

Niveaubestimmende Aufgaben zum Kurslehrplan Sekundarschule

Erprobungsfassung 1.7.2014



SACHSEN-ANHALT

Landesinstitut für Schulqualität
und Lehrerbildung (LISA)

Kultur und Künste

An der Erarbeitung der niveaubestimmenden Aufgaben haben mitgewirkt:

Albrecht, Regine	Wanzleben
Hamann, Andrea	Landsberg
Kirchner, Jutta	Magdeburg
Dr. Vogt, Halka	Halle (Leitung der Arbeitsgruppe)



Die vorliegende Publikation ist unter der „Creative Commons“-Lizenz veröffentlicht.

 CC BY-SA 3.0 DE

Sie dürfen das Material weiterverbreiten, bearbeiten, verändern und erweitern.

Wenn Sie das Material oder Teile davon veröffentlichen, müssen Sie den Urheber nennen und kennzeichnen, welche Änderungen Sie vorgenommen haben. Sie müssen das Material und Veränderungen unter den gleichen Lizenzbedingungen weitergeben.

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/de/>

Inhaltsverzeichnis

	Seite
1 Funktion und Anlage der niveaubestimmenden Aufgaben	2
1.1 Gesamtkonzeption.....	2
1.2 Darstellung der Kompetenzentwicklung im Wahlpflichtkurs Kultur und Künste	4
1.3 Konstruktion der Aufgaben	6
2 Aufgaben	7
2.1 Kompetenzschwerpunkt B: Schulkultur gestalten	7
2.2 Kompetenzschwerpunkt A: Alltagskultur entwickeln.....	12
2.3 Kompetenzschwerpunkt D: Fremde Kulturen kennenlernen	16
2.4 Kompetenzschwerpunkt G: Grundlagen der darstellenden Kunst erarbeiten	21

1 Funktion und Anlage der niveaubestimmenden Aufgaben

1.1 Gesamtkonzeption

Die niveaubestimmenden Aufgaben im Wahlpflichtkurs Kultur und Künste verdeutlichen das angestrebte Niveau der Kompetenzentwicklung der Schülerinnen und Schüler einer Kursgruppe nach längeren Unterrichtsabschnitten. Sie sind exemplarisch und kumulativ angelegt und betreffen sämtliche Bereiche des Kursunterrichts. Sie können, müssen aber nicht zur Leistungsbewertung im Wahlpflichtkurs Kultur und Künste herangezogen werden.

Niveaubestimmende Aufgaben sollen langfristig zur Lösung vergleichbarer Aufgaben befähigen und ohne spezielles Aufgabentraining im Vorfeld lösbar sein.

Die hier aufgeführten Themen können durch vergleichbare Themen aus den vielfältigen Kompetenzschwerpunkten ersetzt werden. Ebenso sind die Formulierungen der Aufgabenbeispiele vorrangig als Anregung zu betrachten und können individuell angepasst und verändert werden.

Die niveaubestimmenden Aufgaben im Wahlpflichtkurs Kultur und Künste können zu geeigneten Zeitpunkten sinnvoll im Unterricht eingesetzt werden und den Unterrichtsprozess begleiten. Daher beziehen auch manche der hier aufgeführten Aufgaben mehrere Kompetenzschwerpunkte des Kursunterrichts ein. So ist es möglich, z. B. an einem Theaterprojekt sowohl die darstellerische Kompetenzentwicklung der Schülerinnen und Schüler als auch den aktuellen Stand der Kompetenzen im Entwickeln von Alltagskultur oder der Gestaltung von Schulkultur zu erkennen.

Niveaubestimmende Aufgaben im Wahlpflichtkurs Kultur und Künste dienen auch der Selbst- und Fremdrelexion der Schülerinnen und Schüler. Dabei sollte stets ressourcenorientiert und die weitere Entwicklung der Jugendlichen fördernd über die gezeigten Leistungen gesprochen werden. „Lampenfieber“ z. B. soll motivieren, nicht hemmen.

Die niveaubestimmenden Aufgaben sind entsprechenden Anforderungsbereichen zugeordnet. Dabei sind die Anforderungsbereiche nicht mit der Schwierigkeit einer Aufgabe (leicht, mittel, schwer) identisch.

Die Anforderungsbereiche im Wahlpflichtkurs Kultur und Künste sind:

Anforderungsbereich I (AFB I): „Reproduktion“

In diesem Anforderungsbereich geben die Schülerinnen und Schüler gelerntes Wissen in den verschiedenen Kompetenzschwerpunkten des Bereiches Kultur und Künste wieder.

Zur Realisierung einer angemessenen Binnendifferenzierung im Anforderungsbereich I sind Varianten, die der Mindestanforderung entsprechen, mit „A“ gekennzeichnet. Varianten, die der Regelanforderung entsprechen, sind mit „B“ gekennzeichnet. Varianten, die besonders begabte und leistungsstarke Schüler erfüllen können und die über die Regelanforderungen hinausgehen, sind mit „C“ gekennzeichnet (s. Aufgaben zu „Traumzeitgeschichten“ und Schwarzem Theater).

Anforderungsbereich II (AFB II): „Reorganisation und Transfer“

In diesem Anforderungsbereich bearbeiten die Schülerinnen und Schüler vertraute Sachverhalte, indem sie erworbenes kulturelles Wissen, erlernte Gestaltungstechniken und Methoden in neuen Zusammenhängen anwenden, miteinander verknüpfen sowie gemeinsam gestalterische Aufgaben lösen.

Zur Realisierung einer angemessenen Binnendifferenzierung im Anforderungsbereich II sind Varianten, die der Mindestanforderung entsprechen, mit „A“ gekennzeichnet. Varianten, die der Regelanforderung entsprechen, sind mit „B“ gekennzeichnet. Varianten, die besonders begabte und leistungsstarke Schüler erfüllen können und die über die Regelanforderungen hinausgehen, sind mit „C“ gekennzeichnet (s. Aufgaben zu „Traumzeitgeschichten“ und Schwarzem Theater).

Anforderungsbereich III (AFB III): „Eigenständiges Problemlösen“

In diesem Anforderungsbereich bearbeiten die Schülerinnen und Schüler eigenständig und kreativ kulturelle Gestaltungsaufgaben und Problemstellungen.

Zur Realisierung einer angemessenen Binnendifferenzierung im Anforderungsbereich III sind Varianten, die der Mindestanforderung entsprechen, mit „A“ gekennzeichnet. Varianten, die der Regelanforderung entsprechen, sind mit „B“ gekennzeichnet. Varianten, die besonders begabte und leistungsstarke Schüler erfüllen können und die über die Regelanforderungen hinausgehen, sind mit „C“ gekennzeichnet (s. Aufgaben zu „Traumzeitgeschichten“ und Schwarzem Theater).

1.2 Darstellung der Kompetenzentwicklung im Wahlpflichtkurs Kultur und Künste

Die folgende Übersicht zeigt die Gesamtheit der niveaubestimmenden Aufgaben im Wahlpflichtkurs Kultur und Künste mit ihrer Zuordnung zu den Kompetenzbereichen des Kurses sowie dem angestrebten Abschlussniveau.

Da der Wahlpflichtkurs Kultur und Künste auf einen Doppeljahrgang (Sjg. 9/10) konzipiert wurde, ist die Angabe von Zwischenständen in der Kompetenzentwicklung im Zusammenhang mit niveaubestimmenden Aufgaben nicht notwendig.

In jedem Aufgabenkomplex sind alle fünf kulturellen Kompetenzbereiche (Kulturvoller Umgang, Rezeptionskompetenz, Kreativität, Präsentationskompetenz, Interkulturelle Kompetenz) mit entsprechenden Teilaufgaben erfasst. Obwohl die Aufgabenkomplexe unter jeweils einem übergreifenden Thema stehen, müssen sie nicht als durchgehende Unterrichtseinheit aufgefasst werden, sondern können sinnvoll in verschiedenen Unterrichtseinheiten oder Projekten an geeigneten Stellen eingesetzt werden.

An einen Einsatz der Aufgaben als Klassenarbeit ist grundsätzlich nicht gedacht.

Es ist zudem zu beachten, dass Aufgaben des Anforderungsbereichs III nicht zuvor im Unterricht erarbeitet worden sein dürfen, da sonst nicht Problemlösekompetenz (AFB III), sondern lediglich das Wiedergeben von Gelerntem (AFB I) gezeigt werden könnte.

Übersicht

Themen Kompe- tenzbereiche	Ein Schulfest gestalten	Traumzeitgeschichten	Der Traum vom Fliegen	Schwarzes Theater
Kulturvoller Umgang	<ul style="list-style-type: none"> - Verantwortung übernehmen - Führungsqualitäten entwickeln 	<ul style="list-style-type: none"> - Neugier auf Unbekanntes, auf das geheimnisvolle Fremde entwickeln und mit eigenen Vorstellungen verknüpfen 	<ul style="list-style-type: none"> - eigene Vorstellungen in „alten“ Vorstellungen wiederfinden 	<ul style="list-style-type: none"> - als Gruppe zusammenarbeiten - respektvolle Rückmeldungen zu gezeigten Ideen und Leistungen geben
Rezeptionskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> - Ideen und Erfahrungen sammeln und sichten - rechtliche Bestimmungen für ein Schulfest kennen 	<ul style="list-style-type: none"> - sich mit einer fremden Kultur auseinandersetzen, Gemeinsames und Trennendes erkennen 	<ul style="list-style-type: none"> - Modelle entdecken, beschreiben und vergleichen 	<ul style="list-style-type: none"> - Musik aufmerksam und differenziert hören - szenische Darstellungen aufmerksam und differenziert wahrnehmen
Kreativität	<ul style="list-style-type: none"> - Programm gestalten 	<ul style="list-style-type: none"> - „Traumzeitgeschichten“ (Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft als Einheit) in den Mythen der Aborigines Australiens entdecken und in eigene Gestaltungsideen umsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> - Idee eines Flugobjektes künstlerisch umsetzen und reflektieren 	<ul style="list-style-type: none"> - szenische Ideen für die Gestaltung im Schwarzlicht entwickeln - kreative Umsetzungsideen, auch für Gruppenarbeit, entwickeln
Präsentationskompetenz	<ul style="list-style-type: none"> - visuelle, musikalische und szenische Präsentationen realisieren 	<ul style="list-style-type: none"> - Vorträge präsentieren - Informationsblätter erstellen - Ausstellungen selbstständig organisieren 	<ul style="list-style-type: none"> - visuelle, musikalische und szenische Präsentationen realisieren 	<ul style="list-style-type: none"> - Schwarzlichtszenen in Aufführungen präsentieren - technische und darstellerische Sicherheit gewinnen
Interkulturelle Kompetenz	<ul style="list-style-type: none"> - generationsübergreifend denken 	<ul style="list-style-type: none"> - Einblicke in ausgewählte Kulturen der Welt gewinnen 	<ul style="list-style-type: none"> - Gegenstände neu interpretieren - Blick zurück nach vorn - Sammlung anlegen 	<ul style="list-style-type: none"> - verschiedene künstlerische Gestaltungsmittel kombinieren können (Musik, Text, bildende Kunst, darstellende Kunst)

1.3 Konstruktion der Aufgaben

Aufgabenstellung (A)

Kennzeichnung:

Thema der Aufgabe

Schuljahrgänge – A

Hier werden den Schülerinnen und Schülern zu einer Thematik mehrere Teilaufgaben, ggf. in empfohlener zeitlicher Abfolge bzw. in aufsteigender Komplexität, gestellt. Daher sind die Aufgabenblätter nicht als Schülerarbeitsblatt gedacht, sondern als unterrichtsbegleitend einzusetzendes Material.

Die Aufgaben besitzen Anregungscharakter, können also je nach Kurssituation variiert, präzisiert und ausgewählt werden.

Fachdidaktische Hinweise (H)

Kennzeichnung:

Thema der Aufgabe

Schuljahrgänge – H

Die Hinweise erleichtern es, Bezüge zu den Forderungen des Lehrplans herzustellen und verdeutlichen zugleich den niveaubestimmenden Anspruch der Aufgabenbeispiele.

Die fachdidaktischen Hinweise enthalten:

- die Einordnung der Teilaufgaben hinsichtlich der Kompetenzbereiche des Wahlpflichtkurses Kultur und Künste und deren formale Zuordnung zu den drei Anforderungsbereichen,
- Hinweise zu den zu entwickelnden Kompetenzen („Was soll gekonnt werden?“),
- methodische Hinweise zur Niveaubestimmung,
- ggf. mögliche Varianten.

2 Aufgaben

2.1 Kompetenzschwerpunkt B: Schulkultur gestalten

Ein Schulfest gestalten

9/10 – A 1

„Es gibt keine wichtigere Sorge in der Schule als die, den Geist der Wahrheit und des Vertrauens in ihren Räumen zu erhalten. Er will aber nur wohnen, wo zugleich der Geist der Freiheit wohnt.“

Friedrich Paulsen (1846-1908) deutscher Pädagoge und Philosoph

1. Plant einen „Tag der offenen Tür“ an eurer Schule.

- a) Befragt Schülerinnen und Schüler, Lehrkräfte und Eltern und weitere interessierte Partner nach ihren Wünschen, was an einem solchen Tag in der Schule stattfinden sollte.
- b) Sammelt die Ideen und Wünsche und gestaltet mit den Ergebnissen eine Übersicht.
- c) Wählt die Ideen aus, die ihr realisieren wollt.

2. Bereitet den „Tag der offenen Tür“ vor.

- a) Bildet Arbeitsgruppen zu den ausgewählten Ideen und bestimmt jeweils einen Teamleiter. Arbeitsgruppen können z. B. sein:
 - Organisation und Service
 - Veranstaltungstechnik
 - Programmgestaltung
 - Ausstellungs- und Aktionsgestaltung
 - Catering (Essen und Trinken)
 - Finanzen
 - Öffentlichkeitsarbeit
- b) Bespricht die notwendigen Aufgaben in eurer Arbeitsgruppe und erstellt einen Zeitplan.
- c) Koordiniert euren Plan mit den anderen Arbeitsgruppen.

3. Organisiert und gestaltet den „Tag der offenen Tür“.

- a) Erstellt einen Ablaufplan mit konkreten Verantwortlichkeiten für diesen Festtag.
- b) Gestaltet den Aufbau von Bühnen, Technik, Informationsständen und Tafeln, Dekorationen und Hinweisen in der Schule. Legt bzw. stellt alle Materialien bereit.
- c) Leistet euren geplanten Anteil an der erfolgreichen Durchführung des Schulfestes.
- d) Sorgt für einen reibungslosen Abbau der Festmaterialien und ein zügiges Aufräumen der Schule.

4. Nach dem Fest ist vor dem Fest ...

- a) Wertet die Ergebnisse der Festgestaltung in den Arbeitsgruppen aus.
- b) Präsentiert die Ergebnisse in der Kursgruppe und leitet Schlussfolgerungen für künftige Aufgaben ab.
- c) Gestaltet eine ansprechende Dokumentation sowie Präsentation über das Fest (z. B. als Wandzeitung oder in der Schulchronik oder für die Regionalzeitung oder auf der Homepage der Schule).



Bandauftritt zum Schulfest im Wohngebiet der Sekundarschule „Ernst Wille“ Magdeburg



Ausstellungseröffnung in der Sekundarschule „An der Doppelkapelle“ Landsberg

Ein Schulfest gestalten**9/10 – H 1**Aufgabenbezogenes Erwartungsbild

Aufgabe 1 (langfristig)	<ul style="list-style-type: none"> - Zielgruppe festlegen - Absprachen mit Schulleitung und Partnern - Rechtsfragen klären - Termine, Räume abstimmen und sichern - Planungsergebnisse schriftlich festhalten
Aufgabe 2 (ca. 4 Wochen vorher)	<ul style="list-style-type: none"> - Helferliste erstellen - Werbung und Einladungen organisieren - Catering einschließlich Preisgestaltung planen - Raumplanung und Technikplanung abschließen
Aufgabe 3 (kurz zuvor und am Tag selbst)	<p><i>am Tag vor dem Fest:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Aufbauarbeiten erledigen - Dekorationen anbringen - Getränke bereitstellen und evtl. kühlen - alle nichtverderblichen Materialien vorbereiten <p><i>am Veranstaltungstag selbst:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - für einen reibungslosen Ablauf sorgen - flexibel auf Unvorhergesehenes reagieren - nach Veranstaltungsschluss erste Aufräumarbeiten gewährleisten
Aufgabe 4 (Nachbereitung)	<ul style="list-style-type: none"> - aufräumen, abbauen; Geliehenes zurückbringen - Pressemitteilung - Bericht auf Schul-Homepage - Auswertung, Abschlussbesprechung - finanzielle Abrechnung - Dank an beteiligte Partner

Zuordnung zu den Anforderungsbereichen

Kompetenzschwerpunkt B: Schulkultur gestalten

Kompetenzbereiche	AFB I	AFB II	AFB III
Kulturvoller Umgang	Aufgabe 1a	Aufgabe 1b Aufgabe 1c Aufgabe 2b	
Rezeptionskompetenz	Aufgabe 1a	Aufgabe 4a	
Kreativität		Aufgabe 2a	Aufgabe 4c
Präsentationskompetenz		Aufgabe 3 a-d Aufgabe 4b	
Interkulturelle Kompetenz	Aufgabe 1a		Aufgabe 1c

Hinweise

- Im Wahlpflichtkurs Kultur und Künste lernen die Schülerinnen und Schüler, ein Fest zu organisieren: von der Planung über die Organisation bis hin zur Reflexion. Hier machen sie ihre Schule zu einer Stätte der Kultur.
- Unterricht und Schulleben werden eng miteinander verknüpft. Die Planung eines Festes bietet viele Möglichkeiten, Erlerntes aus dem Unterrichtsalltag zu präsentieren.
- Aufgabe 2a:
 - Hier sollte realistisch ausgewählt werden, sowohl hinsichtlich der Kursstärke als auch der Leistungsfähigkeit der Schülerinnen und Schüler.
 - Die Zusammensetzung der einzelnen Arbeitsgruppen sollte sich an den Stärken und Interessen der Schülerinnen und Schüler orientieren und auf dem bisherigen Unterricht aufbauen.

Lernziele in der Selbsteinschätzung zu Aufgabe 1 (vorher):

Nr.	Lernziele	Ich brauche noch Hilfe.	Ich brauche noch Übung.	Ich kann es.
1	Ich kann Interviews zur Ideensammlung für den „Tag der offenen Tür“ führen“.			
2	Ich kann die Ergebnisse der Interviews zusammenfassen und ordnen.			
3	Ich kann meine Vorstellungen mit guten Argumenten vortragen.			
4	Ich kann den Argumenten anderer zuhören.			
5	Ich kann gemeinsam mit anderen die Ergebnisse angemessen diskutieren.			
6	Ich kann andere mit meinen Argumenten überzeugen.			
7	Ich kann gemeinsam mit anderen die besten Ideen auswählen.			
8	<i>Was ich außerdem noch lernen möchte:</i>			

Lernziele in der Selbsteinschätzung zu Aufgabe 1 (danach):

Nr.	Lernziele	Ich brauche noch Hilfe bzw. Übung.	Ich habe Fortschritte gemacht.	Ich kann es.
1	Ich kann Interviews zur Ideensammlung für den „Tag der offenen Tür“ führen“.			
2	Ich kann die Ergebnisse der Interviews zusammenfassen und ordnen.			
3	Ich kann meine Vorstellungen mit guten Argumenten vortragen.			
4	Ich kann den Argumenten anderer zuhören.			
5	Ich kann gemeinsam mit anderen die Ergebnisse angemessen diskutieren.			
6	Ich kann andere mit meinen Argumenten überzeugen.			
7	Ich kann gemeinsam mit anderen die besten Ideen auswählen.			
8	<i>Anmerkungen:</i>			

2.2 Kompetenzschwerpunkt A: Alltagskultur entwickeln

Der Traum vom Fliegen

9/10 – A 2

„Der Vogel ist eine Maschine, die nach mathematischen Gesetzen arbeitet. Es liegt in der Macht des Menschen, diese Maschine mit all ihren Bewegungen nachzubauen.“

Leonardo da Vinci

Ob Ikarus, Leonardo da Vinci oder Otto Lilienthal – seit jeher träumte der Mensch vom Fliegen. Stets war er bereit, für diesen Traum Opfer zu bringen, sich mit ganzer Kraft der Verwirklichung dieses Traumes zu widmen.

Aufgaben:

- 1. Gestalte einen Papierflieger und prüfe dessen Flugtauglichkeit.**
- 2. Setze dich mit Leonardo da Vincis Flugmodellen auseinander.**
 - a) Beschreibe und vergleiche die abgebildeten Modelle nach Leonardo da Vincis Entwürfen.



Modell 1: Flugapparat nach Vogelflug-Studien



Modell 2: Flugschrauber



Modell 3: Fallschirm

- b) Recherchiere im Internet, welche dieser Erfindungen Leonardos in jüngerer Zeit nachgebaut und als Objekte tatsächlich geflogen wurden.
- c) Lege eine Sammlung an.

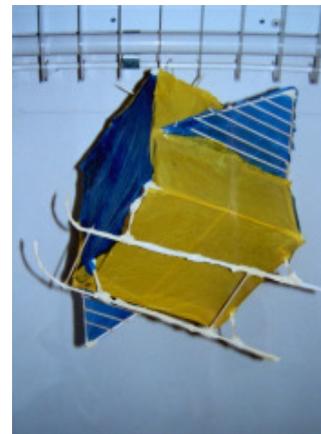
3. Erfinde und gestalte ein eigenes phantastisches Flugobjekt.

- a) Gehe dabei von Leonardos Zitat aus, gib aber deinem Objekt eine kreative Note.
- **Materialien:** Schaschlikspieße, Malerkrepp, Seidenpapier oder Transparentpapier, Bindfaden, Tapetenleim
 - **Arbeitsschritte:** Skizzen – Entwurf – Grundgerüst – Beziehen des Gerüsts
- b) Denkt euch eine Flugsimulation aus, nach dem Motto: „Und es fliegt doch!“
- c) Dokumentiert und reflektiert die Flugaktionen.

4. Findet in der Gruppe eine Möglichkeit, eure Modelle in der Schule zu präsentieren.

- Abstimmung mit der Schulleitung
- Absprache mit dem Hausmeister
- Ankündigung
- Präsentation

Beispiele:



Traum vom Fliegen**9/10 – H 2**Aufgabenbezogenes Erwartungsbild

Aufgabe 1	- intuitive Versuche, einen Flieger zu falten - Flugversuche starten und Modell analysieren
Aufgabe 2	- Flugmodelle beschreiben, geordnet nach Gemeinsamkeiten und Unterschieden - Sammlung anlegen zur eigenen Internetrecherche - Erstellen einer Dokumentation (z. B. PowerPoint-Präsentation, Wandzeitung, Faltbuch, „Kunst am Bügel“)
Aufgabe 3	- ein eigenes Flugobjekt entwickeln auf Grundlage der Modelle Leonardo da Vincis - individuelle Arbeitsschritte planen und umsetzen - Flugsimulation ausdenken, mögliche Hindernisse bedenken - Flugaktion durchführen, dokumentieren und reflektieren (z. B. Fotoserie, Video)
Aufgabe 4	- gemeinsam eine Ausstellung planen und gestalten

Zuordnung zu den Anforderungsbereichen

Kompetenzschwerpunkt A: Alltagskultur entwickeln

<i>Kompetenzbereiche</i>	AFB I	AFB II	AFB III
Kulturvoller Umgang	Aufgabe 4		
Rezeptionskompetenz		Aufgabe 2a Aufgabe 2b	
Kreativität	Aufgabe 1	Aufgabe 4	Aufgabe 3
Präsentationskompetenz		Aufgabe 4	
Interkulturelle Kompetenz		Aufgabe 2b	

Hinweise

- Aufgabe 4:
 - Für den Modellbau sollte zunächst eine Materialsammlung angelegt werden.
 - In Gruppenarbeit können auch großformatige Objekte unter Beachtung aller Sicherheitsbestimmungen gebaut werden.
 - Bei entsprechendem Interesse der Kursgruppe kann die Präsentation der Flugobjekte auch zur Ausstellung erweitert werden. Auch eine Präsentation auf der Homepage der Schule ist als Veröffentlichung möglich, eventuell sogar als Videosequenz.

Lernziele in der Selbsteinschätzung (vorher):

Nr.	Lernziele	Ich brauche noch Hilfe.	Ich brauche noch Übung.	Ich kann es.
1. Papierflieger				
	Ich kann einen einfachen Papierflieger falten.			
	Ich kann ein kompliziertes Flugmodell falten.			
	Ich kann ein flugfähiges Modell falten.			
2. Leonardo da Vincis Flugmodelle				
a)	Ich kann wesentliche Gemeinsamkeiten und Unterschiede beschreiben.			
b)	Ich kann das Internet für meine Recherche nutzen.			
3. Erfinden und Gestalten eines fantastischen Flugobjektes				
a)	Ich kenne die Ideen von Leonardo da Vinci und kann selbst kreativ ein eigenes Modell entwerfen.			
	Ich kann meine Arbeitsschritte planen und aus einem Materialfundus ein Modell bauen.			
b)	Ich finde für mein Modell eine „Flugmöglichkeit“.			
c)	Ich kann die Flugaktion dokumentieren und reflektieren.			
	<i>Was ich außerdem noch lernen möchte:</i>			

Lernziele in der Selbsteinschätzung (danach):

Nr.	Lernziele	Ich brauche noch Hilfe.	Ich habe Fortschritte gemacht.	Ich kann es.
1. Papierflieger				
	Ich kann einen einfachen Papierflieger falten.			
	Ich kann ein kompliziertes Flugmodell falten.			
	Ich kann ein flugfähiges Modell falten.			
2. Leonardo da Vincis Flugmodelle				
a)	Ich kann wesentliche Gemeinsamkeiten und Unterschiede beschreiben.			
b)	Ich kann das Internet für meine Recherche nutzen.			
3. Erfinden und Gestalten eines fantastischen Flugobjektes				
a)	Ich kenne die Ideen von Leonardo da Vinci und kann selbst kreativ ein eigenes Modell entwerfen.			
	Ich kann meine Arbeitsschritte planen und aus einem Materialfundus ein Modell bauen.			
b)	Ich finde für mein Modell eine „Flugmöglichkeit“.			
c)	Ich kann die Flugaktion dokumentieren und reflektieren.			
	<i>Was ich außerdem noch sagen möchte:</i>			

2.3 Kompetenzschwerpunkt D: Fremde Kulturen kennenlernen

Traumzeitgeschichten

9/10 – A 3

„Der Freund der Weisheit ist auch der Freund des Mythos.“

Aristoteles

Mythologien können Spiegelbilder der Kulturen sein, aus denen sie hervorgehen. Die „Traumzeit“, die Schöpfungsgeschichte der australischen Aborigines (lat.: ab origine = von Anfang an), symbolisiert das Leben und bildet eine Einheit, in der alles miteinander verbunden ist.

Aufgaben:

- 1. Stell dir ein Wesen vor, aus dem alle Lebewesen der heutigen Zeit entstanden sein könnten.**
 - a) Modelliere mit einem Stück Ton dieses Wesen an einen Baumstamm, so dass sich beide Materialien (Holz und Ton) miteinander verbinden.
 - b) Reflektiere die Entstehungsgeschichte deines „Urwesens“ fantasievoll und stelle sie deinen Mitschülerinnen und Mitschülern vor.
 - c) Gib deinem „Urwesen“ einen Namen.

- 2. Setze dich mit der Kultur der Aborigines auseinander.**
 - a) Erarbeite zu einem der folgenden Bereiche einen Vortrag:
 - Geschichte/Mythologie der Aborigines
 - Lebensweise der Aborigines
 - Flora und Fauna Australiens
 - Musik und Kunst der Aborigines
 - b) Gestalte ein Informationsblatt zu den Inhalten deines Vortrages.
 - c) Informiere deine Kursgruppenmitglieder in einem vorbereiteten Vortrag (mit Präsentation und Informationsblatt) über den von dir gewählten Bereich der Lebenswelt und Kultur der Aborigines.

- 3. Träum dich in die Welt der Aborigines.**
 - a) Betrachte ein originales Bildwerk der Aborigines (z. B. Wandbilder, „Röntgenbilder“, Dot-Painting), beschreibe und deute die spezifischen Gestaltungsmittel und Symbole.

- b) Wähle aus den originalen Gestaltungsmitteln und Symbolen der Aborigines Anregungen für dein eigenes „Traumzeit“-Bild aus.
- c) Gestalte dein eigenes „Traumzeit“-Bild in einer Kombination aus originalen Werken der Aborigines und deinen eigenen Ideen zum Thema „Traumzeit“.
- 4. Gestalte mit deiner Kursgruppe gemeinsam eine Ausstellung, in der eure Kunstwerke in der Schule präsentiert werden.**
- a) Organisiert geeignete Räume und Präsentationsmöglichkeiten für eure Ausstellung.
- b) Sorgt für geeignete Werbemaßnahmen und Informationsmaterialien zu eurer Ausstellung.
- c) Gestaltet eine festliche Vernissage (Ausstellungseröffnung) mit
- A angemessenem kleinem Getränke- und Speiseangebot
 - B einer Einführung in die Thematik der Ausstellung und Erläuterungen zu den gezeigten Bildern
 - C einer musikalischen Einstimmung und/oder
 - C einem Mini-Workshop „Dot-Painting“ für eure Vernissage-Gäste



„Urwesen“ (Schülerarbeit SKS Wanzleben)



„Traumzeit“-Bild (Schülerarbeit SKS Wanzleben)



„Handbild“ – Schülerarbeit SKS Wanzleben



„Röntgenbilder“ – Schülerarbeiten SKS Wanzleben



„Dot-Painting“ – Schülerarbeit SKS Wanzleben

Traumzeitgeschichten**9/10 – H 3**Aufgabenbezogenes Erwartungsbild

Aufgabe 1	<ul style="list-style-type: none"> - intuitiv und kreativ ein eigenes „Urwesen“ in Verbindung von Ton und Holz schaffen - Entstehungsgeschichte reflektieren und darstellen (z. B. als Fotoserie, Geschichte, Gedicht, Video, Comic) - dem Wesen einen symbolischen „Namen“ (Titel) geben
Aufgabe 2	<ul style="list-style-type: none"> - einen thematischen Vortrag (ca. 5-10 Minuten) ausarbeiten, einschließlich Stichpunktzettel - ein übersichtliches Informationsblatt zum Vortrag gestalten - Kriterien für die Vortragsgestaltung einhalten (z. B. Verständlichkeit, angemessene Lautstärke, freie Rede)
Aufgabe 3	<ul style="list-style-type: none"> - Erkenntnisse aus Vorträgen sowie der Auseinandersetzung mit Originalwerken in die eigene Gestaltungsarbeit übertragen und kreativ umsetzen
Aufgabe 4	<ul style="list-style-type: none"> - eine gemeinsame Ausstellung planen und gestalten - eine Vernissage zur Ausstellung planen und gestalten (hier binnendifferenzierte Erwartung mit Berücksichtigung der Heterogenität der Lerngruppe in den Niveaustufen A, B und C)

Zuordnung zu den Anforderungsbereichen

Kompetenzschwerpunkt D: Fremde Kulturen kennenlernen

<i>Kompetenzbereiche</i>	AFB I	AFB II	AFB III
Kulturvoller Umgang	Aufgabe 4	Aufgabe 1	Aufgabe 1 Aufgabe 3
Rezeptionskompetenz	Aufgabe 2	Aufgabe 2	
Kreativität		Aufgabe 1 Aufgabe 2 Aufgabe 3	Aufgabe 1 Aufgabe 3
Präsentationskompetenz		Aufgabe 2 Aufgabe 4	
Interkulturelle Kompetenz	Aufgabe 2	Aufgabe 3	

Hinweise:

Arbeitsblatt zur Schülerselbsteinschätzung

Lernziele in der Selbsteinschätzung (vorher):

Nr.	Lernziele	Ich brauche noch Hilfe.	Ich brauche noch Übung.	Ich kann es.
1. „Urwesen“				
	Ich kann mit Holz und entsprechendem Werkzeug arbeiten.			
	Ich kann mit Ton und entsprechendem Werkzeug arbeiten			
2. Vortrag				
	Ich kann einen Kurzvortrag erarbeiten			
	Ich kann einen Stichpunktzettel erstellen.			
	Ich kann ein Informationsblatt zum Kurzvortrag gestalten.			
	Ich kann eine PowerPoint-Präsentation gestalten.			
	Ich kann einen informativen und verständlichen Vortrag halten.			
3. Ausstellung				
	Ich kann gemeinsam mit anderen eine Ausstellung gestalten.			
	<i>Was ich außerdem noch lernen möchte:</i>			

Lernziele in der Selbsteinschätzung (danach):

Nr.	Lernziele	Ich brauche noch Hilfe.	Ich habe Fortschritte gemacht.	Ich kann es.
1. „Urwesen“				
	Ich kann mit Holz und entsprechendem Werkzeug arbeiten.			
	Ich kann mit Ton und entsprechendem Werkzeug arbeiten			
2. Vortrag				
	Ich kann einen Kurzvortrag erarbeiten			
	Ich kann einen Stichpunktzettel erstellen.			
	Ich kann ein Informationsblatt zum Kurzvortrag gestalten.			
	Ich kann eine PowerPoint-Präsentation gestalten.			
	Ich kann einen informativen und verständlichen Vortrag halten.			
3. Ausstellung				
	Ich kann gemeinsam mit anderen eine Ausstellung gestalten.			
	<i>Was ich außerdem noch sagen möchte:</i>			

2.4 Kompetenzschwerpunkt G: Grundlagen der darstellenden Kunst erarbeiten

Schwarzes Theater

9/10 – A 4

„Weißes erkennt man besser, wenn man Schwarzes dagegen hält.“

Martin Luther

Oder: „In der Beschränkung zeigt sich der Meister“. Schwarzes Theater ermöglicht mit minimalen Mitteln beeindruckende Gestaltungen. Musik, Bild und szenische Bewegung werden untrennbar verbunden. Kreativität wird geweckt, da hier nicht auf Vor-Bilder zurückgegriffen werden kann.

Aufgaben:

1. Gestaltet zur Musik in einer Gruppe zu dritt eine Schwarzlicht-Szene mit wenigen

Requisiten:

- a) Erfindet eine Choreographie für eure Gruppe und euer Material.
A: Nutzt dabei ausschließlich weiße Handschuhe.
B: Nutzt Handschuhe sowie weiße Strümpfe und Tülltücher.
C: Gestaltet Buchstaben und erfindet ein Schwarzlicht-Wortpuzzle.
- b) Da die Darsteller im Schwarzlicht ihre eigene Gestaltung nicht sehen können, gebt als Zuschauergruppe den Anderen konstruktive Hinweise zu ihrer Gestaltung und Weiterentwicklung der gezeigten Szene.

2. Gestaltet als Gruppe ein eigenes Schwarzlichttheaterstück.

- a) Wählt ein Thema bzw. eine Musik aus, zu dem bzw. zu der ihr Schwarzlichtszenen entwickeln wollt.
- b) Tragt szenische Ideen zusammen, die entweder
 - eine Szenencollage ergeben oder
 - eine geschlossene Geschichte erzählen.
- c) Gebt euren Stück einen Titel und stellt den Szenenablauf übersichtlich zusammen.
- d) Erarbeitet in Szenengruppen eure Ideen und gestaltet eure Spielmaterialien.

3. Probt euer Schwarzlichtstück und führt es auf.

- a) Probt eure Ideen zunächst bei normaler Beleuchtung und anschließend im Schwarzlicht.
- b) Koordiniert die Szenenwechsel und stellt den Gesamt Ablauf der Aufführung zusammen.
- c) Führt euer Schwarzlichtstück vor Publikum auf.
- d) Nehmt eure Aufführung filmisch auf.

Schwarzes Theater**9/10 – H 4**Aufgabenbezogenes Erwartungsbild

Aufgabe 1	<ul style="list-style-type: none"> - Anwendung grundlegender Gestaltungsmittel des Schwarzen Theaters - Kooperation und Koordination in der szenischen Gestaltung - Erarbeitung eines kurzen Szenenablaufs
Aufgabe 2	<ul style="list-style-type: none"> - Erarbeitung einer komplexen Szenenfolge im Schwarzlicht - Auswahl und Gestaltung von Spielmaterial/Requisiten - Kooperation und Koordination in der szenischen Gestaltung, auch bei Szenenübergängen - ausdauernde und reflektierte Probenarbeit - Bewährung des Gelernten in der Aufführungssituation - Verantwortungsbewusstsein, Zuverlässigkeit und Sorgfalt bei allen organisatorischen Aspekten der Projektarbeit

Einordnung in den Lehrplan

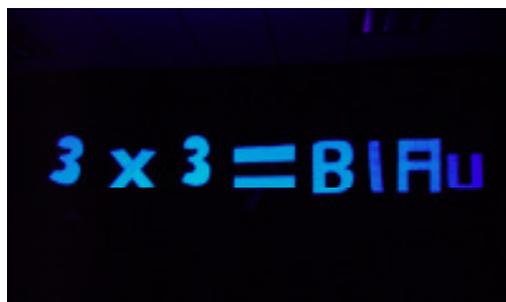
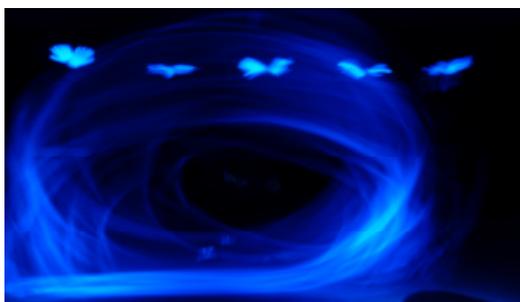
Kompetenzschwerpunkt G: Grundlagen der darstellenden Kunst erarbeiten

<i>Kompetenzbereiche</i>	AFB I	AFB II	AFB III
Kulturvoller Umgang	Aufgabe 1 Aufgabe 2	Aufgabe 1b	
Rezeptionskompetenz		Aufgabe 1b	
Kreativität	Aufgabe 1a A Aufgabe 1a B Aufgabe 2a	Aufgabe 2b Aufgabe 2c	Aufgabe 1a C Aufgabe 2e
Präsentationskompetenz		Aufgabe 2d Aufgabe 2f	
Interkulturelle Kompetenz		Aufgabe 2b	Aufgabe 1a C

Hinweise

- Aufgabe 1:
 - Vor diesen Aufgaben zur Gruppenarbeit sollten Improvisationen im Schwarzlicht zum Kennenlernen der spezifischen Darstellungsweisen und Spieltechniken erfolgen.

- Die Einteilung der Aufgabe 1a in die drei Niveaustufen A, B und C erfolgte so, dass die Aufgabe 1a B das angestrebte Niveau für eine durchschnittliche Schülergruppe abbildet. Aufgabe 1a A ist eine vereinfachte Variante, die wenig Koordinierungs- und Kooperationskompetenz erfordert. Aufgabe 1a C ist für besonders leistungsstarke und sprach- sowie spielbegabte Schülerinnen und Schüler gedacht.
- Aufgabe 1b ist im Schwarzlichtspiel unverzichtbar, da die Darsteller auf der Bühne keinen realistischen Eindruck ihrer Gestaltung gewinnen können und Filmaufnahmen nur ein „matter Abglanz“ der Bühnenwirkung erreichen können. So ist die Reflexion des Dargestellten durch die „Zuschauergruppe“ wichtig für die Weiterentwicklung der jeweiligen Szene.



- Aufgabe 2:
 - Eine Schwarzlichtaufführung selbst zu erarbeiten, stellt für die Kursgruppe eine hohe Anforderung dar. Kooperationsbereitschaft und Entwicklung von Teamfähigkeit sind hier unerlässlich.
 - Es ist einfacher, von einer Musik(zusammenstellung) bei der Stückerarbeitung auszugehen (z.B. Maurice Ravel „Bolero“ oder Ausschnitte aus Antonio Vivaldi „Die vier Jahreszeiten“ oder Modest Mussorgski „Bilder einer Ausstellung“) als von einer thematischen Idee.
 - Der Ablauf der Szene(n) sollte unbedingt als Gedächtnisstütze in einer tabellarischen Übersicht (Handlung, Materialien, Mitwirkende) veranschaulicht werden.
 - Bereits zu Beginn der Arbeit am Schwarzlichtstück sollte der endgültige Aufführungsort gesucht und möglichst auch dort geprobt werden (völlige Verdunklung notwendig, im November/Dezember ist meist auch der späte Nachmittag/frühe Abend dunkel genug).
 - Da die Szenenwechsel besondere Kreativität und exakte Kooperation erfordern, können auch „Zwischenspiele“ im Normallicht (z. B. Erzähler) die Szenen voneinander trennen.

Lernziele in der Selbsteinschätzung (vorher):

Nr.	Lernziele	Ich brauche noch Hilfe.	Ich brauche noch Übung.	Ich kann es.
1. Schwarzlichtszene				
	Ich kenne die Grundlagen des Schwarzlichtspiels.			
	Ich kann mit anderen gemeinsam Situationen im Schwarzlicht spielen.			
	Ich kann anderen hilfreiche Rückmeldungen zu ihrem Schwarzlichtspiel geben.			
2. Schwarzlichttheaterstück				
	Ich kann gemeinsam mit anderen Szenenfolgen im Schwarzlicht erfinden.			
	Ich kann Requisiten und Kostüme für das Schwarzlichtspiel gestalten.			
	Ich kann mit Lampenfieber in Auführungssituationen umgehen.			
	<i>Was ich außerdem noch lernen möchte:</i>			

Lernziele in der Selbsteinschätzung (danach):

Nr.	Lernziele	Ich brauche noch Hilfe.	Ich habe Fortschritte gemacht.	Ich kann es.
1. Schwarzlichtszene				
	Ich kenne die Grundlagen des Schwarzlichtspiels.			
	Ich kann mit anderen gemeinsam Situationen im Schwarzlicht spielen.			
	Ich kann anderen hilfreiche Rückmeldungen zu ihrem Schwarzlichtspiel geben.			
2. Schwarzlichttheaterstück				
	Ich kann gemeinsam mit anderen Szenenfolgen im Schwarzlicht erfinden.			
	Ich kann Requisiten und Kostüme für das Schwarzlichtspiel gestalten.			
	Ich kann mit Lampenfieber in Auführungssituationen umgehen.			
	<i>Was ich außerdem noch sagen möchte:</i>			

Abbildungsverzeichnis:

- S. 8 Foto links unten: Jutta Kirchner, Foto rechts unten: Andrea Hamann
- S. 12/13 Fotos: Andrea Hamann
- S. 17/18 Fotos: Regine Albrecht
- S. 23/24 Grafik und Fotos: Halka Vogt