

## Leistungsbeurteilung im Grundkurs Darstellendes Spiel

Die **Bewertung** der Leistung setzt sich aus dem **allgemeinen Teil (AT)** mit **66,67%** und der **Klausur mit 33,33 %** zusammen.

### Kurzübersicht

**Der allgemeine Teil (AT) besteht aus:**

- **1. Kursarbeit**
  - siehe Kursarbeit
- **2. Leistungsnachweise**
  - spielpraktische Prüfungen (Präsentationen, Aufführungen)
  - Hausaufgaben (z.B. Szenenprotokoll)
  - Tests

**Klausur (33,33%)**

Eine schriftliche oder spielpraktische Klausur pro Semester.

### **Bewertungskriterien für den allgemeinen Teil (der Kursarbeit, der häuslichen Vorbereitungs- und Nachbereitungsarbeit)**

Anforderungen, Beurteilung und Bewertung sind abhängig von den jeweiligen Unterrichtsprojekten bzw. Spielvorhaben.

Zu Beginn eines jeden Kurshalbjahres und rechtzeitig vor besonderen Bewertungssituationen muss den SuS deutlich gemacht werden, welche Kriterien für das geplante Vorhaben angewendet und in welchem Verhältnis sie zur Benotung stehen werden.

Die **wichtigsten Kriterien der Kursarbeit** lassen sich unter sozialen und kommunikativen, darstellerischen, sprachlichen, dramaturgischen und gestalterischen, technisch-handwerklichen und organisatorischen Aspekten betrachten.

#### **Soziale und kommunikative Leistungen:**

- Sozialverhalten in der Gruppe  
(Fähigkeit zur Zusammenarbeit in der Gruppe, Fähigkeit – verschiedene Aufgaben für die gesamte Gruppe im Projektverlauf zu übernehmen, Fähigkeit – von der Gruppe aufgestellte Regeln einzuhalten [z.B. Einhalten von Verabredungen und Terminen, Verantwortung der Arbeit gegenüber], Aufmerksamkeit, Konzentration und Ausdauer bei der gemeinsamen Arbeit im Projekt, Bereitschaft – andere zu unterstützen, Erkennen von Problemen in der Gruppe, Bemühen um ihre Lösung)
- Fähigkeit zu konstruktiver Kritik (Feedback)  
(Fähigkeit- auf die Anregungen und Arbeitsergebnisse anderer anerkennend, beratend oder mit konstruktiver Kritik einzugehen, Fähigkeit- mit der Kritik anderer an den eigenen Arbeitsergebnissen sinnvoll umzugehen, Aufgeschlossenheit für neue Einsichten und eigenständige Lösungen)

#### **Darstellerische Leistungen:**

- Ausdruck mit Körper und Stimme  
(mimischer und gestischer Ausdruck, sprachlicher Ausdruck, Körperbeherrschung, Differenzierung in der Körpersprache, deutliches Sprechen, Konzentration, Vermittlung von Spannung und Intensität, Vielfältigkeit und Erfindungsreichtum im

- Ausdruck, Entwickeln von Alternativen, Fähigkeit – ohne kleinschrittige Anweisungen und lenkende Anstöße eigene Einfälle umzusetzen)
- Spiele im Bezug zur Rolle  
(Spielen mit Sub-Text, deutlicher Bezug zur Rollenfigur)
- Spiele im Bezug zu Partner/in, Raum und Requisit  
(Gliederung des Spiels, genauer und bewusster Umgang mit dem Requisit, Einbeziehen des Raums in das Spiel, partnerbezogenes Spiel – Bewältigung der gewählten Gestaltungsmittel und –verfahren, Fähigkeit – in Improvisationen neues Gestaltungsmaterial zu finden)

### **Dramaturgische Leistungen:**

- sprachliche Gestaltung (Bearbeiten von Texten, Dramatisieren von Texten, Erfinden von Texten)
- Bearbeitung einer dramatischen Vorlage/Adaption (Streichen oder Verändern von Textpassagen, Streichen von Rollenfiguren, Ergänzen von Rollen, Umstellen von Szenen)
- Erkennen und Beschreiben einer Dramaturgie (bezüglich Spannungsbögen, Handlungssträngen, Höhepunkte, Konzeption/en)
- Entwerfen einer Dramaturgie (Erfinden von Konzeptionen, Szenen, Figuren, Fähigkeit- sich Fachkenntnisse anzueignen und sie für die szenische Arbeit nutzbar zu machen, Eigenständigkeit in der Beschaffung und Verwertung von Informationen, Fähigkeit zu experimentieren)
- angemessene Reflexion der Arbeit (Erkennen des zentralen Problems in der Aufgabenstellung und Finden von Lösungsansätzen, flexibles Reagieren auf unvorhergesehene Schwierigkeiten, Mut zum Verwerfen vorschnell gewählter Lösungen, Entwickeln von Alternativen, Klarheit und Differenziertheit der Beobachtung, Einfallsreichtum der Lösung, Differenziertheit der Gestaltung)

### **Leistungen zur Gestaltung von Kostümen, Requisit, Raum und Klang**

- Entwurf und Auswahl von Kostümen und Requisiten (Anpassung an die Inszenierung, Auswahl von Stoffen)
- Einbeziehen des Raumes in die Inszenierung (Entwurf von Raumskizzen, Festlegung von Bühnenformen und Bühnenbild)
- gezielter Einsatz der Lichtmittel, akustischer und musikalischer Elemente
- Entwurf eines Plakates, Flyers etc.

### **Technische und handwerkliche Leistungen**

- handwerkliche Arbeiten (Erwerb handwerklicher Kenntnisse und ihre Anwendung, Angemessenheit der Ausführung, sinnvolle Nutzung von Materialien, Werkzeugen und Geräten, z.B. Nähen von Kostümen, Anwendung von Schminktechniken)
- technische Arbeiten (Auswahl technischer Mittel, Bedienung technischer Geräte)

### **Organisatorische Leistungen**

- Koordination (Überprüfung des Zusammenspiels einzelner Arbeitsgruppen, Absprache von Terminen, Achten auf den Informationsfluss, Führen eines Regiebuches)
- Organisation (Organisation von Werbung, Aushängen von Plakaten, Absprachen mit den Trainern, Organisation des Vorführablaufes)
- Organisation von Umbauten (Erstellen eines Umbauplanes, Organisation von Auf-, Ab- und Umbau des Bühnenbildes)
- Erstellen eines Programmheftentwurfs, Organisation der Herstellung bis zum Verkauf

## **Bewertungskriterien für die Klausur**

### **Schriftliche Klausur**

- kreative Schreibaufgaben (z.B. Rollenbiografie, Rollentexte),
- Vorschläge zu Fragen der dramatischen Struktur – einschließlich Programmheft,
- Auseinandersetzung mit einem theoretischen Text,
- Auseinandersetzung mit konzeptionellen Fragen,
- Rezeption und Reflektion theatraler Prozesse.

Bewertungskriterien sind:

- angemessener Umgang mit der Aufgabenstellung
- Selbstständigkeit und kreative Originalität der Leistung
- Anwendung von Fachkenntnissen und Fachterminologie
- Reflexionsgrad der Ausführungen
- verständliche und zusammenhängende Darstellung in angemessener Ausdrucksweise
- sprachliche Richtigkeit (Grammatik, Rechtschreibung, Zeichensetzung)

### **Spielpraktische Klausur**

In einer spielpraktischen Klausur muss sich die Kreativität der SuS zu zweit entfalten können, z.B. durch das Entwickeln einer Szene, einer Raumd disposition oder einer dramaturgischen Bearbeitung.

Die schriftlich formulierten Aufgabenstellungen werden durch Improvisationen, Absprachen und Spielversuche, durch Skizzieren oder Formulieren bearbeitet.

### **Vortrag / Vorspiel:**

Bearbeitungszeit: ca. 60 Minuten

Präsentation: ca. 10 Minuten

Reflexion: Die SuS legen ihre Gedanken zur Präsentation im Einzelnen schriftlich nieder.

Bewertungskriterien sind:

- die Einhaltung der Rahmenvorgaben und der kreative Umgang mit ihnen,
- Einfallsreichtum und individuelle Qualität der Darstellung,
- die angemessene Berücksichtigung der Gestaltungsfelder,
- der Aufbau und die Form der Erarbeitung,
- die Stimmigkeit der Erarbeitung,
- die sprachliche Umsetzung und Darbietung,
- die angemessene Verteilung der Zuständigkeit der Spieler/innen bei der Präsentation,

- die Analyse und Reflektion der Präsentation.

(Vgl. Senatsverwaltung für Jugend, Bildung und Sport Berlin (Hg.), Rahmenlehrplan für die gymnasiale Oberstufe, Darstellendes Spiel, Berlin 2006, S. 10 ff.)