

**Fachgruppe DSP**  
**Leistungsbewertung im Fach Darstellendes Spiel**  
**(SEK II)**

## **I. Grundsätzliches**

Die Kriterien der Leistungsbeurteilung werden zu Schulbeginn transparent gemacht. Zwei Mal im Halbjahr erfolgt eine Rückmeldung über den Leistungsstand. Die erste Information ist vor der ersten Klausur zu geben. Jede Rückmeldung wird im Kursbuch dokumentiert.

Bei der Leistungsbewertung werden im Fach DSP zwei Beurteilungsbereiche unterschieden:

1. Unterrichtsbeiträge
2. Leistungsnachweise

Diese orientieren sich zum einen an den in der Fachkonferenz festgelegten Inhalten (siehe Kapitel Themen /Inhalte) sowie an den vier Kompetenzbereichen der Fachanforderungen

- a) Theater gestalten
- b) Theater begreifen
- c) Theater reflektieren
- d) an Theater teilhaben

Die Aufgabenstellungen umfassen die Anforderungsbereiche:

- AFB I = Reproduktion und Anwendung  
AFB II = Reorganisieren und Analysieren  
AFB III = Bewerten und Gestalten

(vgl. Fachanforderungen, S. 26 -27)

## **II. Definition Unterrichtsbeiträge/Leistungsnachweise**

1. Unterrichtsbeiträge werden in praktischer, mündlicher, schriftlicher und sozial-kommunikativer Form erbracht, z. B.
  - Konzentration bei Warm Ups/TPÜs/Szenenarbeit
  - Experimentierfreudigkeit
  - Selbständige Umsetzung eigener Ideen
  - Klare und differenzierte Darstellung

- Sichere Anwendung der Fachkenntnisse und der theaterästhetischen Mittel
- Vor- und Nachbereitung des Unterrichts (Probentagebuch/Portfolio)
- Qualifizierte Beiträge in Feedbackphasen
- Teamfähigkeit
- Zuverlässigkeit
- Organisatorische Mitarbeit

(vgl. Fachanforderungen, S. 34)

2. Zu den Leistungsnachweisen gehören schriftliche Klassenarbeiten, sowie gleichwertige Aufgaben. Gleichwertige Leistungen können einen theoretischen oder praktischen Schwerpunkt haben, sie können theoretisch - analytische oder produktionsbegleitende Aufgaben beinhalten. Möglich sind in diesem Zusammenhang folgende Aufgaben:

### **SP Spielpraktische Aufgabe mit dem Schwerpunkt Praxis**

- szenisches Konzept entwickeln szenischen Ausgestaltung /Umsetzung der Spielvorlage
- Präsentation und Reflektion vorgegebener/selbst entwickelter Szenen
- Improvisation eines thematischen Aspekts des Kursprojekts
- Gestaltung einzelner Ausdrucksmittel an einem unbekanntem Kurztext

### **ST Spielpraktische Aufgabe mit dem Schwerpunkt Theorie**

- szenisches Konzept entwickeln = sprachliche Darstellung/Begründung/kritische Reflektion (Plot, szenische Anlage, Dialoge, szenischen Ausgestaltung im Raum, Licht- und Toneinsatz)
- Erstellen und schriftliches Reflektieren (Kommentar)
- Kostümentwurf oder Bühnenbildmodell
- Requisiten, Geräuschkulissen, Bühnenkulissen, Lichträumen, Choreographien Masken

### **P Projekt/produktionsbegleitende Aufgabe**

- SP und/ oder ST Aufgabenformate im Kontext der Inszenierung (z.B. Gestaltung des Bühnen-, Licht- und Toneinsatz, Entwurf

dramaturgischer Konzepte, Entwürfe für Plakate, Eintrittskarten, Programme, Zeitungsankündigungen, ...)

- Planung und Durchführung der Öffentlichkeitsarbeit

## T Theoretisch-analytische Aufgabe

- materialgestützte Analyse/ Interpretation (Texte, Bilder, Inszenierungen)
- Schreiben einer Theaterkritik, Analyse einer Theateraufführung, Textumformungen, Aktualisierungen, erläuternde Rollenbiografien
- Referieren theoretischer Aspekte von Theaterarbeit wie – Dramenformen – Bühnenformen
- Theater in verschiedenen Zeitepochen
- Portfolio

*Ist eine gestalterische Leistung Teil oder Ergebnis einer Gruppenarbeit, so ist eine individuelle Leistung wie zum Bsp. eine mündliche/schriftliche Reflexion hinzuzuziehen.*

*(vgl. Fachanforderungen, S.34).*

### III. Notenfindung/ Gewichtung

Bei der Gesamtbewertung sollen die Leistungen, die in der laufenden Arbeit erbracht werden, stärker als die punktuellen Leistungsnachweise gewichtet werden.

Die Fachkonferenz sieht im ersten Halbjahr eine Klausur und im zweiten Halbjahr einen gleichwertigen Leistungsnachweis vor.

Klassenstufe	Stundenumfang	Leistungsnachweise = Klausur + gleichwertiger Leistungsnachweis	Unterrichtsbeiträge	Gewichtung LN/UB
Einführungsphase	2	2 (1+1)	siehe Definition	40:60
Q1	2	2 (1+1)		40:60