

Grundsätze der Leistungsbewertung im Fach Darstellendes Spiel

Europaschule Ratsgymnasium Stadthagen

Stand 9/2026



Uns liegt am Herzen, dass die Schüler*innen sowie ihre Eltern und Erziehungsberechtigte die Grundsätze der Bewertung des Faches Darstellendes Spiel möglichst gut nachvollziehen können. Daher versuchen wir im folgenden die Grundsätze unserer Bewertung für das Fach Darstellendes Spiel möglichst transparent darzulegen.

Insgesamt kann gesagt werden, dass sich die Zeugnisnoten zusammensetzen aus den Ergebnissen der schriftlichen Lernkontrollen /Klausuren sowie der Mitarbeit im Unterricht, wobei die Mitarbeit im Darstellenden Spiel in drei Bereiche untergliedert wird, wie im Weiteren näher erläutert wird. Die Gewichtung ist hierbei wie folgt: Schriftliche Lernkontrollen / Klausuren haben eine Gewichtung von 40%, die Mitarbeit im Unterricht hat eine Gesamtgewichtung von 60%.

Natürlich handelt es sich bei der Notenfindung immer auch zum Teil um eine pädagogische Entscheidung. Im Einzelfall kann es daher – aus pädagogischen Erwägungen – bei der Bewertung von Leistungen zu Abweichungen von den hier festgehaltenen Grundsätzen kommen.

Grundsätze der Leistungsbewertung

Für die Zeugnisnote ist im Darstellenden Spiel der erreichte Kompetenzstand wesentlich. Das Ziel ist die theatralische Handlungskompetenz, welche sich in zwei Kompetenzbereiche aufteilt. Diese sind zum einen die fachbezogenen Kompetenzen, wie die Sachkompetenz (z.B.: theaterästhetische Grundlagen), die Gestaltungskompetenz (z.B.: Elemente der theaterästhetischen Gestaltung), die theaterästhetische Kommunikation (z.B.: die Reflexion von Aufführungssituationen und die Kommunikation über theatrales Handeln) sowie die soziokulturelle Partizipation. Neben den fachbezogenen Kompetenzen sind auch die überfachlichen Kompetenzen Teil der theatralischen Handlungskompetenz. Diese umfassen die Bereiche der Medienkompetenz, Sozialkompetenz sowie der personalen Kompetenz. (Vgl.: KC Gymnasiale Oberstufe [...] Darstellendes Spiel Niedersachsen, 2017. S.7 und S. 11ff. sowie KC des Gymnasiums für die Schuljahrgänge 5-10 des Faches Darstellendes Spiel, Niedersachsen, 2023. S. 7.)

Für die Zeugnisnote ist im Darstellenden Spiel der erreichte Kompetenzstand wesentlich.

Insgesamt wird die laufende Mitarbeit im Fach Darstellendes Spiel stärker gewichtet, als die punktuellen Leistungskontrollen. Die während des Arbeitsprozesses feststellbare Progression in der Kompetenzentwicklung liegt hierbei im Fokus (vgl.: KC Gymnasiale Oberstufe Darstellendes Spiel Niedersachsen 2017, S. 32).

1. Mitarbeit im Unterricht

Die Mitarbeit im Fach Darstellendes Spiel ist grundsätzlich auf das Engagement sowie einer aktiven und kontinuierlichen Mitarbeit aller Schüler*innen angewiesen.

Die Mitarbeit teilt sich hierbei in drei Bereiche auf:

- a) die praktische Mitarbeit bzw. die Spielpraxis,
- b) die fachliche Mitarbeit, bzw. die Reflexion sowie
- c) die Mitarbeit in der Gruppe bzw. im Ensemble.

Natürlich sind diese drei Bereiche nicht immer eindeutig voneinander zu trennen und sie bedingen sich in gewisser Weise gegenseitig. Die folgenden aufgeführten Formen der Mitarbeit, die nicht immer eindeutig voneinander zu trennen sind, beziehen sich auf die besonderen Lernaktivitäten im handlungsbezogenen Fach Darstellendes Spiel. Sie stellen aber keinen vollständigen, sondern einen exemplarischen Katalog der Gesamtleistungen dar.

Im Folgenden sollen einige Aspekte exemplarisch aufgeführt werden. Diese sind ebenfalls im KC der gymnasialen Oberstufe des Faches Darstellendes Spiel (Niedersachsen 2017) zu finden:

a) Spielpraxis / Praktische Mitarbeit

- Erkennen des zentralen Problems in der Aufgabenstellung und Finden von Lösungsansätzen
- Angemessenheit der Ausführung, sinnvolle Nutzung von Materialien und Werkzeugen
- selbstständige Umsetzung eigener Ideen
- Klarheit und Differenziertheit der Gestaltung
- sichere Anwendung der Fachkenntnisse, der gewählten Gestaltungsmittel und -verfahren
- Risiko- und Experimentierfreudigkeit
- Konzentrationsfähigkeit
- flexibles Reagieren auf unvorhergesehene Schwierigkeiten
- Entwicklung von alternativen Lösungen
- Einbringen individueller Fähigkeiten und Fertigkeiten, auch über den Unterricht hinaus

b) Reflexion / Fachliche Mitarbeit

- Vor- und Nachbereitung des Unterrichts: Probentagebuch, Portfolio
- szenische Vorschläge im Rahmen der Gesamtkonzeption
- Praxisreflexion zur ästhetischen und dramaturgischen Konzeption
- selbstständige Recherchen (Beschaffung und Einbeziehung von Informationen aus dem Theater, der Presse, dem Internet oder Bibliotheken)
- Anwendung von Fachtermini
- Textverständnis
- Kenntnisse von Theaterformen und -methoden
- Anleitung der Gruppe

c) Ensembleleistung / Mitarbeit in der Gruppe

- Aufgeschlossenheit und konstruktive Einstellung
- Eigeninitiative, Disziplin, Durchhaltevermögen
- Kontinuität, Zuverlässigkeit
- Teamfähigkeit (Verantwortung, Hilfsbereitschaft, Konfliktfähigkeit, Zusammenarbeit)
- produktive Feedback-Kultur
- organisatorische Mitarbeit (Arbeitsgruppen: Öffentlichkeitsarbeit, Technik, Bühne)

(Siehe KC Gymnasiale Oberstufe [...] Darstellendes Spiel Niedersachsen 2017)

Auch im KC des Gymnasiums für die Schuljahrgänge 5-10 des Fachs Darstellendes Spiel (Niedersachsen 2023) sind diese Aspekte aufgelistet und als fachliche bzw. überfachliche Mitarbeit kategorisiert. (Siehe KC für das Gymnasium [...] Schuljahrgänge 5 – 10 Theater / Darstellendes Spiel Niedersachsen 2023)

2. Hausaufgaben, schriftliche Lernkontrollen, Fachsprache/ Operatoren

- Wie in jedem Fach sind auch im Fach Darstellendes Spiel Hausaufgaben in *angemessenen* Umfang zur Vor- und Nachbereitung des Unterrichts anzufertigen. Im Normalfall überschreiten diese die Zeit von 30 Minuten nicht. Hausaufgaben, die im Fach Darstellendes Spiel anfallen, wären beispielsweise das Auswendiglernen von Szenentexten, das Anfertigen von Szenenbeschreibungen oder Szenenreflexionen, aber auch das Mitbringen von Requisiten, Bildern oder Kostümteilen, das Lesen von Texten, Informationssammlung über Theaterformen, Kostümbildner oder Regisseure, Beschaffung von Arbeitsmaterial, etc.
- Klausuren bzw. schriftliche Leistungskontrollen im Darstellenden Spiel können praktische Anteile enthalten und theoretisch einen längeren Zeitraum als in anderen Fächern üblich beanspruchen. Im Darstellenden Spiel sind folgende vier Aufgabenarten für die Schriftlichen Klausuren möglich: Spielpraktische Klausur mit praktischem Schwerpunkt, Spielpraktische Klausur mit theoretischem Schwerpunkt, Projekt- bzw. produktionsbegleitende Klausur sowie Theoretisch-analytische Klausur.
- In der Sek II (Jahrgang 11-13) erfolgt je Halbjahr eine schriftliche Leistungskontrolle. Gemäß Fachkonferenzbeschluss erfolgt in der Sek I (WPK 8-10) pro Halbjahr eine Ersatzleistung.

- Um eine verbindliche Fachsprache innerhalb des Fachbereiches sicher zu stellen, werden ab Jahrgang 8 die geltenden Operatoren genutzt. (Siehe KC für das Gymnasium [...] Darstellendes Spiel Niedersachsen 2017, S. 38.f. sowie KC für das Gymnasium [...] Schuljahrgänge 5 – 10 Theater / Darstellendes Spiel Niedersachsen 2023, S. 27.f.)

3. Leistungsbewertung im Fach Darstellendes Spiel Jg. 8 - 13

Jahrgang	Anzahl schriftl. Leistung, bzw. Klausurersatzleistungen im WPK	Gewichtung in Prozent	
		schriftliche Lernkontrollen	Mitarbeit jeweils zu gleichen Teilen: • Spielpraxis / Praktische Mitarbeit • Reflexion / Fachliche Mitarbeit • Ensembleleistung / Mitarbeit in der Gruppe
8	1 im Halbjahr	40%	60%
9	1 im Halbjahr	40%	60%
10	1 im Halbjahr	40%	60%
11	1 im Halbjahr	40%	60%
Q1/2	1 im Halbjahr	40%	60%
Q3/4	1 im Halbjahr	40%	60%

4. Definitionen von Leistungsbewertungen

aus der Verordnung über die gymnasiale Oberstufe vom 17.2.2005 in der Fassung von 1.8.2016 und geändert durch Verordnung vom 12.8.2016 (Nds. GVBl. S. 149, SVBl. S. 529)

sehr gut (1)	eine den Anforderungen in besonderem Maße entsprechende Leistung	15, 14 oder 13 Punkte
gut (2)	eine den Anforderungen voll entsprechende Leistung	12, 11 oder 10 Punkte
befriedigend (3)	eine den Anforderungen im Allgemeinen entsprechende Leistung	9, 8 oder 7 Punkte
ausreichend (4)	eine Leistung, die zwar Mängel aufweist, aber im Ganzen den Anforderungen noch entspricht	6, 5 oder 4 Punkte
mangelhaft (5)	eine den Anforderungen nicht entsprechende Leistung, die jedoch erkennen lässt, dass die notwendigen Grundkenntnisse vorhanden sind und die Mängel in absehbarer Zeit behoben werden könnten	3, 2 oder 1 Punkt
ungenügend (6)	eine den Anforderungen nicht entsprechende Leistung, bei der selbst die Grundkenntnisse so lückenhaft sind, dass die Mängel in absehbarer Zeit nicht behoben werden könnten	0 Punkte