Grundsätze der Leistungsbewertung im Fach Darstellendes Spiel

Leistungsbewertungen geben den Lernenden Rückmeldung über den erreichten Kompetenzstand. Für eine transparente Leistungsbewertung sind den Schülerinnen und Schülern die Beurteilungskriterien rechtzeitig mitzuteilen. Dafür gibt es für jedes Semester einen eigenständigen Kompetenzbogen, welcher die Grundlage für regelmäßige Bewertungsgespräche mit den Lernenden bildet.

Bei der Gesamtbewertung sollen die Leistungen, die in der laufenden Arbeit im Kurs erbracht werden, stärker gewichtet werden als punktuelle Leistungskontrollen. Das Fach Darstellendes Spiel ist aufgrund des Lehrprinzips der Probenbühne auf aktive und kontinuierliche Mitarbeit und das Engagement aller Beteiligten angewiesen,

Einführungsphase

In dieser Phase des Kennenlernens bzw. Ensemblebildung 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 Teil der Gesamtbewertung dar. Bewertet werden die praktische Mitarbeit, die fachliche Mitarbeit und die Mitarbeit in der Gruppe.

Schriftliche Arbeiten unter Aufsicht (Klausuren) in der Qualifikationsphase

Im Darstellenden Spiel wird im ersten Schulhalbjahr eine Klausur (Spielpraktische Klausur mit theoretischem Schwerpunkt: Entwicklung eines szenischen Konzeptes sprachlich angemessen darstellen, begründen und kritisch reflektieren) geschrieben sowie eine fachpraktische Aufgabe gefordert. Die Klausuren sollten zwei Unterrichtsstunden dauern.

Im zweiten Schulhalbjahr wird eine Projekt-/produktionsbegleitende Klausur geschrieben:
Je nach Stand der Produktion kann eine auf die Inszenierung bezogene spielpraktische Aufgabe mit theoretischem bzw. praktischem Schwerpunkt gestellt werden. (z.B. Gestaltung des Bühnen-, Licht- und Toneinsatzes, Entwurf eines dramaturgischen Konzepts), die dann unter Umständen in die Inszenierung eingeht, oder aber es werden gestalterische Aufgaben gestellt, die das Umfeld der Produktion betreffen.

Die Art und Zahl der Klausuren bzw. spielpraktischen Prüfungen orientiert sich an den geltenden Vorschriften der Oberstufenordnung. Zu den fach- und gruppenspezifischen Leistungen sollten diese Leistungen im Verhältnis 30 : 70 stehen.

.