

Inhalt

Seite

Einleitung	1
1 Lernen – Leisten – Bewerten – Fördern	3
1.1 Lernen	4
1.2 Leisten	4
1.3 Bewerten	5
1.4 Fördern	7
2 Grundsätze der Leistungserhebung und Leistungsbewertung	8
2.1 Gütekriterien für die Notengebung	8
2.1.1 Objektivität	9
2.1.2 Reliabilität	9
2.1.3 Validität	9
2.1.4 Praktischer Umgang mit Gütekriterien in einer neuen Lernkultur	9
2.2 Funktionen der Notengebung	10
2.2.1 Noten als Maßzahlen für eine Leistung	10
2.2.2 Noten als Mittel der Rückmeldung und Kommunikation	11
2.2.3 Noten als Mittel zur Motivation	11
2.2.4 Orientierungsfunktion der Noten	12
2.2.5 Sozialisationsfunktion der Noten	12
2.2.6 Evaluations- und Kontrollfunktion der Noten	13
2.2.7 Noten als Instrument der Auslese	13
2.3 Bezugsnormen für die Notengebung	14
2.3.1 Sachnorm	14
2.3.2 Individuelle Norm	14
2.3.3 Relationale Norm	14
2.4 Subjektive Fehlerquellen	15
2.5 Besonderheiten der Leistungserhebung und Leistungsmessung im Fach Darstellendes Spiel	16
3 Kompetenzentwicklung im Fach Darstellendes Spiel	18
3.1 Der Kompetenzbegriff	18
3.2 Theaterästhetische Handlungskompetenz	19
3.2.1 Fachspezifische Kompetenzen	22
3.2.2 Humankompetenzen	22
3.2.3 Kompetenzstufen und Kompetenzindikatoren	24
4 Kompetenzfördernde Aufgaben im Rahmen einer „neuen Aufgabenkultur“	31
4.1 Konstruktion von Aufgaben	31
4.2 Bewertung von Aufgabenlösungen	33
4.2.1 Bewertbare Teilleistungen	33
4.2.2 Bewertung unter Verwendung von Kompetenzrastern	35

5	Formen der Leistungserhebung und -bewertung	42
5.1	Fachspezifische Vorgaben für die Leistungserhebung	42
5.2	Klassenarbeiten mit einem spielpraktischen, schriftlichen oder grafisch-bildnerischen Schwerpunkt	43
5.3	Sonstige Leistungen	46
5.3.1	Spielpraktische Leistungen	46
5.3.1.1	Prozessorientierte Leistungen	46
5.3.1.2	Produktorientierte Leistungen	50
5.3.2	Praktische und grafisch-bildnerische Leistungen	50
5.3.3	Rezeptionsleistungen	51
5.3.4	Projektbegleitende Leistungen	52
5.3.4.1	Portfolio	52
5.3.4.2	Lerntagebuch	58
5.3.4.3	„Sudelbuch“	61
6	Möglichkeiten der kompetenzorientierten und fördernden Leistungsbewertung	66
6.1	Probleme herkömmlicher Leistungsbewertungen	66
6.2	Grundsätze für eine fördernde Leistungsbewertung	67
6.3	Arbeitsprinzipien des Faches Darstellendes Spiel als Basis fördernder Leistungsbewertung	68
6.4	Feedback geben und annehmen	71
6.5	Möglichkeiten der Beteiligung von Schülerinnen und Schülern an der Bewertung von Leistungen	73
6.5.1	Selbstbewertung	75
6.5.2	Wechselseitige Bewertung	78
6.5.3	Beauftragte Bewertung	79
6.5.4	Beteiligung von Schülerinnen und Schülern an der Notengebung	81
6.5.4.1	Bewertung in Form von Summenpunkten	81
6.5.4.2	Raster für eine kombinierte Schüler- und Lehrerbewertung	83
6.5.4.3	Einschätzung von Leistungen durch die Schülerinnen und Schüler anhand von Säulendiagrammen	84
Anhang		
A	Kompetenzmodelle	89
B	Tipps zur Organisation von Klassenarbeiten	104
C	Beispiele für Klassenarbeiten	110
D	Beobachtungsbogen für den Besuch einer Theateraufführung	119
E	Literaturhinweise	123