



Schleswig-Holstein  
Ministerium für Bildung,  
Wissenschaft und Kultur

# Fachanforderungen Darstellendes Spiel

Allgemein bildende Schulen  
Sekundarstufe I  
Sekundarstufe II

## Impressum

Herausgeber: Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Schleswig-Holstein  
Brunswiker Straße 16-22, 24105 Kiel

Layout: Stamp Media GmbH, Agentur für Kommunikation & Design, Medienhaus Kiel, Ringstraße 19, 24114 Kiel, [www.stamp-media.de](http://www.stamp-media.de)

Druck: Schmidt & Klaunig, Druckerei & Verlag seit 1869, Medienhaus Kiel, Ringstraße 19, 24114 Kiel, [www.schmidt-klaunig.de](http://www.schmidt-klaunig.de)  
Kiel, Juli 2019

Die Landesregierung im Internet: [www.schleswig-holstein.de](http://www.schleswig-holstein.de)

Diese Druckschrift wird im Rahmen der Öffentlichkeitsarbeit der schleswig-holsteinischen Landesregierung herausgegeben.  
Bestellungen können unter [www.fachanforderungen.de](http://www.fachanforderungen.de) aufgegeben werden.

Sie darf weder von Parteien noch von Personen, die Wahlwerbung oder Wahlhilfe betreiben, im Wahlkampf zum Zwecke der Wahlwerbung verwendet werden. Auch ohne zeitlichen Bezug zu einer bevorstehenden Wahl darf die Druckschrift nicht in einer Weise verwendet werden, die als Parteinahme der Landesregierung zugunsten einzelner Gruppen verstanden werden könnte. Den Parteien ist es gestattet, die Druckschrift zur Unterrichtung ihrer eigenen Mitglieder zu verwenden.

# **Fachanforderungen Darstellendes Spiel**

Allgemein bildende Schulen

Sekundarstufe I

Sekundarstufe II

# Inhalt

<b>I Allgemeiner Teil</b> .....	6
<b>1 Geltungsbereich und Regelungsgehalt</b> .....	6
<b>2 Lernen und Unterricht</b> .....	8
2.1 Kompetenzorientierung.....	8
2.2 Auseinandersetzung mit Kernproblemen des gesellschaftlichen Lebens.....	8
2.3 Leitbild Unterricht.....	9
2.4 Aufgabenfelder von besonderer Bedeutung.....	9
<b>3 Grundsätze der Leistungsbewertung</b> .....	11
<b>II Fachanforderungen Darstellendes Spiel Sekundarstufe I</b> .....	12
<b>1 Das Fach Darstellendes Spiel in der Sekundarstufe I</b> .....	12
1.1 Grundlagen und Lernausgangslage .....	12
1.2 Der Beitrag des Faches zur allgemeinen und fachlichen Bildung .....	12
1.3 Didaktische Leitlinien .....	12
1.4 Anforderungsebenen und Anforderungsbereiche .....	13
<b>2 Kompetenzbereiche</b> .....	14
2.1 Kompetenzbereiche und Handlungsfelder.....	14
2.2 Übersichten zu den Kompetenzbereichen und Handlungsfeldern .....	15
<b>3 Themen und Inhalte des Unterrichts</b> .....	20
<b>4 Schulinternes Fachcurriculum</b> .....	21
<b>5 Leistungsbewertung</b> .....	22

<b>III Fachanforderungen Darstellendes Spiel Sekundarstufe II</b> .....	24
<b>1 Das Fach Darstellendes Spiel in der Oberstufe</b> .....	24
1.1 Grundlagen und Lernausgangslage .....	24
1.2 Der Beitrag des Faches zur allgemeinen und fachlichen Bildung .....	24
1.3 Didaktische Leitlinien .....	24
1.4 Anforderungsniveaus und Anforderungsbereiche.....	24
<b>2 Kompetenzbereiche</b> .....	26
2.1 Kompetenzbereiche und Handlungsfelder.....	26
2.2 Übersichten zu den Kompetenzbereichen und Handlungsfeldern.....	27
<b>3 Themen und Inhalte des Unterrichts</b> .....	32
<b>4 Schulinternes Fachcurriculum</b> .....	33
<b>5 Leistungsbewertung</b> .....	34
<b>6 Die Abiturprüfung im Fach Darstellendes Spiel</b> .....	35
6.1 Die mündliche Abiturprüfung .....	35
6.2 Präsentationsprüfung .....	37
6.3 Die besondere Lernleistung.....	38
<b>IV Anhang</b> .....	39

# I Allgemeiner Teil

## 1 Geltungsbereich und Regelungsgehalt

Die Fachanforderungen gelten für die Sekundarstufe I und die Sekundarstufe II aller weiterführenden allgemein bildenden Schulen in Schleswig-Holstein. Sie sind Lehrpläne im Sinne des Schleswig-Holsteinischen Schulgesetzes. Die Fachanforderungen gehen von den pädagogischen Zielen und Aufgaben aus, wie sie im SchulG formuliert sind. In allen Fächern, in denen die Kultusministerkonferenz (KMK) Bildungsstandards beschlossen hat, liegen diese den Fachanforderungen zugrunde. Sie berücksichtigen auch die stufenbezogenen Vereinbarungen der KMK.

Die Fachanforderungen sind in einen für alle Fächer geltenden allgemeinen Teil und einen fachspezifischen Teil gegliedert. Der fachspezifische Teil ist nach Sekundarstufe I und Sekundarstufe II unterschieden. Alle Teile sind inhaltlich aufeinander bezogen. Sie stellen den verbindlichen Rahmen für die pädagogische und unterrichtliche Arbeit dar.

In der Sekundarstufe I zielt der Unterricht sowohl auf den Erwerb von Allgemeinbildung als auch auf die Berufsorientierung der Schülerinnen und Schüler ab.

Sie können am Ende der neunten Jahrgangsstufe den ersten allgemeinbildenden Schulabschluss, am Ende der zehnten Jahrgangsstufe den Mittleren Schulabschluss oder die Versetzung in die Sekundarstufe II erlangen.

In der Sekundarstufe II zielt der Unterricht auf eine vertiefte Allgemeinbildung, die Vermittlung wissenschaftspropädeutischer Grundlagen und auf das Erreichen der allgemeinen Berufs- und Studierfähigkeit ab. In der Sekundarstufe II können die Schülerinnen und Schüler den schulischen Teil der Fachhochschulreife oder mit bestandener Abiturprüfung die Allgemeine Hochschulreife erlangen.

Am Gymnasium erwerben Schülerinnen und Schüler den Mittleren Schulabschluss mit der Versetzung in die Jahrgangsstufe 11.

## Vorgaben der Fachanforderungen

Die Fachanforderungen beschreiben die didaktischen Grundlagen der jeweiligen Fächer und den spezifischen Beitrag der Fächer zur allgemeinen und fachlichen Bildung. Darauf aufbauend legen sie fest, was Schülerinnen und Schüler jeweils am Ende der Sekundarstufe I beziehungsweise am Ende der Sekundarstufe II wissen und können sollen. Aus diesem Grund sind die Fachanforderungen abschlussbezogen formuliert. Die fachlichen Anforderungen werden als Kompetenz- beziehungsweise Leistungserwartungen beschrieben und mit Inhalten verknüpft.

In den Fachanforderungen für die Sekundarstufe I werden die angestrebten Kompetenzen und die zentralen Inhalte auf drei Anforderungsebenen ausgewiesen:

- **Erster allgemeinbildender Schulabschluss (ESA):**  
Die Anforderungsebene beschreibt die Regelanforderungen für den Erwerb des ESA; diese sind in den weiteren Anforderungsebenen enthalten.
- **Mittlerer Schulabschluss (MSA):**  
Die Anforderungsebene beschreibt die über den ESA hinausgehenden Regelanforderungen für den Erwerb des MSA.
- **Übergang in die Oberstufe:**  
Die Anforderungsebene beschreibt die über den MSA hinausgehenden Regelanforderungen für den Übergang in die Oberstufe.

Der Unterricht in der Sekundarstufe I der Gemeinschaftsschule führt Schülerinnen und Schüler entsprechend ihrem Leistungsvermögen zum Ersten allgemeinbildenden Schulabschluss, zum Mittleren Schulabschluss und zum Übergang in die Oberstufe und muss daher allen Anforderungsebenen gerecht werden.

Der Unterricht in der Sekundarstufe I am Gymnasium zielt auf einen erfolgreichen Übergang in die Oberstufe, so dass die Anforderungen für den Übergang in die Oberstufe vorrangig zu berücksichtigen sind.

Die Fachanforderungen dienen der Transparenz und Vergleichbarkeit. Sie gewährleisten die Durchlässigkeit und Mobilität im Schulwesen.

Die Lehrkräfte gestalten den Unterricht und die damit verbundene Unterstützung der Persönlichkeitsentwicklung in eigener pädagogischer Verantwortung. Sie berücksichtigen bei der konkreten Ausgestaltung der Fachanforderungen die Beschlüsse der Schulkonferenz zu Grundsatzfragen und dabei insbesondere die Beschlüsse der Fachkonferenz zur Abstimmung des schulinternen Fachcurriculums. Mit ihren Vorgaben bilden die Fachanforderungen den Rahmen für die Fachkonferenzarbeit in den Schulen. Innerhalb dieser Rahmenvorgaben besitzen die Schulen und auch die Fachkonferenzen Gestaltungsfreiheit bezüglich der Umsetzung der Kontingenzstundentafel, der Lern- und Unterrichtsorganisation, der pädagogisch-didaktischen Konzepte sowie der inhaltlichen Schwerpunktsetzungen. Die Fachanforderungen verzichten auf kleinschrittige Detailregelungen. Sie enthalten Vorgaben für die Verteilung von Themen und Inhalten auf die Jahrgangsstufen der Sekundarstufe I. Diese Vorgaben berücksichtigen die Gestaltungsfreiheit der Schulen im Rahmen der Kontingenzstundentafel.

Aufgabe der schulinternen Fachcurricula ist es, die Kerninhalte und Kompetenzen, die in den Fachanforderungen auf den jeweiligen Abschluss bezogen ausgewiesen sind, über die einzelnen Jahrgangsstufen hinweg aufzubauen. Die schulinternen Fachcurricula bilden die Planungsgrundlage für den Fachunterricht und enthalten konkrete Beschlüsse über

- anzustrebende Kompetenzen für die einzelnen Jahrgangsstufen,
- Schwerpunktsetzungen, die Verteilung und Gewichtung von Unterrichtsinhalten und Themen,
- fachspezifische Methoden,
- angemessene mediale Gestaltung des Unterrichts,
- Diagnostik, Differenzierung und Förderung, Leistungsmessung und Leistungsbewertung,
- Einbeziehung außerunterrichtlicher Lernangebote und Ganztagsangebote.

Die Fachcurricula berücksichtigen die Prinzipien des fächerverbindenden und fächerübergreifenden sowie des themenzentrierten Arbeitens. Die Fachcurricula werden evaluiert und weiterentwickelt.

## 2 Lernen und Unterricht

Ziel des Unterrichts ist der systematische, alters- und entwicklungsgemäße Erwerb von Kompetenzen. Der Unterricht fördert die kognitiven, emotionalen, sozialen, kreativen und körperlichen Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler. Er vermittelt ihnen kulturelle und gesellschaftliche Orientierung und ermuntert sie dazu, eigenständig zu denken und vermeintliche Gewissheiten, kulturelle Wertorientierungen und gesellschaftliche Strukturen auch kritisch zu überdenken. Unterricht trägt dazu bei, Bereitschaft zur Empathie zu entwickeln, und fördert die Fähigkeit, die eigenen Überzeugungen und das eigene Weltbild in Frage zu stellen. Er unterstützt die Schülerinnen und Schüler dabei, Unsicherheiten auszuhalten und Selbstvertrauen zu erwerben.

### 2.1 Kompetenzorientierung

In den Fachanforderungen wird ein Kompetenzbegriff verwendet, der das Wissen und Können, die Fähigkeiten und Fertigkeiten eines Menschen umfasst. Das schließt die Bereitschaft ein, das Wissen und Können in unterschiedlichen Situationen zur Bewältigung von Herausforderungen und zum Lösen von Problemen anzuwenden. Die Fachanforderungen sind in diesem Sinne auf die Darstellung der angestrebten fachbezogenen Kompetenzen fokussiert.

Über die fachbezogenen Kompetenzen hinaus fördert der Unterricht aller Fächer den Erwerb überfachlicher Kompetenzen:

- **Selbstkompetenz** meint die Fähigkeit, die eigene Situation wahrzunehmen und für sich selbst eigenständig zu handeln und Verantwortung zu übernehmen. Die Schülerinnen und Schüler artikulieren eigene Bedürfnisse und Interessen differenziert und reflektieren diese selbstkritisch. Dazu gehört die Bereitschaft, vermeintliche Gewissheiten, das eigene Denken und das eigene Weltbild kritisch zu reflektieren und Unsicherheiten auszuhalten. Bezogen auf das Lernen bedeutet Selbstkompetenz, Lernprozesse selbstständig zu planen und durchzuführen, Lernergebnisse zu überprüfen, gegebenenfalls zu korrigieren und zu bewerten.

- **Sozialkompetenz** meint die Fähigkeit, die Bedürfnisse und Interessen der Mitlernenden empathisch wahrzunehmen. Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, selbstständig und sozial verantwortlich zu handeln. Sie setzen sich mit den Vorstellungen der anderen kritisch und auch selbstkritisch auseinander, hören einander zu und gehen aufeinander ein. Sie können konstruktiv und erfolgreich mit anderen zusammenarbeiten.
- **Methodenkompetenz** meint die Fähigkeit, Aufgaben selbstständig zu bearbeiten. Schülerinnen und Schüler verfügen über grundlegende Arbeitstechniken und Methoden; dazu gehört auch die sichere Nutzung der Informationstechnologie. Sie wählen Verfahrensweisen und Vorgehensweisen selbstständig und wenden methodische Kenntnisse sinnvoll auf unbekannte Sachverhalte an. Sie können Sachverhalte sprachlich differenziert darstellen.

Die fortschreitende Entwicklung und Ausbildung dieser überfachlichen Kompetenzen ermöglicht es den Schülerinnen und Schülern, Lernprozesse zunehmend selbst zu gestalten, das heißt zu planen, zu steuern, zu analysieren und zu bewerten.

### 2.2 Auseinandersetzung mit Kernproblemen des gesellschaftlichen Lebens

Schülerinnen und Schüler werden durch die Auseinandersetzung mit Kernproblemen des soziokulturellen Lebens in die Lage versetzt, Entscheidungen für die Zukunft zu treffen und dabei abzuschätzen, wie sich das eigene Handeln auf andere Menschen, auf künftige Generationen, auf die Umwelt oder das Leben in anderen Kulturen auswirkt. Die Kernprobleme beschreiben Herausforderungen, die sich sowohl auf die Lebensgestaltung des Einzelnen als auch auf das gemeinsame gesellschaftliche Handeln beziehen.

Die Auseinandersetzung mit Kernproblemen richtet sich insbesondere auf:

- Grundwerte menschlichen Zusammenlebens: Menschenrechte, das friedliche Zusammenleben in einer Welt mit unterschiedlichen Kulturen, Religionen, Gesellschaftsformen, Völkern und Nationen



- Nachhaltigkeit der ökologischen, sozialen und ökonomischen Entwicklung: Erhalt der natürlichen Lebensgrundlagen, Sicherung und Weiterentwicklung der sozialen, wirtschaftlichen und technischen Lebensbedingungen im Kontext der Globalisierung
  - Gleichstellung und Diversität: Entfaltungsmöglichkeiten der Geschlechter, Wahrung des Gleichberechtigunggebots, Wertschätzung gesellschaftlicher Vielfalt
  - Partizipation: Recht aller Menschen zur verantwortungsvollen Mitgestaltung ihrer soziokulturellen, politischen und wirtschaftlichen Lebensverhältnisse.
- Inklusive Schule: Die inklusive Schule zeichnet sich dadurch aus, dass sie in allen Schularten und Schulstufen Kinder und Jugendliche mit und ohne Behinderung gemeinsam beschult und ihren Unterricht auf eine Schülerschaft in der ganzen Bandbreite ihrer Heterogenität ausrichtet. Diese Heterogenität bezieht sich nicht allein auf Behinderung oder sonderpädagogischen Förderbedarf. Sie steht generell für Vielfalt und schließt beispielsweise die Hochbegabung ebenso ein wie den Migrationshintergrund oder unterschiedliche soziale Ausgangslagen.
  - Sonderpädagogische Förderung: Auch die Förderung von Schülerinnen und Schülern mit sonderpädagogischem Förderbedarf orientiert sich an den Fachanforderungen. Das methodische Instrument dafür ist der Förderplan, der in Ausrichtung auf die individuelle Situation und den sonderpädagogischen Förderbedarf einer Schülerin oder eines Schülers und in Zusammenarbeit mit einem Förderzentrum erstellt, umgesetzt und evaluiert wird.
  - Durchgängige Sprachbildung: Die Vermittlung schul- und bildungsrelevanter sprachlicher Fähigkeiten (Bildungssprache) erfolgt im Unterricht aller Fächer. Das Ziel ist, die sprachlichen Fähigkeiten der Kinder und Jugendlichen mit und ohne Migrationshintergrund, unabhängig von ihrer Erstsprache, im Schriftlichen sowie im Mündlichen systematisch auf- und auszubauen. Das setzt entsprechenden Wortschatz und die Kenntnis bildungssprachlicher grammatischer Strukturen voraus. Die Lehrkräfte planen und gestalten den Unterricht mit Blick auf die Sprachebene Bildungssprache und stellen die Verbindung von Alltags-, Bildungs- und Fachsprache explizit her. Alle Schülerinnen und Schüler werden an die Besonderheiten von Fachsprachen und an fachspezifische Textsorten herangeführt. Deshalb ist Fachunterricht auch stets Sprachunterricht auf bildungs- und fachsprachlichem Niveau.

### 2.3 Leitbild Unterricht

#### Guter Unterricht

- fördert gezielt die Freude der Schülerinnen und Schüler am Lernen und die Entwicklung fachlicher Interessen,
- lässt Schülerinnen und Schüler Selbstwirksamkeit erfahren,
- vermittelt Wertorientierungen,
- fördert nicht allein die intellektuellen und kognitiven Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler, sondern auch ihre sozialen und emotionalen, kreativen und körperlichen Potenziale,
- ermöglicht den Schülerinnen und Schülern durch passende Lernangebote, die auf ihre individuellen Voraussetzungen und ihr Vorwissen abgestimmt sind, einen systematischen – alters- und entwicklungsgerechten – Erwerb von Wissen und Können sowie die Chance, Leistungserwartungen zu erfüllen,
- fördert und fordert eigene Lernaktivität der Schülerinnen und Schüler, vermittelt Lernstrategien und unterstützt die Fähigkeit zum selbstgesteuerten Lernen,
- zielt auf nachhaltige Lernprozesse,
- bietet Gelegenheit, das Gelernte in ausreichender Form systematisch einzuüben, anzuwenden und zu festigen.

### 2.4 Aufgabenfelder von besonderer Bedeutung

Folgende Aufgabenfelder von besonderer Bedeutung, die sich aus den pädagogischen Zielen des Schulgesetzes ergeben, sind nicht dem Unterricht einzelner Fächer zugeordnet. Sie sind im Unterricht aller Fächer zu berücksichtigen:

- Kulturelle Bildung: Kulturelle Bildung ist unverzichtbarer Teil der ganzheitlichen Persönlichkeitsentwicklung, die den Einzelnen zur Mitgestaltung gesellschaftlicher Prozesse befähigt. Der Zusammenarbeit mit professionellen Künstlerinnen, Künstlern und Kulturschaffenden auch an außerschulischen Lernorten kommt hierbei eine besondere Bedeutung zu.

- Niederdeutsch und Friesisch: Seinem Selbstverständnis nach ist Schleswig-Holstein ein Mehrsprachenland, in dem Regional- und Minderheitensprachen als kultureller Mehrwert begriffen werden. Für die Bildungseinrichtungen des Landes erwächst daraus die Aufgabe, das Niederdeutsche und das Friesische zu fördern und zu seiner Weiterentwicklung beizutragen.
- Medienbildung: Medien sind Bestandteil aller Lebensbereiche; wesentliche Teile der Umwelt sind nur medial vermittelt zugänglich. Schülerinnen und Schüler sollen in die Lage versetzt werden, selbstbestimmt, sachgerecht, sozial verantwortlich, kommunikativ und kreativ mit den Medien umzugehen. Dazu gehört auch die kritische Auseinandersetzung mit dem Bild von Wirklichkeit, das medial erzeugt wird. Schülerinnen und Schüler sollen den Einfluss der Medien reflektieren und dabei erkennen, dass Medien (zum Beispiel Zeitungen, Bücher, Filme) immer nur eine Interpretation, eine Lesart von Wirklichkeit bieten, und sie sollen sich bewusst werden, dass ihr vermeintlich eigenes Bild von Wirklichkeit durch die Medien (mit-)bestimmt wird.  
Mit der Inkraftsetzung der Ergänzung zu den Fachanforderungen: Medienkompetenz - Lernen mit digitalen Medien für die Sekundarstufen I und II (2018) liegen fächerübergreifend verbindliche Kompetenzerwartungen vor. Medienkompetenz ist damit integraler Bestandteil eines jeden Faches.
- Berufs- und Studienorientierung: Diese ist integrativer Bestandteil im Unterricht aller Fächer und Jahrgangsstufen. Sie hat einen deutlichen Praxisbezug, zum Beispiel Betriebspraktika, schulische Veranstaltungen am Lernort Betrieb. Die Schulen haben ein eigenes Curriculum zur Berufs- und Studienorientierung, sie gewährleisten in Zusammenarbeit mit ihren Partnern, wie zum Beispiel der Berufsberatung, eine kontinuierliche Unterstützung der beruflichen Orientierung der Schülerinnen und Schüler. Ziel ist, dass alle Schülerinnen und Schüler nach dem Schulabschluss einen beruflichen Anschluss finden.

### 3 Grundsätze der Leistungsbewertung

Leistungsbewertung wird verstanden als Dokumentation und Beurteilung der individuellen Lernentwicklung und des jeweils erreichten Leistungsstands. Sie erfasst alle in den Fachanforderungen ausgewiesenen Kompetenzbereiche und berücksichtigt sowohl die Prozesse als auch die Ergebnisse schulischen Arbeitens und Lernens. Die Beurteilung von Leistungen dient der kontinuierlichen Rückmeldung an Schülerinnen, Schüler und Eltern, zudem ist sie für die Lehrkräfte eine wichtige Grundlage für Förderungs- und Beratungsstrategien. Die individuelle Leistungsbewertung erfüllt neben der diagnostischen auch eine ermutigende Funktion. Kriterien und Verfahren der Leistungsbewertung werden den Schülerinnen, Schülern und Eltern vorab offengelegt und erläutert. Schülerinnen und Schüler erhalten eine kontinuierliche Rückmeldung über den Leistungsstand. Diese erfolgt so rechtzeitig, dass die Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit haben, aus der Rückmeldung zukünftige Lern- und Arbeitsstrategien abzuleiten.

In der Leistungsbewertung werden zwei Beurteilungsbereiche unterschieden: Unterrichtsbeiträge und Leistungsnachweise.

- Unterrichtsbeiträge umfassen alle Leistungen, die sich auf die Mitarbeit und Mitgestaltung im Unterricht oder im unterrichtlichen Kontext beziehen. Zu ihnen gehören sowohl mündliche als auch praktische und schriftliche Leistungen.
- Leistungsnachweise werden in Form von Klassenarbeiten und Leistungsnachweisen, die diesen gleichwertig sind, erbracht; sie decken die verbindlichen Leistungserwartungen der Fächer und die Kompetenzbereiche angemessen ab. Art und Zahl der in den Fächern zu erbringenden Leistungsnachweise werden per Erlass geregelt.

#### Besondere Regelungen

- Für Schülerinnen und Schüler mit anerkanntem sonderpädagogischen Förderbedarf, die zieldifferent unterrichtet werden, wird ein Förderplan mit individuell zu erreichenden Leistungserwartungen aufgestellt.
- Werden Schülerinnen und Schüler mit sonderpädagogischem Förderbedarf entsprechend den Anforderungen der allgemein bildenden Schule unterrichtet, hat die Schule der Beeinträchtigung angemessen Rechnung zu tragen (Nachteilsausgleich). Dies gilt ebenso für Schülerinnen

und Schüler, die vorübergehend an der Teilnahme am Unterricht beeinträchtigt sind.

- Bei Schülerinnen und Schülern, deren Zweitsprache Deutsch ist, kann die Schule wegen zu geringer Deutschkenntnisse auf eine Leistungsbewertung in bestimmten Fächern verzichten.
- Besonderen Schwierigkeiten im Lesen und Rechtschreiben wird durch Ausgleichs- und Fördermaßnahmen gemäß Erlass begegnet.

#### Leistungsbewertung im Zeugnis

Die Leistungsbewertung im Zeugnis ist das Ergebnis einer sowohl fachlichen als auch pädagogischen Abwägung der erbrachten Unterrichtsbeiträge und gegebenenfalls Leistungsnachweise. Es ist sicherzustellen, dass die Bewertung für die Unterrichtsbeiträge auf einer ausreichenden Zahl unterschiedlicher Formen von Unterrichtsbeiträgen beruht. Bei der Gesamtbewertung hat der Bereich der Unterrichtsbeiträge ein stärkeres Gewicht als der Bereich der Leistungsnachweise. Fachspezifische Hinweise zur Leistungsbewertung werden in den Fachanforderungen ausgeführt.

#### Vergleichsarbeiten

Vergleichsarbeiten in den Kernfächern sind länderübergreifend konzipiert und an den KMK-Bildungsstandards orientiert. Die Ergebnisse geben Aufschluss darüber, ob und inwieweit Schülerinnen und Schüler die in den Bildungsstandards formulierten Leistungserwartungen erfüllen. Vergleichsarbeiten dienen in erster Linie der Selbstevaluation der Schule. Sie ermöglichen die Identifikation von Stärken und Entwicklungsbedarfen von Lerngruppen. Die Ergebnisse der Vergleichsarbeiten werden schulintern ausgewertet. Die Auswertungen sind Ausgangspunkt für Strategien und Maßnahmen der Unterrichtsentwicklung. Vergleichsarbeiten gehen nicht in die Leistungsbewertung der einzelnen Schülerinnen und Schüler ein. Die Teilnahme an den Vergleichsarbeiten ist per Erlass geregelt.

#### Zentrale Abschlussprüfungen

Im Rahmen der Prüfungen zum Erwerb des Ersten allgemeinbildenden Schulabschlusses, des Mittleren Schulabschlusses und der Allgemeinen Hochschulreife werden in einigen Fächern Prüfungen mit zentraler Aufgabenstellung durchgeführt. Die Prüfungsregelungen richten sich nach den Fachanforderungen und den KMK-Bildungsstandards.

## II Fachanforderungen Darstellendes Spiel Sekundarstufe I

### 1 Das Fach Darstellendes Spiel in der Sekundarstufe I

#### 1.1 Grundlagen und Lernausgangslage

Spielen gehört zu den Grundbedürfnissen eines Kindes. Das Spielen und die Annahme unterschiedlicher Rollen aus dem Alltag zeigen, dass Kinder Personen aus ihrer Umwelt, aber auch Räume und Situationen genau beobachten und über die Nachahmung erkennen und verstehen lernen. Fantasie gehört zu dieser Art von Spielen genauso wie die unmittelbare Kommunikation mit den Mitspielerinnen und Mitspielern, ohne die das Spielen nicht funktionieren würde. In einer sich verändernden, zunehmend digitalisierten Welt sollten den Schülerinnen und Schülern vielfach Gelegenheiten geboten werden, gemeinsam zu spielen und unmittelbar zu kommunizieren. Zu Beginn der Sekundarstufe I bietet sich ein sehr heterogenes Bild von körperlichen und geistigen Voraussetzungen, die die Schülerinnen und Schüler mitbringen. Das Fach Darstellendes Spiel macht es sich zur Aufgabe, die Welt mit allen Sinnen wahrnehmen zu können, ausgewählte Themen in Szenen gestalterisch umzusetzen und damit zu hinterfragen und zu verstehen. Alle Schülerinnen und Schüler können innerhalb ihrer Möglichkeiten am Arbeitsprozess teilnehmen und sich dadurch individuell weiterentwickeln. Das Fach Darstellendes Spiel ermöglicht Jugendlichen eine aktive und kreative Teilhabe am kulturellen Leben und bietet ihnen im Rahmen der regionalen kulturellen Gegebenheiten Einblicke in die Theaterlandschaft.

#### 1.2 Der Beitrag des Faches zur allgemeinen und fachlichen Bildung

Das Fach Darstellendes Spiel leistet einen umfassenden Beitrag zur Grundbildung und ist ein wesentlicher Bestandteil einer zeitgemäßen und in die Zukunft gerichteten Allgemeinbildung. Die Schülerinnen und Schüler werden zu eigenständigen Erfahrungen befähigt, sie erkennen die sie umgebende Wirklichkeit, auch in ihrer Inszeniertheit, durch genaue Wahrnehmung, erschließen sich Alternativen und sind in der Lage, kritisch und konstruktiv mit den kreativen und manipulativen Möglichkeiten der ästhetischen Mittel umzugehen.

Die Schülerinnen und Schüler erfahren in der ästhetischen Wahrnehmung und Gestaltung, dass Erkenntnisse und Urteile mit Emotionen und Empfindungsfähigkeit in einer Wechselbeziehung stehen.

Sie setzen sich mit den Kernproblemen des gesellschaftlichen Lebens auseinander und gestalten Aspekte und Fragen hierzu in unterschiedlich großen Gruppen eigenständig. Dieser künstlerisch-ästhetische Arbeitsprozess fördert in erheblichem Maße Konzentration, Teamfähigkeit und Empathie. Die Präsentation der erarbeiteten Szenen auf einer Bühne leistet einen wichtigen Beitrag zur Selbst- und Sozialkompetenz.

#### 1.3 Didaktische Leitlinien

Der Unterricht im Darstellenden Spiel in der Sekundarstufe I soll die Schülerinnen und Schüler dazu befähigen, aktuelle Themen gestalterisch umzusetzen und aktiv am vielfältigen Kulturangebot unserer Zeit teilzuhaben. Sie sollen die Bereitschaft und Fähigkeit erwerben, sich auf der Basis eines Orientierungswissens theaterbezogene Inhalte zu erschließen.

Die Schülerinnen und Schüler lernen, den eigenen Körper wahrzunehmen und gestalterisch bewusst einzusetzen. Dafür bedarf es einer grundsätzlichen Offenheit, sich auf ungewohnte Situationen einzulassen, des Vertrauens in die eigenen Fähigkeiten und in die Gruppe sowie fachbezogener Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten, verbunden mit der Bereitschaft, diese in unterschiedlichen Situationen zu aktivieren. Dies erfordert einen Unterricht im Darstellenden Spiel, der über vielfältige Übungen und Spiele Ängste und Vorurteile abbaut, Nähe und Vertrauen schafft, eine funktionierende Gruppe formt und der die affektiven und kognitiven Dimensionen in ausgeglichener Weise integriert. Der projektorientierte Charakter des Faches verlangt in jeder Jahrgangsstufe eine verbindliche Präsentation oder Werkschau außerhalb der eigenen Unterrichtsgruppe. Auf diese Weise wird die Eigenverantwortlichkeit der einzelnen Schülerinnen und Schüler gestärkt.

Auf der Basis der genannten Kompetenzen werden sie in die Lage versetzt, Inszenierungen zu beschreiben und zu

deuten. Der Unterschied zwischen Illusionstheater und experimentellen Theaterformen wird ihnen bewusst. In außerschulischen Lernorten wie bei dem Besuch von Theaterveranstaltungen, Führungen durch Theaterwerkstätten, beim Kennenlernen von Berufsfeldern des Theaters und durch Gespräche mit Theaterschaffenden erhalten die Schülerinnen und Schüler einen Einblick in die Vielfalt des Theaterlebens.

#### 1.4 Anforderungsebenen und Anforderungsbereiche

In den Fachanforderungen für die Sekundarstufe I werden die angestrebten Kompetenzen und die zentralen Inhalte auf drei Anforderungsebenen ausgewiesen:

- Erster allgemeinbildender Schulabschluss (ESA)
- Mittlerer Schulabschluss (MSA)
- Übergang in die Oberstufe

Für die Gestaltung des Unterrichts, für die Erstellung von Aufgaben und für die Bewertung von Unterrichtsbeiträgen und Leistungsnachweisen sind auf allen drei Anforderungsebenen (ESA, MSA und Übergang in die Oberstufe) die folgenden Anforderungsbereiche zu berücksichtigen.

##### Anforderungsbereich I - Reproduzieren und Anwenden

Dieser Anforderungsbereich umfasst das Wiedergeben von Gelerntem aus einem begrenzten Zusammenhang und das Anwenden geübter Arbeits- und Spieltechniken.

Dazu gehören:

- Wahrnehmen und Darstellen theatraler Zeichen (Raum, Körper, Requisit)
- fachsprachlich richtiges Beschreiben theatraler Sachverhalte, Arbeitstechniken, Übungen, Gestaltungsmittel und Beobachtungen
- Umsetzen und Erproben einfacher Arbeitsaufträge und eingeübter Techniken
- Präsentieren erarbeiteter Szenen vor Publikum
- Kenntnisse von Aspekten der Theaterkultur

##### Anforderungsbereich II - Reorganisieren und Analysieren

Dieser Anforderungsbereich umfasst das Anwenden von Gelerntem unter vorgegebenen Gesichtspunkten auf bekannte und vergleichbare Situationen in einem durch Übung bekannten Zusammenhang.

Dazu gehören:

- Vorlagen, Formen, Figurenkonstellationen, Handlungsverläufe nach festgelegten Regeln untersuchen
- in Übungen ausgewählte Gestaltungsmittel und Kompositionsmethoden sinnvoll einplanen
- theatrale Bedeutungsträger sinnvoll bei der Gestaltung einsetzen
- Bewegungen, Sprache, Texte für die szenische Umsetzung stilisieren
- Auswahl der gestalterischen Mittel begründen
- über ästhetische Wahrnehmungen kommunizieren

##### Anforderungsbereich III - Werten und Gestalten

Dieser Anforderungsbereich umfasst das planmäßige und selbstständige Erarbeiten theatraler Zusammenhänge sowohl reflektierend als auch mit dem Ziel, zu eigenständigen Begründungen, Folgerungen, Wertungen, Lösungen und Deutungen zu gelangen.

Dazu gehören:

- selbstständiges Entwickeln einer Szene
- Ausführen einer komplexen gestalterischen Aufgabe nach vorgegebenen oder selbstgewählten Kriterien
- Deuten und Bewerten einer Gestaltungsform auf der Basis einer methodisch reflektierten Analyse und unter der Verwendung von Fachtermini
- kritisches Hinterfragen eines Arbeitsprozesses

Im Unterricht müssen für jede Schülerin und jeden Schüler die Anforderungsbereiche I, II und III angemessen angeboten und entsprechende Leistungen von ihnen eingefordert werden. Das ist unabhängig von der Anforderungsebene, auf der die Lernenden sich individuell befinden, zu gewährleisten. Die drei Anforderungsbereiche können nicht eindeutig voneinander getrennt werden. Daher ergeben sich in der Praxis der Aufgabenstellung Überschneidungen. Im Anhang sind Operatoren aufgeführt, die jeweils schwerpunktmäßig einem der drei Anforderungsbereiche zuzuordnen sind.

**2 Kompetenzbereiche**

**2.1 Kompetenzbereiche und Handlungsfelder**

Der Unterricht im Fach Darstellendes Spiel basiert im Wesentlichen auf der praktischen Erfahrung, die die Schülerinnen und Schüler in gelenkten kreativen Gestaltungsprozessen erwerben. Er hat neben der produktiv-gestalterischen aber auch eine rezeptiv-reflektierende Seite. Diesen entsprechen die vier Kompetenzbereiche

Theater gestalten, Theater begreifen, Theater reflektieren und an Theater teilhaben.

In jeden Kompetenzbereich gehören die vier Handlungsfelder Körper und Bewegung, Raum und Bild, Sprache und Sprechen und Klang, Rhythmus und Musik. Die Kompetenzbereiche und Handlungsfelder bedingen und durchdringen einander in vielfacher Weise und werden im Unterricht in unterschiedlicher Gewichtung umgesetzt.

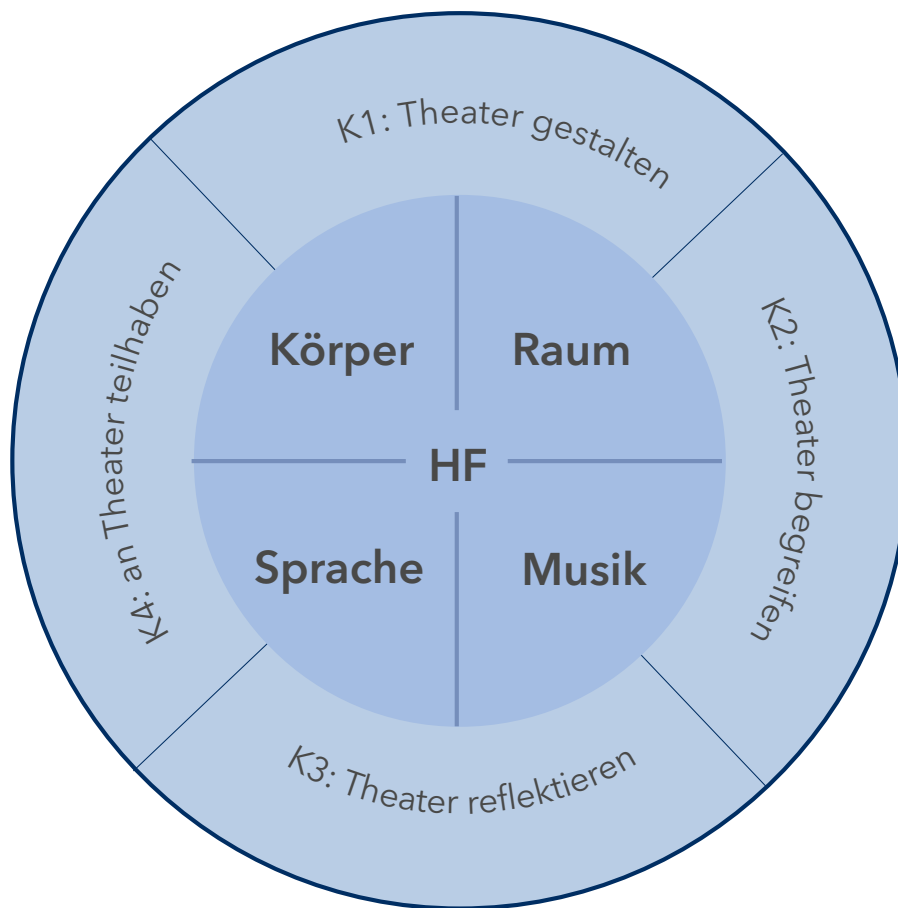


Abb. 1: K1 - 4 Kompetenzbereiche, HF Handlungsfelder

**Verbindlichkeiten**

Die Unterrichtsversorgung im Fach Darstellendes Spiel in der Sekundarstufe I ergibt sich aus den Anforderungen der Kontingenzstundentafel und den Schwerpunkten, die die Schule im schulinternen Fachcurriculum festlegt. Die in der nachfolgenden Tabelle formulierten Kompetenzen

sind verbindlich, wenn der Unterricht im Fach Darstellendes Spiel in den Jahrgangsstufen 5 bis 9 durchgehend erteilt wird. Bei einer reduzierten Unterrichtsversorgung werden im schulinternen Fachcurriculum Schwerpunkte gesetzt, die vor allem in den Kompetenzbereichen 1 bis 3 liegen.

## 2.2 Übersichten zu den Kompetenzbereichen und Handlungsfeldern

Die nachfolgenden tabellarischen Übersichten dienen der Klarheit und Transparenz der Leistungsanforderungen im Fach Darstellendes Spiel der Sekundarstufe I.

In der linken Spalte befinden sich Kompetenzbeschreibungen, die den vier miteinander verzahnten Handlungsfeldern zugeordnet sind. Sie sind nach den Anforderungsebenen (ESA, MSA, Übergang in die Oberstufe) differenziert. Die grau hinterlegten Formulierungen kennzeichnen die über den Ersten allgemeinbildenden Schulabschluss (ESA) hinausgehenden Anforderungen für den

Mittleren Schulabschluss (MSA). Einzelne der Ebene des Übergangs in die Oberstufe zuzuordnende Kompetenzen sind in **Fettdruck grau hinterlegt**. Diese Differenzierung zeigt sich in den Leistungserwartungen bei konkreten Aufgabenstellungen. In der rechten Spalte werden daran zu orientierende mögliche Inhalte ausgewiesen.

Die Leistungserwartungen unterscheiden sich

- in der Komplexität und Vielfalt der inhaltlichen Aspekte
- im Abstraktionsgrad
- in der Beherrschung der Fachsprache
- in der Selbstständigkeit bei der Bearbeitung der Aufgaben.

### Kompetenzbereich 1: Theater gestalten

Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler können ...	mögliche Inhalte
<b>Körper und Bewegung</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>· ihren Körper und dessen Bewegungsmöglichkeiten und -grenzen wahrnehmen</li> <li>· unterschiedliche körperliche Ausdrucksformen erproben</li> <li>· Gestik, Mimik und Bewegung als Gestaltungsmittel einsetzen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Übungen zur Körperwahrnehmung</li> <li>· Isolationsübungen</li> <li>· Übungen zu Zeitraffung, Zeitlupe, Freeze</li> <li>· theaterästhetische Bewegungstechniken</li> <li>· Raumlaf in Variationen</li> <li>· Standbilder</li> <li>· Formationen</li> <li>· Choreographien</li> <li>· Statusübungen</li> </ul>
<b>Raum und Bild</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>· unterschiedliche Orte bespielen</li> <li>· unterschiedliche Impulse des Spielortes wahrnehmen und umsetzen</li> <li>· sich bewusst im Bühnenraum positionieren</li> <li>· auf der Bühne unterschiedliche Formationen einnehmen</li> <li>· einen Raum mit Hilfe von Licht/Bühnenelementen gestalten</li> <li>· Kostüme und Maske als Zeichenträger einsetzen</li> <li>· Objekte/Requisiten auswählen und erproben</li> <li>· Medien in die Gestaltung von Theater mit einbeziehen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Raumerkundung</li> <li>· Requisitenerkundung</li> <li>· Objekttheater</li> <li>· Maskenbau</li> <li>· Kostümgestaltung</li> <li>· Aufhebung der vierten Wand</li> <li>· Licht</li> <li>· Projektionen</li> </ul>

Fortsetzung der Tabelle nächste Seite »

**2 Kompetenzbereiche**

<b>Sprache und Sprechen</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>· den Zusammenhang zwischen Atmung, Bewegung und Stimme erkennen und herstellen</li> <li>· mit Artikulationsweisen experimentieren</li> <li>· ihr Artikulationsvermögen erweitern und differenzieren</li> <li>· mit Sprache experimentieren</li> <li>· Texte gestaltend vortragen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Atemübungen</li> <li>· Sprechübungen</li> <li>· Gromolo</li> <li>· chorisches Sprechen</li> <li>· Rhythmisierung</li> <li>· Experimentieren mit Kurztexten</li> <li>· Alltagssprache</li> <li>· Soziolekte</li> <li>· Dialekte</li> <li>· unterschiedliche Muttersprachen auf der Bühne</li> </ul>
<b>Klang, Rhythmus und Musik</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>· mit Geräusch- und Klangqualitäten unterschiedlicher Materialien experimentieren</li> <li>· Stimme und Körper als Klang- und Geräuschinstrument entdecken</li> <li>· akustische Qualitäten von Musikinstrumenten erkunden</li> <li>· Musik, Klang und Geräusch gezielt über Tonträger einspielen</li> <li>· Geräusch, Klang und Stimme zur Schaffung von Räumen, Stimmungen und Atmosphären nutzen</li> <li>· zu akustischen Impulsen szenische Sequenzen entwickeln</li> <li>· die zeitliche Abfolge einzelner Handlungsschritte erproben</li> <li>· mit Pausen, Stille, Beschleunigung und Verlangsamung experimentieren</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Klangteppich</li> <li>· Body-Percussion</li> <li>· Rhythmusübungen</li> <li>· Geräuschkulisse</li> <li>· Aufbau und Bedienung von digitalen Aufnahme- und Abspielgeräten</li> </ul>



**Kompetenzbereich 2: Theater begreifen**

<b>Kompetenzen</b> Die Schülerinnen und Schüler können ...	<b>mögliche Inhalte</b>
<b>Körper und Bewegung</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>· Unterschiede zwischen privaten und bewusst gestalteten Ausdrucksformen wahrnehmen</li> <li>· Zeichencharakter von Bewegungen und Körperausdruck erkennen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Schülerinnen und Schüler als Beobachtende</li> <li>· Zeitraffer/Zeitlupe/Freeze</li> <li>· Choreographie</li> <li>· Synchronizität/Parallelität</li> <li>· Rhythmus</li> <li>· Gestik/Mimik</li> <li>· Charakterisierung einer Bühnenfigur über körperliche Ausdrucksformen</li> </ul>
<b>Raum und Bild</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>· Wirkung einfacher lichttechnischer Mittel benennen</li> <li>· unterschiedliche Wirkungen verschiedener Auftrittsmöglichkeiten erkennen</li> <li>· den unterschiedlichen Einsatz von Bühnenelementen in ihrer Wirkung wahrnehmen</li> <li>· unterschiedliche Formationen in ihrer Wirkung erkennen</li> <li>· die Wirkung unterschiedlicher Materialien bei Kostümen erkennen</li> <li>· die Zeichenhaftigkeit einzelner Kostümteile und Requisiten erkennen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Lichtstimmungen (Hell-Dunkel-Kontraste, Schatten, Spot)</li> <li>· Auftrittsmöglichkeiten</li> <li>· Formationen (Reihe, Kreis, Halbkreis, Pulk, Block)</li> <li>· Gestaltung des Bühnenraumes</li> <li>· Gestaltung von Kostümen</li> <li>· polyfunktionale Requisiten</li> </ul>
<b>Sprache und Sprechen</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>· paralinguistische Zeichen in ihrer Wirkung beschreiben</li> <li>· Funktionalität chorischen Sprechens erfassen</li> <li>· Wirkung unterschiedlicher Sprachen und Sprachbenen wahrnehmen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· unterschiedliche Lautstärken</li> <li>· Betonungen</li> <li>· Klangfärbungen</li> <li>· Umschreiben von Texten</li> <li>· chorische Aufteilung von Texten</li> </ul>
<b>Klang, Rhythmus und Musik</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>· Wirkung unterschiedlicher akustischer Zeichen und Effekte wahrnehmen</li> <li>· emotionale Wirkung von Musik erfahren</li> <li>· Pausen und Stille, Zeitraffer und Zeitlupe als dramaturgisches Mittel erkennen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Szene/Bewegungsabläufe mit Geräuschen, Musik, ohne Musik unterlegen: unterstützend, kontrastierend, verfremdend</li> </ul>

**Kompetenzbereich 3: Theater reflektieren**

<b>Kompetenzen</b> Die Schülerinnen und Schüler können ...	<b>mögliche Inhalte</b>
<b>Körper und Bewegung</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>· körpersprachliche Signale deuten</li> <li>· den Zusammenhang zwischen Emotion und Bewegung erkunden und beurteilen</li> <li>· alternative Formen körperlichen Ausdrucks entwickeln</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Feedback</li> <li>· gezielte Verbesserungsvorschläge</li> <li>· gezieltes Überarbeiten von Szenen</li> </ul>
<b>Raum und Bild</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>· Wahrnehmung in Bezug auf den Raum deuten</li> <li>· den Einsatz von Lichtstimmungen in ihrer Wirkung deuten</li> <li>· Einsatz von Medien auf ihre Funktionalität hin überprüfen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Raumgestaltung</li> <li>· Feedback</li> <li>· räumliche Lösungen</li> </ul>
<b>Sprache und Sprechen</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>· paralinguistische Zeichen in ihrer Wirkung reflektieren</li> <li>· Funktionalität chorischen Sprechens reflektieren</li> <li>· Wirkung unterschiedlicher Sprachen und Sprachebenen bewerten</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Feedback</li> <li>· sprachliche Überarbeitung von Szenen</li> </ul>
<b>Klang, Rhythmus und Musik</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>· Wirkung unterschiedlicher akustischer Gestaltungsmittel benennen, abwägen und bewerten</li> <li>· unterschiedliche Funktion von Klängen und Musik beurteilen</li> <li>· emotionale Wirkung von Musik einschätzen</li> <li>· die jeweilige Beziehung zwischen Text und Musik bewerten</li> <li>· Wirkung von Pausen und Stille, Zeitraffer und Zeitlupe in ihrem szenischen Kontext beurteilen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Feedback</li> <li>· Lieder, Songs und Sprechstücke unterschiedlicher Epochen, Stile, Kulturen</li> <li>· Dynamik</li> <li>· Tempo</li> <li>· Artikulation</li> <li>· experimentelle Klänge</li> </ul>

**Kompetenzbereich 4: an Theater teilhaben**

<b>Kompetenzen</b> Die Schülerinnen und Schüler können ...	<b>mögliche Inhalte</b>
<b>Körper und Bewegung</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>· mit körperlicher Nähe und Distanz umgehen</li> <li>· im Ensemble arbeiten</li> <li>· andere in ihrer körperlichen Individualität akzeptieren</li> <li>· die Bedeutung entsprechender Zeichen auf der Bühne erkennen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Vertrauensübungen</li> <li>· Blickkontakt-Übungen</li> <li>· Berührungsübungen</li> <li>· genaue Beobachtung</li> <li>· ausdrucksstarke Umsetzung</li> <li>· Präsenz</li> </ul>
<b>Raum und Bild</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>· unterschiedliche Raumgestaltungen und Bühnenformen kennenlernen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Besuch außerschulischer Theaterproduktionen</li> <li>· Bühnenbild</li> <li>· Verantwortung für den Spielraum</li> <li>· Lichtplan</li> </ul>
<b>Sprache und Sprechen</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>· sich in dialogischen Situationen kommunikativ angemessen verhalten</li> <li>· mit den Spielpartnerinnen und -partnern Stimme und Sprechausdruck abstimmen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Redesituationen</li> <li>· dramaturgische Bearbeitung eines Textes</li> <li>· verschiedene stimmliche Varianten eines Textes</li> </ul>
<b>Klang, Rhythmus und Musik</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>· subjektive Eindrücke und objektive Merkmale von Musik unterscheiden</li> <li>· alternative Vorschläge reflektieren</li> <li>· gemeinsam den Rhythmus einer Inszenierung umsetzen</li> <li>· Bühnengeschehen und akustische Elemente synchronisieren</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Musikauswahl für eine Produktion</li> <li>· Technikplan</li> <li>· subjektive und intersubjektive Wirkung von Musik</li> </ul>

**3 Themen und Inhalte des Unterrichts****3 Themen und Inhalte des Unterrichts**

Das Unterrichtsfach Darstellendes Spiel orientiert sich grundsätzlich an Fragestellungen und Problemen, soll aber zugleich eine möglichst große Vielfalt von Aktionen und Inhalten berücksichtigen. Das Darstellen in seinen unterschiedlichen Formen und Möglichkeiten ist die zentrale Aufgabe für alle Schülerinnen und Schüler. Die Themen beziehen sich auf die Auseinandersetzung mit den Kernproblemen des gesellschaftlichen Lebens und versuchen, die Lebenswirklichkeit der Schülerinnen und Schüler aufzugreifen. Sie berücksichtigen die vier Handlungsfelder und die vier Kompetenzbereiche des Faches. Verbindliche Themen sind nicht vorgeschrieben, anzustreben ist aber eine sinnvolle Vielfalt, die mit den Mitteln des Darstellenden Spiels die sinnliche Wahrnehmung, das ästhetische Empfinden und Verstehen und damit die aktive Teilhabe am kulturellen Leben fördert. Dazu gehören verbindlich regelmäßige Präsentationen in unterschiedlichen Formen und Theaterbesuche je nach regionalen Gegebenheiten. Über alle Jahrgangsstufen ist die Behandlung aller vier Handlungsfelder und Kompetenzbereiche in ausgewogenem Verhältnis verbindlich. Gewichtung und Verteilung auf die Jahrgangsstufen wird von den Schulen im schulinternen Fachcurriculum unter Einbeziehung der Kontingenzstundentafel festgelegt. Unterrichtsthemen, Aufgaben und Übungen sollen möglichst mehrere Handlungsfelder gleichzeitig berühren. Dabei soll der projektorientierte Charakter des Faches berücksichtigt werden.

**Bezug zu den Kompetenzen und Handlungsfeldern**

Kompetenzen werden in der Auseinandersetzung mit Inhalten erworben, die in thematischen Zusammenhängen vermittelt werden. Die Themen des Unterrichts fokussieren das gemeinsame Arbeiten auf leitende Fragestellungen. Sie stellen den Bezug des Faches zu den Erfahrungen der Schülerinnen und Schüler oder auch zu anderen Fächern her. Die vier Handlungsfelder (Körper und Bewegung, Raum und Bild, Sprache und Sprechen, Klang, Rhythmus und Musik) werden im Unterricht auf vielfältige Weise aufeinander bezogen; die Schwerpunkte variieren je nach Lerngruppe und Thema.

Die Themen gehen einerseits von Problemen, Vorstellungen und Vorschlägen der Schülerinnen und Schüler der jeweiligen Lerngruppe aus und orientieren sich andererseits an Anforderungen, die vom Theater als gesellschaftliches Medium und als Kunstform gestellt werden. Vorschläge für mögliche Themen finden sich in der nachfolgenden Liste.

**Themenvorschläge****Jahrgangsstufen 5 und 6**

Familie, Freundschaft, Fantasiegeschichten; Zukunfts-, Abenteuer- und Entdeckungsgeschichten  
geeignete Textvorlagen: Märchen, Fabeln, Kinderroman

**Jahrgangsstufen 7 und 8**

Geschlechterrollen, Heldengeschichten  
geeignete Textvorlagen: Balladen, Kurzgeschichten, Sagen, Trivial-Genres, zum Beispiel Kriminalgeschichten

**Jahrgangsstufen 9 und 10**

Erwachsenwerden, Identität, Gerechtigkeit, Familie, Arbeitswelt  
geeignete Textvorlagen: Kurzgeschichten, Roman, Jugendbuch, Drama

#### 4 Schulinternes Fachcurriculum

Innerhalb der Rahmenvorgaben der Fachanforderungen besitzen die Schulen Gestaltungsfreiheit bezüglich der Lern- und Unterrichtsorganisation, der pädagogisch-didaktischen Konzepte sowie der inhaltlichen Schwerpunktsetzungen.

Im schulinternen Fachcurriculum dokumentiert die Fachkonferenz ihre Vereinbarungen zur Gestaltung des Unterrichts im Darstellenden Spiel an ihrer Schule. Dies geschieht auf der Grundlage der Vereinbarungen hinsichtlich des Kontingents für das Fach Darstellendes Spiel (laut gültigem Erlass zur Kontingentstundentafel). Die Weiterentwicklung des schulinternen Fachcurriculums stellt eine ständige gemeinsame Aufgabe der Fachkonferenz dar.

Aspekte	Vereinbarungen
<b>Unterricht</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· jahrgangsbezogene Schwerpunktsetzungen und Verteilung von Unterrichtsinhalten und Themen</li> <li>· Einbeziehung außerunterrichtlicher Lernangebote und außerschulischer Lernorte</li> <li>· Möglichkeiten fächerübergreifenden Arbeitens</li> <li>· Bezug zum Methodencurriculum der Schule</li> </ul>
<b>Fachsprache</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· abgestimmter Umfang der Fachbegriffe</li> <li>· einheitliche Verwendung von Bezeichnungen und Begriffen</li> </ul>
<b>Fordern und Fördern</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Differenzierungsmaßnahmen für Schülerinnen und Schüler mit Unterstützungsbedarf</li> <li>· Differenzierungsmaßnahmen für Schülerinnen und Schüler mit Vorerfahrung in Theaterprojekten oder mit besonderer Begabung</li> </ul>
<b>Medienkompetenz und digitale Medien</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Beitrag des Faches zur Medienkompetenzentwicklung</li> <li>· hierbei verbindlich zu beachten: Ergänzung zu den Fachanforderungen: <i>Medienkompetenz – Lernen mit digitalen Medien (2018)</i></li> </ul>
<b>Hilfsmittel, Materialien, Medien</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Anschaffung und unterrichtliche Einbindung von Lehrbüchern, Unterrichtsmaterialien (Spielvorlagen, Kostüme, Requisiten, Bühnenelemente u. a.), digitalen Medien, Licht- und Ton-Mischpult, Audio- und Video-Schnitt-Programmen</li> <li>· Strukturierung der Mappen der Schülerinnen und Schüler</li> <li>· Erstellen und Fortführen von Listen, zum Beispiel eines Lexikons, einer Spiele- und Übungssammlung, einer Liste der verwendeten Musikstücke</li> </ul>
<b>Leistungsbewertung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Grundsätze zur Leistungsmessung und Leistungsbewertung (vergleiche Kapitel 5) und gegebenenfalls der Gewichtung von Unterrichtsbeiträgen und Leistungsnachweisen</li> </ul>
<b>Überprüfung und Weiterverarbeitung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· regelmäßige Überprüfung und Weiterentwicklung der getroffenen Vereinbarungen</li> </ul>

## 5 Leistungsbewertung

Leistungsbewertungen müssen darauf ausgerichtet sein, Schülerinnen und Schülern Gelegenheit zu geben, Kompetenzen, die sie erworben haben, wiederholt und in wechselnden Zusammenhängen unter Beweis zu stellen. Für Lehrkräfte sind die Ergebnisse der begleitenden Diagnostik und Evaluation des Lernprozesses sowie des Kompetenzerwerbs Anlass, die Zielsetzungen und Methoden ihres Unterrichts zu überprüfen. Für die Schülerinnen und Schüler sollen ein den Lernprozess begleitendes Feedback sowie Rückmeldungen zu den erreichten Lernständen eine Hilfe für die Selbsteinschätzung sowie eine Unterstützung für das weitere Lernen darstellen. Sie dienen damit der Lenkung und Unterstützung des individuellen Lernprozesses.

In der Leistungsbewertung wird unterschieden zwischen

1. Unterrichtsbeiträgen und
2. Leistungsnachweisen.

Die an Kriterien orientierte Leistungsbewertung bezieht sich auf Unterrichtsbeiträge, die in praktischer, mündlicher, schriftlicher und sozial-kommunikativer Form erbracht werden sowie gegebenenfalls auf zu erbringende Leistungsnachweise.

### Unterrichtsbeiträge

Die mündlichen, schriftlichen und praktischen Unterrichtsbeiträge im Fach Darstellendes Spiel orientieren sich an den in Kapitel II 2 aufgeführten Kompetenzen und Inhalten. Unterrichtsbeiträge repräsentieren in ihren Aufgabenstellungen die in Kapitel II 1.4 beschriebenen drei Anforderungsbereiche.

Überprüfungsformen sollen darauf ausgerichtet sein, das Erreichen der Kompetenzerwartungen zu evaluieren. Es ist darauf zu achten, dass genügend Gelegenheiten geschaffen werden, Leistungen in allen vier Handlungsfeldern bewerten zu können, um unterschiedliche Zugänge zu ermöglichen und ein differenziertes Leistungsbild zu gewinnen.

Voraussetzung für eine Beurteilung sowie gegebenenfalls eine Leistungsbewertung ist das Beobachten von Handlungen der Schülerinnen und Schüler durch die Lehrkraft. Dies geschieht vor dem Hintergrund erwarteter Kompetenzen, die sich in Form deskriptiver Kriterien formulieren lassen. Beurteilen bedeutet die kritische, wertschätzende und individuelle Rückmeldung auf der Grundlage dieser Kriterien. In diesem Sinne stehen im Unterricht die Diagnostik und das Feedback unter Berücksichtigung des individuellen Lernprozesses im Vordergrund. Eine Bewertung lässt sich aus einer differenzierten Beurteilung ableiten.

Bei der Gesamtbewertung der Unterrichtsbeiträge im Darstellenden Spiel sollen die Leistungen, die in der laufenden projektorientierten Arbeit erbracht werden, stärker gewichtet werden als punktuelle Leistungsüberprüfungen. In der Phase des Kennenlernens und der Ensemblebildung sollte der Aspekt der Bewertung nicht im Vordergrund stehen. Vorrangig für die Leistungsbewertung sind die in den Arbeitsprozessen feststellbaren Fortschritte im Kompetenzerwerb. Das abschließende Produkt des gestalterischen Projektes oder eine abschließende Präsentation stellt einen verbindlichen Teilbereich der Unterrichtsbeiträge dar.

### Konkrete Unterrichtsbeiträge sind zum Beispiel:

- Agieren in Warm-ups und theaterpraktischen Übungen
- Agieren in angeleiteten Improvisationen und experimentellen Übungen
- darstellerische gestalterische Leistungen bei spielpraktischen Aufgaben und bei (halb-)öffentlichen Projektpräsentationen
- Recherchen für Theaterprojekte
- Beiträge in Reflexionen und Feedbackrunden
- Formen der Darstellung und Präsentation von Kurzreferaten und Berichten und sonstigen Ergebnissen
- schriftliche Beiträge wie Portfolio, Probenstagebuch, Rollenbiografien, Spielvorlagen, Probenpläne, Programmhefte, Plakate
- technische und bühnenbildnerische Beiträge
- ...

### **Kriterien der Bewertung von Unterrichtsbeiträgen:**

- Spiel- und Experimentierbereitschaft
- Präsenz auf der Bühne
- szenische Kreativität
- Fähigkeit, Vorschläge anzunehmen und im Spiel umzusetzen
- Fähigkeit, Szenen zu beurteilen und angemessen Rückmeldung zu geben
- Umsetzen von in den theatralen Handlungsfeldern erworbenem Fachwissen
- Beherrschen der Fachterminologie
- Zuverlässigkeit und Einsatzbereitschaft
- Beständigkeit und Ausdauer in der Zusammenarbeit
- soziale Verantwortung für die Gruppe und das Ergebnis
- Problembewusstsein in Gruppenprozessen
- Konzentration
- ...

### **Leistungsnachweise**

Im Fach Darstellendes Spiel sind zum Zeitpunkt der Abfassung der Fachanforderungen Leistungsnachweise nur im Rahmen des Wahlpflichtunterrichts vorgesehen. Die Anzahl der Leistungsnachweise oder Klassenarbeiten sind im jeweils geltenden Erlass geregelt.

Leistungsnachweise werden in Form von schriftlichen Klassenarbeiten oder als spielpraktische Überprüfungen erhoben beziehungsweise absolviert. Sie orientieren sich an der jeweiligen Konzeption des Unterrichts.

Eine spielpraktische Aufgabe besteht aus einer Kombination einer gestalterischen Gruppenleistung mit einer individuell zu bewertenden Leistung, zum Beispiel in Form einer mündlichen oder schriftlichen Reflexion. Die Erarbeitung der gestalterischen Aufgabe sollte nicht mehr als ein Viertel der Gesamtunterrichtszeit eines Schulhalbjahres beanspruchen.

Die Anforderungen in den Klassenarbeiten sollen neben dem kreativ-analytischen Bereich auch den kreativ-praktischen Bereich berücksichtigen und einbeziehen. Die oben aufgeführten Kriterien für die Leistungsbewertung der Unterrichtsbeiträge sind auf die Leistungsnachweise anzupassen.

### **Notenfindung**

Alle Noten werden kriteriengeleitet gebildet, die Transparenz der Beurteilungskriterien ist durchgehendes Prinzip der Leistungsbeurteilung. Die Kriterien für die Beurteilung der Unterrichtsbeiträge sind Schülerinnen und Schülern sowie deren Eltern in geeigneter Form zu Beginn des Schuljahres offenzulegen. Die Zeugnisnote wird nach fachlicher und pädagogischer Abwägung aus den Noten für die Unterrichtsbeiträge und gegebenenfalls den Noten der Leistungsnachweise gebildet. Es ist sicherzustellen, dass die Note für die Unterrichtsbeiträge auf der Basis einer ausreichenden Zahl verschiedenartiger Unterrichtsbeiträge ermittelt wird.

## III Fachanforderungen Darstellendes Spiel Sekundarstufe II

### 1 Das Fach Darstellendes Spiel in der Oberstufe

#### 1.1 Grundlagen und Lernausgangslage

Die Lernausgangslage der Schülerinnen und Schüler in der Sekundarstufe II ist heterogen. Einige Schülerinnen und Schüler können auf erworbene Kompetenzen aus der Sekundarstufe I aufbauen, andere erwerben erstmals Kompetenzen im Fach Darstellendes Spiel mit Beginn der Sekundarstufe II. Das Fach Darstellendes Spiel hat die Aufgabe, diese unterschiedlichen Voraussetzungen in eine gemeinsame fachliche Basis zu überführen. Ziel ist eine grundlegende theatrale Bildung.

#### 1.2 Der Beitrag des Faches zur allgemeinen und fachlichen Bildung

Das Fach Darstellendes Spiel ermöglicht eine vertiefende Allgemeinbildung. Die Schülerinnen und Schüler werden angeregt, ihre persönliche und gesellschaftliche Wirklichkeit wahrzunehmen, sich mit ihr intensiv zu beschäftigen und sie künstlerisch-theatralisch zu gestalten. Das Fach thematisiert und verhandelt soziale, ökonomische, ökologische und philosophische Probleme. Es fördert die Erkenntnis wechselseitiger Abhängigkeiten, die Entwicklung von Wertmaßstäben und das Verständnis gesellschaftlicher Prozesse.

Das handlungsorientierte und kreative Lernen steht im Zentrum der Arbeit. Es führt neben dem Erwerb fachlicher Kompetenzen zur Erweiterung der personalen, sozialen und medialen Kompetenzen.

#### 1.3 Didaktische Leitlinien

Der Unterricht im Darstellenden Spiel in der Sekundarstufe II soll die Schülerinnen und Schüler dazu befähigen, sich auf der Basis fachlicher Kenntnisse theatrale Inhalte zu erschließen und auf diese Weise am vielfältigen Kulturangebot unserer Zeit teilzuhaben. Sie sollen die Bereitschaft und Fähigkeit erwerben, sich auf der Basis eines Orientierungswissens theaterbezogene Inhalte anzueignen und diese zu reflektieren. Sie werden in die Lage versetzt, sich mit grundlegenden Positionen der

Theatergeschichte zur gesellschaftlichen Funktion und der Wirkungsabsicht des Theaters auseinanderzusetzen.

Der Unterricht im Fach Darstellendes Spiel hat einen spielpraktischen Schwerpunkt. Dieser bewegt sich im Spannungsverhältnis zwischen theatralem Handeln und Analyse und Reflexion von Aufführungssituationen: Durch die theatrale Praxis erfahren die Schülerinnen und Schüler die Umsetzung von theoretischen Inhalten. Die Theorien wiederum bieten die Grundlagen für eine gelingende Praxis. Theorie und Praxis bedingen einander somit gegenseitig.

#### 1.4 Anforderungsniveaus und Anforderungsbereiche

Das Fach Darstellendes Spiel wird gemäß Erlass statt zum Zeitpunkt der Abfassung der Fachanforderungen auf grundlegendem Niveau unterrichtet.

In den Fachanforderungen werden für die Sekundarstufe II die angestrebten Kompetenzen und die zentralen Inhalte in drei Anforderungsbereiche aufgeteilt.

##### **Anforderungsbereich I – Reproduktion und Anwendung**

umfasst die Kenntnis theatraler Zeichensysteme und die Erfahrung im Umgang mit ihnen, mit Gestaltungsmitteln und -techniken, Formen und Strukturen sowie grundlegende Kenntnisse in abgegrenzten Gebieten der Theatertheorie und Theatergeschichte. Die Schülerinnen und Schüler verfügen über ein Fachvokabular als Voraussetzung für theatrale Gestaltungsprozesse, zur Beschreibung und Bewertung theatraler Vorgänge.

Beispiele:

- elementare darstellerische Techniken in einfachen Aufgaben anwenden
- eine einfache Rollenbiographie als Teilaspekt der Rollengestaltung selbstständig erarbeiten
- Übungen erläutern und durchführen, die zu einem kreativ-künstlerischen Arbeitsprozess gehören
- eine Szene beschreiben
- alltägliche Bewegungen in theatrale Abläufe umsetzen
- Sachtexte zusammenfassen und wiedergeben
- Sachverhalte aus einem der Inhaltsbereiche des The-



aters benennen (Dramaturgie, Zeichensysteme, Theorie, Theatergeschichte, Theaterformen)

- Arbeitstechniken, die zur Lösung der Aufgabe beigetragen haben, benennen und beschreiben
- die eigenen körperlichen Ausdrucksmöglichkeiten erfahren und einsetzen, die verwendeten Gestaltungsmittel und den bespielten Raum beschreiben
- eine Vorlage in ihrer Qualität und Struktur erfassen

### **Anforderungsbereich II - Reorganisieren und Analysieren**

beschreibt die Fähigkeit, dieses performative und fachliche Wissen auf nicht aus dem Unterricht bekannte Texte, Szenen, theatrale Handlungen und Inszenierungen anzuwenden, um diese zu analysieren, zu beschreiben und zu gestalten. Zum Anforderungsbereich II gehört auch die Strukturierung des künstlerischen Arbeitsprozesses sowie die ziel- und aufgabenorientierte Auswahl und der Einsatz von Gestaltungsmitteln, um in einem bestimmten Raum und in einer gegebenen Zeitspanne einen Gestaltungsprozess in Gang zu setzen. Hierzu zählt auch der Vergleich mit anderen Werken der bildenden Kunst, der Musik und des Theaters.

Beispiele:

- für eine Rolle eine Figur mit einem klaren Bewegungsmuster entwerfen
- Alltagsbewegungen stilisieren oder in Bewegungs-/Tanzmuster umformen
- die Wirkung körpersprachlicher Mittel einschätzen und einsetzen
- die Eigenheiten und Gegebenheiten des Bühnenraums wahrnehmen und nutzen
- bei der eigenen Umsetzung den konzeptionellen Rahmen beachten
- Differenzerfahrung zwischen vorgegebener Musik und eigenen Bewegungsmaterial und assoziierter Lebenswirklichkeit formulieren und bei der Gestaltung berücksichtigen.
- Vergleiche mit anderen Genres anstellen

### **Anforderungsbereich III - Bewerten und Gestalten**

erfasst die Art und Qualität der gestalterischen Problemlösung und ihres Konzepts, die Reflexion des Arbeitsprozesses und seiner fachlichen Anteile sowie die Bewertung

und Beurteilung der eigenen Entwürfe, des eigenen Konzepts und Produkts auf dem Hintergrund theoretischer und historischer Bezüge. Dazu gehören die kritische Auseinandersetzung mit der Vorlage, anderen und eigenen Konzepten sowie mit den Fragen und Kommentaren aus dem Feedback, außerdem die selbstständige Analyse und sprachlich differenzierte Interpretation einer Vorlage.

Beispiele:

- die Struktur, Geschlossenheit, konzeptuelle Klarheit und theatrale Qualität des Produkts planen und realisieren oder erkennen und analysieren
- den Arbeitsprozess reflektieren und kritisch bewerten
- fremde Produktionen kritisch reflektieren
- eine eigene Konzeption entwickeln, umsetzen, reflektieren und diskutieren
- eigenständig einen Bezug zu anderen Theaterformen herstellen und theoretisch und historisch reflektieren
- eine Bedeutung des Musikeinsatzes für die Darstellung analysieren, gestalten, begründen und reflektieren

## 2 Kompetenzbereiche

### 2.1 Kompetenzbereiche und Handlungsfelder

Der Unterricht im Fach Darstellendes Spiel basiert im Wesentlichen auf der praktischen Erfahrung, die die Schülerinnen und Schüler in gelenkten kreativen Gestaltungsprozessen erwerben. Er hat neben der produktiv-gestalterischen aber auch eine rezeptiv-reflektierende Seite. Diesen entsprechen die vier Kompetenzbereiche Theater gestalten, Theater begreifen, Theater reflektieren und an Theater teilhaben.

In jeden Kompetenzbereich gehören die vier Handlungsfelder Körper und Bewegung, Raum und Bild, Sprache und Sprechen und Klang, Rhythmus und Musik. Die Kompetenzbereiche und Handlungsfelder bedingen und durchdringen einander in vielfacher Weise und werden im Unterricht in unterschiedlicher Gewichtung umgesetzt.

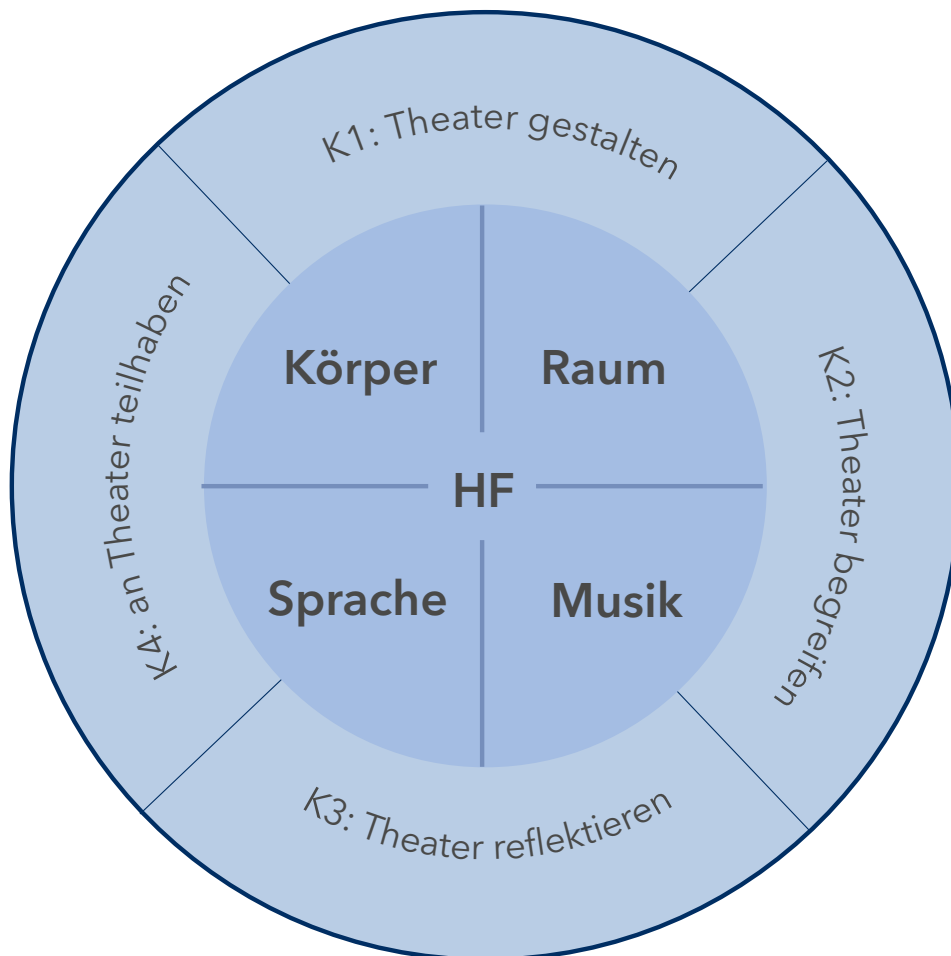


Abb. 1: K1 - 4 Kompetenzbereiche, HF Handlungsfelder

**2.2 Übersicht zu den Kompetenzbereichen und den Handlungsfeldern**

Die nachfolgenden tabellarischen Übersichten dienen der Klarheit und Transparenz der Leistungsanforderungen im Unterricht des Faches Darstellendes Spiel in der Sekundarstufe II.

In der linken Spalte befinden sich Kompetenzbeschreibungen, die den vier miteinander verzahnten Handlungsfeldern zugeordnet sind.

**Die vier Kompetenzbereiche beschreiben:**

Kompetenzbereich 1: Theater gestalten (das bewusste, aktive Gestalten in den vier Handlungsfeldern)

Kompetenzbereich 2: Theater begreifen (das kognitive Erfassen der vier Handlungsfelder)

Kompetenzbereich 3: Theater reflektieren (die kritische Auseinandersetzung mit den vier Handlungsfeldern)

Kompetenzbereich 4: an Theater teilhaben (die soziale Teilhabe an den vier Handlungsfeldern)

In der rechten Spalte werden daran orientierte fachliche Inhalte ausgewiesen, die nach den Anforderungsbereichen I, II und III differenziert sind.

Die Differenzierung der in der linken Spalte formulierten Kompetenzen nach den drei Anforderungsbereichen zeigt sich in den Leistungserwartungen bei konkreten Aufgabenstellungen.

Die Leistungserwartungen unterscheiden sich

- in der Komplexität und Vielfalt der inhaltlichen Aspekte
- im Abstraktionsgrad
- in der Beherrschung der Fachsprache
- in der Selbstständigkeit bei der Bearbeitung der Aufgaben.

Ziel ist die selbstständige Erarbeitung von Szenen, in der das Gelernte Anwendung findet.

**Kompetenzbereich 1: Theater gestalten**

Kompetenzen	mögliche Inhalte
<b>Körper und Bewegung</b>	
Die Schülerinnen und Schüler können ...  · ihren Körper und seine Bewegungsmöglichkeiten und -grenzen wahrnehmen und erproben · unterschiedliche körperliche Ausdrucksformen stilisieren und darstellen · Gestik, Mimik und Bewegung gestaltend und stilgebend einsetzen · Körperhaltungen und Bewegungen in unterschiedlichen Stilen erproben	· Übungen zur Körperwahrnehmung und zur Bewegung im Raum · theaterästhetische Bewegungstechniken (z. B. Standbilder, Formationen, Klang, Rhythmus und Musik, Status, Zeitraffer/Zeitlupe/Freeze, Gestik/Mimik) sowie deren eigenständige Gestaltung · Theaterformen (z. B. Commedia dell'arte, Performance, Tanztheater, Stanislawski-System, episches Theater nach Brecht, Gegenwartstheater nach Wilson)

*Fortsetzung der Tabelle nächste Seite »*

**2 Kompetenzbereiche**

<b>Raum und Bild</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>· den Bühnenraum bewusst nutzen</li> <li>· unterschiedliche Bühnenformen erarbeiten und umsetzen</li> <li>· andere Aufführungsorte wahrnehmen und für den Spielzweck nutzen</li> <li>· Kostüme und Maske als Zeichenträger erproben und gezielt einsetzen</li> <li>· Objekte/Requisiten in ihrer Funktion kennenlernen und anwenden</li> <li>· Medien in der Gestaltung von Theater nutzen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Raumerkundung und -bespielung (Bühne und andere Spielorte)</li> <li>· Bühnenformen (Guckkasten-, Arena-, Environmentalbühne)</li> <li>· andere Spielorte</li> <li>· Requisiten- und Objekterkundung</li> <li>· Materialerkundung</li> <li>· Kostümgestaltung</li> <li>· Erprobung von Lichteffekten und Projektionen</li> <li>· Theaterformen (z. B. Commedia dell'arte, Performance, Tanztheater, Stanislawski-System, episches Theater nach Brecht, Gegenwartstheater nach Wilson)</li> </ul>
<b>Sprache und Sprechen</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>· den Zusammenhang zwischen Atmung, Bewegung und Stimme erproben</li> <li>· Stimme und Sprache als theatrales Zeichen erproben, einsetzen, gestalten</li> <li>· unterschiedliche Sprachformen als gestalterisches Prinzip anwenden</li> <li>· eigene Texte sprachlich gestalten</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Atem-, Artikulations- und Sprechübungen</li> <li>· Sprachgestaltung (z. B. chorisches Sprechen, Rhythmisierung, Verfremdungen, Lautstärke, Geschwindigkeit, Pausen)</li> <li>· Alltagssprache, Soziolekte, Dialekte, künstlerisch gestaltete Sprache</li> <li>· unterschiedliche Muttersprachen</li> <li>· Theaterformen (z. B. Commedia dell'arte, Performance, Stanislawski-System, episches Theater nach Brecht, Gegenwartstheater nach Wilson)</li> </ul>
<b>Klang, Rhythmus und Musik</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>· Geräusch- und Klangqualitäten unterschiedlicher Materialien (z. B. Alltagsgegenstände, Musikinstrumente) erkunden und für die Gestaltung nutzen</li> <li>· Stille und Pausen, Verlangsamung und Beschleunigung als strukturierende Elemente nutzen</li> <li>· Musik und Klang gezielt auswählen und für die Gestaltung von Szenen nutzen (z. B. untermalend, konterkarierend, verstärkend) und/oder als strukturierendes Element nutzen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Klangteppich</li> <li>· Body-Percussion</li> <li>· Rhythmusübungen</li> <li>· Geräuschkulisse</li> <li>· Musikbeispiele</li> <li>· Theaterformen (z. B. Commedia dell'arte, Performance, Tanztheater, Stanislawski-System, episches Theater nach Brecht, Gegenwartstheater nach Wilson)</li> </ul>

**Kompetenzbereich 2: Theater begreifen**

<b>Kompetenzen</b> Die Schülerinnen und Schüler können ...	<b>mögliche Inhalte</b>
<b>Körper und Bewegung</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>· Unterschiede zwischen privaten und bewusst gestalteten Ausdrucksformen erkennen</li> <li>· unterschiedliche Formationen in ihrer Wirkung erkennen</li> <li>· Zeichencharakter von Bewegungen und Körperausdruck erkennen</li> <li>· Zeit als Dimension von Bewegung erkennen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· kriteriengeleitetes Feedback (Fokus auf Körper und Bewegung)</li> </ul>
<b>Raum und Bild</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>· die Wirkung lichttechnischer Mittel erkennen</li> <li>· die unterschiedliche Wirkung der Raumaufteilung und der verschiedenen Auftrittsmöglichkeiten erkennen</li> <li>· den unterschiedlichen Einsatz von Bühnenelementen in ihrer Wirkung erkennen</li> <li>· die Wirkung unterschiedlicher Materialien (z. B. Stoff, Papier, Folie) bei Kostümen erkennen</li> <li>· die Zeichenhaftigkeit einzelner Kostümteile und Requisiten erkennen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· kriteriengeleitetes Feedback, dabei Fokus auf Lichtstimmungen (z. B. Hell-Dunkel-Kontraste, Schatten, Spot)</li> <li>· Auftrittsmöglichkeiten, Gestaltung des Bühnenraumes, Gestaltung von Kostümen</li> <li>· polyfunktionale Requisiten</li> <li>· Videoprojektionen als gestalterisches Element</li> </ul>
<b>Sprache und Sprechen</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>· paralinguistische Zeichen in ihrer Wirkung erkennen</li> <li>· Funktionalität chorischen Sprechens erfassen</li> <li>· Wirkung unterschiedlicher Sprachformen erkennen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· kriteriengeleitetes Feedback, dabei Fokus auf unterschiedliche Lautstärken</li> <li>· Betonungen, Klangfärbungen, Rhythmus, Geschwindigkeiten, Synchronität</li> </ul>
<b>Klang, Rhythmus und Musik</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>· die Wirkung unterschiedlicher akustischer Zeichen und Effekte erkennen</li> <li>· emotionale Wirkung von Musik erkennen</li> <li>· Pausen und Stille, Verlangsamung und Beschleunigung als dramaturgische Mittel erkennen</li> <li>· die Wirkung von Musikeinsatz (unterstützend, kontrastierend, verfremdend) erkennen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· kriteriengeleitetes Feedback, dabei Fokus auf die dramaturgische Gestaltung von Szenen</li> <li>· Bewegungsabläufe mit Rhythmen, Klängen und Musik unterlegen (unterstützend, kontrastierend, verfremdend)</li> </ul>

**Kompetenzbereich 3: Theater reflektieren**

<b>Kompetenzen</b> die Schülerinnen und Schüler können ...	<b>mögliche Inhalte</b>
<b>Körper und Bewegung</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>· körpersprachliche Signale deuten</li> <li>· den Zusammenhang zwischen Emotionen und Bewegung reflektieren</li> <li>· alternative Formen körperlichen Ausdrucks entwickeln</li> <li>· sich mit Bewegungsmustern in unterschiedlichen Theaterformen und -stilen auseinandersetzen</li> <li>· sich mit Theaterkritiken, auch kritisch, auseinandersetzen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Annehmen und Geben von kriteriengeleitetem Feedback</li> <li>· gezieltes Überarbeiten von Szenen</li> <li>· Auswertung von Theaterkritiken</li> <li>· Funktion von Körper und Bewegung in eigenen Szenen und in unterschiedlichen Theaterformen und -stilen (z. B. Gegenwartstheater nach Craig und Wilson, Performance, Tanztheater, Commedia dell'arte)</li> </ul>
<b>Raum und Bild</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>· Wahrnehmung des Raumes in Bezug auf den Inhalt einer Szene deuten</li> <li>· Lichtstimmungen analysieren und reflektieren</li> <li>· Einsatz von Medien auf ihre Funktionalität hin überprüfen</li> <li>· sich mit Theaterkritiken auseinandersetzen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Annehmen und Geben von kriteriengeleitetem Feedback</li> <li>· Entwickeln von räumlichen Lösungen</li> <li>· Funktion von Raum und Bild in eigenen Szenen und in unterschiedlichen Theaterformen (z. B. Gegenwartstheater nach Craig und Wilson, armes Theater, postdramatisches Theater)</li> </ul>
<b>Sprache und Sprechen</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>· paralinguistische Zeichen in ihrer Wirkung reflektieren</li> <li>· Funktionalität chorischen Sprechens reflektieren</li> <li>· Wirkung unterschiedlicher Sprachformen bewerten</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Annehmen und Geben von kriteriengeleitetem Feedback, dabei Fokus auf Sprache und Sprechen</li> <li>· sprachliche Überarbeitung von Szenen</li> <li>· Funktion von Sprechen und Sprache in eigenen Szenen und in unterschiedlichen Theaterformen (z. B. Stanislawski, Gegenwartstheater nach Craig und Wilson, Brecht, postdramatisches Theater)</li> </ul>
<b>Klang, Rhythmus und Musik</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>· Wirkung unterschiedlicher akustischer Gestaltungsmittel bewerten</li> <li>· den Rhythmus einer Inszenierung beurteilen (z. B. Gegenwartstheater nach Craig und Wilson, Tanztheater, Performance)</li> <li>· unterschiedliche Funktion von Musik und Klangformen beurteilen (z. B. Gegenwartstheater nach Craig und Wilson, Tanztheater, Performance) sowie emotionale Wirkung von Musik einschätzen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Annehmen und Geben von kriteriengeleitetem Feedback, dabei Fokus auf Klang, Rhythmus und Musik</li> <li>· Analyse von Videobeispielen</li> <li>· Funktion von Klang, Rhythmus und Musik in eigenen Szenen und in unterschiedlichen Theaterformen (z. B. Gegenwartstheater nach Craig und Wilson, Tanztheater, Performance)</li> </ul>

**Kompetenzbereich 4: an Theater teilhaben**

<b>Kompetenzen</b> Die Schülerinnen und Schüler können ...	<b>mögliche Inhalte</b>
<b>Körper und Bewegung</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>· mit Nähe und Distanz umgehen</li> <li>· andere in ihrer körperlichen Individualität akzeptieren</li> <li>· sich mit körpersprachlichen Ausdrucksformen in zeitgenössischer Theaterkunst und Theatergeschichte auseinandersetzen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Vertrauensübungen</li> <li>· Übungen zu Blickkontakten, Berührungsübungen</li> <li>· Theaterbesuch (z. B. professionelle Bühnen, Schultheater)</li> <li>· digitale Aufzeichnungen nutzen</li> <li>· Erstellen eines Handlungsskripts</li> </ul>
<b>Raum und Bild</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>· Verantwortung für den Spielort/die Bühne übernehmen (Auf- und Abbau)</li> <li>· den Theaterraum als Zuschauer respektieren</li> <li>· Licht- und Raumkonzepte erstellen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Theaterbesuch (z. B. professionelle Bühnen, Schultheater)</li> <li>· Führungen durch ein professionelles Theater (z. B. Besichtigung von Bühne, Zuschauerraum, Werkstätten)</li> <li>· Licht- und Technikproben</li> <li>· Erstellen eines Bühnenskripts für Beleuchtung und Requisiten</li> </ul>
<b>Sprache und Sprechen</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>· Texte recherchieren, kürzen und dramaturgisch bearbeiten</li> <li>· einen gemeinsamen Sprachgestus für eine Szene/eine Produktion finden</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Ausprobieren stimmlicher Varianten an Textbeispielen</li> <li>· Ausprobieren von Kürzungen und dramaturgischen Bearbeitungen an Textbeispielen/-schnipseln</li> </ul>
<b>Klang, Rhythmus und Musik</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>· Bühnengeschehen und akustische Elemente rhythmisieren und aufeinander abstimmen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Auswählen von Musik für eine Produktion</li> <li>· Erstellen eines Bühnenskripts für akustische Elemente</li> </ul>

**3 Themen und Inhalte****3 Themen und Inhalte**

Darstellendes Spiel orientiert sich an Fragestellungen und Problemen, die nach Möglichkeit in Bezug zur Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler stehen. Basis dafür kann eine Textvorlage (Drama, Gedicht, Kurzgeschichte, Romanauszug, Zeitungsartikel), ein Bild, ein Begriff, ein Ort, eine Frage oder Ähnliches sein. Verbindliche Themen sind nicht vorgeschrieben. Im Fach Darstellendes Spiel bietet sich die Auseinandersetzung mit Kernproblemen des gesellschaftlichen Lebens (siehe Kapitel I 2.2) besonders an. Im Vordergrund steht dabei immer die dramaturgische und ästhetische Gestaltung des Inhalts. Berücksichtigt werden muss außerdem der projektorientierte Charakter des Unterrichtsfaches, der in jeder Jahrgangsstufe in einer verbindlichen Präsentation oder Werkschau außerhalb der eigenen Unterrichtsgruppe mündet. In jeder Jahrgangsstufe sollte je nach regionalen Gegebenheiten ein Aufführungsbesuch stattfinden.

**Einführungsphase**

In diesem Jahr stehen Übungen zur Ensemblebildung am Anfang, die Grundlagen zu den Handlungsfeldern werden erarbeitet, das Erlernte wird in Szenen gestaltet. Dazu kommt die dramaturgische Bearbeitung von Spielvorlagen. Das Feedbackverfahren wird eingeführt und gefestigt.

**Qualifikationsphase 1. Jahr**

In diesem Jahr stehen Bühnenformen, verschiedene Spielorte, Theatergeschichte, Theaterformen und Regiestile im Vordergrund. Hinzu kommt die Auswahl und eigenständige Bearbeitung einer Spielvorlage sowie die Wahl einer adäquaten Spielform.

**Qualifikationsphase 2. Jahr**

Wenn das Fach im zweiten Jahr der Qualifikationsphase unterrichtet wird, werden ausgewählte Inhalte des ersten Jahres der Qualifikationsphase in Theorie und Praxis vertieft.



#### 4 Schulinternes Fachcurriculum

Innerhalb der Rahmenvorgaben der Fachanforderungen besitzen die Schulen Gestaltungsfreiheit bezüglich der Lern- und Unterrichtsorganisation, der pädagogisch-didaktischen Konzepte wie auch der inhaltlichen Schwerpunktsetzungen. Im schulinternen Fachcurriculum dokumentiert die Fachkonferenz ihre Vereinbarungen

zur Gestaltung des Unterrichts im Darstellenden Spiel an ihrer Schule. Dies geschieht auf der Grundlage der Vereinbarungen hinsichtlich des Kontingents für das Fach Darstellendes Spiel (laut gültigem Erlass zur Kontingentstundentafel). Die Weiterentwicklung des schulinternen Fachcurriculums stellt eine ständige gemeinsame Aufgabe der Fachkonferenz dar.

Aspekte	Vereinbarungen
<b>Unterricht</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· jahrgangsbezogene Schwerpunktsetzungen und Verteilung von Unterrichtsinhalten und Themen</li> <li>· Einbeziehung außerunterrichtlicher Lernangebote und außerschulischer Lernorte</li> <li>· Möglichkeiten fächerübergreifenden Arbeitens</li> <li>· Bezug zum Methodencurriculum der Schule</li> </ul>
<b>Fachsprache</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· abgestimmter Umfang der Fachbegriffe</li> <li>· einheitliche Verwendung von Bezeichnungen und Begriffen</li> </ul>
<b>Fordern und Fördern</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Differenzierungsmaßnahmen für Schülerinnen und Schüler mit Unterstützungsbedarf, für Schülerinnen und Schüler mit Vorerfahrung in Theaterprojekten oder mit besonderer Begabung</li> </ul>
<b>Medienkompetenz und digitale Medien</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Beitrag des Faches zur Medienkompetenzentwicklung</li> <li>· Hierbei verbindlich zu beachten: Ergänzung zu den Fachanforderungen: <i>Medienkompetenz – Lernen mit digitalen Medien (2018)</i></li> </ul>
<b>Hilfsmittel, Materialien, Medien</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Anschaffung und unterrichtliche Einbindung von Lehrbüchern, Unterrichtsmaterialien (Spielvorlagen, Kostüme, Requisiten, Bühnenelemente u. a.), digitalen Medien, Licht- und Ton-Mischpult, Audio- und Video-Schnitt-Programmen</li> <li>· Erstellen und Fortführen von Listen, zum Beispiel eines Lexikons, einer Spiele- und Übungssammlung, einer Liste der verwendeten Musikstücke</li> </ul>
<b>Leistungsbewertung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Grundsätze zur Leistungsmessung und Leistungsbewertung (vergleiche Kapitel III 5) und der Gewichtung von Unterrichtsbeiträgen und Leistungsnachweisen</li> </ul>
<b>Überprüfung und Weiterverarbeitung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· regelmäßige Überprüfung und Weiterentwicklung der getroffenen Vereinbarungen</li> </ul>

## 5 Leistungsbewertung

In der Leistungsbewertung im Fach Darstellendes Spiel in der Sekundarstufe II werden zwei Beurteilungsbereiche unterschieden:

1. Unterrichtsbeiträge
2. Leistungsnachweise

Die mündlichen, schriftlichen und praktischen Unterrichtsbeiträge sowie die Leistungsnachweise (Klassenarbeiten und gleichwertige Leistungsnachweise) im Fach Darstellendes Spiel orientieren sich an den in Kapitel III 2 aufgeführten Kompetenzen und Inhalten. Unterrichtsbeiträge und Leistungsnachweise repräsentieren in ihren Aufgabenstellungen die in Kapitel III 1.4 beschriebenen drei Anforderungsbereiche.

Überprüfungsformen sind darauf ausgerichtet, das Erreichen der Kompetenzerwartungen zu evaluieren. Es ist darauf zu achten, dass genügend Gelegenheiten geschaffen werden, Leistungen in allen vier Handlungsfeldern bewerten zu können, um unterschiedliche Zugänge zu ermöglichen und ein differenziertes Leistungsbild zu gewinnen.

### Unterrichtsbeiträge

Bewertungen der Unterrichtsbeiträge geben den Schülerinnen und Schülern Rückmeldungen über den erreichten Kompetenzstand. Für eine transparente Leistungsbewertung sind die Beurteilungskriterien rechtzeitig mitzuteilen.

Bei der Gesamtbewertung sollen die Leistungen, die in der laufenden Arbeit in der Lerngruppe erbracht werden, stärker gewichtet werden als punktuelle Leistungskontrollen. In der Phase des Kennenlernens und der 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 Fach Darstellendes Spiel ist in besonderer Weise auf die aktive und kontinuierliche Mitarbeit und das Engagement aller Beteiligten angewiesen. Das abschließende

Produkt des gestalterischen Projektes beziehungsweise eine abschließende Präsentation stellt dabei einen wesentlichen Teilbereich der Gesamtbewertung dar. Unterrichtsbeiträge werden in praktischer, mündlicher, schriftlicher und sozial-kommunikativer Form erbracht:

- Konzentration bei Warm-ups, theaterpraktischen Übungen und Szenengestaltung
- selbstständige Umsetzung eigener Ideen
- Klarheit und Differenziertheit der Gestaltung
- darstellerische gestalterische Leistungen bei (halb-) öffentlichen Projektpräsentationen
- sichere Anwendung der Fachkenntnisse und -begriffe, der gewählten Gestaltungsmittel und -verfahren
- Experimentierfreudigkeit in der Probenphase
- Recherchearbeit zu Theaterprojekten
- Vor- und Nachbereitung des Unterrichts: Probentagebuch, Portfolio
- Beiträge in Reflexionen und Feedbackrunden
- Kenntnisse und Anwendung von theatralen Mitteln, Theaterformen und -methoden
- Zuverlässigkeit und Teamfähigkeit
- organisatorische Mitarbeit (Arbeitsgruppen, Öffentlichkeitsarbeit, Technik, Bühne)
- ...

### Leistungsnachweise

Zu den Leistungsnachweisen gehören schriftliche Klassenarbeiten, Klassenarbeiten mit spielpraktischen Anteilen und gleichwertige Leistungsüberprüfungen.

Die Aufgabenarten der Klassenarbeiten oder gleichwertigen Leistungen orientieren sich an der jeweiligen Konzeption des Unterrichts.

Gleichwertige Leistungen können einen praktischen oder theoretischen Schwerpunkt haben, sie können theoretisch-analytische oder produktionsbegleitende Aufgaben beinhalten. Ist eine gestalterische Leistung Teil oder Ergebnis einer Gruppenarbeit, so sind individuell zu bewertende Leistungen wie zum Beispiel eine mündliche oder schriftliche Reflexion hinzuziehen.

Art und Anzahl der zu erbringenden Leistungsnachweise sind per Erlass geregelt.

## 6 Die Abiturprüfung

Zum Zeitpunkt der Abfassung der vorliegenden Fachanforderungen ist Darstellendes Spiel in Schleswig-Holstein nicht als Abiturprüfungsfach zugelassen. Es erfolgt jedoch parallel eine Neujustierung der Oberstufe. Mit Inkrafttreten der neu gefassten Oberstufen- und Abiturprüfungsverordnung (OAPVO) wird das Fach Darstellendes Spiel in Schleswig-Holstein als mündliches Abiturprüfungsfach zugelassen. Diese Zulassung schließt die Möglichkeiten einer Präsentationsprüfung sowie einer Besonderen Lernleistung mit ein.

Schriftliche Abiturprüfungen sind in Schleswig-Holstein weiterhin nur im Kern- und Profulfachbereich auf erhöhtem Anforderungsniveau vorgesehen. Darstellendes Spiel ist jedoch auf Beschluss der KMK nicht als Fach auf erhöhtem Anforderungsniveau zugelassen (Einheitliche Prüfungsanforderungen in der Abiturprüfung (EPA) im Fach Darstellendes Spiel vom 16.11.2006).

Die Ausführungen in den folgenden Kapiteln geben im Wesentlichen die Regelungen der Einheitlichen Prüfungsanforderungen in der Abiturprüfung wieder, angepasst an die schleswig-holsteinischen Begrifflichkeiten.

### 6.1 Die mündliche Abiturprüfung

#### Ziele der mündlichen Prüfung

Bei der mündlichen Prüfung sollen die Prüflinge Leistungen in den vier Kompetenzbereichen Theater gestalten, Theater begreifen, Theater reflektieren, an Theater teilhaben – aufgefächert nach den drei Anforderungsbereichen – nachweisen.

#### Aufgabenstellung und Gestaltung der Prüfung

Die Prüfungsaufgabe setzt sich zusammen aus einer Gestaltungsaufgabe, die aus einem spielpraktischen Teil und aus einem an die Ergebnispräsentation anschließenden Gespräch besteht, und einer Reflexionsaufgabe, die einen Zusammenhang zwischen dem eigenen theatralen Handeln und der Theatertheorie beziehungsweise -geschichte herstellt. Im ersten Teil stehen die Kompetenzbereiche Theater gestalten und an Theater teilhaben, im zweiten Teil Theater begreifen und Theater reflektieren

im Vordergrund. Die Prüfung bezieht sich auf Unterrichtsinhalte aus allen Halbjahren der Oberstufe.

Der spielpraktische Teil der Gestaltungsaufgabe kann durch eine andere Form der Gestaltungsaufgabe ersetzt werden. Diese Aufgabe muss sich auf spielpraktische Leistungen oder entsprechende Erfahrungen der Prüflinge beziehen und die hier festgelegten Vorgaben zur mündlichen Prüfung sinngemäß berücksichtigen.

Die Aufgaben müssen so gestellt werden, dass die Prüflinge nicht nur erlernte Fertigkeiten, Fähigkeiten und Kenntnisse reproduzieren, sondern das Gelernte selbstständig in neuen Situationen oder auf Fragestellungen in neuen Zusammenhängen anwenden können.

#### Aufgabenstellung für den spielpraktischen Teil

In der spielpraktischen Aufgabe soll eine Szene selbstständig entwickelt und dramatische Figuren angemessen und differenziert mimisch-gestisch, sprachlich, proxemisch, choreographisch und im Spiel mit Raum und Requisit gestaltet werden.

Beispiele:

- Aus einem vorgegebenen Spielansatz wird eine Szene entwickelt und präsentiert. Der Spielansatz wird durch ein Thema, eine Situation, eine Personenkonstellation oder Angaben zur Biografie sowie die Intentionen der handelnden Personen näher bestimmt. Ausgangspunkt können Texte, Bilder, Requisiten, Filmszenen, Musik sein.
- Ein epischer oder lyrischer Text wird in eine Spielszene umgestaltet.
- Für einen kurzen vorliegenden dramatischen Text oder einen Szenenausschnitt wird eine darstellerische Lösung erarbeitet und aufgeführt.
- Eine spezifische Szene wird in ein anderes Genre übertragen und dargestellt.
- Eine bekannte Rolle wird auf eine veränderte Situation oder Personenkonstellation übertragen.

Da in einer theatralen Handlung in der Regel mehrere Figuren interagieren, sind Prüfungen in Gruppen bis zu maximal drei Personen möglich. Dabei muss gewährleistet sein, dass die Einzelleistungen feststellbar sind.

**6 Die Abiturprüfung**

Schülerinnen und Schüler, die nicht geprüft werden, können bei der Gestaltung der spielpraktischen Aufgabe als zusätzliche Darstellerinnen und Darsteller mitwirken. Der Präsentation folgt unmittelbar ein Prüfungsgespräch.

**Aufgabenstellung für die Reflexionsaufgabe**

Im Reflexionsteil soll die Aufgabenstellung Ausgangspunkt für ein Prüfungsgespräch sein: Die Aufgabenstellung steht in einem unmittelbaren Zusammenhang mit dem ersten Prüfungsteil. Sie kann sich unter anderem auf folgende Prüfungsinhalte beziehen:

- den kulturellen, historischen oder theoretischen Hintergrund eines Projekts, an dem der Prüfling beteiligt war (Dramentheorie, Kunst- oder Theatertheorie, Theatergeschichte, Theaterkonzepte),
- Lösungen oder Varianten zu einem Projekt, an dem der Prüfling beteiligt war vor dem Hintergrund theoretischer oder wirkungsästhetischer Überlegungen (Textbearbeitung, Stil der Darstellung, Anlage der Rollen- und Raumkonzeption, Licht- und Tonregie).

**Ablauf der Prüfung**

Die Prüfungsteile können je nach Aufgabenstellung unmittelbar aufeinander folgen oder auch zeitlich getrennt werden. Je nach Ablauf werden beide Aufgaben gleichzeitig gestellt und eine gemeinsame Vorbereitungszeit gewährt oder die praktische und reflexive Aufgabe werden getrennt gestellt, so dass zwei getrennte Vorbereitungszeiten gewährt werden.

Bei der Festlegung der Vorbereitungs- und Prüfungszeiten für den spielpraktischen und reflektierenden Teil sind die Besonderheiten des Faches jeweils angemessen zu berücksichtigen.

**Bewertungskriterien und Anforderungen**

Die Bewertung der beiden Prüfungsteile mündet in eine gemeinsame Note. Dabei ist die Leistung im spielpraktischen Teil (spielpraktische Aufgabe und direkt anschließendes Gespräch) stärker zu gewichten als die Leistung in der Reflexionsaufgabe.

Die Aufgabenstellungen sowohl der spielpraktischen Aufgabe als auch der Reflexionsaufgabe müssen Leis-

tungen in allen drei Anforderungsbereichen fordern und ermöglichen.

Die Bewertung der Prüfungsleistung berücksichtigt die Anforderungen der Aufgabenstellungen und die Eigenständigkeit der Prüfungsleistung auf dem Hintergrund der unterrichtlichen Voraussetzungen. Sie orientiert sich an der Beschreibung erwarteter Prüfungsleistungen.

Leistungen, die in sinnvoller Weise von den Erwartungen abweichen, müssen in die Bewertung einbezogen werden, sofern sie im Rahmen der Aufgabenstellungen liegen.

**Bewertung der spielpraktischen Prüfung**

In die Bewertung der Lösung der spielpraktischen Aufgabe fließt sowohl die Qualität der Präsentation als auch die Qualität des direkt anschließenden Gesprächs ein.

Zu den Bewertungskriterien der Präsentation gehören unter anderem:

- das Verhältnis der Lösung zur gestellten Aufgabe
- die Erkennbarkeit eines Gesamtkonzepts
- die Wahl und Verwendung theatraler Mittel und Techniken
- die individuellen darstellerischen Leistungen in Bezug auf Rollengestaltung
- das Zusammenspiel mit anderen Spielern in Bezug auf Figurenkonstellationen
- die Gestaltung theatraler und dramaturgischer Strukturen
- die Eigenständigkeit der szenischen Lösung

Zu den Bewertungskriterien des anschließenden Gesprächs gehören unter anderem:

- die Verwendung theaterspezifischer Fachterminologie
- die Begründung der spezifischen Aufgabenlösung
- die Erörterung alternativer Lösungsmöglichkeiten und die Begründung für deren Verwerfung
- die Erläuterung der angewendeten Lösungsstrategien
- die Erklärung der sich ergebenden Schwierigkeiten und des Umgangs mit ihnen
- die Reflexion der intendierten und der tatsächlichen Wirkung
- die kritische Einschätzung von Anspruch und tatsächlichem Ergebnis
- der Umgang mit Nachfragen des Fachprüfungsausschusses

**Bewertung der Reflexionsaufgabe**

Zu den Bewertungskriterien für die Reflexionsaufgabe gehören unter anderem

- Umfang und Differenziertheit der Kenntnisse
- sachliche Richtigkeit
- Differenziertheit der Ausführungen
- Herausarbeitung des Wesentlichen
- Klarheit im Aufbau und in der Gliederung
- Umgang mit Impulsen und Fragen der Prüfungskommission
- eigene weiterführende sachgerechte Beiträge, die über die Aufgabe hinausweisen

Die Note „ausreichend“ (05 Punkte) kann nur erteilt werden, wenn die Ergebnisse erkennen lassen, dass die Schwerpunkte der Aufgaben erfasst und Ansätze zu Lösungen erbracht wurden. Dabei müssen darstellerische und gestalterische Fähigkeiten und Fertigkeiten erkennbar sein, Ansätze zur Aufgabenlösung beschrieben werden sowie fachliche Grundkenntnisse verständlich dargeboten werden. Neben Leistungen im Anforderungsbereich I und II müssen zumindest ansatzweise auch Leistungen im Anforderungsbereich III nachgewiesen werden.

Sind in der spielpraktischen Aufgabe ungenügende Leistungen erbracht worden, so kann die gesamte Prüfungsleistung nicht mehr „ausreichend“ (05 Punkte) genannt werden.

Ein mit „gut“ (11 Punkte) beurteiltes Prüfungsergebnis setzt voraus, dass Intention und Zielrichtungen der Aufgaben differenziert erfasst und selbstständige, der Komplexität der Aufgaben angemessene Lösungen gefunden, präsentiert und erläutert werden. Dabei muss das Ergebnis der spielpraktischen Aufgabe zeigen, dass der Prüfling über fundierte theaterästhetische Fähigkeiten und Fertigkeiten verfügt, diese zur Gestaltung eines szenischen Produkts einsetzen und Gestaltungsentscheidungen begründen kann.

Bei der Lösung der Reflexionsaufgabe müssen fachspezifische Sachverhalte klar, zielgerichtet geordnet und argumentativ schlüssig vorgetragen werden. Insbesondere muss der Zusammenhang zwischen der spielpraktischen

Aufgabe und der Reflexionsaufgabe erkannt und erläutert werden.

Überwiegend werden hier Leistungen im Anforderungsbereich II und III erbracht.

**6.2 Präsentationsprüfung**

Eine Präsentationsprüfung im Fach Darstellendes Spiel besteht aus einem medienunterstützten Vortrag oder einer theatralen Präsentation, jeweils mit anschließendem Kolloquium. Die Präsentation kann eine fachübergreifende Themenstellung umfassen, muss aber den Schwerpunkt in dem von der Schülerin oder dem Schüler gewählten Fach haben.

In die Aufgabenstellung für die Präsentationsprüfung muss eine spielpraktische Gestaltungsaufgabe integriert werden, deren Umsetzung mittels technischer Medien oder direkt präsentiert werden kann. Die zur Verfügung stehenden räumlichen und medialen Möglichkeiten müssen dem Prüfling bekannt sein. Die Präsentationsprüfung ist eine Einzelprüfung, wie bei der mündlichen Prüfung können jedoch Spielerinnen und Spieler für den gestalterischen Teil vom Prüfling hinzugezogen werden.

Das Kolloquium bietet Raum für Vertiefung, Reflexion und Fragen.

Die Bewertung wird auf der Grundlage der in Kapitel III 6.1 beschriebenen mündlichen Prüfung sowie der Bestimmungen der gültigen Prüfungsverordnung bewertet. In dieser sind auch die Dauer der Präsentation und des Kolloquiums festgelegt.

**6.3 Besondere Lernleistung**

Schülerinnen und Schüler können gemäß den geltenden Rechtsvorschriften eine besondere individuelle Lernleistung, die im Rahmen oder Umfang von zwei aufeinander folgenden Schulhalbjahren erbracht wird, in das Abitur einbringen.

**6 Die Abiturprüfung**

Grundlage für die Prüfung einer Besonderen Lernleistung kann ein besonders gelungenes oder prämiertes Theaterprojekt einer Theater-Arbeitsgemeinschaft, eines Unterrichts im Fach Darstellendes Spiel – sofern die Ergebnisse dieses Kurses nicht in die Abiturwertung eingebracht wurden – oder eines fachübergreifenden Projekts sein.

Ein Hinweis auf ein besonders gelungenes Projekt ist die Auswahl zu einem regionalen, landesweiten oder bundesweiten Theaterfestival, wie der Schultheaterwoche Schleswig-Holstein, dem bundesweiten Schultheater der Länder oder dem Bundeswettbewerb Theatertreffen der Jugend.

In einer schriftlichen Ausarbeitung dokumentieren die Schülerinnen und Schüler ihre Lernleistung, indem sie

- das Spielkonzept eigenständig beschreiben, analysieren und erörtern oder
- sich kritisch mit der Presseberichterstattung auseinandersetzen oder
- ihre Rolle auf der Basis einer vertieften Figurenanalyse reflektieren und Alternativen erörtern.

Die Ergebnisse stellt die Schülerin oder der Schüler in einem Kolloquium dar, erläutert sie und antwortet auf Fragen.

Die Prüfung wird auf der Grundlage der in Kapitel III 6.1 beschriebenen mündlichen Prüfung durchgeführt und bewertet.

## IV Anhang

### Operatorenliste

Operator	Definition	AFB
<b>benennen</b>	Informationen, Sachverhalte und Arbeitstechniken zielgerichtet zusammentragen und darstellen, ohne diese zu erläutern	I
<b>beschreiben</b>	Arbeitstechniken, Übungen, Gestaltungsmittel und Beobachtungen strukturiert und fachsprachlich richtig mit eigenen Worten ohne Wertung wiedergeben	I
<b>durchführen</b>	selbstständig Übungen teilweise oder vollständig verfolgen	I
<b>sammeln</b>	zu einer vorgegebenen Thematik Materialien zusammenstellen	I
<b>wiedergeben</b>	theatrale Sachverhalte oder Vorgehen beschreiben, ohne diese zu erläutern	I
<b>anwenden</b>	Handlungsmuster, eingeübte Techniken und Fachwissen in einfachen/komplexen Aufgaben nutzen	I/II
<b>darstellen/ präsentieren</b>	unter Berücksichtigung von Gestaltungskriterien erarbeitete Szenen, Sequenzen oder einfache Techniken vor Publikum vorstellen	I/II
<b>erläutern</b>	einfache Sachverhalte nachvollziehbar herausstellen und umfassend verständlich machen/ komplexere Sachverhalte (Entscheidungen und Arbeitsweisen) veranschaulichen	I/II
<b>erproben</b>	Gestaltungsaufgaben umsetzen, variieren und weiterentwickeln/Gestaltungsmöglichkeiten durch Versuchen erkennen und weiterverwenden	I/II
<b>erarbeiten</b>	sich Teilaspekte in Theorie und Praxis aneignen/sich Szenen und komplexere Abläufe aneignen	I/II
<b>zusammenfassen</b>	theatrale Sachverhalte oder Vorgehen auf Wesentliches komprimiert und fachsprachlich richtig wiedergeben	I/II
<b>zusammenstellen</b>	gesammelte Materialien in einen geordneten Zusammenhang bringen	I/II
<b>analysieren</b>	Vorlage, Formen, Figurenkonstellationen, Handlungsverlauf nach festgelegten Regeln untersuchen	II
<b>auswählen</b>	in Übungen Gestaltungsmittel und Kompositionsmethoden sinnvoll einplanen	II
<b>einordnen</b>	Genres, Theorien, Theatergeschichte in übergeordnete Zusammenhänge stellen	II
<b>einsetzen</b>	Mittel und Bedeutungsträger sinnvoll in die Gestaltung mit einfließen lassen	II
<b>erschließen</b>	Text- und Bildaussagen, Sinngehalte oder Problemstellungen aus vorgelegtem Material nach vorgegebenen Kriterien ermitteln	II

<b>nutzen</b>	vorgegebene Raumstrukturen, Materialien und Dramaturgien in der eigenen Praxis anwenden	II
<b>realisieren, umsetzen</b>	Konzepte und Ideen szenisch verwirklichen	II
<b>recherchieren</b>	zu einem Thema oder einem Text selbständig Sachinformationen ermitteln	II
<b>rhythmisieren</b>	einen (Bewegungs-)Ablauf zeitlich gliedern und gestalten	II
<b>begründen</b>	Auswahl an gestalterischen Entscheidungen/differenzierte gestalterische Entscheidungen auf kausale Zusammenhänge zurückführen bzw. argumentierend absichern	II/III
<b>vergleichen/in Beziehung setzen</b>	nach vorgegebenen oder selbst gewählten Kategorien andere Genres, Theorien, Aufführungen gegenüberstellen/eigenständig Unterschiede, Ähnlichkeiten, Gemeinsamkeiten ermitteln	II/III
<b>Alternativen entwerfen</b>	gestalterische Lösungsansätze entwerfen, die sich voneinander unterscheiden/eigenständig differenzierte und komplexe Lösungsansätze nach vorgegebenen Bedingungen erarbeiten	II/III
<b>sich auseinandersetzen</b>	zu einer These, Problemstellung, Argumentation, Aufgabe, Alternative eine differenzierte und begründete Position entwickeln	III
<b>erörtern</b>	Thesen und Konzepte einander gegenüberstellen und abwägen und die Schlussfolgerung in Form von Thesen oder Konzepten vertreten	III
<b>entwerfen</b>	eine komplexe gestalterische Aufgabe nach vorgegebenen oder selbstgewählten Kriterien entwickeln	III
<b>gestalten</b>	eine komplexe gestalterische Aufgabe nach vorgegebenen oder selbstgewählten Kriterien entwickeln und praktisch ausführen	III
<b>interpretieren</b>	auf der Basis methodisch reflektierter Analyse von Mitteln und szenischen Kompositionen zu einer zusammenfassenden Gesamtdeutung über eine Gestaltungsform kommen	III
<b>in Beziehung setzen/Bezüge herstellen</b>	Zusammenhänge unter vorgegebenen oder selbst gewählten Gesichtspunkten begründet herstellen	III
<b>inszenieren</b>	einen vorgegebenen Plot, einen Dialog, eine Textvorlage theatral unter Berücksichtigung aller Handlungsfelder und der zur Verfügung stehenden Spielerinnen und Spieler umsetzen	III
<b>Konzept entwickeln</b>	einen klar umrissenen, strukturierten Plan selbstständig entwickeln	III
<b>planen</b>	einen Arbeitsprozess, ein Produkt planen und zu einem vorgegebenen Problem eine Experimentieranleitung erstellen	III



<b>reflektieren</b>	einen Arbeitsprozess kritisch und eigenständig hinterfragen	III
<b>einen Standpunkt entwickeln/ Stellung nehmen</b>	zu einem Sachverhalt, der an sich nicht eindeutig ist, nach kritischer Prüfung und sorgfältiger Abwägung ein begründetes Urteil abgeben	III
<b>überprüfen</b>	eine Meinung, Aussage, These, Argumentation, ein Konzept nachvollziehen und auf der Grundlage eigenen Wissens oder eigener (Text-)Kenntnis oder Anschauung kritisch beurteilen, an Fakten oder innerer Logik messen und eventuelle Widersprüche entdecken	III





