Bad Sobernheim

Ulrike Schorn-Fromm,

Are-Gymnasium, Bad Neuenahr-Ahrweiler

Impressum

Ministerium für Bildung
Mittlere Bleiche 61
55116 Mainz

Telefon: 06131/16-0 (zentraler Telefondienst)
Fax: 06131/16-2997
E-Mail: poststelle@bm.rlp.de
Web: www.bm.rlp.de

Gestaltung: Ulrike Schorn-Fromm
Druck: Hausdruckerei des Ministeriums für Bildung
Foto Titel: Ulrike Schorn-Fromm
Erscheinungstermin: Februar 2019

Diese Druckschrift wird im Rahmen der Öffentlichkeitsarbeit der Landesregierung Rheinland-Pfalz herausgegeben. Sie darf weder von Parteien noch Wahlbewerberinnen und -bewerbern oder Wahlhelferinnen und -helfern im Zeitraum von sechs Monaten vor einer Wahl zum Zweck der Wahlwerbung verwendet werden. Dies gilt für Kommunal-, Landtags-, Bundestags- und Europawahlen. Missbräuchlich ist während dieser Zeit insbesondere die Verteilung auf Wahlveranstaltungen, an Informationsständen der Parteien sowie das Einlegen, Aufdrucken und Aufkleben parteipolitischer Informationen oder Werbemittel. Untersagt ist gleichfalls die Weitergabe an Dritte zum Zweck der Wahlwerbung. Auch ohne zeitlichen Bezug zu einer bevorstehenden Wahl darf die Druckschrift nicht in einer Weise verwendet werden, die als Parteinahme der Landesregierung zugunsten einzelner politischer Gruppen verstanden werden könnte. Den Parteien ist es gestattet, die Druckschrift zur Unterrichtung ihrer eigenen Mitglieder zu verwenden.



Rheinland-Pfalz

MINISTERIUM FÜR BILDUNG

Mittlere Bleiche 61
55116 Mainz

poststelle@bm.rlp.de
www.bm.rlp.de