

# Gymnasium Letmathe

## Schulinterner Lehrplan Darstellendes Spiel

### 1. Vorbemerkungen

Wahlpflichtunterricht in Form eines Kurses aus dem musisch-künstlerischen Bereich gibt es in Nordrhein-Westfalen seit 1987, zunächst an Gesamtschulen (Darstellen & Gestalten), später im Wahlpflichtbereich II der Klassen 9/10 an Gymnasien als Kurs *Darstellendes Spiel*. Das Gymnasium Letmathe zählt seit 2018 zu den wenigen Gymnasien in NRW, welche diesen Kurs anbieten. Er schließt an die Wahl einer AG in der Erprobungsstufe an, in denen musisch-künstlerische oder motorische Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler der Klasse 5 und 6 im Mittelpunkt stehen.

Der Lernbereich vermittelt Wege der Verbindung und Integration verschiedener künstlerisch-ästhetischer Ausdrucksformen. In seinen inhaltlichen und methodischen Schwerpunkten knüpft er dabei vor allem an die Fächer Sport, Deutsch, Kunst und Musik an. Verschiedene Ausdrucksformen der bildenden und darstellenden Kunst sowie der Musik und der Literatur, mit denen sich die Schülerinnen und Schüler in diesen Fächern auseinandersetzen, werden aufgegriffen und zusammengeführt. Dementsprechend spielen im Kurs bild-, musik-, sprach- und körperbezogene Ausdrucksformen eine Rolle. Ziel des Unterrichts ist die Ausbildung von fantasievollen, kreativen und spielerischen Denk- und Handlungsstrukturen bei den Schülerinnen und Schülern.

Die Produktpräsentation am Ende eines Halbjahres/Schuljahres ist selbstverständlicher Bestandteil der Kursarbeit. Der Kurs Darstellendes Spiel wird in besonderem Maße dem Ziel der Schule gerecht, Lehr- und Lernprozesse im Sinne eines eigenverantwortlichen, kooperativen und ergebnisorientierten Handelns anzulegen. Möglichkeiten der fächerübergreifenden Zusammenarbeit können sich in allen Bereichen ergeben, am ehesten für die Ausstattung oder die musikalische Gestaltung der Produkte, also Kooperationen mit den affinen Fächern Kunst und Musik. Die Teilnahme an Wettbewerben und Festivals ist jederzeit eine Option. Für die Produktion und -präsentation werden alle technischen Möglichkeiten der Schule einbezogen. Dies schließt Laptops und Internetzugang ebenso ein wie die Bühnentechnik, Beamer, und Mikrofone bei der Präsentation.

Die Kursarbeit findet überwiegend in der Aula sowie dem Raum der Studiobühne (009) statt, jedoch sind auch alle förderlichen räumlichen Arrangements inner- und außerhalb der Schule möglich. Die in der Aula vorhandene Schminkkoffer werden ebenso genutzt wie die Möglichkeiten, welche die Requisite und der Kostümfundus bieten.

Angesichts der zunehmenden Konfrontation mit den Folgen einer inszenierten Medien- und Konsumwelt, die aktive Mitgestaltung nahezu bedeutungslos werden lässt, soll neben dem Probieren und Erfahren von Handlungs- und Gestaltungsmöglichkeiten auch die Wahrnehmung und Bedeutung des eigenen und anderer Körper ein Kernanliegen sein. Hinzu kommt die Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Theorien und Auffassungen von Theater sowie die Beschäftigung mit aktuellen Inszenierungen und Inszenierungskonzepten, welche die kulturelle Bildung fördern.

## 2. Kursarbeit

Alle individuellen Entscheidungen der unterrichtenden Lehrkraft werden grundsätzlich mit dem Ziel getroffen, das optimale Lernergebnis aus den schulischen Möglichkeiten und den Anlagen der Lernenden zu erzielen, den Schülerinnen und Schülern ein umfangreiches theatrales Grundwissen zu vermitteln und ihnen die Möglichkeit zu bieten, sich durch die Darstellung auf der Bühne persönlich weiterzuentwickeln.

### 2.1. Überfachliche Grundsätze

Unter Berücksichtigung des Schulprogramms sowie der Bezüge des WPfII-Kurses *Darstellendes Spiel* zu den Bezugsfächern aus dem Fächerkanon am Gymnasium Letmathe ergeben sich folgende fachmethodischen und fachdidaktischen überfachlichen Grundsätze, die in besonderer Weise zum Tragen kommen sollen:

1. Geeignete Problemstellungen, die Aktualität und Lebensweltbezug herstellen können, zeichnen die Ziele des Unterrichts vor und bestimmen die Struktur der Lernprozesse, da der Unterricht so motivierend gestaltet werden kann und leichter eine Aktivierung bzw. ein Lernzuwachs bei den Schülerinnen und Schülern erreicht werden kann.
2. Inhalt und Anforderungsniveau des Unterrichts entsprechen dem Leistungsvermögen der Schülerinnen und Schüler.
3. Der Unterricht fördert eine aktive Teilnahme der Schülerinnen und Schüler sowie die Zusammenarbeit zwischen den Schülerinnen, also funktionale Partner- bzw. Gruppenarbeit und funktionale Arbeit im Plenum
4. Der Unterricht fördert aber auch selbstständige Arbeit, bietet immer wieder Möglichkeiten an, zu eigenen Lösungen zu finden, sodass die individuellen Lernwege und Persönlichkeiten der einzelnen Schülerinnen und Schüler Berücksichtigung finden.
5. Die Schülerinnen und Schüler nehmen die Lernumgebung als Ordnungsrahmen wahr, der eingehalten wird und eine intensive Lehr- und Lernzeit ermöglicht, gleichzeitig einem positiven pädagogisches Klima nicht im Wege steht.

### 2.2. Fachspezifische Grundsätze

Der Unterricht folgt den Grundprinzipien der Prozessorientierung, Teamorientierung, Produktorientierung ebenso wie der Präsentationsorientierung sowie Öffentlichkeitsorientierung und berücksichtigt megakognitive Lernstrategien sowie kriteriengeleitete Reflexion

Zusätzlich zu den überfachlichen fachmethodischen und fachdidaktischen Grundsätzen spielen für den WPfII-Kurs *Darstellendes Spiel* folgende eine Rolle:

1. Die Schülerinnen und Schüler dokumentieren und reflektieren ihren Kompetenzerwerb im Kursverlauf (z.B. als Portfolio).
2. Die Kompetenzbereiche Produktion und Rezeption werden miteinander vernetzt.
3. Der Projektcharakter ermöglicht in Abhängigkeit von Wünschen, Bedürfnissen und Fähigkeiten der Kursteilnehmerinnen und Kursteilnehmer eine Mitgestaltung des Kursgeschehens durch die Schülerinnen und Schülern.
4. Der Unterricht ist aufgrund der Produktionsorientierung für die Lernenden und Unterrichtenden ein unterrichtlicher Freiraum, der experimentelles Handeln ermöglicht. Zudem eröffnen die spezifischen Gestaltungsprozesse Freiräume für Spontaneität, Innovation, Kreativität, Selbstbestimmung und Eigenverantwortlichkeit.
5. Bei der Auswahl von Themen, Gegenständen und Präsentationsformen kommt den Kriterien des Schülerinteresses und der Adressatenbezogenheit ein besonderes Gewicht zu.
6. Indem die Schülerinnen und Schüler unterschiedliche Gestaltungsmittel hinsichtlich einer adressatenbezogenen Wirkung erproben und in ihren Produkten einsetzen, lernen sie im Sinne einer integrativen kulturellen Bildung.
7. Die Kursleitung ist Begleiterin oder Begleiter des Lernprozesses und übernimmt im Wesentlichen die Funktionen des Beobachters, Anregers, Informanten, Beraters. Die Rolle des Organisations- und Koordinators, die er zu Beginn eines Kurses noch wahrnimmt, tritt im Verlauf der Arbeit zu Gunsten der Teamorientierung zurück.
8. Die öffentliche Darbietung der Arbeitsergebnisse ist unverzichtbar. Öffentlich ist eine Präsentation dann, wenn kursexterne Adressaten zu Rezipienten des Kursprodukts werden.

### 2.3. Ablauf

Der WPII-Kurs Darstellende Spiel wird aufgrund einer verbindlichen Wahl für die Jahrgangsstufen 9 und 10 besucht. Er ist ein klassenübergreifender Kurs, der im Umfang von zwei Wochenstunden (67,5 Minuten) gemäß Stundentafel des Gymnasiums Letmathe erteilt wird, was drei drei Wochenstunden im Umfang von 45 Minuten entspricht. Es werden vier Klassenarbeiten pro Schuljahr geschrieben, wobei eine schriftliche Hausarbeit eine Klassenarbeit ersetzen kann. Die schriftlichen Leistungsüberprüfungen bieten sich als Teil des laufenden Projektes an. Der Kurs ist versetzungswirksam.

### 3. Kompetenzen

#### 3.1. Allgemeines

Auch wenn die konkrete Zuweisung von Inhaltsfeldern und Kompetenzerwartungen aufgrund des Projektcharakters des Unterrichts schwierig ist, folgt doch der jeweils auf ein Lernjahr angelegte Unterricht gewissen grundlegenden Phasen innerhalb des Projektverlaufs. Nach einer einführenden Phase der grundlegenden Orientierung und Themenfindung folgt die Projektphase im engeren Sinne, die mit einer Präsentations- und Evaluationsphase abschließt. Hierbei werden die spezifischen Anforderungen einer jeden Jahrgangsstufe bei Projektplanung, Unterrichtsanlage und Leistungsbeurteilung beachtet.

Die Grundstruktur einer typischen Unterrichtsstunde sieht die Erarbeitung und Erprobung einer Theatertechnik sowie deren Umsetzung in einem Spielauftrag mit anschließender Präsentation, Rückmeldung und Verschriftlichung vor. Die Anwendung im Spielauftrag kann sich – je nach Umfang und Komplexität des Spielauftrags – auch über mehrere Unterrichtsstunden erstrecken. Im fortschreitenden Projektprozess richten sich die Spielaufträge im Hinblick auf die geforderten Inhalte und ästhetischen Gestaltungsmittel stärker nach den Anforderungen des spezifischen Projekts.

Im WP/II-Kurs *Darstellendes Spiel* kommt es in besonderer Weise zur Förderung der Gestaltungs- und Darstellungskompetenz, Schulung der Wahrnehmungsfähigkeit, Entwicklung von Offenheit für gegenüber neuen Sichtweisen und Erfahrungen - auch im Hinblick auf ästhetische und gesellschaftspolitische Themen. Überfachlich werden Persönlichkeitsstärke, Selbstbewusstsein, Ausdauer, Selbstdisziplin, Teamfähigkeit und Kritikfähigkeit in erheblichem Maße gefördert.

Die beim WP-Kurs *Darstellendes Spiel* relevanten Kompetenzbereiche sind die Rezeption und der Produktion theatraler Präsentationen. Sie verschränken sich beim Kompetenzerwerb im Unterricht durch die sich im Unterricht erfolgenden rezeptiven und produktiven Prozesse. Dennoch wird nachfolgend unterschieden in

- übergeordnete Kompetenzen, die auch in anderen künstlerischen Bereichen zum Tragen kommen und somit im Zusammenspiel mit den anderen ästhetischen Fächern die kulturelle Bildung der Lernenden fördern
- theaterspezifische Kompetenzen, die die Besonderheiten der Lerninhalte in den Fächern *Darstellendes Spiel* und *Literatur/Theater* dokumentieren

Die Schwerpunktsetzung obliegt dem Fachlehrer und erfolgt, soweit möglich, in Absprache mit den Schülerinnen und Schülern.

### 3.2. Spezifizierung der Kompetenzerwartungen

#### A. Rezeption – übergeordnete ästhetische Kompetenzen

Die Schülerinnen und Schüler können...

- im kreativen Prozess ihre individuellen Bedürfnisse und Ansprüche mit denen anderer vergleichen und abstimmen,
- ihre eigenen Stärken und Grenzen insbesondere im Bereich des Kreativ- Gestalterischen realistisch einschätzen und benennen,
- die Entscheidung für ein Thema begründen und eine geeignete Präsentationsform wählen,
- bestimmten Darstellungsabsichten geeignete Präsentationsformen zuordnen,
- einzelne Arbeitsschritte im Hinblick auf ihre Funktion für das Gelingen des geplanten Produkts beurteilen und ggf. modifizieren,
- an fremden Gestaltungen die biografische, soziokulturelle und historische Bedingtheit von Gestaltungen, auch unter dem Aspekt der durch Literatur vermittelten. gesellschaftlichen Rollenbilder von Frauen und Männern, erläutern,
- mittels grundlegender Urteilkriterien Gestaltungsprodukte bewerten.

#### B. Rezeption – theaterspezifische Kompetenzen

Die Schülerinnen und Schüler können...

- Texte im Hinblick auf die Möglichkeit der theatralen Umsetzung analysieren und beurteilen,
- Kriterien für die ästhetische Qualität theatraler Produkte benennen und erläutern,
- zwischen verschiedenen theatralen Gestaltungsvarianten von Wirklichkeit unterscheiden und begründet auswählen,
- verschiedene Formen und Produkte theatraler Darstellung unterscheiden,
- eigene und fremde Theaterprodukte in ihrer Qualität kriteriengestützt beurteilen,
- unter Einbeziehung der Publikumsreaktionen die Wirkung der eigenen Aufführung analysieren und beurteilen.

#### C. Produktion – übergeordnete ästhetische Kompetenzen

Die Schülerinnen und Schüler können...

- Darstellungsformen und -verfahren zur kreativen Gestaltung unterscheiden, erproben und individuell ausgestalten,
- neuartige Gestaltungsformen erproben und ihre Verwendbarkeit für eigene Produktionen bewerten,

- eigene Ideen in kreative Arbeitsprozesse einbringen und sie begründet vertreten,
- die spezifischen Realisierungsmöglichkeiten gestalterischer Ideen ermitteln und bei der Produktion berücksichtigen,
- Gestaltungsvarianten analysieren und sich gegenseitig in Gestaltungsversuchen unterstützen,
- Feedback wertschätzend formulieren und Rückmeldungen konstruktiv im Gestaltungsprozess verarbeiten,
- unter Anleitung einen Projektablauf (Erarbeitungsphase – Präsentationsphase – Wirkungsanalyse) entwerfen,
- die auf einander aufbauenden Planungsstufen (von der Idee bis hin zum fertigen Ablaufplan) in einer Gruppe entwickeln und verschriftlichen,
- verschiedene Aufgaben bei der Produktion verantwortlich und nach Absprachen realisieren,
- gemeinsame Organisation und Teamorientierung in ihrer Funktionalität als wesentliche Gelingensbedingungen für das Projekt identifizieren und selbstständig in die Praxis übertragen,
- die rechtlichen Rahmenbedingungen (u.a. Urheberrecht, Persönlichkeitsrecht, Jugendmedienschutz, Datenschutz) ermitteln und bei ihren Produktionen berücksichtigen, ihr Produkt adressatengerecht ausrichten und es öffentlich als Beitrag zur Schulkultur präsentieren.

#### D. Produktion – theaterspezifische Kompetenzen

Die Schülerinnen und Schüler können...

- Gestaltungsmöglichkeiten, die Stimme und Sprechen bieten (u.a. Lautstärke, Stimmlage, Artikulation, Dynamik, Betonung, Tempo, Ausdruck, Sprechstile), zielgerichtet einsetzen,
- körperliche Ausdrucksmöglichkeiten (Körperspannung und -haltung, Bewegung, Mimik, Gestik) gestalterisch variieren und sie rollenbezogen anwenden,
- Improvisationen für die Entwicklung von Spielszenen einsetzen,
- in Spielsequenzen auf Mitschülerinnen und Mitschüler bezogen agieren und dabei eine Gestaltungsabsicht realisieren,
- theatrale Gestaltungsmittel für die Umsetzung von Texten ermitteln und funktional einsetzen,
- Raum (Positionierung, Raumwege) als wesentliche Komponente des Theaterspiels in seiner Wirkung beschreiben und gestalten,
- die Wirkung von Kostümen, Requisiten, Bühnenbild, Licht, akustischen Mitteln (Musik, Geräusche, Stille) und medialen Einspielungen für eine Theaterproduktion beschreiben und einschätzen sowie funktional für das eigene Produkt einsetzen,
- die Entscheidung für eine Form der Darstellung begründen und in einem theatralen Produkt umsetzen,

- Kriterien für die Qualität theatraler Produkte konstruktiv auf die szenische Arbeit mit dem Ziel der Produkt-Optimierung anwenden,
- in begrenztem Umfang Spielleitungsfunktionen übernehmen,
- in gemeinsamer Arbeit eine öffentliche Theateraufführung planen, organisieren und durchführen.

### 3.3. Konsequenzen für die Unterrichtspraxis

Aus den festgelegten Kompetenzerwartungen ergeben sich folgende Möglichkeiten für die Unterrichtsgestaltung, also die Projekte und die ästhetischen Schwerpunkte:

#### Projekte

- Adaption einer dramatischen Textvorlage,
- Adaption nicht genuin dramatischer Texte (z.B. Erzählungen, Romane, Sachtexte, Biographien, Gedichte, Comics, ...),
- Adaption medialer Vorlagen (z.B. Filme, Hörspiele,...),
- Freie Umsetzung einer Grundidee (z.B. aus den Bereichen der Philosophie, Politik, Geschichte, Gesellschaft,...),
- (Auto-)biographische Zugänge

#### ästhetische Schwerpunkte

- Zugrundelegen einer Theatertheorie als ästhetisches Konzept (z.B. Armes Theater, Episches Theater, Grausames Theater, Straßentheater, postdramatisches Theater...),
- Mediales Theater mit Einsatz von Video- und Ton-Einspielungen, auch live produziert,
- Spiel mit klar definierten, detailliert ausgestalteten Rollen,
- Ensemblestücke,
- Körperorientiertes Spiel mit choreographischen Elementen

### 3.3. Beispielhafter Kursverlauf / Konkretisierte Unterrichtsvorhaben

Themen	Inhalte	Anbindung
<i>Jgst. 9</i>		
Hörspiel	Adaption eines nichtdramatischen Textes (Erzählung, Ballade, Roman, Gedicht), → Verfassen eines Textbuches → Entwicklung von Geräuschkulissen	Theater, Musik
<b>Klausurvorschlag*: kreativer Schreibauftrag (z.B. Umwandeln eines kurzen Gedichts in szenischen Text unter Anwendung der erlernten Techniken)</b>		
Maskenbau, Maskenspiel, Maskentanz	- Alltagsmasken (Sonnenbrillen, Tücher, Helme, Kappen, etc.) - Ballonmasken, Neutralmasken, Papiermasken  → Entwicklung von Szenenfolgen → Entwicklung von Maskentänzen → Begleitung durch Musik	Kunst, Theater, Tanz, Musik
<b>Klausurvorschlag*: Einbindung des theoretischen Hintergrundes des Maskenspiels in Erörterungsaufgaben; Verfassen von Rollenbiografien, Subtexten u.a.</b>		
<i>Jgst. 10</i>		
Schwarzes Theater und die Präsentation auf der Bühne	Laterna Magica (Prag), Traumfabrik (Rainer Pawelke); → magische Elemente → Einsatz von Gegenständen und Personen im Lichtkorridor vor schwarzem Samthintergrund  → Planung einer jahrgangsstufenübergreifenden Aufführung (Programmheft, Presse etc.)	Theater, Kunst, Musik, Tanz  → Weiterentwicklung des Schwarzlichttheaters/-tanzes aus der Jgst. 6
<b>Klausurvorschlag*: Verschriftlichung von szenischen Ideen und Bühnenplänen; Verfassen von Programmheftbeiträgen und/oder Zeitungsartikeln</b>		



themenorientierte Projekte	a) Präventionstheater z.B. Teenager-Schwangerschaft, Drogenmissbrauch, Gewalt, sexueller Missbrauch → Kulissenbau → Einbau von Liedern und Tänzen  b) Szenencollage zu historischer/ literarischer / musikalischer / künstlerische Epoche z.B. Leben im Mittelalter → Kulissenbau → Einbau von Tänzen und Liedern  c) Zirkus  d) Straßentheater z.B. Walkacts, Umzüge, „Unsichtbares Theater“ nach Augusto Boal	Theater, Kunst, Musik, Tanz
<b>Klausurvorschlag*: schriftliche Entfaltung des Projektes, Einbindung von theoretischem Fachwissen</b>		

#### 4. Sprachsensibilität - Gendersensibilität - Digitalisierung

Der Unterricht des WP II-Kurses *Darstellendes Spiel* bietet vielfältige Möglichkeiten zur Förderung der Sprachsensibilität und Gendersensibilität sowie zur Verknüpfung mit digitaler Bildung

Im Hinblick auf Sprachsensibilität geht es um die Bewusstmachung und das Ausprobieren von Sprachwirkung, insbesondere im Hinblick auf unterschiedliche Sprachregister, die Schulung von Intonation und Aussprache, die Schulung von Ausdrucksform und –Fähigkeit, die Schulung der Rezeptions- und Produktionskompetenzen schriftlicher und mündlicher Texte.

In besonderer Weise eignet sich dieser Lernbereich auch zum Bewusst-Machen geschlechterstereotyper Verhaltensweisen. Die Thematisierung von Geschlechterstereotypen und ihre Überwindung sind ein durchgängiges Prinzip der gesamten Unterrichtsarbeit.

Der Umgang mit elektronischen und digitalen Medien gewinnt eine immer größere Bedeutung. Ihr Einsatz erfolgt im Lernbereich Darstellen & Gestalten unter fachspezifischen Aspekten. Audiovisuelle Darstellungen wie Film- und Videoprojekte können als eigenständige Medien und Kunstformen ebenfalls Gegenstand und Ziel der Unterrichtsarbeit werden.

## 5. Leistungsbewertung

### 5.1. Allgemeines

Die Leistungsbewertung orientiert sich am allgemeinen Konzept des Gymnasiums Letmathe zur Leistungsbewertung. Aufgrund der Besonderheiten im Kursablauf sind beim WPII-Kurs *Darstellendes Spiel* folgende Dinge zu berücksichtigen:

Gemäß den rechtlichen Vorgaben sind die erbrachten Leistungen in den Beurteilungsbereichen „Schriftliche Arbeiten“ und „Sonstige Leistungen im Unterricht“ angemessen zu berücksichtigen. Für die Leistungsbewertung im Lernbereich Darstellen & Gestalten bedeutet dies, dass die „Sonstigen Leistungen im Unterricht“ im Verhältnis zu den „Schriftlichen Arbeiten“ stärker gewichtet werden sollten, da sich die Darstellungs- und Gestaltungskompetenzen der Schülerinnen und Schüler in erster Linie im Rahmen der Unterrichtsarbeit zeigen und nur punktuell in schriftlichen Klassenarbeiten erfassen lassen. Darstellerische und gestalterische Leistungen werden immer wieder über die gesamte Unterrichtszeit hinweg in Präsentationen von Einzelnen oder Gruppen als Zwischen- und Endergebnisse der Unterrichtsarbeit gefordert.

Neben der Bewertung von fachlichen Kompetenzen, die sich schwerpunktmäßig an den konkreten Arbeitsergebnissen und Produkten der Schülerinnen und Schüler orientiert (Produktorientierung), ist es vor dem Hintergrund des in weiten Teilen projekt-orientiert angelegten Unterrichts sinnvoll, im Beurteilungsbereich „Sonstige Leistungen im Unterricht“ auch die Beurteilung der Entwicklung von fachübergreifenden personalen und sozialen Kompetenzen in das Gesamtbild der Leistungsbewertung einzubeziehen. Diese kommen – neben den fachlichen und methodischen Kompetenzen – im Wesentlichen in den Lernprozessen zum Tragen (Prozessorientierung).

Personale und soziale Kompetenzen spielen für die kreative fachliche Arbeit in den Projekten und auch bei den Präsentationen eine besonders wichtige Rolle. Hier sollten Aspekte wie die Fähigkeit und Bereitschaft, sich selbstverantwortlich an der Planung und Durchführung von Darstellungs- und Gestaltungsvorhaben zu beteiligen oder auch Lernhaltung, Motivation und Empathie, individueller Lernfortschritt, Zeitmanagement und die Kreativität der Beiträge für das gemeinsame Arbeiten in der Gruppe hinreichend bei der Leistungsbewertung berücksichtigt werden. Die ausgewiesenen Kompetenzerwartungen können als Orientierungsrahmen zur Einschätzung und Bewertung der Entwicklung von personalen und sozialen Kompetenzen dienen.

Bei der Bewertung der fachlichen Kompetenzen sollten – je nach Schwerpunktsetzung – die Kompetenzerwartungen zu den vier fachlichen Bereichen im Sinne der Orientierung an Standards angemessen bei der Leistungsfeststellung berücksichtigt werden. Grundlage der Leistungsbewertung bilden Qualität, Quantität und Kontinuität der im unterrichtlichen Zusammenhang erbrachten mündlichen und praktischen Beiträge sowie gelegentliche kurze schriftliche Übungen. Auch Beiträge, die im außerunterrichtlichen Rahmen erbracht werden (z. B. auf Probenworkshops oder bei abendlichen Präsentationen), können in die Beurteilung mit einfließen. Im Gesamtbild der Leistung einer Schülerin bzw. eines Schülers müssen sowohl die Individualleistung als auch die Gruppenleistung angemessen berücksichtigt werden, wobei die Individualleistung höher gewichtet wird.

## 5.2. Formen der Leistungsüberprüfung

Von der Lehrkraft abgerufene Leistungsnachweise sind:

- schriftliche Übungen,
- schriftliche Ausarbeitungen,
- Referate und kurze Vorträge.

Mitarbeit und Engagement zeigen sich:

- im Unterrichtsgespräch
- durch das Einbringen von Ideen,
- durch die Formulierung sachlicher, differenzierter Kritik bei der Beurteilung eigener oder fremder gestalterischer Ergebnisse,
- durch die Benutzung von Fachbegriffen bei Erläuterungen und Reflexionen, Äußerung und Aufnahme konstruktiver Verbesserungsvorschläge.
- bei der gestalterischen und darstellerischen Arbeit
- durch fachliche Leistungen,
- durch Ausdauer bzw. Durchhaltevermögen, Toleranz, Teamfähigkeit und ein angemessenes Sozialverhalten,
- durch Zuverlässigkeit und das Einhalten von Absprachen. im Umgang mit Medien und Materialien
- durch die Verwendung elektronischer und digitaler (Foto, Film, Computer) sowie bühnentechnischer Medien (Musiktechnik, Lichttechnik).

## 5.3. Klassenarbeiten

Bei der Leistungsüberprüfung in Form der vier Klassenarbeiten sind bezogen auf den WP II-Kurs *Darstellendes Spiel* folgende Punkte zu berücksichtigen bzw. folgende Klassenarbeitstypen zu konstruieren:

A Gestaltungsaufgabe mit schriftlicher Erläuterung und praktischer Darstellung

B Bildsprachliche Gestaltung mit schriftlicher Erläuterung

C Schriftliche Klassenarbeit ohne praktische Aufgabenteile

und den im Anschluss aufgeführten Grundsätzen folgen.

Eine Klassenarbeit sollte ...

... die schriftlichen und gestaltenden Teile sinnvoll miteinander verknüpfen.

... den Aufgaben bereits einen Bewertungskatalog hinzufügen.

... den Schülerinnen und Schülern Klarheit über die Gewichtung dessen, was bewertet wird, verschaffen.

... ein angemessenes Verhältnis von schriftlicher Erläuterung und gestaltender Arbeit aufweisen.

... durch eingeführte Skizzen und Zeichensysteme Möglichkeiten der kompakten schriftlichen Darstellung ohne übertrieben lange Textpassagen bieten.

... sich klar auf das beziehen, was zuvor im Unterricht vermittelt worden ist.

... Arbeitsanweisungen als Hilfen zur Bewältigung der Aufgabenstellung enthalten.

Einmal im Schuljahr kann eine Klassenarbeit durch eine andere gleichwertige Form der Leistungsüberprüfung ersetzt werden (vgl. § 6 Abs. 8 APO-S I), die in Ausnahmefällen auch ohne schriftlichen Anteil auskommen kann. Die Aufgabenstellung einer solchen Form der Leistungsüberprüfung wird im Lernbereich Darstellen & Gestalten in der Regel aus einer umfangreicheren praktischen Gestaltungsaufgabe mit ausgedehntem Darstellungsanteil in Zusammenarbeit mit anderen bestehen. Bei der Bewertung wird differenziert nach Gruppenleistung und Individualleistung, wobei die Individualleistung höher zu gewichten ist. Insgesamt muss die individuelle Schülerleistung erkennbar und bewertbar sein.

Wird die gleichwertige Form der Leistungsüberprüfung mit einer schriftlichen Ausarbeitung verbunden, dann bedarf sie einer den Schülerinnen und Schülern bekannten Schwerpunktsetzung mit einer Aufgabenstellung, die einen Bearbeitungszeitraum von bis zu vier Wochen nicht überschreitet und dabei die Anwendung des zuvor im Unterricht Vermittelten in einen neuen Zusammenhang stellt. Die schriftliche Ausarbeitung ist von jeder Schülerin und von jedem Schüler in der Regel als Individualleistung zu erbringen. Sie umfasst im Wesentlichen eine Beschreibung und Erläuterung der praktischen Arbeit und kann auch eine individuelle Kommentierung des Gruppenarbeitsergebnisses enthalten. Gestalterische Absichten und Mittel werden unter Verwendung der Fachsprache möglichst prägnant beschrieben und begründet, ggf. auch dokumentiert, kommentiert, reflektiert oder fach- und bereichsspezifisch problematisiert. Neben der Darstellung von Gedankengängen in Form eines Fließtextes sollte die schriftliche Ausarbeitung den Schülerinnen und Schülern auch die Gelegenheit geben, im Unterricht eingeführte fachspezifische Zeichen- und Darstellungssysteme anwenden zu können.

#### 5.4. Sonstige Mitarbeit

Die Bewertung der individuellen Lernleistungen im Bereich der „Sonstigen Mitarbeit“ bezieht sich auf die im Unterricht vermittelten Kompetenzen und umfasst die nachfolgend beschriebenen Formen der Leistungserbringung.

- Gestalterische Leistungen

Gestalterische Leistungen zeigen sich in der gezielten Anwendung und Umsetzung von Kenntnissen, Fähigkeiten und Fertigkeiten im körpersprachlichen, im wortsprachlichen, im bildsprachlichen und im musiksprachlichen Bereich.

Die Umsetzung einer Gestaltungsaufgabe von der Idee bis zur Präsentation ist in seinem Gesamtkomplex Gegenstand der Leistungserbringung.

Folgende allgemeine Kriterien sind grundlegend für die Bewertung gestalterischer Leistungen:

- Aufnahme und Einbezug inhaltlicher Impulse bzw. thematischer Vorgaben in die Gestaltungsarbeit,
- die konsequente Umsetzung der Gestaltungsabsicht,
- die zielgerichtete Auswahl der Mittel zur Gestaltung und deren kreative Anwendung,
- die dramaturgische Strukturierung.

- Darstellerische Leistungen

Darstellerische Leistungen zeigen sich in der Präsentation körper-, wort-, bild- und musiksprachlicher Gestaltungsergebnisse und geben Auskunft über die Beherrschung präsentationsbezogener Anforderungen. Bei der Beurteilung darstellerischer Leistungen wird der Gesamteindruck einer Präsentation bewertet.

Folgende allgemeine Kriterien sind grundlegend für die Bewertung darstellerischer Leistungen:

- der expressive und situationsgerechte Einsatz von Stimme und Körper, - eine präzise Abstimmung in der Gruppe,
- der wirkungsvolle Einsatz von Requisiten und Kostümen,
- das Durchhalten einer konzentrierten und präsenten Darstellung.

- Reflexionsleistungen

Gruppen- und Individualleistungen werden auf ihre Verständlichkeit, Wirkung und Aussagekraft hin untersucht und bewertet. Gestalterische Alternativen werden entwickelt und überprüft.

- Dokumentationen des eigenen Lernprozesses

Arbeitsnachweise, Arbeitsprozess-Berichte, Protokolle, Reflexionen, Kommentare, Skizzen, Grafiken, Fotos, Filme, Bilder, Bewertungen eigener gestalterischer Entscheidungen (Dokumentationsmappe, Lerntagebuch, Portfolio).

## 6. Kooperationen

Der WPII-Kurs Darstellendes Spiel bieten aufgrund der Offenheit im Hinblick auf Projektthemen vielfältige Möglichkeiten der Kooperation:

- Zusammenarbeit zweier Theaterkurse
- Zusammenarbeit mit anderen Fächern
- Zusammenarbeit mit außerschulischen Kooperationspartnern

Bezogen auf den Umfang der Kooperation sind denkbar:

- eine kurzfristige Zusammenarbeit über wenige Stunden im Hinblick auf die gemeinsame Bearbeitung eines thematischen Teilaspekts
- eine längerfristige Zusammenarbeit, bei der Anteile eines Projekts von einem anderen Fach übernommen werden, z.B. die Gestaltung von Masken und Kostümen oder die Gestaltung eines Bühnenbilds (Kunst), die Gestaltung von Filmmusik (Musik), wissenschaftliche Fundierung des Themenbereiches durch die gesellschaftswissenschaftlichen Fächer

Die Kooperation kann in Form gemeinsamer Unterrichtsphasen durchgeführt werden. Es können sich Fächer aber auch im Sinne gegenseitiger Unterstützung darüber abstimmen, jeweils Teilgebiete einer Thematik getrennt voneinander zu bearbeiten und diese zu einer gemeinsamen Präsentation zu führen.

## 7. Schlussbemerkungen

Dieser schulinterne Lehrplan stellt keine starre Größe dar, sondern wird als „lebendes Dokument“ betrachtet. Dementsprechend wird er ständig überprüft, um ggf. Modifikationen vornehmen zu können. Die Konferenz der Gruppe der Kurslehrkräfte trägt durch diesen Prozess zur Qualitätsentwicklung und damit zur Qualitätssicherung des Unterrichts bei. Nach Ablauf eines jeden Projekts wird von den verantwortlichen Kurslehrern überprüft, ob die ausgewiesenen Kompetenzen angegangen und erreicht worden sind. Die Projekte werden den Kolleginnen und Kollegen in ihrer unterrichtlichen Vorbereitung vorgestellt und Schwierigkeiten thematisiert. Schwierigkeiten und deren Gründe werden herausgearbeitet, Verbesserungs-, Nachsteuerungsmöglichkeiten und Veränderungsnotwendigkeiten diskutiert und nächste Handlungsschritte vereinbart. Die Evaluation bildet die Grundlage für das kommende Schuljahr. Die Konferenz der Kurslehrkräfte sollte daher möglichst zu Schuljahresbeginn stattfinden.