



## Kriterien zur Leistungsbewertung

29.10.2018

Die Kriterien zur Leistungsbewertung im Fach *Darstellendes Spiel* sind dem niedersächsischen Kerncurriculum für das Unterrichtsfach Darstellendes Spiel von 2017, S. 32-34, entnommen.

### Mitarbeit im Unterricht

Das Fach *Darstellendes Spiel* ist mehr als in anderen Fächern auf die aktive und kontinuierliche Mitarbeit und das Engagement aller Beteiligten angewiesen.

Bewertet werden die praktische Mitarbeit als Spielerin und Spieler, die fachliche Mitarbeit und die Mitarbeit im Ensemble. Die folgenden aufgeführten Formen der Mitarbeit, die nicht immer eindeutig voneinander zu trennen sind, beziehen sich auf die besonderen Lernaktivitäten im handlungsbezogenen Fach Theater. Sie stellen aber keinen vollständigen, sondern exemplarischen Katalog der Gesamtleistungen dar.

#### I. Praktische Mitarbeit als Spieler(in)

- Erkennen des zentralen Problems in der Aufgabenstellung und Finden von Lösungsansätzen
- Angemessenheit der Ausführung, sinnvolle Nutzung von Materialien und Werkzeugen
- selbstständige Umsetzung eigener Ideen
- Klarheit und Differenziertheit der Gestaltung
- sichere Anwendung der Fachkenntnisse, der gewählten Gestaltungsmittel und -verfahren
- Risiko- und Experimentierfreudigkeit
- Konzentrationsfähigkeit
- flexibles Reagieren auf unvorhergesehene Schwierigkeiten
- Entwicklung von alternativen Lösungen
- Einbringen individueller Fähigkeiten und Fertigkeiten, auch über den Unterricht hinaus

#### II. Fachliche Mitarbeit

- szenische Vorschläge im Rahmen der Gesamtkonzeption
- Praxisreflexion zur ästhetischen und dramaturgischen Konzeption
- selbstständige Recherchen (Beschaffung und Einbeziehung von Informationen aus dem Theater, der Presse, dem Internet oder Bibliotheken)
- Anwendung von Fachtermini
- Textverständnis
- Kenntnisse von Theaterformen und -methoden
- Anleitung der Gruppe
- evtl. Vor- und Nachbereitung des Unterrichts: Probenstagebuch, Portfolio

#### III. Mitarbeit im Ensemble

- Aufgeschlossenheit und positive Einstellung
- Eigeninitiative, Disziplin, Durchhaltevermögen
- Kontinuität, Zuverlässigkeit
- Teamfähigkeit (Verantwortung, Hilfsbereitschaft, Konfliktfähigkeit, Zusammenarbeit)
- konstruktive Feedback-Kultur
- organisatorische Mitarbeit (Arbeitsgruppen: Öffentlichkeitsarbeit, Technik, Bühne)
- Herstellen des Publikumsbezugs

### Schriftliche Leistungskontrollen / Klausuren

Eine Klausur kann auch aus praktischen Aufgaben bestehen. Je nach Aufgabenstellung kann sich



die Bearbeitungsdauer der spielpraktischen Klausur über einen deutlich längeren als den sonst üblichen Zeitraum für Klausuren erstrecken.

Im Fach *Darstellendes Spiel* lassen sich die schriftlichen Klausuren den folgenden vier Aufgabenarten zuordnen:

### **Theoretisch-analytische Klausur (K)**

Gegenstand der Untersuchung in diesem Aufgabenbereich sind vorgelegte Materialien (z. B. Texte, Bilder, Inszenierungen). Neben der Analyse und Interpretation können auch gestalterische Aufgaben formuliert werden, wie z. B. das Schreiben einer Theaterkritik, Textumformulierungen, Aktualisierungen oder Rollenbiografien, die neben der reinen Darstellung auch einen erläuternden und/oder begründenden Anteil aufweisen.

### **Spielpraktische Klausur mit praktischem Schwerpunkt (SP1)**

Die Schülerinnen und Schüler sollen bei dieser Aufgabe nicht nur nachweisen, dass sie szenisches Konzept entwickeln können, sondern sie sollen auch zeigen, dass sie in der Lage sind, in angemessener Zeit zu einer Präsentation zu gelangen und diese zu reflektieren. Im Gegensatz zur Aufgabe mit theoretischem Schwerpunkt liegt das Hauptgewicht hierbei in der konkreten szenischen Ausgestaltung und Umsetzung.

### **Spielpraktische Klausur mit theoretischem Anteil (SP2)**

Bei diesem Aufgabentyp sollen die Schülerinnen und Schüler nachweisen, dass sie in der Lage sind, zu einem vorgegebenen Thema ein szenisches Konzept zu entwickeln und es in angemessener Form sprachlich darzustellen, zu begründen und kritisch zu reflektieren. Das szenische Konzept kann nicht nur Plot, szenische Anlage und/oder Dialoge, sondern darüber hinaus Überlegungen zur szenischen Ausgestaltung im Raum anstellen und Hinweise zu Licht- und Toneinsatz enthalten.

### **Projekt-/produktionsbegleitende Klausur (P)**

Dieser Aufgabentyp beinhaltet die umfassendste Aufgabenstellung, da in ihr alle Elemente der anderen drei Aufgabenarten enthalten sein können bzw. jeder Aufgabentyp für sich vertreten sein kann. Je nach Stand der Produktion kann eine auf die Inszenierung bezogene spielpraktische Aufgabe mit theoretischem bzw. praktischem Schwerpunkt gestellt werden (z. B. Gestaltung von Bühnen-, Licht-, Toneinsatz, Entwurf eines dramaturgischen Konzepts), deren Ergebnis in die Inszenierung eingehen kann. Es können auch gestalterische Aufgaben gestellt werden, die das Umfeld der Produktion betreffen. Denkbar sind u. a. Entwürfe für Plakate, Eintrittskarten, Programme oder Zeitungsankündigungen.

### **Gewichtung**

Die Fachgruppe DSp beschloss diese Leistungskriterien am 29.10.2018 und empfiehlt folgende Gewichtung: „Die **Gewichtung zwischen mündlichem und schriftlichem** (Klausur) bzw. **produktorientiertem** (schulpraktische Prüfung/ Aufführung) **Bereich** liegt in der Regel bei **50:50**. Sollte der schriftliche Bereich in einem Semester nur durch eine Klausur (z.B. Rollenbiografie) ohne schulpraktische Prüfung bzw. Produktion abgedeckt werden, ist auch eine Gewichtung zwischen mündlichem und schriftlichem Bereich von 60:40 möglich.“

Pro Semester ist eine schriftliche bzw. produktionsorientierte Leistung zu erbringen.

Bei der Gesamtbewertung sollen die Leistungen, die in der laufenden Arbeit im Kurs erbracht werden, stärker gewichtet werden als punktuelle Leistungskontrollen. In der Phase des Kennenlernens bzw. der Gruppenfindung sollte der Aspekt der Bewertung nicht im Vordergrund stehen. Vorrangig für die Leistungsbewertung sind die in den Arbeitsprozessen feststellbaren Progressionen in der Kompetenzentwicklung der einzelnen Schülerinnen und Schüler, das Endprodukt stellt nur einen Teilbereich der Gesamtbewertung dar.