

Bewertung Präsentationsprüfung Abitur 200

| | |
|--------------------|------------------|
| Thema der Prüfung | |
| Beginn der Prüfung | Ende der Prüfung |

Prüfungsgruppe: A

B

C

A. Gestaltung der szenischen Arbeit (66 %)

| I. Szenische Komposition (gemeinsamer Teil) | |
|--|--|
| Aufbau Präsentation – Dramaturgie Interpunktion | |
| Stimmigkeit des Konzepts - Inszenierungsidee | |
| Raumnutzung | |
| Zeit - Rhythmus | |
| Sprache (bei Eigenproduktionen) | |
| Handwerkliche Qualität – je nach Theaterform (Tanz, Bewegungsth.) | |

| | |
|--------------|--|
| ggf. Vortrag | |
|--------------|--|

| |
|--|
| Gesamtnote gemeinsamer Teil (33 %) |
|--|

| II. Darstellen (Anteil des Einzelnen) | Spieler(in) A | Spieler(in) B | Spieler(in) C |
|---------------------------------------|---------------|---------------|------------------|
| Verkörperung der Rolle | | | |
| Sprechen | | | |
| Ensemblespiel | | | |
| Spiel im Raum | | | |
| Spiel mit Requisit und Kostüm | | | |

| | | | |
|--------------|--|--|--|
| ggf. Vortrag | | | |
|--------------|--|--|--|

| | | | |
|--|--|--|--|
| Gesamtnote Einzelanteil (33 %) | | | |
|--|--|--|--|

B. Prüfungsgespräch (33%)

| | Spieler(in) A | Spieler(in) B | Spieler(in) C |
|--|---------------|---------------|---------------|
| Kontextualisierung <ul style="list-style-type: none"> - Einbeziehung biografischer - historischer - rezeptionsgeschichtlicher - kulturgeschichtlicher oder - theaterwissenschaftlicher Kontexte <ul style="list-style-type: none"> - Einbeziehung der Aufführungsgeschichte | | | |
| Reflexion der ästhetischen Gestaltung <ul style="list-style-type: none"> - Kostüme - Bühnendesign - Licht - Musik - Raumkonzept, Wege | | | |
| Optional: Medieneinsatz als ästhetisches Gestaltungsmittel / Intermedialität | | | |

Bewertungsstufen ++ / + / 0 / - / --

| Zusammenfassung der Teilpunkte | Kandidat A | Kandidat B | Kandidat C |
|--------------------------------|------------|------------|------------|
| AI Note gemeinsamer Teil | | | |
| All Note Einzelanteil | | | |
| A Note Präsentation | | | |
| B Note Kolloquium | | | |
| Gesamtnote | | | |

ggf. tragende Erwägungen:

Prüfer/in

Vorsitzende/r

Protokollant/-in

Bewertungsinhalte

| I. Szenische Komposition (gemeinsamer Teil) | | |
|--|---|--|
| Aufbau der Präsentation /Dramaturgie: | <ul style="list-style-type: none"> • Beginn / Einstieg • Spannungsbogen • Schluss | <ul style="list-style-type: none"> • Entwicklung • ggf. Drehpunkte, Interpunktion |
| Stimmigkeit des Konzepts Inszenierungsidee: | <ul style="list-style-type: none"> • der Ausgangssituation • der Beziehung zwischen den Personen | <ul style="list-style-type: none"> • der Entwicklung der Situation • der Figurenzeichnung (Status, Charakterzeichnung) |
| Raum: | <ul style="list-style-type: none"> • Definition des Raumes • Bildwirkung | <ul style="list-style-type: none"> • Anordnung, Bewegung der Personen im Raum |
| Zeit / Rhythmus: | <ul style="list-style-type: none"> • Zeitliche Gliederung der Szene | <ul style="list-style-type: none"> • Dynamik der Szene |
| Sprache (bei Eigenprod.) | <ul style="list-style-type: none"> • Der Situation und Beziehung angemessen | <ul style="list-style-type: none"> • agierend |
| Rahmen-Bedingungen Handwerkliche Qualität: | <ul style="list-style-type: none"> • Erfüllung der R. der Aufgabe • Konzeptioneller Projektrahmen | <ul style="list-style-type: none"> • spezifische Bedingungen der gewählten Theater- oder Spielform, Beherrschung der Mittel |
| ggf. Vortrag | • | • |

| II. Darstellen (Anteil des Einzelnen) | | |
|--|---|---|
| Verkörperung der Rolle: | <ul style="list-style-type: none"> • Körperlicher Ausdruck in Mimik, Gestik, äußerer Haltung • Bewegung , Gänge • Spiel bei eigenem Dialogpart | <ul style="list-style-type: none"> • „stummes Spiel“ ohne Dialogpart • Stimme • Gesamteindruck (Stimmigkeit) |
| Sprechen: | <ul style="list-style-type: none"> • Verständlichkeit • Variation im Sprechen • agierende Sprache | <ul style="list-style-type: none"> • partnerbezogenes Sprechen • Emotion im Sprechen |
| Ensemble-spiel: | <ul style="list-style-type: none"> • Impulse geben und aufnehmen • gemeinsame Absprachen einhalten | <ul style="list-style-type: none"> • Raum geben und einnehmen |
| Spiel im Raum: | <ul style="list-style-type: none"> • Position / Gänge in Bezug auf den Spielpartner | <ul style="list-style-type: none"> • Position / Gänge in Bezug auf das Publikum |
| Spiel mit Requisit und Kostüm: | <ul style="list-style-type: none"> • als Zeichenträger • als Ausdrucksträger für Emotion | <ul style="list-style-type: none"> • als Mit- oder Gegenspieler |
| ggf. Vortrag | | |