

Fachbrief Nr. 15
Theater/Darstellendes Spiel

Themenschwerpunkt:
Die mündliche Prüfung im Abitur

Die Fachverantwortlichen werden gebeten, den Fachbrief den unterrichtenden Kolleginnen und Kollegen in geeigneter Form zur Verfügung zu stellen. Zeitgleich wird er ins Netz gestellt unter:

<https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/unterricht/fachbriefe-blm/>

Ihr Ansprechpartner in der Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Familie:

Benedikt Zwölfer: benedikt.zwoelfer@senbjf.berlin.de

Christiane Wagner: christiane.wagner@senbjf.berlin.de

**Sehr geehrte Damen und Herren,
liebe Kolleginnen und Kollegen,**

hoffentlich sind Sie gut ins Schuljahr gestartet!

Vor kurzem haben Sie den Fachbrief Nr. 14 erhalten, nun folgt gewissermaßen die Fortsetzung, die sich mit den mündlichen Prüfungen im Fach Darstellendes Spiel befasst.

Prüfungen im Fach Darstellendes Spiel stellen Lehrerinnen und Lehrer sowie die Prüflinge vor eine ganze Reihe an Herausforderungen, da sie ein anderes zeitliches, organisatorisches und inhaltliches Format haben als in anderen Fächern. Auf der anderen Seite führen sie oft zu besonders überzeugenden, niveauvollen und manchmal berührenden Ergebnissen.

Ich hoffe, dass dieser Fachbrief hilft, Unklarheiten hinsichtlich der mündlichen Prüfungen im Abitur zu verringern. Ganz herzlich bedanke ich mich bei Sabine Kündiger und Katrin Hannusch-Schmand für ihre Mitarbeit an diesem Fachbrief.

Mit freundlichen Grüßen



Benedikt Zwölfer

Inhalt:

1 Hinweise zur Durchführung des 4. Prüfungsfaches Darstellendes Spiel im Abitur

2 Allgemeine Hinweise

3 Anhang

1 Hinweise zur Durchführung des 4. Prüfungsfaches Darstellendes Spiel im Abitur

1.1 Wer darf teilnehmen?

Das Fach Darstellendes Spiel kann als viertes Prüfungsfach gewählt werden. Voraussetzung dafür ist, dass die Kandidatinnen und Kandidaten drei zusammenhängende Unterrichtsjahre benoteten Unterricht in Darstellendem Spiel besucht haben. Für achtjährige Gymnasien heißt das, dass in der 10. Klasse das Fach Theater belegt worden sein muss, für Schulen mit einer Einführungsphase heißt das, dass die Schülerinnen und Schüler in der 11. Jahrgangsstufe einen benoteten Basiskurs in Darstellendem Spiel besuchen mussten.

1.2 Sind Gruppenprüfungen bzw. Helfer erlaubt?

Die Prüfung kann als Einzel- oder als Gruppenprüfung mit bis zu drei Prüflingen absolviert werden (vgl. §43, Abs.1, Satz 2 VO-GO, Fassung vom 16.8.2017). Wie in der 5. PK sind auch im spielpraktischen Teil der mündlichen Prüfung Helferinnen und Helfer als Mitspielende zugelassen. Diese werden von der prüfenden Lehrkraft ausgewählt. Kriterien für die Auswahl sind die Anforderungen der gestellten Aufgabe sowie die Bereitschaft der helfenden Schülerinnen und Schüler. Die Leistung der Helfenden hat keinen Einfluss auf die Bewertung der Prüflinge; ihre Teilnahme muss aber im Protokoll erwähnt werden. Sie sind von Beginn der Vorbereitungszeit an in der Prüfung dabei. Da sie auch an der Konzeption der Gestaltungsaufgabe mitwirken, ist es wichtig, das erläuternde Auswertungsgespräch im Anschluss an die Präsentation der Gestaltungsaufgabe so zu führen, dass erkennbar wird, inwieweit der Prüfling das Prüfungsthema eigenständig durchdrungen hat. Für die Bereitstellung der technischen Mittel, der Bühnenelemente und der Requisiten, die gebraucht werden, ist die Lehrkraft verantwortlich.

1.3 Aus welchen Teilen besteht die Prüfung?

Die von der Lehrkraft zu stellenden Prüfungsaufgaben sollen sich an den EPA vom 16.11.2006 orientieren: https://www.kmk.org/fileadmin/veroeffentlichungen_beschluesse/2006/2006_11_16-EPA-darstellendes-Spiel.pdf. Siehe dazu auch die Handreichung zu Prüfungen in DS von 2013: <http://lvs-berlin.de/homepage/wp-content/uploads/2014/08/Handreichung-DS-Prüfungen-Berlin.pdf>.

Die Prüfung setzt sich zusammen aus einer

- **Gestaltungsaufgabe**, die aus einem spielpraktischen Teil und aus einem an die Ergebnispräsentation **anschließenden erläuternden Auswertungsgespräch** besteht, und einer
- **Reflexionsaufgabe**, die einen Zusammenhang zwischen dem eigenen theatralen Handeln und dem kulturellen Leben in Vergangenheit und Gegenwart herstellt.

Für die Erarbeitung der spielpraktischen Gestaltungsaufgabe bekommen die Prüflinge eine Vorbereitungszeit von mindestens 60 Minuten; für die Vorbereitung der Reflexionsaufgabe beträgt die Vorbereitungszeit in der Regel 15 Minuten pro Prüfling (vgl. AV Prüfungen in der Fassung vom 16.7.2018, Anlage 1p, § 2.1, Absatz 5). Die Dauer des ersten Prüfungsteils (Präsentation und Gespräch) beträgt pro Prüfling nicht unter 10 Minuten. Das heißt: Die Präsentation der Aufgabe soll ca. 5 bis 10 Minuten dauern; im Auswertungsgespräch bekommt jeder Prüfling fünf Minuten Prüfungszeit. Bei drei Prüflingen dauert der erste Teil also ca. 20-25 Minuten:

Zahl der Prüflinge	Dauer der Präsentation	Dauer des Auswertungsgesprächs	Gesamtdauer des ersten Prüfungsteils
ein Prüfling	5-10 Minuten	5 Minuten	10-15 Minuten
zwei Prüflinge	5-10 Minuten	10 Minuten (5 Minuten pro Prüfling)	15-20 Minuten
drei Prüflinge	5-10 Minuten	15 Minuten (5 Minuten pro Prüfling)	20-25 Minuten

Die Dauer des zweiten Prüfungsteils beträgt pro Prüfling 10 Minuten und findet als Einzelprüfung statt.

1.4 Wie verläuft der erste Prüfungsteil?

In der spielpraktischen Aufgabe soll eine Szene selbstständig entwickelt und dramatische Figuren angemessen und differenziert mimisch-gestisch, sprachlich, proxemisch, choreografisch und im Spiel mit Raum und Requisit gestaltet werden. Folgende Möglichkeiten bieten sich z.B. an:

- Aus einem vorgegebenen Spielansatz wird eine Szene entwickelt und präsentiert. Der Spielansatz wird durch ein Thema, eine Situation, eine Personenkonstellation oder die Intentionen der handelnden Personen näher bestimmt. Ausgangspunkt können Texte, Bilder, Requisiten, Filmszenen, Musik u.a. sein.
- Ein kurzer 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/ Personenkonstellation übertragen.
- Für ein eigenes Theaterprojekt wird ein alternatives Ende entworfen.

Der Präsentation folgt unmittelbar ein kurzes Gespräch über die Aufgabenlösung und die verwendeten Lösungsstrategien. Jeder Prüfling erhält die Gelegenheit, Gestaltungsideen zu erläutern und zu begründen, die eigene Durchführung kritisch zu reflektieren. Für jeden Prüfling sind fünf Minuten vorgesehen; das Gespräch findet, wenn mehrere Prüflinge die Prüfung absolvieren, in der Gruppe statt.

1.5 Was ist in der Reflexionsaufgabe zu beachten?

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

- der kulturelle, historische oder theoretische Hintergrund eines Projekts, an dem die Prüfungskandidaten beteiligt waren (Dramentheorie, Kunst- oder Theatertheorie, Theatergeschichte, Theaterkonzepte etc.),
- Lösungen oder Varianten zu einem Projekt, an dem die Prüfungskandidaten beteiligt waren vor dem Hintergrund theoretischer oder wirkungsästhetischer Überlegungen

(Textbearbeitung, Stil der Darstellung, Anlage der Rollen- und Raumkonzeption, Licht- und Tonregie).

1.6 Werden beide Prüfungsteile gleich gewichtet?

Die Bewertung der beiden Prüfungsteile mündet in eine gemeinsame Note. Wenn für die Errechnung der Gesamtpunktzahl gerundet werden muss, ist die Leistung im spielpraktischen Teil (spielpraktische Aufgabe und direkt anschließendes Gespräch) stärker zu gewichten als die Leistung in der Reflexionsaufgabe. Die Aufgabenstellung sowohl der spielpraktischen Aufgabe als auch der Reflexionsaufgabe muss Leistungen in allen drei Anforderungsbereichen ermöglichen.

Zu den Bewertungskriterien der Präsentation gehören u.a.

- die Wahl und Verwendung theatraler Mittel und Techniken,
- die individuellen darstellerischen Leistungen in Bezug auf die Rollengestaltung,
- das Zusammenspiel mit anderen in Bezug auf Figurenkonstellationen,
- die Gestaltung theatraler und dramaturgischer Strukturen,
- die Erkennbarkeit eines Gesamtkonzepts.

Zu den Bewertungskriterien des anschließenden Auswertungsgesprächs gehören u.a.

- die Begründung der spezifischen Aufgabenlösung,
- die Erörterung alternativer Lösungsmöglichkeiten und die Begründung, warum sie verworfen wurden,
- die Erläuterung der angewendeten Lösungsstrategien,
- die Erklärung, welche Schwierigkeiten sich ergaben und wie damit umgegangen wurde,
- die kritische Einschätzung von Anspruch und tatsächlichem Ergebnis,
- der Umgang mit Nachfragen der Prüfungskommission.

Zu den Bewertungskriterien für die Reflexionsaufgabe gehören u.a.

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

1.7 Wie lässt sich eine mündliche Prüfung im Fach Darstellendes Spiel organisieren?

Die Prüfungsteile können je nach Aufgabenstellung unmittelbar aufeinander folgen oder auch zeitlich getrennt werden.

Möglichkeit 1: Die Prüflinge erhalten die Aufgabenstellung für den zweiten Prüfungsteil direkt im Anschluss an die 60minütige Vorbereitungszeit; eventuelle Helferinnen und Helfer müssen dann den Raum verlassen haben. Nach Ablauf der 15-minütigen Vorbereitungszeit beginnt die Prüfung, die dann ohne Unterbrechung durchgeführt wird, wobei die Helfenden nach der Präsentation den Prüfungsraum verlassen.

Vorteil: Es gibt keine Unterbrechung der Prüfung.

Nachteil: Bei mehreren Prüflingen muss nach dem ersten Teil eine Aufsicht sichergestellt werden, damit sich die Prüflinge nicht über die Reflexionsaufgabe austauschen können.

Möglichkeit 2: Die Prüflinge erhalten anfangs nur die spielpraktische Aufgabe und präsentieren diese

direkt im Anschluss an die Vorbereitungszeit. Nach Abschluss des ersten Teils erhalten sie im Abstand von jeweils zehn Minuten die Aufgabestellung für den zweiten Teil, die sie unter Aufsicht vorbereiten. Das Prüfungsgespräch zum Reflexionsteil findet direkt im Anschluss an die Vorbereitung statt.

Vorteil: Alle Prüflinge haben genau gleich viel Zeit, um sich auf die Reflexionsaufgabe vorzubereiten. Es gibt keine Unruhe durch wartende Helfende. Die Prüflinge können die spielpraktische Präsentation unmittelbar im Anschluss an die Vorbereitung durchführen.

Nachteil: Die Prüfung wird unterbrochen; der zeitliche Aufwand für die Prüfenden ist höher.

Die Entscheidungen zum organisatorischen Ablauf sind von den Fachkonferenzen in Absprache mit den Schulleitungen nach Abwägung der Vor- und Nachteile zu treffen.

Aufgrund der längeren Vorbereitungszeiten erfordert das 4. Prüfungsfach in DS organisatorisch größeren Aufwand. Das folgende Beispiel zeigt, wie mündliche Prüfungen in ihrem zeitlichen Ablauf dennoch gut organisiert werden können:

Beispiel für eine Durchführungsplanung für eine Prüfung an einem Tag

09:55	Prüfling findet sich vor dem Prüfungsraum ein, ebenso die von der Lehrkraft vorher ausgewählten Helfenden.
10:00	a) Prüfling erhält Aufgabestellung für den spielpraktischen Teil und hat dann 60 Minuten Zeit zur Verfügung, um mit den Helfenden zusammen die spielpraktische Aufgabe zu bearbeiten. Dabei muss die Gruppe keine Aufsicht haben, da die Helfenden sich auch an der Erarbeitung beteiligen dürfen. b) Es gibt zwei oder drei Prüflinge. Diese können den spielpraktischen Teil gemeinsam ohne Helfenden oder auch mit zusätzlichen Helfenden vorbereiten.
11:00	Die Helfer verlassen den Prüfungsraum und der oder die Prüfling(e) erhält/erhalten die Reflexionsaufgabe . Hier erhält jeder Prüfling sein eigenes Aufgabenblatt, welches er/sie <u>unter Aufsicht</u> einer anderen Lehrkraft, die nicht der Prüfungskommission angehört (wie in den Vorbereitungen zu allen anderen mündlichen Abi-Prüfungen auch). Dafür erhält der Prüfling 15 Minuten Zeit.
11:15	Die Prüfungskommission betritt mit den Helfern den Prüfungsraum. Der spielpraktische Teil beginnt . Die Helfenden verlassen nach der Präsentation den Prüfungsraum. Die anschließenden Erläuterungen zum spielpraktischen Teil darf/ dürfen nur der/ die Prüfling/e machen. Dauer: bei einem Prüfling 10 Minuten, bei jedem weiteren Prüfling jeweils 5 Minuten länger, also maximal 20 Minuten (s. Tabelle auf S. 4).
11:25	Beginn der Reflexionsaufgabe bei einem Prüfling
11:30	Beginn der Reflexionsaufgabe bei zwei Prüflingen
11:35	Beginn der Reflexionsaufgabe bei drei Prüflingen. Die anderen Prüflinge müssen unter Aufsicht draußen warten, sie dürfen nicht miteinander sprechen. Dauer: für jeden Prüfling 10 min.
11:35	Ende der Prüfung bei einem Prüfling
11:45	Ende der Prüfung bei zwei Prüflingen
11:55	Ende der Prüfung bei drei Prüflingen

Das Beispiel sieht auf den ersten Blick zwar aufwändig aus, zeigt aber auch, dass die Prüfenden bei einer Prüfung mit drei Prüflingen de facto 40 Minuten lang in einer Prüfung beschäftigt sind. In den Vorbereitungszeiten können sie ggf. für andere Aufgaben zur Verfügung stehen.

1.8 Beispiel

An folgendem Beispiel lassen sich Anforderungen einer mündlichen Abiturprüfung im Fach Darstellendes Spiel zeigen:

Xxx Gymnasium
Mündliches Abitur 20xx
Darstellendes Spiel
Prüferin: xxx

Prüfung von xxx xxx am xxxx

Aufgabe I: Spielpraktischer Teil und Auswertungsgespräch

Entwicklung einer choreografischen Szene auf der Basis eines Textes sowie einer musikalischen Komposition

1. Gestalten Sie auf der Grundlage des Textes von Heiner Müller sowie dem Musikstück Nr. 3 der vorliegenden CD mit Ausschnitten aus Kompositionen von Meredith Monk¹ eine szenisch-choreografische Umsetzung (zu empfehlen ist der Anfang bis 1:10 oder Teil 2 nach 1:10) und formen Sie Atmosphäre und Inhalt beider Vorlagen zu einer theatralen Gesamtaussage.
2. Begründen bzw. erläutern Sie im anschließenden Gespräch Ihre gestalterische Konzeption und Ihre Strategie zur Aufgabenlösung.

Heiner Müller, Macbeth

5

Lady Macbeth, einen Brief lesend

Lady Macbeth

„Sie begegneten mir am Tag des Siegs, und ich weiß aus dem genauesten Beispiel, sie haben mehr als sterbliche Wissenschaft. Als ich brannte, sie mehr zu befragen, machten sie sich zu Luft, in der sie verschwanden. Während ich betäubt stand, kamen Boten vom König, die mich grüßten Than von Cawdor, welchen Titel meine Schwestern, die Hexen, mir verliehen hatten vordem, auf die Zeit, die kommt, hindeutend mit Heil König, der sein wird. Das habe ich für gut gehalten dir zu vertrauen, Partnerin meiner Größe. Leg es an dein Herz und leb wohl.“

(aus: Heiner Müller, Macbeth. Nach Shakespeare, in: ders., Stücke, Berlin 1975, S. 281)

Anmerkungen:

- Ihnen stehen für die Vorbereitung von Aufgabe I 60 Minuten zur Verfügung.
- Sie nutzen für Ihre Vorbereitung sowie die anschließende Prüfung die Aula.
- Weiterhin stehen Ihnen für die Vorbereitung und die Präsentation von Aufgabe I.1 Ihre Mitschülerinnen Maxi Mustermann, Anne Beispiel, Emma Versuch sowie Ihr Mitschüler Paul Probe zur Verfügung.

Aufgabe II

Reflexionsaufgabe: Theorie/Geschichte/Kulturelles Leben

1. Erläutern Sie grundsätzliche inhaltliche Ansprüche und formale Ansätze des Körper- und Bewegungstheaters.
2. Gehen Sie auf die Erscheinungsformen des Elisabethanischen Theaters ein.
3. Stellen Sie Ihre praktische Umsetzung in einen konkreten Kontext mit dem zeitgenössischen Körper- und Bewegungstheater.

Ihnen stehen für die Vorbereitung von Aufgabe II 15 Minuten zur Verfügung.

Beide Aufgaben (I + II) werden nacheinander geprüft.

¹ Meredith Monk, Beginnings (2009).

Erwartungshorizont *Schwerpunkt Körper- und Bewegungstheater*

Sachkompetenz

Anforderungsbereich I

- Bewegungssequenzen installieren
- erkennen, dass unterschiedliche Bewegungstempi unterschiedliche Wirkungen erzielen
- den Bühnenraum in seinen Eigenheiten und Gestaltungsmöglichkeiten wahrnehmen

Anforderungsbereich II

- alltägliche Bewegungen in stilisierte (tänzerische) Sequenzen umformen
- Bewegungen entsprechend der gegebenen Musik rhythmisieren
- den Text in ein Zusammenspiel zu Körper und Bewegung geben
- Bewegungsabläufe zeitlich gliedern
- die Bewegungssequenzen angemessen im Spielraum verorten
- die Bildwirkung des Spiels begreifen
- die spezifischen Mittel der Bewegungssprache berücksichtigen
- Musik und Text als Impulsgeber für Bewegungsabläufe und Inhaltsentwicklungen erkennen und anwenden

Anforderungsbereich III

- Inhalte und Bilder zu den gegebenen Vorlagen (Text und Musik) assoziieren
- die Wirkung körpersprachlicher Mittel einschätzen und reflektieren
- Musik/Text und Bewegung als dramaturgisches Instrument erkennen und einsetzen
- Rhythmus als Gestaltungselement in der Szene erkennen und selbstständig anwenden
- erkennen, dass Musik (Text) den Ausdruck der Bewegung unterstützen oder kontrastieren kann
- Entscheidung für die dramaturgische Platzierung von Text und Stimme treffen

Gestaltungskompetenz

AFB I

- bei der Umsetzung den konzeptionellen Rahmen einhalten
- die musikalischen/stimmlichen/choreografischen Bedingungen berücksichtigen

AFB II

- bei der Gestaltung der Szene Kompositionsprinzipien (z.B. Steigerung, Kontrastierung, Parallelführung, Variation, Reihung, Umkehrung, Bruch, Wiederholung, Verdichtung) selbstständig entwickeln und anwenden

AFB III

- in der Aufgabenvorbereitung die Szene mit einem deutlichen Aufbau (Handlungsbogen, Dynamik, Bildwirkung) entwickeln (z.B. logisch oder assoziativ)
- eigene Erfahrungen/Ideen/Geschichten als Quelle szenischer/choreografischer Gestaltung nutzen und sie in einen konzeptionellen Rahmen stellen

Erwartungshorizont *Schwerpunkt Körper- und Bewegungstheater*

Kommunikative Kompetenz

AFB I

- Körper- und Bewegungstheater als symbolischen, repräsentativen, performativen Akt verstehen

AFB II/III

- Differenzerfahrung zwischen vorgegebener Musik/Text und angestoßenem eigenen Bewegungsmaterial und assoziierter Lebenswirklichkeit formulieren und bei der Gestaltung berücksichtigen
- geplante und realisierte Wirkungsästhetik reflektieren
- Alternativen aufzeigen und Entscheidungen begründen können

Soziokulturelle Kompetenz

AFB I

- Körper- und Bewegungstheater kennen, erläutern und bewerten können (Beispiele zeitgenössischer Aufführungen heranziehen)

AFB II

- Theatertradition, ihre Entwicklung und Veränderung erläutern können

AFB III

- Kulturelle Identität und kulturelles Erbe in der Theatergeschichte/Musik bewusst machen und aus dem eigenen Lebensbezug über Bewegungselemente und Inhalte einen Interpretationsansatz finden

2 Allgemeine Hinweise

➤ 2.1 TUSCH

Interesse an einer TUSCH Partnerschaft? Bis zum 13. Dezember können sich Schulen wieder für TUSCH bewerben

Schulen aller Schulformen, die Interesse an einer TUSCH Partnerschaft haben, können sich ab sofort für das Schuljahr 2020/21 bewerben. Einzige Voraussetzung: An der Schule befindet sich ein engagiertes Team von Lehrer*innen verschiedener Fachbereiche, das sich an einer Partnerschaft mit einem Theater beteiligen möchte und an der verantwortliche und verlässliche Ansprechpartner/innen den Kontakt innerhalb des TUSCH Netzwerks pflegen.

Die TUSCH Kooperation lebt von vielfältigen und intensiven Berührungspunkten: gemeinsam entwickelte Theaterprojekte, Theater- und Probenbesuche, Gespräche mit Künstler/innen, Kennenlernen von Theaterberufen. Schulen, die bereits eine TUSCH Partnerschaft hatten, können sich für TUSCH PLUS bewerben.

Bewerbungsschluss ist am 13. Dezember 2019. Die Bewerbungsunterlagen mit wichtigen Informationen finden Sie auf der TUSCH Website zum Download bereit: www.tusch-berlin.de/bewerbung.

Bei Fragen rund um das TUSCH Programm oder die Bewerbungen wenden Sie sich bitte an das TUSCH Büro unter 030 – 247 49 856 oder info@tusch-berlin.de.

Was ist TUSCH? – ein Workshop am Deutschen Theater

Am **30.9.** findet von **14.00 - ca. 21.30** ein **Workshop am Deutschen Theater** statt, der das TUSCH-Programm genauer vorstellen wird und anhand einer Theaterführung sowie eines Vorbereitungsworkshops mit anschließendem Aufführungsbesuch von Molières „Menschenfeind“ auch praktisch erfahrbar machen wird.

Bitte melden Sie sich für den Input „Was ist TUSCH?“ bis zum 13. September 2019 mit folgenden Angaben an: /// Name, Vorname /// Schule /// E-Mail-Adresse/Tel

unter: info@tusch-berlin.de /// 030. 247 49 856 oder unter: www.fortbildung-regional.de.

Der Vorstellungsbesuch kostet 7,- €. Die Karten sind nach der Anmeldung auf Ihren Namen an der Kasse des Deutschen Theaters hinterlegt und müssen am 30. September bis 14:00 Uhr abgeholt werden.

➤ 2.2 Leistungsfach Darstellendes Spiel

Es ist soweit: Berlin hat einen Leistungskurs im Fach Darstellendes Spiel! Der Leistungskurs wird im Rahmen eines Schulversuchs am Rosa-Luxemburg-Gymnasium durchgeführt und den Beteiligten die Möglichkeit geben, sich vertieft mit der Praxis und der Theorie des Fachs auseinanderzusetzen. Wir wünschen allen Beteiligten eine produktive Arbeit!

➤ 2.3 Veranstaltungshinweis: MÄDCHENORCHESTER – Musiktheater mit klassischer und elektronischer Musik nach Erinnerungen der Mitglieder des Frauenorchesters Auschwitz

Das Räderwerk der Vernichtungsmaschinerie Auschwitz dreht sich – begleitet von Orchestermusik. Musizieren auf Befehl, musikalische Zwangsarbeit. Frauen im Alter von 16 bis 40 Jahren sehen unvorstellbares Grauen und müssen dazu aufspielen. Die Musik erfüllt Funktionen: Sie ist Ausdruck der Macht der Nationalsozialisten, sie koordiniert und rhythmisiert Arbeit, sie beruhigt und quält, sie dient der Unterhaltung und Entspannung der SS-Offiziere.

Eine Gruppe junger Darsteller*innen und Orchestermusiker*innen bilden gemeinsam mit Profis aus den Bereichen Schauspiel und Gesang das Ensemble. Sie werden zum Klangkörper der Erinnerungen

der Musikerinnen von Auschwitz und ihrer individuellen persönlichen und künstlerischen Verarbeitung über das Ende des Zweiten Weltkrieges hinaus.

Eine Produktion der spreagenten in Kooperation mit der Ernst-Haeckel-Schule, dem Jugendorchester der Schostakowitsch- Musikschule Berlin-Lichtenberg, dem Jugendkammerorchester Berlin e.V., dem Heimathafen Neukölln und TATWERK | Performative Forschung. Gefördert durch den HAUPTSTADT-KULTURFONDS und aus Mitteln des Berliner Projektfonds Kulturelle Bildung.

Premiere: 29. August 2019, 19 Uhr im Heimathafen Neukölln, Berlin

Weitere Vorstellungen: 30.08. 20 Uhr, 19.09., 19 Uhr, 20.09. 20 Uhr

➤ **2.4 Lehrer_innentreff am 05. September um 17:00 Uhr im Saal des Deutschen Theaters**

Das Deutsche Theater lädt zu einem Nachmittag für Lehrer*innen ein. Intendant Ulrich Khuon gibt einen Ausblick, die Inszenierungen und Projekte des Jungen DT und das neue Klassenzimmerstück RAGE werden vorgestellt.

Anmeldung zum Lehrendentreffs unter info@jungesdt.de.

Im Anschluss haben die Teilnehmenden die Möglichkeit, um 19 Uhr die Szenische Lesung „Kompass ohne Norden“ anzuschauen, die in Kooperation mit Jugendlichen von LesArt stattfindet. Die Karten für „Kompass ohne Norden“ reservieren Sie bitte unter service@deutschestheater.de.

NEU NEU NEU: Gründung eines Lehrendenbeirats

Als Höhepunkt des Lehrendentreffs wird ein Beirat aus Lehrerinnen und Lehrern gegründet, die besonders eng mit dem DT zusammenarbeiten möchten bei der Weiterentwicklung des Bereichs „Theater & Schule“. Geplant sind vier verbindliche Treffen im Laufe der Spielzeit als Raum für Austausch und Mitgestaltung und darüber hinaus freiwillige Angebote wie Besuche von offenen Proben am DT, Mitgestaltung von Vermittlungsmaterial etc. Bei Interesse melden Sie sich gern bei Maura Meyer unter m.meyer@deutschestheater.de.

➤ **2.5 Klassenzimmerstücke des Deutschen Theaters**

Neues KLASSENZIMMERSTÜCK: RAGE

Auf der Basis von Recherche-Workshops mit Berliner Schülerinnen und Schüler hat das DT ein Klassenzimmerstück über die politische Gestaltungskraft junger Menschen entwickelt. Ab dem 5. September kann das Klassenzimmerstück RAGE auch in der Schule angesehen werden. Verfügbare und direkt buchbare Termine dieser und weiterer Klassenzimmerstücke sowie weitere Informationen: https://www.deutschestheater.de/junges-dt/programm/aktuelles_junges_dt/#.

➤ **2.6 Workshops zum Thema „Planung, Durchführung, Bewertung von spielpraktischen Klausuren“**

Am **5.9. und am 11.9.** finden jeweils **von 15-18 Uhr im Rosa-Luxemburg-Gymnasium, Kissingenstraße 12, 13189 Berlin**, Workshops zum oben genannten Thema statt. Die Teilnahme ist kostenfrei. Leitung: Sabine Kündiger.

Anmeldung unter kuendiger@lvts-berlin.de.

3 Anhang

4. PF im Abitur	Mündliche Prüfung	Wo steht das?
Wer prüft?	<ul style="list-style-type: none"> min. 2 Lehrkräfte 	<ul style="list-style-type: none"> VOGO § 32 (3)
Voraussetzungen, um geprüft zu werden?	<ul style="list-style-type: none"> 3 Jahre Unterricht DS (10-12/11-13) 	<ul style="list-style-type: none"> VOGO § 23 (5)
Größe der Prüfungsgruppe?	<ul style="list-style-type: none"> bis zu 3 SUS 	<ul style="list-style-type: none"> VOGO § 43 (1)
Hilfskräfte?	<ul style="list-style-type: none"> weitere SUS können als Darstellende mitwirken 	AV Prüfungen, Fachanlage DS, (2.2.1 (2))
Welche Prüfungsteile gibt es?	<ul style="list-style-type: none"> Spielpraktische Aufgabe und Auswertungsgespräch Reflexionsaufgabe 	AV Prüfungen, Fachanlage DS, (2.1)
Umfang der Prüfungsteile?	<ul style="list-style-type: none"> Spielpraktische Aufgabe – in der Regel 5- maximal 10 Minuten Auswertungsgespräch bis zu 5 Minuten pro Prüfling Reflexionsaufgabe – pro Prüfling 10 Minuten 	AV Prüfungen, Fachanlage DS, (2.1 (4))
Umfang der Vorbereitungszeit?	<ul style="list-style-type: none"> min. 60 Minuten für die spielpraktische Aufgabe in der Regel 15 Minuten für die Reflexionsaufgabe 	AV Prüfungen, Fachanlage DS, (2.1 (5))
Bewertung?	<ul style="list-style-type: none"> Bewertung beider Prüfungsteile (1:1) mündet in eine gemeinsame Note „In Zweifelsfällen ist die Leistung im spielpraktischen Teil (spielpraktische Aufgabe und direkt anschließendes Gespräch) stärker zu gewichten als die Leistung der Reflexionsaufgabe.“ 	AV Prüfungen, Fachanlage DS, (2.3 (1))
Protokolle?	<ul style="list-style-type: none"> standardisierte Protokollvordrucke der Schulaufsichtsbehörde sind zu nutzen 	AV Prüfungen 14 <ul style="list-style-type: none"> VOGO § 33 gibt Auskunft, welche Kriterien die Protokolle erfüllen müssen
Bereitstellung von technischen Hilfsmitteln?	<ul style="list-style-type: none"> Aufgabe der Lehrkraft 	AV Prüfungen, Fachanlage DS, (2.2.1 (3))
Zuhörer/innen?	<ul style="list-style-type: none"> Lehrkräfte der Schule und der Kooperations-schule, Referendare – mit Zustimmung des Prüfungsvorsitzenden Kein Rederecht – nur Zuhören! 	<ul style="list-style-type: none"> VOGO § 34 (1)
Gäste?	<ul style="list-style-type: none"> Nicht alltagsrelevant – aber möglich: max. 2 Eltern, 8 SuS der Q-Phase – aber: Zustimmung des Prüflings muss eingeholt werden „Personen, die für die Durchführung einer Prüfung, insbesondere in den Fächern DS, Musik und Sport, erforderlich sind, gelten nicht als Gäste; für sie muss keine Zulassungsentscheidung getroffen werden.“ 	<ul style="list-style-type: none"> VOGO § 34 (2)
Beispielaufgaben:	<ul style="list-style-type: none"> EPA 	

Diese Tabelle konkretisiert an Einzelbeispielen **Anforderungsbereiche für das Fach Darstellendes Spiel** in der Oberstufe. Sie orientiert sich an den EPA vom 16.11.2006.

Kennen I

theatrale Gestaltungsmittel und Formen kennen, theatrale Zeichen erkennen

Beschreiben I

theatrale Mittel strukturiert und fachsprachlich richtig mit eigenen Worten wiedergeben

Wahrnehmen I

einen theatralen Vorgang/ eine szenische Gestaltung unter Einsatz von Fachvokabular beobachten und beschreiben

Anwenden II

eine komplexe Technik oder Übung in eine szenische Darstellung einbeziehen

Darstellen II

eine bekannte komplexe Arbeitstechnik auf eine noch unbekannte szenische oder Textvorlage anwenden

Gestalten II

theatrale Mittel zielorientiert zur Entwicklung eines Raums, einer Form, einer szenischen Darstellung auswählen und einsetzen

Einordnen II

mit erläuternden Hinweisen ein Thema/ Motiv/ Problem in einen geschichtlichen oder theoretischen Zusammenhang einordnen;

Kenntnisse zur Theorie/ Geschichte für die Erarbeitung eigener szenischer Formen nutzen

Übertragen II

eine bekannte Übung/ Szene in ein anderes Genre übertragen

Abstrahieren II

von dem Erscheinungsbild, wie es in der Wirklichkeit vorkommt, abstrahierend die Wirklichkeit im Spiel verdichten, indem z.B. nur wesentliche Grundstrukturen sichtbar werden

Alternativen entwerfen und begründen III

zu einer komplexen szenischen Lösung eine andere Möglichkeit suchen, die ebenso „stimmig“ erscheint, und diese durch nachvollziehbare Argumente stützen

Bezüge herstellen III

eine Verknüpfung der eigenen Spielpraxis / Spielform zu Theorien, zum geschichtlichen, gesellschaftlichen, politischen, philosophischen Hintergrund herstellen, sich kritisch mit gegebenen Vorlagen auseinandersetzen

Beurteilen III

die Art und Qualität einer gestalterischen Lösung unter Bezugnahme auf Fachwissen kritisch bewerten

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

Entwerfen III

ein Konzept in seinen wesentlichen Zügen prospektiv/ planend eigenständig und differenziert darstellen