

Die Sekundarstufe I im Land Bremen

Darstellendes Spiel

Bildungsplan für die Oberschule

Der Senator für Kinder und Bildung

 **Freie
Hansestadt
Bremen**

Herausgeber

Der Senator für Kinder und Bildung

Rembertiring 8–12

28195 Bremen

<http://www.bildung.bremen.de>

Stand: 08/2026

Curriculumentwicklung

Landesinstitut für Schule

Referat 03 – Schulische Qualitätssicherung

Am Weidedamm 20

28215 Bremen

Ansprechpartnerin im Landesinstitut für Schule: Dr. Nikola Leufer

Bezugsadresse: <http://www.lis.bremen.de>

Inhaltsverzeichnis

Vorbemerkung	4
1. Aufgaben und Ziele	5
2. Handlungsfelder und Inhalte	7
3. Standards	11
3.1 Anforderungen am Ende der Jahrgangsstufe 6	12
3.2 Anforderungen am Ende der Jahrgangsstufe 8	13
3.3 Anforderungen am Ende der Jahrgangsstufe 10	15
4. Leistungsbeurteilung	17
 Anhang: Liste der Operatoren	 20

Vorbemerkung

Der vorliegende Bildungsplan für das Fach Darstellendes Spiel gilt für die Sekundarstufe I der Oberschule, d. h. für die Jahrgänge 5 bis 10 (vgl. BremSchulG). Die Bildungspläne der Fächer dienen als Grundlage für die Entwicklung schulinterner Curricula, in denen Festlegungen über Unterrichtsinhalte und Unterrichtsgestaltung (z. B. fächerübergreifende Projekte) an der einzelnen Schule getroffen werden. Die Bildungspläne der Sekundarstufe I der Oberschule strukturieren die Fächer entlang fachdidaktischer Kompetenzbereiche. Der vorliegende Plan für das ästhetische Fach Darstellendes Spiel formuliert unter Berücksichtigung der gemeinsamen Stundenvorgabe für die Fächer Kunst, Musik und Darstellendes Spiel Anforderungen als fachbezogene Kompetenzen zu drei Zeitpunkten: am Ende der Jahrgangsstufen 6, 8 und 10.

Die Bremer Bildungspläne orientieren sich grundsätzlich an den Standards der KMK und dem Schulgesetz des Landes Bremen, in denen die zu erwartenden Lernergebnisse als verbindliche Anforderungen sowie überfachliche Bildungsziele formuliert sind. Die Bildungspläne der Sekundarstufe I berücksichtigen die Anforderungen der Bildungspläne der Primarstufe und setzen fachliche Beschreibungen fort.

Die im vorliegenden Bildungsplan beschriebenen Standards setzen für die Oberschule die Anforderungen für die Abschlüsse und Berechtigungen, die am Ende der 10. Jahrgangsstufe vergeben werden:

- Erweiterte Berufsbildungsreife
- Mittlerer Schulabschluss
- Zugang zur Gymnasialen Oberstufe (Abitur nach 9 Jahren).

An Oberschulen, an denen ein Bildungsgang angeboten wird, der nach acht Jahren zum Abitur führt, können die Schüler:innen nach Jahrgangsstufe 9 in die Gymnasiale Oberstufe versetzt werden.

Mit den Bildungsplänen werden so die Voraussetzungen dafür geschaffen, ein klares Anspruchsniveau sowohl an der einzelnen Schule als auch landesweit im Land Bremen und eine fachliche Kontinuität über Bildungsübergänge hinweg zu sichern. Die Festlegungen in den Bildungsplänen der Oberschule beschränken sich dabei auf die wesentlichen fachbezogenen Kenntnisse und Fähigkeiten, die für den weiteren Bildungsweg und in der Arbeitswelt unverzichtbar sind.

Verbindliche Querschnittsaufgaben aller Fächer werden über die fachintegrierten Anbindungen im Fach hinaus in gesonderten Plänen (Qualitätsmodulen) beschrieben und stärken im besonderen Maße die überfachlichen Bildungsziele. Hierzu gehören u. a. die Vermittlung sprachlicher Kompetenzen, politische, digitale und kulturelle Bildung sowie die Thematisierung von Bildungsinhalten der nachhaltigen Entwicklung (BNE). Sie sollen ebenfalls in den schulinternen Curricula berücksichtigt werden.

1. Aufgaben und Ziele

Ästhetisches Fach – Aneignung von Welt

Zusammen mit Kunst und Musik gehört Darstellendes Spiel zu den Fächern, die einen ästhetisch-expressiven Modus der Weltbegegnung ermöglichen und einen Beitrag zum Verständnis künstlerischer Formen, menschlicher Möglichkeiten und soziokultureller Zusammenhänge leisten.

Theatrale Prozesse im Unterricht im Fach Darstellendes Spiel sind meist projektorientiert angelegt. Sie nutzen Inhalte verschiedener Fächer als Ausgangspunkt kreativen Arbeitens und integrieren auch interdisziplinäre Ansätze. Dies ermöglicht eine individuelle, kreative, expressive und performative Begegnung mit der Welt: Die Schüler:innen setzen sich im Spielen mit sich selbst, mit aktuellen gesellschaftlichen, künstlerischen und sozialen Fragen, mit der zunehmend digitalisierten Welt und ihrer Umwelt auseinander. Sie erschaffen in der szenischen Umsetzung durch die Auseinandersetzung mit Theater als Kunstform eine eigene ästhetische Wirklichkeit. Die Lerngruppe agiert dabei als Ensemble. Theatrale Erfahrungen werden gemacht, Perspektivwechsel werden erfahrbar und mithilfe ästhetischer Mittel werden theatrale Produkte gestaltet. Dies können beispielsweise eine Werkstattaufführung vor schulinternen Zuschauer:innen oder auch eine Präsentation innerhalb der Schulöffentlichkeit sowie im städtischen Raum und dessen kulturellen Einrichtungen wie Theater, Landesfestivals oder anderen öffentlichen Orten sein.

Das Fach Darstellendes Spiel schafft auf diese Weise Lernanlässe ästhetischer, gesellschaftlicher und allgemeinbildender Art und kann die Schüler:innen zu eigenständigem Denken und Handeln motivieren. Dabei wird das Denken in symbolischen Zusammenhängen bei den Spielenden gefördert.

Der theatrale Arbeitsprozess fördert und erfordert Teamfähigkeit, Empathie, Konzentration und Durchhaltevermögen sowie Kritik- und Urteilsfähigkeit. Das Präsentieren und Reflektieren von erarbeiteten Szenen erweitert die Selbst- und Sozialkompetenz. Neben der individuellen Weiterentwicklung ermöglicht die aktive Aneignung künstlerischer Prozesse auch kulturelle Teilhabe.

Kompetenzbereiche Produktion, Rezeption und Reflexion

Das fachliche Lernen im Darstellenden Spiel lässt sich in die Kompetenzbereiche

- Produktion,
- Rezeption und
- Reflexion

gliedern, die sich wechselseitig ergänzen¹.

Die entsprechenden Kompetenzen lassen sich in den im Kapitel 2 definierten Handlungsfeldern erarbeiten:

- „Körper und Bewegung“,
- „Raum und Objekt“,
- „Sprache und Klang“ und
- „Dramaturgie, Inszenierung und Zeit“.

¹ Diese Aufteilung ist anschlussfähig an die Kompetenzbereiche, die für die Sekundarstufe II benannt sind.



Abbildung 1:
Übersicht der Kompetenzbereiche (KB)
und Handlungsfelder (HF)

Produktion

Die Schüler:innen lernen theaterästhetische Mittel kennen und wenden diese für eigene Gestaltungsvorhaben und -aufgaben an. Im Spielen machen sie körperlich-sinnliche Erfahrungen und erforschen dabei sich selbst, ihre Umwelt und die theatralen Zeichen in ihrer Symbolhaftigkeit. Sie setzen die Gestaltungsaufgaben meist in einer Gruppe theatral um und präsentieren sich und ihre Produkte einem Publikum. Sie lernen hierbei im Prozess zwischen Privatem und Performativem bzw. Zeichenhaftem zu unterscheiden. Sie agieren zunehmend selbstsicher und selbstbewusst mit ihren Körpern, der Sprache, dem Raum und der Zeit. Sie bauen Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten, die Lerngruppe und die Lehrkraft auf und sind dadurch zunehmend in der Lage, sich auf neue Situationen und Anforderungen einzulassen.

Rezeption

Zur kulturellen Teilhabe gehört auch die Rezeption altersangemessener Produktionen, welche im Rahmen des Unterrichts vorbereitet wird. Die Schüler:innen nutzen aktiv das Angebot in der regionalen kulturellen Landschaft. Zudem lernen sie die unterschiedlichen szenischen Ausdrucksformen im Unterricht durch Beobachtungen kennen und entwickeln differenzierte ästhetische Beobachtungs- und Bewertungskriterien.

Reflexion

Die Schüler:innen lernen, Beobachtungen und Eindrücke sowie auch Deutungen zu artikulieren und zu formulieren. Sie beobachten, beschreiben und bewerten anhand von Kriterien szenische Produkte, können über Wirkungsabsichten sprechen und Gesehenes beurteilen. Methodisch werden hierfür verschiedene Feedbackformate angewendet. Sie lernen grundlegende Fachbegriffe und Theorien des Theaters kennen und wenden diese für die eigene Theaterpraxis und Reflexion an. Alle Lernenden nehmen kommunikativ an diesen Prozessen teil, wodurch zusätzlich die Sprachkompetenz gefördert wird.

2. Handlungsfelder und Inhalte

Die folgende Tabelle benennt konkrete Beispiele für Inhalte und gibt mit der Einteilung nach Jahrgängen Anregungen für die Strukturierung eines sinnvoll aufgebauten, durchgehenden Unterrichtsangebotes von Jahrgang 5 bis 10 der Oberschule durch ein schulinternes Curriculum.

Die Tabelle ist strukturiert nach den vier Handlungsfeldern „Körper und Bewegung“, „Raum und Objekt“, „Sprache und Klang“ sowie „Dramaturgie, Inszenierung und Zeit“ (vgl. Kapitel 1).

Die Erarbeitung der Inhalte muss nicht der hier dargestellten Reihenfolge und Vollständigkeit entsprechen, sondern ist an die jeweilige Stundentafel anzupassen.

Die schulinternen Curricula bilden die Planungsgrundlage für den Fachunterricht und enthalten konkrete Vorgaben über

- zu erreichende Kompetenzen für die einzelnen Jahrgangsstufen,
- Schwerpunktsetzungen, Verteilung und Gewichtung von Unterrichtsinhalten und Themen unter Berücksichtigung fachspezifischer Methoden,
- angemessene mediale Gestaltung des Unterrichts,
- Diagnostik, Differenzierung und Förderung, Leistungsmessung und Leistungsbewertung.

Für den Unterricht sind darüber hinaus der Besuch von Theateraufführungen und die Einbeziehung außerunterrichtlicher Lernangebote obligatorisch.

Des Weiteren gehört in allen Jahrgängen die Etablierung einer Feedbackkultur, bestehend aus Beobachtungen, Lob und kritischen Tipps für die Weiterarbeit zu den fachlichen Grundlagen im Darstellenden Spiel.

Zudem sollten für die ensembleorientierte und praktische inhaltliche Arbeit stets vertrauensbildende Übungen in den Unterricht integriert werden. Diese müssen nicht in eine Bewertung mit einfließen.

Es ist empfehlenswert, bei der projektorientierten Arbeit eines der vier Handlungsfelder zu fokussieren und aus den anderen Bereichen lediglich punktuell Inhalte mit den Schüler:innen zu erarbeiten. Diese Schwerpunkte und theatralen Entscheidungen werden in Passung zur Lerngruppe getroffen.

Die Offenheit des gemeinsamen künstlerischen Prozesses ist grundlegend für die theaterpädagogische Arbeit.

Handlungsfelder	Inhalte (Beispiele)	Jg.
Körper und Bewegung	• Körper- und Gruppenwahrnehmung: Bewusstwerdung des eigenen Körpers und der eigenen Bewegung • Präsenz und Körperspannung: z. B. Neutralität, verschiedene Spannungszustände • grundlegende körperliche Ausdrucksformen: z. B. Mimik, Gestik, Haltung, Übertreibung, Reduktion, Emotionen • grundlegende bildliche Ausdrucksformen: z. B. Pose, Standbilder, Tableaus • grundlegende Figurenarbeit: z. B. Unterschied Privatheit und Rolle, Arbeit am Gang, figurentypische Bewegungen, Status • choreografische Grundlagen: z. B. Synchronität, Spiegeln, tänzerische Bewegungen	5/6
	• Körperarbeit: unterschiedliche Bewegungsqualitäten, Bewegungsmuster • Elemente alltäglicher Körpersprache erkennen und für Gestaltung nutzen • Figurenarbeit: z. B. über Überspitzung, Symbolhaftigkeit von Bewegungen oder Ticks • Gestaltung eigener Choreografien • Performanceanbahnung: Unterscheidung zwischen „als ob“-Darstellungen und performativen Aktionen	7/8
	• differenzierte Figurenarbeit (inhaltlich und formal) • eigenständige Entwicklung komplexerer Choreografien und Bewegungsabläufe • performativer Einsatz des Körpers: z. B. Unterscheidung Spiel und Realität, Ritualisierung von Aktionen, Grenzen ausloten	9/10
Raum und Objekt	• Spielraumwahrnehmung • Position im Raum: bewusste Positionen wählen, Ebenen • einfache Formationen: z. B. Pulk, Reihe • Objektverfremdung • Nutzung einfacher Kostüm(-teil)e entsprechend einer Figur • Umgang mit einem Requisit als figuregebendes Element	5/6
	• Strukturierung des Raumes: z. B. 9 Punkte Feld, Raumlinien, Bewegungen im Raum • komplexere Formationen • Nutzung innerschulischer und außerschulischer Orte als Präsentationsraum • Medieneinsatz: z. B. Projektionen, Livekameras, Einsatz von Smartphones, interaktive Tools mit Publikum, Augmented Reality • Objekt oder Kostümteil als Symbolträger und Spielpartner • multifunktionale Bühnenelemente	7/8

	• unterschiedliche historisch gewachsene Bühnenräume • Einsatz von Licht zur Bühnengestaltung • ortsspezifisches Arbeiten und Spielen im öffentlichen Raum • symbolische Objektnutzung zur Darstellung komplexerer Zusammenhänge	9/10
Sprache und Klang	• Einsatz der Stimme: lautes, artikuliertes und betontes Sprechen, Varianten entwickeln • einfacher Sprechchor • Varianten artikulierten Sprechens erkunden: Gromolo • Einsatz von Geräuschen/Klängen • kurze Texte gestaltend vortragen • unterschiedliche Muttersprachen auf der Bühne einsetzen	5/6
	• Zusammenhang: Atmung, Haltung, Bewegung und zielgerichtetes Sprechen • Rhythmisierung von Sprache in kurzen Texten • chorisches Arbeiten • gestaltete stilisierte Artikulation • Einsatz von Musik zur Szenengestaltung: Unterstreichende Wirkung von Instrumenten, Gesang, oder abgespielter Musik • Alltagssprache und Jugendsprache	7/8
	• differenzierte Stimmgestaltung • kontrastierende Musik und Klangnutzung • Sprache in der Literatur in Abgrenzung zu Alltagssprache • Dialekte und Soziolekte und deren Wirkung • Erstellung eigener Bühnentexte	9/10
Dramaturgie, Inszenierung und Zeit	• das Erkennen eines zentralen Themas als Inszenierungsidee • Wahrnehmung der Zeichenhaftigkeit theatraler Aktionen • Gestaltung eines Anfangs und eines Endes einer Aktion	5/6
	• Zeichenhaftigkeit und Performance als theatrale Ausdrucksformen • Rhythmisierung einer Gestaltungssequenz: rhythmische Abläufe als dramaturgisches Gestaltungselement • Anordnung verschiedener Szenen • Übergänge • die Bedeutung von Pausen im Handeln und Sprechen • einfache Kompositionsmethoden: z. B. Wiederholung, Steigerung • verschiedene Tempi in Spiel, Bewegung und Sprache	7/8
	• komplexere Kompositionsmethoden z. B. Kontrastierung, Parallelführung, Umkehrung • unterschiedliche historisch gewachsene Theaterformen • szenische, räumliche und zeitliche Konzepte: Dramaturgie der Inszenierung • Reflektion dramaturgischer Konzepte • Einblick in das Berufsfeld Theater	9/10

Bei der projektorientierten Arbeit sollte ein inhaltlicher Fokus mit der Gruppe bestimmt werden. Hier ist es erforderlich, die Neigungen, Interessen und Fähigkeiten jeder Gruppe in die Wahl des Themas und der zu fokussierenden Theaterform einer Produktion mit einzubeziehen. In der folgenden Tabelle werden hierfür einige Beispiele genannt.

Die Herangehensweise und Vertiefung erfolgen altersangemessen.

Mögliche thematische Spielanlässe (mit der Gruppe zu finden):

- Freundschaft,
- Familie,
- Fantasiegeschichten,
- Vorbilder/Helden,
- politisches Tagesgeschehen, Geschlechterrollen,
- die Elemente,
- Identität,
- Prägung,
- Essen,
- Körper,
- Träume,
- Beziehungen,
- Arbeitswelt,
- Ankommen und Abschied u. v. m.

Mögliche ästhetische „starting points“:

- Liedtexte,
- eigene biografische Texte,
- Interviews,
- Märchen,
- Auszüge aus Romanen, Jugendbüchern oder Dramen,
- kurze eigene (fantastische) Texte,
- Bilder (z. B. Fotos oder Postkarten),
- Objekte,
- besondere Orte,
- Gedichte,
- Balladen,
- Kurzgeschichten,
- Zeitungsberichte u. v. m.

Mögliche Theaterformen:

- Objekttheater,
- Ortsspezifisches Theater,
- Tanz- Bewegungstheater,
- Performance,
- Biographisches Theater,
- Erzähltheater,
- Dokumentarisches Theater u. v. m.

3. Standards

In den Standards werden unter Berücksichtigung der gemeinsamen Stundenvorgabe für die Fächer Kunst, Musik und Darstellendes Spiel die Kompetenzen im Fach Darstellendes Spiel beschrieben, die Schüler:innen am Ende der Jahrgangsstufen 6, 8 und 10 erworben haben sollten.

Entsprechend der Stundentafel der Schule in den jeweiligen Jahrgängen ist zu entscheiden, welche Kompetenzen am Ende einer Jahrgangsstufe bewertet werden können.

Standards sind beobachtbar und überprüfbar und auf die Bewältigung von Anforderungssituationen bezogen. Sie führen die Kompetenzbereiche und Handlungsfelder zusammen (vgl. Kapitel 1) und bilden – bei durchgehendem Unterricht – eine Progression ab.

Für das Fach Darstellendes Spiel werden die Standards bezogen auf die drei Kompetenzbereiche formuliert:

- Produktionskompetenzen
- Rezeptionskompetenzen
- Reflexionskompetenzen

Der Unterricht soll den Lernenden darüber hinaus ermöglichen, übergreifende Kompetenzen zu erwerben und weiterzuentwickeln (vgl. hierzu die Qualitätsmodule für die Querschnittsthemen im Land Bremen).

Im Rahmen der Binnendifferenzierung werden (ab Jahrgangsstufe 7/8) für leistungstärkere Schüler:innen zusätzliche Anforderungen gestellt. Diese sind in den Tabellen *kursiv* dargestellt.

3.1 Anforderungen am Ende der Jahrgangsstufe 6

Am Ende der Jahrgangsstufe 6 haben die Schüler:innen grundlegende theatrale Fähigkeiten erworben. Sie agieren in einem Ensemble, haben kleinere Projekte/Bühnenvorhaben realisiert und sind mit den Feedbackregeln vertraut. Sie haben eine Theateraufführung besucht.

Kompetenzen Die Lernenden können ...
Produktionskompetenzen
• ihren Körper und die Gruppe unter szenisch-theatralen Aspekten wahrnehmen, • einfache und kriterienorientierte theatrale Gestaltungsaufgaben körperlich, räumlich und stimmlich umsetzen, • unterschiedliche akustische Signale für die Gestaltung einer Szene anwenden, • theatral experimentieren und ihre Ergebnisse darstellen, • einfache dramaturgische Entscheidungen treffen und umsetzen, • einfache szenische, räumliche und zeitliche Konzepte entwerfen und realisieren.
Rezeptionskompetenzen
• grundlegende Begrifflichkeiten der Körperarbeit und der Raumnutzung benennen, • den grundlegenden dramaturgischen Aufbau einer Szene wahrnehmen und beschreiben, • theatrale Ausdrucksformen als zeichenhaft wahrnehmen und beschreiben, • Beispiele zeitgenössischer Theaterkunst kennen und beschreiben.
Reflexionskompetenzen
• den Unterschied zwischen der eigenen Identität und der einer Figur sowie privaten und bewusst gestalteten, Ausdrucksformen wahrnehmen und beschreiben, • unterschiedliche Wirkungen von Ausdrucksträgern (Körper und Bewegung, Raum und Objekt, Sprache und Klang) mit grundlegender Fachsprache beschreiben, • anhand geleiteter Feedbackverfahren Eindrücke zum Spiel anderer reflektierend beschreiben, • theatrale Arbeitsprozesse einschätzen und dabei zwischen Prozess und Produkt unterscheiden, • sich als Teil der Gruppe/des Ensembles wahrnehmen und die verabredeten Regeln anwenden.

3.2 Anforderungen am Ende der Jahrgangsstufe 8

Am Ende der Jahrgangsstufe 8 haben die Schüler:innen aufbauend auf bereits erworbenen Theatererfahrungen neue theatrale Fähigkeiten erworben und weitere theatrale Mittel kennengelernt. Sie sprechen zunehmend differenziert über theatrale Präsentationen und kennen unterschiedliche Theateraufführungen.

Im Rahmen der Binnendifferenzierung werden zusätzliche Anforderungen gestellt, die sich auf komplexere Situationen beziehen und ein höheres Maß an Abstraktion erfordern. Schüler:innen werden so auf den Besuch der Gymnasialen Oberstufe vorbereitet. Zusätzliche Anforderungen sind *kursiv* gesetzt.

Kompetenzen Die Lernenden können ...
Produktionskompetenzen
• den Körper und seine Bewegungs- und Darstellungsmöglichkeiten wahrnehmen und nutzen, • choreografische Elemente für die Gestaltung einer Szene anwenden, • <i>selbstständig choreografische Impulse erarbeiten,</i> • die Bedeutung des Bühnenraumes wahrnehmen und für ihre szenische Gestaltung nutzen, • <i>räumliche Konzepte realisieren und umsetzen,</i> • akustische Signale, Stimme und Sprache als theatrale Zeichen wahrnehmen und anwenden, • <i>akustische Signale, Stimme und Sprache stilisierend darstellen,</i> • die Funktionalität von Objekten, Requisiten, Kostüm und Maske erarbeiten und gezielt nutzen, • theatral experimentieren und Ergebnisse wiederholbar machen, • <i>dramaturgische Entscheidungen treffen und umsetzen,</i> • die Bedeutung und Wirkung theatraler Zeichen einschätzen und daraus einfache szenische, räumliche und zeitliche Konzepte entwerfen und realisieren, • eigene Ideen benennen und einbringen, • <i>Perspektivwechsel bei Gestaltungsprozessen beachten,</i> • in der eigenen Biografie und in unterschiedlichen Medien zu einem verabredeten Thema Informationen sammeln, • Rechercheergebnisse zusammenstellen, • Medien bei der Szenengestaltung nutzen.

Rezeptionskompetenzen

- grundlegende Fachbegriffe der Körperarbeit und der Raumnutzung benennen und anwenden,
- den dramaturgischen Aufbau einer Szene wahrnehmen und dessen Wirkung beschreiben,
- grundlegende theatrale Ausdrucksformen in der Auseinandersetzung als zeichenhaft und performativ wahrnehmen und beschreiben,
- *Grundkenntnisse theatraler Ausdrucksformen einordnen,*
- Beispiele zeitgenössischer Theaterkunst kennen,
- *Beispiele zeitgenössischer Theaterkunst unter Einbeziehung von Fachsprache einordnen.*

Reflexionskompetenzen

- den Unterschied zwischen der eigenen Identität und der einer Figur sowie privaten und bewusst gestalteten, Ausdrucksformen erkennen und benennen,
- *den Unterschied zwischen der eigenen Identität und der einer Figur erläutern,*
- unterschiedliche Wirkungen von Ausdrucksträgern (Körper und Bewegung, Raum und Objekt, Sprache und Klang) unter Einbeziehung von Fachsprache und ästhetischen Kriterien beschreiben und beurteilen,
- anhand eines Feedbackverfahrens Eindrücke zum Spiel anderer reflektierend beschreiben,
- sich als Teil der Gruppe/des Ensembles wahrnehmen, Verantwortung übernehmen und die verabredeten Regeln anwenden.

3.3 Anforderungen am Ende der Jahrgangsstufe 10

Am Ende der Jahrgangsstufe der Jahrgangsstufe 10 haben die Schüler:innen ihre theatralen Fähigkeiten in einigen theatralen Bereichen vertieft. Sie realisieren zunehmend eigenständig Projekte, kennen grundlegende historische Bezüge des Theaters und unterschiedliche Theaterformate. Sie reflektieren theatrale Prozesse und Aufführungen unter Einbeziehung von Fachvokabular.

Im Rahmen der Binnendifferenzierung werden zusätzliche Anforderungen gestellt, die sich auf komplexere Situationen beziehen und ein höheres Maß an Abstraktion erfordern. Schüler:innen werden so auf den Besuch der Gymnasialen Oberstufe vorbereitet. Zusätzliche Anforderungen sind *kursiv* gesetzt.

Kompetenzen Die Lernenden können ...
Produktionskompetenzen
• den Körper und seine Bewegungs- und Darstellungsmöglichkeiten wahrnehmen und nutzen, • Merkmale und Möglichkeiten unterschiedlicher Bühnenräume und -formen erarbeiten und umsetzen, • sich weitestgehend selbstständig akustische und performative Signale, Stimm- und Sprechansätze erarbeiten, • theatrale Gestaltungsaufgaben körperlich, räumlich und stimmlich unter Berücksichtigung alternativer Möglichkeiten umsetzen, • <i>komplexe dramaturgische Entscheidungen treffen und umsetzen,</i> • <i>szenische, räumliche und zeitliche Konzepte entwerfen, realisieren und deren Wirkung überprüfen,</i> • <i>ein Konzept unter Einbeziehung des räumlichen, zeitlichen und personellen Aufwandes entwerfen,</i> • unterschiedliche Medien bei der Szenengestaltung nutzen.
Rezeptionskompetenzen
• den dramaturgischen Aufbau einer Szene beurteilen, • sich mit theatralen Ausdrucksformen und Theatergeschichte auseinandersetzen und Bezüge herstellen, • den Zusammenhang von Aspekten der Theaterkultur im Zusammenhang mit den eigenen Projekten wahrnehmen und reflektieren, • <i>die Funktion des Theaters kriteriengeleitet reflektieren,</i> • Beispiele zeitgenössischer Theaterkunst / verschiedener Inszenierungskonzepte benennen und wahrnehmen, einordnen, vergleichen und beurteilen, • verschiedene Berufe am Theater beschreiben und einordnen.

Reflexionskompetenzen

- unterschiedliche Wirkungen von Ausdrucksträgern (Körper und Bewegung, Raum und Objekt, Sprache und Klang) unter Einbeziehung von elementarer Fachsprache und Fachwissen zu Theatergenres und -theorien beschreiben und beurteilen,
- *unterschiedliche Wirkungen von Ausdrucksträgern unter Einbeziehung von Fachsprache und Fachwissen bewerten und Bezüge herstellen,*
- anhand eines schriftlichen, mündlichen oder präsentativen Feedbackverfahrens Eindrücke zum Spiel anderer reflektierend benennen oder darstellen,
- *Arbeitsprozesse in Auseinandersetzung mit Fachliteratur reflektieren.*

4. Leistungsbeurteilung

Die Dokumentation und Beurteilung der individuellen Entwicklung des Lern- und Leistungsstandes der Schüler:innen als diagnostischer Prozess berücksichtigt nicht nur die Produkte, sondern auch die Prozesse schulischen Lernens und Arbeitens – das gilt im Besonderen für das Fach Darstellendes Spiel. Die Leistungsbewertung dient der Rückmeldung für Lernende, Erziehungsberechtigte und Lehrkräfte. Sie ist eine Grundlage verbindlicher Beratung sowie der Förderung der Schüler:innen.

Prinzipiell zu unterscheiden sind Lern- und Leistungssituationen: In Lernsituationen wird die Intensität der konstruktiven und individuellen Auseinandersetzung mit fachlichen Inhalten beurteilt. Fachliche Fehler werden hier nicht als Defizite, sondern als Quelle für die fachliche Weiterentwicklung angesehen. In Leistungssituationen hingegen gehen Quantität und Qualität der individuellen Leistung direkt in die Leistungsbewertung ein.

Grundsätze der Beurteilung und Bewertung von Leistungen

- Die Leistungsbewertung findet grundsätzlich in zwei Beurteilungsbereichen statt:
 - (1) Schriftliche Arbeiten unter Aufsicht und ihnen gleichgestellte Arbeiten
 - (2) Laufende Unterrichtsarbeit

Sie darf sich nicht überwiegend auf die Ergebnisse des ersten Beurteilungsbereichs stützen (s. u.).

- Die Leistungsbewertung bezieht sich auf die im Unterricht vermittelten Kompetenzen, wie sie in den Anforderungen im Kapitel 3 „Standards“ beschrieben sind. Sie findet unter Berücksichtigung der drei Anforderungsbereiche statt.
- Grundlage der Leistungsbewertung bilden die im Unterricht und für den Unterricht erbrachten Leistungen der Schüler:innen.
- Die Leistungsbewertung erfolgt in Noten und kann bis einschließlich Jahrgangsstufe 8 in Form von Lernentwicklungsberichten, z. B. in Textform, erfolgen.
- Die Kriterien für die Leistungsbewertung und die Gewichtung zwischen den Beurteilungsbereichen werden in der Fachkonferenz festgelegt.
- Die Leistungsbewertung und ihre Kriterien müssen für Schüler:innen sowie Erziehungsberechtigte zu Beginn des Beurteilungszeitraums bekannt und transparent sein.
- Leistungen sind grundsätzlich eigenständig zu erbringen. Die eigene, individuelle Leistung muss – auch bei Gruppenarbeiten – erkennbar und bewertbar sein.
- Die Nutzung von Quellen und Hilfsmitteln, einschließlich digitaler Werkzeuge und auf künstlicher Intelligenz basierender Anwendungen, erfolgt im Rahmen der in der Fachkonferenz festgelegten Vorgaben. Auch hier muss die eigene, individuelle Leistung erkennbar bleiben.
- Die Verwendung von KI-Unterstützung als Hilfsmittel ist von den Schüler:innen zwingend zu dokumentieren und muss korrekt ausgewiesen werden.

(1) Schriftliche Arbeiten unter Aufsicht

Schriftliche Arbeiten unter Aufsicht dienen der Überprüfung der Lernergebnisse eines Unterrichtsabschnittes. Weiter können sie zur Unterstützung kumulativen Lernens auch der Vergewisserung über die Nachhaltigkeit der Lernergebnisse des zurückliegenden Unterrichts dienen. Sie geben Aufschluss über das Erreichen der Ziele des Unterrichts. Im Verlauf der Sekundarstufe I sollen sich die schriftlichen Arbeiten unter Aufsicht inhaltlich und formal zunehmend an den Anforderungen für die zu erreichenden Abschlüsse orientieren. Dies betrifft in formaler Hinsicht:

- die Formulierung der Aufgabenstellungen unter Verwendung der Operatoren
- die Verteilung der Bewertungseinheiten auf Aufgaben
- die Berücksichtigung der Anforderungsbereiche
- die Verwendung von Hilfsmitteln

Beispiele für diese Arbeiten und Aufgaben im Fach Darstellendes Spiel können sein:

- eigenständige Präsentation und kriteriengeleitete Reflexion einer Gestaltungsaufgabe
- Anfertigung einer analytischen oder theoretischen Aufgabe (Referate, Aufführungsanalyse, kleine Facharbeiten, usw.)
- Erstellung konzeptioneller Arbeiten anhand projektbezogener Kriterien (Dramaturgiekonzept, Licht-Tonkonzept, Raumkonzept usw.)

Schriftliche Leistungsüberprüfungen unter Aufsicht sind in der Schule durchzuführen. In schriftlichen Arbeiten unter Aufsicht sind ausschließlich die zugelassenen Hilfsmittel zu verwenden. Digitale Werkzeuge und auf künstlicher Intelligenz basierende Anwendungen sind ausgeschlossen, sofern diese nicht ausdrücklich als Hilfsmittel zugelassen sind. Die Nutzung nicht zugelassener Hilfsmittel wird als Täuschungsversuch gewertet. Ein Täuschungsversuch führt zur Bewertung der Leistung mit der Note ungenügend.

(2) Laufende Unterrichtsarbeit

Der Unterricht im Fach Darstellendes Spiel legt den Schwerpunkt auf die Handlungsfelder wie auf S. 6 dargestellt. Damit bezieht sich auch die Leistungsbeurteilung schwerpunktmäßig auf das theatrale Handeln. Dieser Beurteilungsbereich umfasst daher die von den Lernenden außerhalb der schriftlichen Arbeiten unter Aufsicht und den ihnen gleichgestellten Arbeiten erbrachten Unterrichtsleistungen wie

- Umsetzung der Unterrichtsinhalte im Spiel, zielgerichtete Anwendung der Gestaltungsmittel,
- Offenheit und Experimentierfreudigkeit in Übungen und im szenischen Spiel,
- Ideen und eigene Ansätze zur theatralen Umsetzung bestimmter Vorhaben,
- kritische Begleitung (Feedback) der Bühnenaktivitäten anderer,
- Übernahme von Verantwortung für die Projektarbeit,
- recherchierende Vorarbeit bei Unterrichtsprojekten (biografisches Material mitbringen, kurze Texte heraussuchen oder erstellen usw.),
- Arbeitsprodukte aus dem Unterricht (Rollenbiografien, Textfragmente usw.),
- räumliche und zeitliche Strukturierung des Spiels und des Projekts,
- Einordnung soziokultureller Bezüge theatraler Ausdrucksformen,
- Kenntnisse theoretischer Grundlagen, theatraler Ausdrucksformen und Fachsprache.

Anhang

Anhang: Liste der Operatoren

Die standardisierten Arbeitsaufträge (Operatoren) werden in der folgenden Tabelle erläutert und inhaltlich gefüllt.

Operatoren signalisieren den Schüler:innen, welche Tätigkeiten sie bei der Erledigung von Arbeitsaufträgen ausführen sollen und welche beim Lösen von Klausuren und Prüfungsaufgaben von ihnen erwartet werden.

Neben Erläuterungen enthält die Tabelle auch Zuordnungen zu den Anforderungsbereichen I, II und III, wobei die konkrete Zuordnung auch vom Kontext der Aufgabenstellung abhängen kann und eine scharfe Trennung der Anforderungsbereiche nicht immer möglich ist.

Operatoren	Erläuterung
benennen (I)	Sachverhalte und Arbeitstechniken ohne Erläuterungen aufzählen
beschreiben (I)	Gestaltungsmittel, Arbeitstechniken oder Übungen strukturiert und fachsprachlich richtig (evtl. mit Materialbezug) mit eigenen Worten wiedergeben
darstellen (I)	einen bekannten Zusammenhang oder Sachverhalt strukturiert wiedergeben / Einfache Gestaltungsmittel im Spiel anwenden
durchführen (I)	selbstständig Übungen teilweise oder vollständig verfolgen
sammeln (I)	zu einer vorgegebenen Thematik Materialien zusammenstellen
wahrnehmen (I)	einen theatralen Vorgang beobachten und ggf. beschreiben
wiedergeben (I)	einen bekannten Zusammenhang oder Sachverhalt in eigenen Worten darlegen
zusammenstellen (I)	einzelne Teile zu einem Ganzen fügen
erarbeiten (I / II)	sich Teilaspekte in Theorie und Praxis aneignen / sich Szenen und komplexere Abläufe aneignen
darstellen (I / II)	Gestaltungsmittel unter Berücksichtigung von Gestaltungskriterien im Spiel differenziert anwenden / einen erkannten Zusammenhang oder Sachverhalt strukturiert wiedergeben
anwenden (II)	eine komplexe Technik oder Übung ins Spiel einbeziehen
beachten (II)	die Einhaltung bestimmter Spielregeln / Spielvorgaben berücksichtigen

einordnen (II)	mit erläuternden Hinweisen ein Genre, eine Theorie, einen geschichtlichen Hintergrund in einen genannten Zusammenhang einfügen
erläutern (II)	einfache Sachverhalte nachvollziehbar herausstellen und umfassend verständlich machen
formulieren (II)	einen Sachverhalt unter Verwendung von Fachwissen genau in Worte fassen
nutzen (II)	vorgegebene Raumstrukturen, Materialien und Dramaturgien in der eigenen Praxis anwenden
realisieren, umsetzen (II)	ein Konzept bzw. eine Spielidee anhand einer Problemstellung szenisch übersetzen
begründen (II / III)	Auswahl an gestalterischen Entscheidungen/differenzierte gestalterische Entscheidungen auf kausale Zusammenhänge zurückführen bzw. argumentierend absichern
vergleichen / in Beziehung setzen (II / III)	nach vorgegebenen oder selbst gewählten Kategorien andere Genres, Theorien, Aufführungen gegenüberstellen/eigenständig Unterschiede, Ähnlichkeiten, Gemeinsamkeiten ermitteln
darstellen (III)	Gestaltungsmittel im Spiel differenziert und komplex anwenden
entwerfen (III)	ein Konzept in seinen wesentlichen Zügen prospektiv/planend eigenständig und differenziert darstellen
Bezüge herstellen (III)	eine Verknüpfung der eigenen Spielpraxis / Spielform zu Theorien, zum geschichtlichen, gesellschaftlichen, politischen, philosophischen Hintergrund herstellen
beurteilen, entwerfen, einen Standpunkt entwickeln (III)	zu einem Sachverhalt (Text, Arbeitsprozess, Aufführung) ein selbstständiges Urteil unter Verwendung von Fachwissen und Fachmethoden auf Grund von ausgewiesenen Kriterien formulieren und begründen bzw. eine eigene Position nach ausgewiesenen Normen und Werten vertreten
Konzept entwickeln (III)	einen klar umrissenen und strukturierten Plan entwickeln
reflektieren (III)	einen Arbeitsprozess kritisch und eigenständig hinterfragen