

Leistungsbewertung im Fach Darstellendes Spiel

1 Notengebung nach Halbjahr bzw. nach Semester:

Jahrgang 11 (Einführungsphase: DS 11 Pflicht; DS 11 WPU):

Hier gilt die Benotung als Gesamtjahresnote. Die Note des 1. Halbjahres ist zu berücksichtigen.

Jahrgang 12 (Q-Phase):

Hier gilt die Benotung als Semesternote.

2 Gewichtung innerhalb der Gesamtnote:

70% mündliche Leistung; 30% schriftliche Leistung

3 Gewichtung der Teilbereiche innerhalb der mündlichen Note (70% der Gesamtnote)

Für die Transparenz der Benotung stehen zur Verfügung: Informationsbogen für Schülerinnen und Schüler, Kompetenzraster für Spielanleitungen, Checklisten etc.

50% Praxis: Spielpraxis, Engagement, Lernzuwachs, Präsentationen (freiwillige, zusätzliche sowie Pflicht-Präsentationen, zum Beispiel kursinterne Aufführungen, Werkschauen vor dem jeweiligen DS-Jahrgang, vor der Schulgemeinschaft etc.)

25% Theorie: mündliche Beiträge im Unterrichtsgespräch, schriftliche und mündliche Reflexionen, Hausaufgaben, Tests, Referate, Warm ups/ Cool downs

25% Sozialverhalten: Gruppenverantwortung, Einhaltung von Kommunikations- und Spielregeln, Kooperations- und Kompromissfähigkeit, Reflexions- und Kritikfähigkeit, Disziplin, Rücksicht etc.

4 Art, Dauer und Gewichtung von Klausuren (30% der Gesamtnote)

Jahrgang	Anzahl der Unterrichtsstunden	Anzahl und Art	Dauer der Klausur in Minuten	Gewichtung mündlich/ schriftlich
DS 11 Pflicht	2	eine Klausur pro Halbjahr: 11.1 spielpraktisch 11.2 theoretisch (konzeptuell und reflexiv); optional spielpraktisch; bei Parallelkursen: einheitl. Regelung!	90	70%/ 30%
DS 11 WPU	2	eine Klausur pro Halbjahr: 11.1 spielpraktisch 11.2 theoretisch (konzeptuell und reflexiv); optional spielpraktisch; bei Parallelkursen: einheitl. Regelung!	90	70%/ 30%
DS 12 (Grundkurs)	3	eine Klausur pro Semester: 12.1: spielpraktisch; 12.2: theoretisch	90	70%/ 30%

5 Aufgabenarten innerhalb einer spielpraktischen Klausur:

Aufgabenbereich 1 (SCHRIFTLICH): eigener konzeptioneller Ansatz (Skizze/ Eintrag ins 9-Punkte-Feld/ Konzept/ Entwurf/ Steckbrief zu einer Figur etc. mit einem kurzen begründenden Text)

Aufgabenbereich 2 (SPIELPRAKTISCH): spielpraktische Umsetzung von 1 oder Teilen von 1 in der Gruppe (ca. 4-6 Spieler max.); Präsentation

Aufgabenbereich 3 (SCHRIFTLICH): Reflexion von 2: positive und negative Kritik, Verbesserungsvorschläge bzw. Alternativen

6 Gewichtung einer spielpraktischen Klausur nach Jahrgängen:

Aufgabenbereich	Jg. 11 (Pflicht u. WPU)	Jg. 12
1	20,00%	20,00%
2	50,00%	40,00%
3	30,00%	40,00%

7 Allgemeine Anforderungen an eine als ausreichend zu bewertende Leistung bei einer Aufgabe oder Teilaufgabe innerhalb einer spielpraktischen Klausur:

- Bemühen um eine der Aufgabenstellung gemäße Bearbeitung
- im Ansatz nachvollziehbare Reflexion der inhaltlichen Aussage von Aufgabenbereich 2
- Ansätze von eigenständiger Gedankenführung und von Begründungen
- bei fehlender oder ungenauer Fachbegrifflichkeit zumindest inhaltliche Paraphrase
- ausreichend zu nennendes sprachliches Ausdrucksvermögen