

Bewertung und Gewichtung der Leistungen im Fach Darstellendes Spiel

<p>Klausur (1/3 der Note)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Schriftliche Klausur, z.B. kreative Schreibaufgaben, Auseinandersetzung mit einem Stück, mit Szenen, mit Rollen, Reflexion des Arbeitsprozesses, Programmheft, Werbeplakat <p>oder:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Spielpraktische Klausur, z.B. szenische Inszenierungsaufgabe mit schriftlichem Reflexionsanteil
<p>Allgemeiner Teil (2/3 der Note)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Erkennen von zentralen Problemen bei der Rollengestaltung und Finden von eigenen Lösungsansätzen - Eigenständigkeit in der Beschaffung und Verwertung von Informationen - Klarheit und Differenziertheit der Beobachtung, Einfallsreichtum der Lösung, Differenziertheit der Gestaltung - Fähigkeit, sich Fachkenntnisse anzueignen und sie für die szenische Arbeit fruchtbar zu machen - Fähigkeit, in Improvisationen neues Gestaltungsmaterial zu finden - Fähigkeit zu experimentieren - Fähigkeit, weiterführende Fragen zu stellen - flexibles Reagieren auf unvorhergesehene Schwierigkeiten, Mut zum Verwerfen vorschnell gewählter Lösungen, Entwickeln von Alternativen - Bewältigung der gewählten Gestaltungsmittel und -verfahren - Angemessenheit der Ausführung, sinnvolle Nutzung von Materialien, Werkzeugen und Geräten - Fähigkeit, ohne kleinschrittige Anweisungen und lenkende Anstöße eigene Einfälle umzusetzen - Aufmerksamkeit, Konzentration und Ausdauer bei der gemeinsamen Arbeit im Projekt - Fähigkeit, auf die Anregungen und Arbeitsergebnisse anderer anerkennend, beratend oder mit konstruktiver Kritik einzugehen - Fähigkeit, mit der Kritik anderer an den eigenen Arbeitsergebnissen sinnvoll umzugehen - Fähigkeit, organisatorische Vereinbarungen einzuhalten - Fähigkeit, Aufgaben für die gesamte Gruppe im Projektverlauf zu übernehmen - Fähigkeit, von der Gruppe für das Projekt aufgestellte Regeln einzuhalten