

## **Richtlinien für das Fachpraktikum (MM4)**

**Vorbereitendes Seminar:** 2 SWS mit Studienleistung

**Fachpraktikum:** 5 Wochen oder Semesterbegleitend  
mit Fachpraktikumsbericht (ca. 5000 Wörter)

**Workload:** 270 Stunden

### **Zu erwerbende Kompetenzen und Lernziele im Modul MM4**

- Fähigkeit, fachliche Unterrichtsvorhaben im Rekurs auf Bildungsstandards und Kerncurricula zu planen, durchzuführen und einzuschätzen;
- Befähigung, kriteriengeleitet Unterricht zu beobachten und zu dokumentieren;
- Fähigkeit, fachdidaktische Entscheidungen kritisch zu beurteilen und argumentativ zu vertreten und Möglichkeiten der Fortführung und Verbesserung von Unterrichtsvorhaben aufzeigen können;
- Erwerb von Planungs- und Vermittlungskompetenz; vertiefte Fähigkeit zur Reflexion über Lehr- und Lernprozesse;
- Befähigung, Lehr- und Lernprinzipien hinsichtlich der Anforderungen der pädagogischen Praxis begründet auszuwählen und zu erproben.

### **Vorbereitendes Seminar**

Im Modul MM4 ist ein vorbereitendes Seminar zu belegen. Abzuschließen ist dieses mit einer Studienleistung. Diese kann beinhalten:

- Kleinere mündliche oder schriftliche Leistung
- Portfolio
- Auseinandersetzung mit dem Bildungsauftrag und curricularen Vorgaben
- didaktische und methodische Überlegungen
- Planung und Durchführung von Unterricht im Fach Darstellendes Spiel.

# Richtlinien für den Fachpraktikumsbericht

## I. Inhaltliche Vorgaben

### 1. Deckblatt mit Formalia

Leibniz Universität Hannover

Darstellendes Spiel

Name des Seminars

Dozent

Name der/des Studierenden

Name der Praktikumsschule und der betreuenden Lehrkraft

Datum

### 2. Kurze Beschreibung der Praktikumsschule (max. 1 DIN A 4 -Seite)

Diese Beschreibung umfasst:

- Angaben zur Schule allgemein (Schulart, Lage, Größe, Außenstellen, Schülerklientel, besondere Profile, Schulprogramm etc.),
- Angaben, die speziell das Fach Darstellendes Spiel betreffen: Größe und Zusammensetzung der DS- Fachgruppe, spezielle Profile, Projekte und Schwerpunkte, Arbeitsbedingungen für die DS-Fachgruppe wie z.B. die Räume, Requisiten, Neue Medien etc.
- insbesondere alles, was Ihnen sonst noch wichtig erscheint, weil es das Unterrichtsgeschehen im Fach Darstellendes Spiel an ihrer Schule beeinflusst.

### 3. Tabellarische Übersicht der Stunden und sonstigen Aktivitäten

Eine Aufstellung aller von Ihnen hospitierten und selbst gehaltenen Stunden sowie anderer schulischer Veranstaltungen (Wandertage, Konferenzen etc.), an denen Sie teilgenommen haben. Diese Aufstellung soll genau und übersichtlich sein, eine Tabellenform bietet sich dafür an.

### 4. Planung und schriftliche Reflexion von ein bis zwei eigenen Unterrichtsstunden

#### Unterrichtsziele

Planen Sie vom Ziel aus. **Was** sollen die Schülerinnen und Schüler in Ihrer Unterrichtsstunde lernen? Unterrichtsziele werden einzeln und durchnummeriert aufgeschrieben, nicht zusammenfassend im Fließtext. An den Unterrichtszielen misst sich der Erfolg der Lerneinheit. Deshalb sollen diese Ziele ausdrücken, was genau ein Schüler oder eine Schülerin nach der Stunde können soll und mit welchen Mitteln. Beachten Sie, dass Lernen nicht nur Wissen, sondern auch Gefühle oder Fertigkeiten zum Ziel haben kann, und formulieren Sie Ihre Unterrichtsziele entsprechend.

Ein übergreifendes „Stundenlernziel“ ist ebenfalls hilfreich bei der Planung und Auswertung.

#### Lerngruppe

Analysieren Sie anschließend die Lerngruppe. Wie ist die Zusammensetzung, das Leistungsniveau, die Mitarbeit und das Sozialverhalten. Gibt es Vorwissen zu dem von Ihnen unterrichteten Thema? Die Namen der Schüler\_innen sind zu ändern bzw. zu anonymisieren. Halten Sie ggf. Rücksprache mit Ihrer Mentorin bzw. mit Ihrem Mentor.

## **Verlaufsübersicht**

Stellen Sie den geplanten zeitlichen Ablauf knapp und tabellarisch dar (Spaltenvorschlag: Zeit / Inhalt / Methode / Medien). Vergleichen Sie später in der Reflexion den tatsächlichen Zeitbedarf der einzelnen Phasen mit diesem Zeitplan.

## **Methodik**

Wie sollen sich die Schüler\_innen dem Unterrichtsinhalt nähern? Welche Sozialformen planen Sie?

## **5. Reflexion des Stundenverlaufs**

Konzentrieren Sie sich auf Schwerpunkte! Vermeiden Sie „Nacherzählungen“, also ausufernde und wenig aussagefähige Beschreibungen der Sitzung. Es geht darum, das Geschehen unter bestimmten fachdidaktischen Aspekten (z.B. didaktische Reduktion, Lehrerverhalten, Medieneinsatz, Schüleraktivität etc.) zu analysieren und Schlussfolgerungen für kommende Unterrichtsversuche zu ziehen. Es bietet sich an, schwerpunktmäßig solche Aspekte zu reflektieren, die mit dem Betreuungslehrer\_innen oder anderen Beobachter\_innen nach der Stunde besprochen wurden. Die Reflexion sollte sich dabei auch an den selbst gesteckten Unterrichtszielen (s.o.) orientieren: Haben die Schüler\_innen die von Ihnen geplanten Ziele erreicht oder nicht erreicht – und warum? Was hätte man in der Planung besser antizipieren müssen?

## **6. Bearbeitung eines ausgewählten fachdidaktischen Themas oder Problems**

Vor dem Hintergrund Ihrer Unterrichtserfahrungen sollen Sie sich mit einem fachdidaktischen Thema tiefergehend auseinandersetzen. Beziehen Sie auch fachdidaktische oder fachwissenschaftliche Literatur in ihre Überlegungen ein.

Einige Themenvorschläge:

- Abgleich der curricularen Vorgaben mit den Erfahrungen in der Unterrichtspraxis
- Arbeitsweisen im DS-Unterricht (DS-U)
- Vermittlung spezifischer theaterästhetischer Verfahren oder theatertheoretischer Kenntnisse im DS-U
- Medieneinsatz im DS-U (fachdidaktisch, nicht allgemeindidaktisch!)
- Innere und äußere Differenzierung im DS-U
- Vergleich der Unterrichtsstile zweier DS-Lehrkräfte
- Mädchen und Jungen im DS-U
- außerschulische Lernorte im DS-U (Theaterbesuche)
- fächerübergreifende Lernfelder

**Themenwahl:** Auch hier nicht genannte Themen können geeignet sein. Bitte beachten Sie aber unbedingt den fachdidaktischen Bezug. Themen wie „Disziplinschwierigkeiten“ sind nicht geeignet, weil sie nicht speziell Probleme oder Aspekte des DS-Unterrichts betreffen, sondern allgemein pädagogische. Halten Sie im Zweifelsfall Rücksprache mit Lehrenden aus Ihrer Ausbildung. Je eher Sie Ihr Thema festlegen, desto gezielter können Sie im Praktikum dazu Beobachtungen machen und Literatur rezipieren.

## **II. Vorschlag zur Formatierung des Berichtes**

Orientieren Sie sich bitte an den online-Hinweisen zu „Arbeitstechniken“ im Fach Darstellendes Spiel (<http://www.darstellendesspiel.uni-hannover.de>)

- DIN A4
- Zeilenabstand 1,5
- Blocksatz oder linksbündig
- gut lesbare Schrift wie Arial oder Times New Roman
- Schriftgröße 11 oder 12 pt
- Rand: oben und unten 2 cm, links und rechts 2,5 cm.

## **III. Gesamtumfang und Abgabetermin**

Der Gesamtumfang sollte ungefähr 5000 Wörter umfassen. Bitte verstehen Sie diese Angabe aber nur als Anhaltspunkt. Bewertet wird die Qualität, nicht der Umfang Ihres Berichts (siehe unten). Der Abgabetermin ist mit den Lehrenden zu vereinbaren, da der Prüfungszeitraum meist verstrichen ist, bevor das Praktikum absolviert ist.

## **IV. Bewertungskriterien**

Allgemein für alle Teile:

1. Es sind alle verpflichtenden Inhalte vorhanden und formal vollständig.
2. Der Text ist sprachlich in Ordnung (Rechtschreibung, Stil).
3. Die Darstellung ist verständlich und inhaltlich gut strukturiert, speziell zum Beobachtungsschwerpunkt
4. Die zu diesem Schwerpunkt gemachte praktische Erfahrung wird mit Hilfe der Literatur unter fachdidaktischen Aspekten analysiert.
5. Die Darstellung ist keine „Nacherzählung“ des im Praktikum Erlebten, sondern setzt sinnvolle Schwerpunkte, speziell mit Blick auf die eigenen Unterrichtsversuche.
6. Die Verlaufsübersicht ist knapp, aber informativ und sinnvoll aufgebaut.
7. Die Unterrichtsziele sind sorgfältig formuliert und inhaltlich angemessen. Sie drücken aus, was die Lerner mit welchen Mitteln können sollen.
8. Die Reflexion von Unterrichtsstunden orientiert sich u.a. an den zuvor formulierten Unterrichtszielen.
9. Aus der Reflexion des Erlebten werden nachvollziehbare Schlussfolgerungen gezogen.