

Fachbrief Nr. 16

Theater/Darstellendes Spiel

Themenschwerpunkt: Spielpraktische Klausuren

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:

http://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/fachbriefe_bln.html

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,

das Wichtigste zuerst: Einen guten Start in ein hoffentlich glückliches, gesundes und produktives Jahr 2020 – das wünsche ich Ihnen von Herzen!

Der vorliegende Fachbrief enthält verschiedene Hinweise zum Thema der spielpraktischen Klausuren und richtet sich demnach vor allem an diejenigen Lehrkräfte, die in der Sekundarstufe II unterrichten. Ich hoffe, dass der Fachbrief dazu beiträgt, offene Fragen zu klären, freue mich aber auch über kritische Nachfragen! An dieser Stelle sei allen denjenigen gedankt, die sich zu den letzten Fachbriefen geäußert haben – und vor allem denjenigen, die bei der Erstellung dieses Fachbriefs mitgearbeitet haben, insbesondere Sigrid Brokate, Juliane Lobischer und Sabine Kündiger.

Mit freundlichen Grüßen



Inhalt:

1. Allgemeines	3
1.1 Wo finde ich allgemeine Hinweise zu Klausuren?	3
1.2 Welche Arten von Klausuren gibt es?	3
1.3 Wie viele Schüler dürfen zusammenarbeiten?	4
1.4 Welche Zeitvorgaben gibt es?	4
1.5 Ist Filmen erlaubt? (Sigrid Brokate, Rechtsreferat der SenBJF)	4
2. Konzeption und Bewertung von Klausuren	5
2.1 Was muss beim Erstellen von spielpraktischen Klausuren beachtet werden?	5
2.2 Beispiel für eine spielpraktische Klausur mit Erwartungshorizont	6
2.3 Bewertung	11
2.4 Online-Gutachten	11
2.5 Weiterführende Literatur zum Thema	14
3. Aktuelle Hinweise	14
3.1 Theater und Gedenken: Werkstatt zum Blumenstraußprojekt	14
3.2 Fortbildungen	15
3.3 Arbeitstreffen Schultheater/TUSCH-Festival	15
3.4. Neuköllner Theatertreffen der Grundschulen	15
3.5 Nachtrag zum Fachbrief Nr. 14	16
4. Anhang	16

1. Allgemeines

1.1 Wo finde ich allgemeine Hinweise zu Klausuren?

Allgemeine Hinweise zu Klausuren finden sich in der Verordnung über die gymnasiale Oberstufe Berlin (VO-GO) in der Fassung vom 16.8.2017

(<http://gesetze.berlin.de/jportal/?quelle=jlink&query=GymOstV+BE&psml=bsbeprod.psml&max=true&aiz=true>)

sowie im Rahmenlehrplan Darstellendes Spiel der gymnasialen Oberstufe des Landes Berlin (RLP) auf den Seiten 31-32

(<https://www.berlin.de/sen/bildung/unterricht/faecher-rahmenlehrplaene/rahmenlehrplaene/>).

Klausuren dienen der Feststellung der Lern-, Leistungs- und Kompetenzentwicklung, sie sollen im Fach Darstellendes Spiel möglichst im Zusammenhang mit dem zu erarbeitenden Projekt stehen und dementsprechend einen spielpraktischen oder gestalterischen Anteil ausweisen. Die in Klausuren verlangten Kompetenzen (v.a. Sachkompetenz, Gestaltungskompetenz, Reflexionskompetenz) und die entsprechenden Standards müssen im Unterricht vorbereitet und besprochen werden. Klausuren müssen ein erkennbares Thema und einen erkennbaren Schwerpunkt haben und diesen in der Aufgabenstellung ausweisen.

1.2 Welche Arten von Klausuren gibt es?

Der Rahmenlehrplan nennt eine Bandbreite von Möglichkeiten an Klausuren (vgl. RLP Sek II, S. 31f.). Neben den spielpraktischen Klausuren werden hier auch Hinweise zu schriftlichen Klausuren gegeben. Bei diesen ist darauf zu achten, dass die Anforderungen mit der Komplexität der Konzeption, Durchführung und Reflexion einer spielpraktischen Aufgabe vergleichbar sind. Laut Anforderungen der Einheitlichen Prüfungsanforderungen (EPA) vom 16.11.2006 zählt das Erstellen einer Rollenbiographie als Teilaspekt einer Rollengestaltung beispielsweise ausschließlich zum Anforderungsbereich (AFB) I. Bei einer solchen Klausuraufgabe müssten also noch Aufgabenstellungen hinzukommen, die die Anforderungsbereiche II und III abdecken. In jedem Fall ist es sinnvoll, Klausuren in den Prozess der Projektentwicklung zu integrieren. Damit liegt es nahe, dass bei Klausuren im Fach Darstellendes Spiel der spielpraktisch-gestalterische Anteil im Zentrum steht. Es ist jedoch auch möglich, eine spielpraktische bzw. gestalterische Auseinandersetzung mit einem theoretischen Schwerpunkt als Klausur zu stellen. In diesem Fall geht es um die bewusste Auseinandersetzung mit theater- bzw. dramentheoretischen Konzepten oder Texten, die funktional für eine spielpraktische oder gestalterische Aufgabe genutzt werden sollen. Dadurch verändern sich insbesondere die Anforderungen im konzeptionellen und reflektierenden Teil, da hier eine gestalterische Anwendung von bzw. eine erläuternde/urteilende Auseinandersetzung mit theatertheoretischen Positionen gefordert ist. Eine rein analytische Erfassung oder Erörterung von theatertheoretischen oder theatergeschichtlichen Fragen ohne gestalterischen Anteil wird als Klausuraufgabe nicht empfohlen.

1.3 Wie viele Schüler dürfen zusammenarbeiten?

Klausuren im Fach Darstellendes Spiel sollten in der Konzeption und Präsentation in Gruppen durchgeführt werden; die Reflexion muss zwingend individuell erfolgen. Der RLP empfiehlt, die Schülerinnen und Schüler „zu zweit“ (RLP, S. 31) arbeiten zu lassen; in Analogie zu den Prüfungen im Abitur (4. und 5. Prüfungsfach) sind auch Dreier- oder Vierergruppen möglich. Unverzichtbar ist, dass der individuelle Anteil der Schülerinnen und Schüler erkennbar sein muss.

Wenn Schülerinnen und Schüler die Klausur versäumen, müssen die Anforderungen der Nachklausur denen der Hauptklausur entsprechen. Das Nach„arbeiten“ einer spielpraktischen Klausur lässt sich mit ein wenig organisatorischer Planung in den Unterricht integrieren, da die Schülerinnen und Schüler während der Konzeptionsphase nicht durchgängig beaufsichtigt werden müssen. Die betreffenden Schülerinnen und Schüler erarbeiten während der Unterrichtszeit in einem separaten Raum (mit von der Lehrkraft ausgewählten Helferinnen bzw. Helfern) die Klausuraufgabe und präsentieren sie dann vor dem ganzen Kurs. Anschließend wird die schriftliche Reflexion unter Aufsicht einer Lehrkraft durchgeführt.

1.4 Welche Zeitvorgaben gibt es?

Zeitlich verlangen spielpraktische Klausuren Schülerinnen und Schülern einiges ab, wenn insgesamt nur 90 Minuten für die Durchführung zur Verfügung stehen. Die Vorbereitungszeit sollte mindestens 45 Minuten umfassen, sodass nach der Präsentation der Ergebnisse wahrscheinlich nur 20-30 Minuten für die Reflexion zur Verfügung stehen werden. Der zeitliche Aspekt ist in solchen Fällen unbedingt auch bei der Bewertung zu beachten. Um eine solche zeitliche Dichte zu vermeiden, ist zu empfehlen, über die Fachkonferenz den Antrag an die Gesamtkonferenz zu stellen, dass die Klausuren im Fach Darstellendes Spiel 135 Minuten umfassen sollen – auf diese Weise lässt sich der zeitliche und organisatorische Aufwand besser bewältigen.

1.5 Ist Filmen erlaubt? (Sigrid Brokate, Rechtsreferat der SenBJF)

Solange es in Berlin keine Rechtsvorschrift dazu gibt, kommt als Rechtsgrundlage nur die Einwilligung der darstellenden Personen in Betracht. Diese werden, wenn sie noch nicht volljährig sind, durch ihre Personensorgeberechtigten vertreten, die die Einwilligung für sie erklären oder versagen.

Die Einwilligung ist freiwillig und kann gemäß Artikel 7 Absatz 3 der Datenschutzgrundverordnung (DSGVO) jederzeit mit Wirkung für die Zukunft widerrufen werden.

Hat eine Schülerin oder ein Schüler eingewilligt, dass eine Videoaufnahme einer Prüfungsleistung angefertigt und zum Gegenstand der Bewertung gemacht wird und widerruft nach dem Erbringen der Prüfungsleistung, aber vor deren Bewertung die Einwilligung, so muss die Aufzeichnung gelöscht werden, wenn keine entgegenstehende Vorschrift anwendbar ist. Das ergibt sich aus Artikel 17 Absatz 1 Buchstabe b) der DSGVO. Danach kann die betroffene Person die unverzügliche Löschung ihrer personenbezogenen Daten verlangen, wenn sie ihre Einwilligung widerrufen hat und es an einer anderweitigen Rechtsgrundlage für die Verarbeitung fehlt.

Ist eine Bewertung der Prüfungsleistung aber ohne die Aufzeichnung nicht möglich, greift möglicherweise Artikel 17 Absatz 3 Buchstabe b) 2. Alternative DSGVO ein. Danach ist Absatz 1 nicht anwendbar und es besteht daher auch kein Anspruch auf Löschung, wenn die Verarbeitung der perso-

nenbezogenen Daten erforderlich (unverzichtbar) ist für die Wahrnehmung einer Aufgabe, die im öffentlichen Interesse liegt oder in Ausübung öffentlicher Gewalt erfolgt, die dem Verantwortlichen übertragen wurde. Allerdings hat es der Verantwortliche in der Hand, trotz Videoaufzeichnung Notizen zu machen und damit eine von der Videoaufzeichnung unabhängige Bewertungsgrundlage zu schaffen. Daher ist es möglich, dass sich die dargestellte Rechtsauffassung zum Eingreifen von Artikel 17 Absatz 3 DSGVO im Konfliktfall vor Gericht nicht durchsetzt.

Empfehlenswert ist daher in jedem Fall das Anfertigen von Notizen durch die Prüfenden, solange Grundlage der Videoaufzeichnung allein die Einwilligung der betroffenen Personen ist und nicht eine Rechtsvorschrift. Dies gilt besonders im Hinblick auf Gruppenprüfungen, denn wenn nur ein Mitglied der Gruppe die Einwilligung widerruft, stellt das die Verwertbarkeit der gesamten Aufzeichnung in Frage. Die Verwendung von Videoaufzeichnungen für andere Zwecke als diejenigen, auf die sich die Einwilligungserklärungen beziehen, bedarf einer jeweils gesonderten Einwilligung aller betroffenen Personen.

Eine Aufzeichnung von Klausuren wird demnach empfohlen, weil sie die Bewertung erleichtert und für Transparenz sorgt. Das sollte auch mit den Schülerinnen und Schülern vorab besprochen werden. Auf die Anfertigung von Notizen während der Präsentation der spielpraktischen Ergebnisse darf aber nicht verzichtet werden.

Diese Bestimmungen gelten für alle Arten von Prüfungen im Fach Darstellendes Spiel.

2. Konzeption und Bewertung von Klausuren

2.1 Was muss beim Erstellen von spielpraktischen Klausuren beachtet werden?

In spielpraktischen Klausuren erarbeiten die Schülerinnen und Schüler eine Gestaltungsaufgabe, präsentieren ihre jeweilige Lösung und erläutern bzw. reflektieren anschließend individuell ihren Arbeitsprozess und ihr Ergebnis. Als Arten von spielpraktischen Klausuren sieht der RLP z.B. szenische Präsentationen, Raumgestaltungen und Szenenkonzepte vor. Der jeweilige Schwerpunkt von Klausuren muss durch den Unterricht vorbereitet sein und in den Aufgabenstellungen der Klausur deutlich ausgewiesen werden. Lässt man in einer Klausur also ein Szenenkonzept erarbeiten, so müssen die Schülerinnen und Schüler beispielsweise Grundlagen der Dramaturgie im Unterricht bereits behandelt haben. Außerdem muss sichergestellt sein, dass alle Anforderungsbereiche des Fachs in den Klausuren berücksichtigt werden. Insbesondere ist dabei auf die bewusste Verwendung von Operatoren zu achten. Eine auf Klausuren angepasste Operatorenliste, die sich an den Anforderungen der EPA orientiert, findet sich im Anhang. Wichtig ist der Umfang von Klausuren: Die Aufgaben müssen so gestellt werden, dass eine sinnvolle Erarbeitung in 45-60 Minuten möglich ist. Das ist vor allem bei Aufgabenstellungen mit Textvorgabe zu beachten. Die Textmenge soll möglichst gering sein, damit sie von den Schülerinnen und Schülern sinnvoll bewältigt werden kann; empfohlen wird, bei einer Vorbereitungszeit von 60 Minuten nicht mehr als 10 Zeilen Text vorzugeben.

Im Reflexions- bzw. Erläuterungsteil der Klausur sollen die Schülerinnen und Schüler ihren Arbeitsprozess darstellen, ihre Gestaltungsentscheidungen und deren jeweilige Funktion an konkreten Beispielen erläutern und begründen, die Wirkung ihrer Präsentation erläutern und beurteilen und Alternativen zu ihrer Lösung entwerfen. Sollte für die Reflexion aus organisatorischen Gründen nur wenig

Zeit bleiben, muss die Lehrkraft in der Aufgabenstellung Schwerpunkte festlegen, die eine sinnvolle Bearbeitung in der gegebenen Zeit ermöglichen.

Für jede Klausur muss ein Erwartungshorizont erstellt werden. Dieser muss enthalten:

- Bewertungsbereiche bzw. -kriterien
- erwartete Leistungen
- Zuordnung der Bewertungskriterien zu fachspezifischen Kompetenzen

2.2 Beispiel für eine spielpraktische Klausur mit Erwartungshorizont

Das folgende Beispiel zeigt eine Klausur, die sich im 1. Semester im Grundkurs oder in der Einführungsphase eignet. Das angegebene Gefühl „Hass“ kann durch andere ersetzt werden, z.B. Angst, Sehnsucht, Schmerz. Dann muss die vorgeschlagene Musik entsprechend angepasst werden.

BEISPIELAUFGABE für den Grundkurs Darstellendes Spiel, 1. Semester¹

Unterrichtseinheit:	Körper und Bewegung
Sequenz:	Statuarische Ausdrucksformen
Thema:	Entwickeln von bewegten Tableaus
Aufgabenart:	Spielpraktische Klausur

Aufgabe: I. Präsentationsaufgabe für Gruppen zu vier Personen

Erstellen Sie zum Thema „Hass“ 3-4 Tableaus. Diese Tableaus sollen in fließenden Übergängen entstehen, sich ändern und vergrößern.

Präsentieren Sie die von Ihnen erstellte Tableau-Folge.

Arbeitshinweise: Achten Sie dabei besonders auf folgende Aspekte:

- Klarer Beginn und klares Ende
- Einbezug und Veränderung der Ebenen und Körperhaltungen
- Parameter eines Tableaus

Orientieren Sie sich atmosphärisch an der zugewiesenen Musik.

Musik: Hans Zimmer-The red Capes are coming (Batman vs. Superman)

Vorbereitungszeit: 45 Minuten

Aufgabe: II. Reflexionsaufgabe für die Einzelarbeit

Erläutern Sie Ihren Arbeitsprozess und reflektieren Sie Ihr Arbeitsergebnis unter folgenden Schwerpunkten:

- Arbeit an der Körperhaltung in Bezug auf das gegebene Thema
- die Funktion der Parameter eines Tableaus
- Wirkungsabsicht, erzielte Wirkung, mögliche Alternativen

Hilfsmittel: Wörterbuch der deutschen Rechtschreibung

Arbeitszeit: 30 Minuten

¹ Die Klausur wurde freundlicherweise von der Verfasserin Sabine Kündiger zur Verfügung gestellt.

	<p>Kommunikative Kompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bewusstsein und Ernsthaftigkeit des Gruppenprozesses - Interaktion mit den anderen Gruppenmitgliedern (GM) - Ausgewogenheit der Aktionen der GM - Publikumsbezug - Impulsgabe und -aufnahme <hr/> <p>Komposition – Stimmigkeit – Ästhetik (Probleme lösen/ Reflektieren/ Werten</p> <ul style="list-style-type: none"> - Einschätzen und Anwenden von Kompositionsstrategien eines Tableaus - Atmosphärische Wahrnehmung der Musik - Entscheidung für eine gesamtästhetische Anlage 	<p>_____ __/ 8 Punkte</p>
<p>Aufgabenteil 2</p> <p>Reflexionsteil ca. 35%</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Beschreiben des eingeschlagenen darstellerischen Lösungsprozesses - Umgang mit Fachbegriffen und Fachmethoden <hr/> <ul style="list-style-type: none"> - Aufgreifen spezifischer Schwerpunkte der Aufgabenstellung - begründete, funktionalisierte Ideen/ Vorschläge/ Gedanken/ Alternativen zur Weiterarbeit <hr/> <ul style="list-style-type: none"> - Begründetes Beurteilen und Werten der Gestaltungslösung - Konstruktives, kritisches Einschätzen der eigenen Leistung/ der Gruppenleistung 	<p>__/4 Punkte</p> <p>_____ __/7 Punkte</p> <p>_____ __/3 Punkte</p>
<p>Sprachliche Qualität (ca.15% des Reflexionsteils)</p>	<p>Einhaltung der sprachlichen Normen (Rechtschreibung, Grammatik, Zeichensetzung), Deutlich erkennbare Struktur Klarheit der Darstellung in Ausdruck und Stil Äußere Form</p>	<p>__/4 Punkte</p>

Am Online-Gutachten orientierter Erwartungshorizont für eine spielpraktische Klausur²

Leistungen, die im Erwartungshorizont nicht ausgeführt wurden, aber als gleichwertig oder besser anzusehen sind, werden bei der Gesamtbewertung angemessen berücksichtigt.

Allgemeine Leistungsanforderungen im Beurteilungsbereich I (65%)	Spezifische Leistungsanforderungen
<p>a. <u>Konzeption der szenischen Umsetzung (hauptsächlich Sach- und Gestaltungskompetenz) (50%)</u></p> <p>Erfassung von Aufgabenstellungen; Methoden der Konzeption und Komposition; Beherrschung und Einsatz dramaturgischer Strukturen und theatraler Ausdrucksformen, Timing; Umgang mit formalen Strukturen; bewusste Gestaltung bzw. Erfassen der Wirkung von Raumdispositionen; Kreativität/ Originalität/ Ausdrucksstärke der Inszenierungsidee; Schwerpunktsetzung; Beherrschung und funktionaler Einsatz theatraler Gestaltungsmittel</p> <p>b. <u>Gestaltungsmittel im Einzelnen (hauptsächlich Sach- und Gestaltungskompetenz) (50%)</u></p> <p>Umsetzung, Gestaltung und funktionaler Einsatz von Körper- und Bewegungsmustern bzw. -elementen; Wahrnehmung und bewusste Umsetzung von Körperhaltung und Bühnenpräsenz; Figurengestaltung; Kooperation und Interaktion in der Gruppe; funktionaler Umgang mit Medien, Material und Requisit</p>	<p>Entwickeln von 3 Tableaus zu einem vorgegebenen Thema (in dem Fall: Hass), Gestaltung der Tableaus mit „Statement“-Charakter; Umgang mit Tempo, Dynamik, Rhythmus bei den fließenden Übergängen; erkennbarer Anfang und klares Ende; Entscheidung für eine gesamtästhetische Anlage; Kennen und Anwenden der Parameter eines Tableaus, z.B. frontale Ausrichtung, klare, einheitliche Fixpunkte, Kontakt der Gruppenmitglieder untereinander; stimmige Bildsprache/ Ausdruck/ Überzeugungskraft in Bezug auf Thema „Hass“; durchgehender Bezug zum Thema, erkennbares Prinzip, z.B. das der Steigerung; Vergrößerung von Tableau zu Tableau; Gestaltung von themenentsprechender Körperhaltung und Mimik; Verändern der Körperhaltungen, der Ebenen</p> <p>z.B. Umsetzung von themenentsprechender Körperhaltung und Mimik; Klarheit und Sicherheit der Bewegungen, vor allem bei der Vergrößerung und im Fluss; Körperpräsenz und -spannung, Konzentration; stimmige Anwendung von Bewegungsmustern in Bezug auf das Thema „Hass“; Verändern der Körperhaltungen, der Ebenen, Vergrößerung; Kontaktpunkte der Personen untereinander; atmosphärischer Einbezug der Musik</p>

² Seit Ende 2019 gibt es ein Online-Gutachten für das Fach Darstellendes Spiel. Der Fachbrief zeigt zwei mögliche Arten von Erwartungshorizonten bzw. Bewertungsbögen. Beide können genutzt werden.

<p>Allgemeine Anforderungen im Beurteilungsbereich II (35%):</p>	
<p><u>Erläuterungen und Reflexion (hauptsächlich kommunikative und kulturelle Kompetenz)</u> Erläuterung des Lösungsprozesses; Urteilskompetenz hinsichtlich Gestaltungsentscheidungen; Wahrnehmung der Wirkungsästhetik; methodische Fähigkeiten des Reflektierens; Entwicklung und Begründung alternativer Lösungen und weiterführender Ideen</p>	<p>Beschreiben und Erläutern des eingeschlagenen darstellerischen Lösungsprozesses unter Bezugnahme auf die Parameter von Tableaus und Bezug zum gegebenen Thema „Hass“; Aufgreifen spezifischer Schwerpunkte der Aufgabenstellung Begründetes Beurteilen und Werten der Gestaltungslösung unter Bezug auf verwendete theatrale Elemente Umgang mit Fachbegriffen und Fachmethoden begründete, funktionalisierte Ideen/ Vorschläge/ Gedanken/ Alternativen zur Weiterarbeit Konstruktives, kritisches Einschätzen der eigenen Leistung/ der Gruppenleistung</p>
<p>Beurteilungsbereich III: Sprachliche Darstellung (15% des Beurteilungsbereichs II)</p>	
<p>Sprachliche Gestaltung; Einhalten sprachlicher Normen; Strukturierung/ Schwerpunktsetzung; Wortschatz und Fachbegriffe</p>	<p>Widerspruchsfreiheit der Ausführungen, erkennbare Schwerpunktsetzung, Einhalten der Sachebene; sprachliche Korrektheit in Rechtschreibung, Zeichensetzung und Grammatik; leserfreundliche Form; erkennbare Struktur, Belegen eigener Äußerungen mit konkreten Beispielen; treffender Einbezug von Fachbegriffen</p>

2.3 Bewertung

Auch wenn die Schülerinnen und Schüler Teile der Klausur gemeinsam erarbeiten, muss jeder Schüler/jede Schülerin individuell bewertet werden. Eine Gruppenbewertung ist auch für den konzeptionellen Teil nicht zulässig. Die Bewertung muss für die Schülerinnen und Schüler transparent sein, indem erwartete Kompetenzen dargestellt werden und deutlich gemacht wird, inwieweit die spezifischen Leistungsanforderungen jeweils erfüllt wurden. Bewertungskriterien des konzeptionellen Teils sind bei spielpraktischen Klausuren zum Beispiel (je nach Schwerpunkt der Klausur):

- Beherrschung und Einsatz dramaturgischer Strukturen und theatraler Ausdrucksformen;
- Kreativität/ Originalität/ Ausdrucksstärke der Inszenierungsidee;
- Umgang mit Dramaturgie, Timing und Schwerpunktsetzung;
- Erfassen der Wirkung von Raumdispositionen;
- Umgang mit formalen Strukturen;
- Themenbezug und Schwerpunktsetzung.

Bei der Präsentation ist je nach Schwerpunkt z.B. auf folgende Aspekte zu achten:

- Umsetzung und Gestaltung von Körper- und Bewegungsmustern bzw. -elementen;
- funktionale Auswahl und Verwendung theatraler Mittel und (Raum-)Dispositionen;
- bewusste Gestaltung und Verständlichkeit der Sprache;
- Kooperation und Interaktion in der Gruppe;
- Bühnenpräsenz;
- Figurengestaltung;
- funktionaler Umgang mit Medien, Material und Requisit.

Im erläuternden/reflektierenden Teil geht es vor allem um die Erläuterung des Lösungsprozesses, die Urteilskompetenz hinsichtlich Gestaltungsentscheidungen, deren Ausführung und Wirkung, die Entwicklung und Begründung alternativer Lösungen und weiterführender Ideen. Für diesen Teil ist auch eine Bewertung der sprachlichen Qualität verpflichtend.

Bei der Bewertung der sprachlichen Darstellung ist neben der sprachlichen Richtigkeit und der äußeren Form v.a. auf die Verwendung von Fachbegriffen im richtigen Kontext, den Einsatz eines Vokabulars für präzise Beschreibungen und den Verzicht auf Bemerkungen des persönlichen Geschmacks zugunsten funktional-sachlicher Bemerkungen zu achten.

Schülerinnen und Schülern mit Förderstatus oder mit von einem SIBUZ diagnostizierten ausgeprägten Lese- und Rechtschreibschwierigkeiten steht ein Nachteilsausgleich zu (vgl. §14a, Abs.3 VO-GO). Im schriftlichen Teil kann dieser aus einer Zeitverlängerung bestehen; weitere Maßnahmen, die evtl. auch auf den konzeptionellen Teil oder die Präsentation Auswirkungen haben, müssen von den entsprechenden Jahrgangskonferenzen beschlossen werden. Falls auf Antrag ein Notenschutz für die Bewertung der Rechtschreibleistung nach §14a Abs.4 VO-GO beschlossen wird, so entfällt bei der Bewertung der sprachlichen Darstellungsleistung das Kriterium der Einhaltung sprachlicher Normen. Die sprachliche Darstellung wird dennoch mit 15% bewertet – die anderen Kriterien der Bewertung erhalten dementsprechend mehr Gewicht. Ausführliche Informationen zu diesem Thema finden sich in folgendem Leitfaden: <https://www.berlin.de/sen/bildung/schule/foerderung/lernschwierigkeiten/lese-und-rechtschreibschwierigkeiten/>.

2.4 Online-Gutachten

Für die spielpraktischen Klausuren liegt mittlerweile auch ein Online-Gutachten vor: www.klausurgutachten.de. Wie in anderen Gutachten auch, sind Formulierungsvorschläge für die

einzelnen Bewertungsbereiche vorgegeben, von denen diejenigen ausgewählt werden, die am besten zur geforderten Aufgabe passen. Es muss mindestens eine Formulierung und Bewertung ausgewählt werden. Für jeden Bewertungsbereich gibt es ein Freifeld, in dem individuelle Bemerkungen formuliert werden können. Die prozentuale Verteilung der Bewertungsbereiche ist voreingestellt, kann aber je nach Anforderungen der Aufgabenstellung durch die Lehrkraft verändert werden. Das Online-Gutachten bietet sich vor allem für spielpraktische Klausuren an, bei denen eine szenische Präsentation erarbeitet, präsentiert und reflektiert wird, kann aber auch genutzt werden, wenn es um die Erstellung einer Raumdisposition oder eines szenischen Konzepts geht. Die vorgeschlagenen Formulierungen beziehen sich

- auf die Konzeption bzw. Anlage der Präsentation, d.h. auf die inhaltliche Idee, die dramaturgischen und/ oder formalen Entscheidungen,
- auf die Qualität der individuellen Umsetzung unter bewusstem Einsatz theatraler Mittel,
- auf die Erläuterung der Konzeption und die Reflexion der Präsentation.

Weitere Versionen des Online-Gutachtens, die auch andere Klausurentypen genauer abbilden, sind in Planung.


Festlegung der prozentualen Anteile:

The screenshot shows the 'be.mim Berlin' online assessment interface. The header includes the logo 'be.mim Berlin' (Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Familie) and a user greeting 'Willkommen Max Mustermann(Musterschule) | Logout'. Navigation buttons for 'Hinweise', 'Lehrkraft', 'Angaben', and 'Übersicht' are visible. The main content area is titled 'Grundkurs Darstellendes Spiel' and 'Angaben zu den prozentualen Anteilen innerhalb der Kompetenzbereiche'. A sidebar on the left lists 'Angaben zu' with categories: 'KLAUSUR', 'PROZENTUALE ANTEILE', 'PRAXIS/THEORIE VERHÄLTNIS', and 'SCHÜLER:IN'. The main area displays 'Prozentuale Anteile für die Aufgabenart "Aufgabe mit praktischem Schwerpunkt und theoretischem Anteil"'. It is divided into two columns: 'Prozentuale Anteile Spielpraktischer Teil' and 'Prozentuale Anteile Reflexionsteil'. The first column has 'Aufgabenteil Grundanlage' set to 50 and 'Aufgabenteil Ausführung' set to 50, with a 'SUMME' of 100. The second column has 'Aufgabenteil Reflexion' set to 85 and 'Sprachverwendung' set to 15, with a 'SUMME' of 100. A 'Weiter' button with a right arrow is located at the bottom right of the configuration area. An 'Info' box at the bottom left states: 'Geben Sie hier die den einzelnen Aufgaben zugeordneten Prozentwerte ein.'

Je nach Schwerpunkt der Klausur kann hier von der vorgeschlagenen prozentualen Bewertung abgewichen werden. Das bietet sich zum Beispiel bei Klausuren an, die eine Raumdisposition, die Erstellung eines Szenenkonzepts oder die Auseinandersetzung mit einem theoretischen Aspekt als Schwerpunkt haben.

Beispielseite „Aufgabenteil Ausführung“:

Willkommen Max Mustermann(Musterschule) | Logout



Hinweise
Lehrkraft
Angaben
Spielpraktischer Teil
Reflexionsteil
Übersicht

Grundkurs Darstellendes Spiel Schüler/-in: Anna Schülerin - Aufgabenteil Ausführung

Bereich	%	Punkte	Textalternativen	Benotung
Aufgabenteil Grundanlage	50 %	10		Weiter →
Aufgabenteil Ausführung	50 %	-		
Info				
<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Auswahl von mind. einer Textalternative erforderlich <input type="checkbox"/> Auswahl einer Punktzahl erforderlich <p>Überwiegende Kompetenzbezüge: Theatrale Mittel und Ausdrucksträger/ Gestaltungsmittel im Einzelnen (hauptsächlich Sachkompetenz)</p> <p>A. Umsetzung und Gestaltung von Körper- und Bewegungsmustern bzw. -elementen B. bewusste Gestaltung und Verständlichkeit der Sprache C. Wahrnehmung und bewusste Umsetzung von Körperhaltung und Bühnenpräsenz D. Figurengestaltung (Rollenbewusstsein, Stimmigkeit, Durchgängigkeit, Kohärenz) E. Kooperation und Interaktion in der Gruppe F. funktionaler Umgang mit Medien, Material und Requisit</p> <p><small>Ihre Eingaben werden durch Anklicken der Schaltfläche "Weiter" gespeichert. Bei nachträglichen Änderungen müssen Sie Ihre neuen Eingaben stets durch Anklicken der Schaltfläche "Weiter" speichern. Eventuell ist die Schaltfläche "Weiter" erst sichtbar, wenn Sie sich den unteren Rand der Seite anzeigen lassen.</small></p>				
			<p>A: Körper- und Bewegungsmuster werden in herausragender Art und Weise beherrscht sowie besonders klar, sicher und präzise angewendet. <input type="checkbox"/></p> <p>B: Die Sprache in der szenischen Darstellung ist besonders überzeugend gestaltet und vollkommen verständlich. <input type="checkbox"/></p> <p>C: Die körperliche Präsenz ist stets herausragend. <input type="checkbox"/></p> <p>D: Die Figurengestaltung ist überaus überzeugend. <input type="checkbox"/></p> <p>E: Die Interaktion und Kooperation mit anderen Mitgliedern der Gruppe ist besonders gelungen. <input type="checkbox"/></p> <p>F: Materialien/ Requisiten/ Medien werden besonders funktional genutzt. <input type="checkbox"/></p>	<p>15 14 13</p>
			<p>A: Körper- und Bewegungsmuster werden in überzeugender Weise beherrscht sowie klar, sicher und präzise durchgeführt. <input type="checkbox"/></p> <p>B: Die Sprache in der szenischen Darstellung ist erkennbar gestaltet und variantenreich sowie durchweg verständlich. <input type="checkbox"/></p> <p>C: Die körperliche Präsenz ist durchgängig erkennbar. <input type="checkbox"/></p> <p>D: Die Figurengestaltung ist überzeugend. <input type="checkbox"/></p> <p>E: Die Interaktion und Kooperation mit anderen Mitgliedern der Gruppe ist durchweg gelungen. <input type="checkbox"/></p> <p>F: Materialien/ Requisiten/ Medien werden durchweg funktional genutzt. <input type="checkbox"/></p>	<p>12 11 10</p>
			<p>A: Körper- und Bewegungsmuster werden im Allgemeinen beherrscht und meist klar, sicher und präzise durchgeführt. <input type="checkbox"/></p> <p>B: Die Sprache in der szenischen Darstellung ist im Wesentlichen gestaltet und meist verständlich. <input type="checkbox"/></p> <p>C: Die körperliche Präsenz ist weitgehend erkennbar. <input type="checkbox"/></p> <p>D: Die Figurengestaltung ist im Allgemeinen überzeugend. <input type="checkbox"/></p> <p>E: E: Die Interaktion und Kooperation mit anderen Mitgliedern der Gruppe ist insgesamt gelungen. <input type="checkbox"/></p> <p>F: Materialien/ Requisiten/ Medien werden im Wesentlichen funktional genutzt. <input type="checkbox"/></p>	<p>9 8 7</p>

Je nach Schwerpunkt der Klausur können hier eine oder mehrere Formulierungen angeklickt werden; auf keinen Fall geht es darum, alle Formulierungsbausteine zu nutzen, sondern diejenigen auszuwählen, die für das Klausurthema und die Rückmeldung an den/ die Schüler/in relevant sind. Wenn bei einer szenischen Präsentation der Schwerpunkt z.B. auf dem Bereich „Körper und Bewegung“ liegt, bieten sich beispielsweise die Formulierungen A, C oder E an, die durch nähere Erläuterungen im Freifeld unter „Bemerkungen“ präzisiert werden können.

Bei Klausuren, die eine Raumdisposition vorsehen, bieten sich als Formulierungsmöglichkeiten beispielsweise die Bereiche D und F an, die in den Bemerkungen entsprechend präzisiert werden müssen.

Bei Klausuren, die die Erstellung eines Szenenkonzepts vorsehen, können z.B. die Formulierungen aus den Bereichen B, D und E dienen. Auch hier ist es aber sicherlich sinnvoll, die Bewertung durch individuelle Bemerkungen transparent zu machen.

Die Bewertung der Sprache richtet sich nach den oben (Abschnitt 2.5) erläuterten Kriterien.

Nachstehend ein Beispiel für ein Klausurgutachten:

Gutachten für Anna Schülerin
Klausur 2019, Grundkurs Darstellendes Spiel

Kurs-/Schulhalbjahr: 1. Kurs-/ Schulhalbjahr
Aufgabenart: Aufgabe mit praktischem Schwerpunkt und theoretischem Anteil
Kursleitung: Max Mustermann
Schule: Musterschule



Spielpraktischer Teil

Kategorie	Bewertung	Punkte
Aufgabenteil Grundlage (50%)	Formale und inhaltliche Anforderungen der Aufgabenstellung werden vollständig erfasst. Die Raumbestimmung der szenischen Darstellung ist überzeugend. Theatrale Gestaltungsmittel werden überzeugend eingesetzt. Bemerkung: Für die Auseinandersetzung mit dem Thema des "Ausgespart-Seins" haben Sie eine überzeugende Lösung gefunden. Besonders die Raumaufteilung ist sinnvoll gewählt. Beachten Sie, dass das Mittel der Wiederholung zu einem Spannungsbau führen kann.	10
Aufgabenteil Ausführung (50%)	Körper- und Bewegungsmuster werden in überzeugender Weise beherrscht sowie klar, sicher und präzise durchgeführt. Die Sprache in der szenischen Darstellung ist zum Teil gestaltet und zum Teil verständlich. Die Interaktion und Kooperation mit anderen Mitgliedern der Gruppe ist durchweg gelungen. Bemerkung: Ihre Bewegungen sind stets klar und präzise; das synchrone Arbeiten in der Gruppe ist durchweg gelungen. Die Qualität der Sprache (Verständlichkeit, Nuancierung) ist nicht immer überzeugend.	10

Reflexionsteil

Kategorie	Bewertung	Punkte
Aufgabenteil Reflexion (85%)	Gestaltungsentscheidungen werden nachvollziehbar begründet. Die geäußerte Kritik ist ausgewogen, konstruktiv und zutreffend. Es werden sinnvolle Alternativen bzw. weiterführende Gedanken entwickelt und berücksichtigt. Bemerkung: Insbesondere bei der Erläuterung der Raumaufteilung ist Ihr Text sehr überzeugend. In ausgewogenem Maß berücksichtigen Sie sowohl gelungene als zu überarbeitende Aspekte Ihrer Präsentation. Auch Ihre Ideen zur Einbettung der Szene in das Projekt sind durchdacht und umsetzbar.	12

Seite 1

Gutachten für Anna Schülerin
Klausur 2019, Grundkurs Darstellendes Spiel



Kurs-/Schulhalbjahr: 1. Kurs-/ Schulhalbjahr
Aufgabenart: Aufgabe mit praktischem Schwerpunkt und theoretischem Anteil
Kursleitung: Max Mustermann
Schule: Musterschule

Kategorie	Bewertung	Punkte
Sprachverwendung (15%)	Die sprachliche Gestaltung (Grad der Verständlichkeit, Klarheit des Sachbezugs, Widerspruchsfreiheit, Trennung von Beschreibung und Urteil) ist der aufgabenbezogenen inhaltlichen Entfaltung angemessen. Sprachliche Normen (Einhalten der Regeln der Orthographie und Interpunktion, normgerechter Gebrauch von Grammatik und Syntax: Satzbau, Kasus, Tempusformen, Singular/Plural, Modus) werden durchgehend sicher berücksichtigt. Die Fachbegriffe werden im sprachlichen Kontext treffend verwendet.	12

Gesamtbewertung

Bereiche	Punkte	Gewichtung	Ergebnis	Gesamtpunkte	Gesamtnote
Spielpraktischer Teil	10	60%	6,00	11	2
Reflexionsteil	12	40%	4,80		
erreichte Gesamtpunktzahl			10,80		

Berlin, den 09. Dezember 2019 _____ (Max Mustermann)

2.5 Weiterführende Literatur zum Thema

Weitere für den Unterricht hilfreiche Hinweise zum Thema finden sich z.B. in der Zeitschrift „Schultheater“, Ausgabe 18/2014 sowie in folgendem neu erschienenen Buch:

Sabine Kündiger: „Praxis Schultheater“. Reihen und Modelle für die Sekundarstufe I und II, Kallmeyersche Verlagsbuchhandlung, Seelze/Velber 2019. ISBN: 978-3-7727-1324-8.

3. Aktuelle Hinweise

3.1 Theater und Gedenken: Werkstatt zum Blumenstraußprojekt

Das Blumenstraußprojekt findet als gemeinsames Projekt der Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Familie sowie der Senatskanzlei Kultur auch in diesem Jahr statt: Zum Gedenken an die Befreiung der Gefangenen im Konzentrationslager Auschwitz am 27. Januar 1945 initiierte es die Publizistin Inge Deutschkron erstmals im Jahr 2006. Seitdem sind die Begegnungen zwischen überlebenden Zeitzeugen und Berliner Schülerinnen und Schülern an diesem Gedenktag Tradition. Um ein Gedenken an die Opfer des Holocaust auch in Zukunft im schulischen Rahmen angemessen zu ermöglichen, wurde nun zusätzlich von einer freiberuflichen Mitarbeiterin des GRIPS-Theaters in Zusammenarbeit mit dem Museum Blindenwerkstatt Otto Weidt und in Abstimmung mit der Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Familie ein Gedenkkonzept erarbeitet. Es basiert auf einem 90-minütigen Workshop für Schülerinnen und Schüler ab der zehnten Klasse: Durch exemplarisches Arbeiten mit Biografien Überlebender unter Einbeziehung regionaler Möglichkeiten (Wohnorte, Stolpersteine...) und

theatraler Mittel werden sowohl eine individuelle Auseinandersetzung mit der Zeit des Nationalsozialismus als auch eine andere Form der Gedenkkultur initiiert. Das Gedenkkonzept schließt ein Fortbildungsangebot für Lehrkräfte ein und ist unter dem Titel Gedenkwerkstatt bei der Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Familie abrufbar per Email an Lars.Boehme@senbjf.berlin.de.

Kontakt: Ramona Krüger, Koordination des Blumenstraußprojektes. Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Familie; Tel: 90227 – 5972; Email: Ramona.Krueger@senbjf.berlin.de.

3.2 Fortbildungen

Vorankündigung: Fachtag Theater und Inklusion

Am 1.4.2020 findet von 9 – 15.30 Uhr ein Fachtag zum Thema Inklusion und Theaterunterricht statt. Neben einem theoretischen Input zu Inklusivem Arbeiten im Theaterunterricht wird es praxisorientierte Workshops geben. Für konkrete Fragen zum Thema Inklusion, Möglichkeiten der Kooperation, Förderschwerpunkte, Eindrücke aus der praktischen Arbeit stehen Thementische zur Verfügung.

Anmeldungen bitte über die Seiten der Regionalen Fortbildung: <http://www.fortbildungregional.de> oder per Mail an: benedikt.zwoelfer@senbjf.berlin.de

Veranstaltungsort: SIBUZ Marzahn, Eisenacher Straße 121, 12685 Berlin

3.3 Arbeitstreffen Schultheater und TUSCH-Festival

Einladung zum 38. Arbeitstreffen Schultheater Berlin

Der Landesverband Theater in Schulen (LVTS Berlin) veranstaltet in Absprache mit der Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Familie das

**38. ARBEITSTREFFEN SCHULTHEATER BERLIN
VOM 09. – 13. März 2020
IM JUGENDKULTURZENTRUM PUMPE
LÜTZOWSTR. 42
10785 BERLIN**

AGs, WP-Kurs und Grundkurse des Fachs Theater/ Darstellendes Spiel sind herzlich eingeladen, sich die Produktionen anzusehen. Eine vorherige Reservierung unter kuendiger@lvts-berlin.de ist sinnvoll.

TUSCH-Festival

Vom **11.3.-13.3.2020** findet im Podewil in Berlin-Mitte das diesjährige TUSCH-Festival mit zahlreichen Aufführungen von Schülergruppen aus unterschiedlichen Schultypen statt. Karten können unter der Nummer 030/24749857 oder unter tickets@tusch-berlin.de reserviert werden. Nähere Informationen unter: www.tusch-berlin.de.

3.4. Neuköllner Theatertreffen der Grundschulen

**Das 25. Neuköllner Theatertreffen der Grundschulen (NTT) findet vom
11. – 29. Mai 2020 statt.**

Alle Grundstufen der Berliner Schulen (Jg. 1-6) sind herzlich eingeladen teilzunehmen.

Spielstätten sind u. a. der Heimathafen Neukölln, das Gemeinschaftshaus Gropiusstadt und die Lisa-Tetzner-Schule. Jeweils zwei Spielgruppen führen an einem Tag auf und machen hierbei die gegenseitige Anmoderation. Die Spieler/innen bekommen vor Ort ein Feedback der Zuschauer*innen. Außerdem wird es ein Netzwerktreffen für alle Spielleiter/innen geben.

Im gleichen Zeitraum bietet das NTT auch das Theaterlabor an. Hierbei zeigen sich jeweils drei Theatergruppen gegenseitig Arbeitsproben aus laufenden Projekten. Neben Gesprächen über die gesehene Stücke finden hier für alle Spielerinnen und Spieler auch Workshops statt, die Anregungen für die weitere Theaterarbeit in den Schulen bieten.

Weitere Infos unter: www.ntt-g.com.

3.5 Nachtrag zum Fachbrief Nr. 14

In Bezug auf das neue Prüfungsprotokoll zur 5. Prüfungskomponente im Abitur wurden Fragen laut, ob bzw. an welcher Stelle die Qualität der inhaltlichen Auseinandersetzung mit dem Thema/der Leitfrage bewertet werden soll. Da dieser Aspekt im Protokoll nur beim Aspekt der „Strukturierung der Darstellung“ genannt ist, erfolgt an dieser Stelle eine Klarstellung:

Die inhaltlich ausgewogene Durchdringung der Leitfrage/des Themas der Auseinandersetzung ist nicht nur in angemessenem Maß bei der Bewertung der Strukturierung der Darstellung zu berücksichtigen, sondern auch im Bereich „Fach- und Methodenkompetenz“ (in der Präsentation und im Nachgespräch).

4. Anhang

Anforderungsbereiche und Operatoren im Fach Theater/Darstellendes Spiel, angelehnt an die EPA vom 16.11.2006

Anforderungsbereich I	Anforderungsbereich II	Anforderungsbereich III
benennen, beschreiben, Bewegungsmuster finden und einsetzen, darstellen, durchführen, erfassen, erarbeiten (Teilaspekte), umsetzen (z.B. Bewegungsmuster), wiedergeben, zusammenfassen, zusammenstellen	anwenden (in komplexen Aufgaben), beachten (eines konzeptionellen Rahmens), einordnen (Genre, Theorie, Geschichte), einschätzen (Wirkungen, Reaktionen), einsetzen (Mittel/ Bedeutungsträger), erarbeiten (Szenen/ komplexe Abläufe), erläutern (Entscheidungen, Arbeitsweisen), in Beziehung setzen, nutzen (Raumstrukturen), realisieren (Konzept/ Idee), rhythmisieren, stilisieren, umformen, vergleichen (andere Genres/ Theorien/ Aufführungen)	Alternativen entwerfen und begründen, sich auseinandersetzen mit komplexen Sachverhalten/ Aufgaben/ Alternativen, Bezüge herstellen (Theorien/ Geschichte), begründen (differenziert), beurteilen/ bewerten (Text/ Arbeitsprozess/ Aufführung), erörtern (Thesen/ Konzepte), gestalten, Konzept entwickeln, reflektieren, Stellung nehmen, überprüfen (Thesen/ Konzepte/ kritisch/ eigenständig)

Beispiele für Einverständniserklärungen zum Filmen von Klausuren bzw. Prüfungen

Einverständniserklärung volljährige Schülerinnen und Schüler

Hiermit erkläre ich mich damit einverstanden, dass von meinen Klausuren/Prüfungspräsentationen im Fach Darstellendes Spiel Videoaufnahmen erstellt werden, die ausschließlich zu Prüfungs- und Bewertungszwecken verwendet werden. Diese Aufzeichnungen werden spätestens ein Jahr nach der Bekanntgabe der Ergebnisse gelöscht.

Mir ist bewusst, dass ich meine vorstehende Einwilligungserklärung jederzeit widerrufen kann. Mein Widerruf wirkt jedoch nur in die Zukunft, d.h. nach Zugang der Widerrufserklärung werden keine neuen Aufzeichnungen angefertigt. Die vorhandenen Aufzeichnungen werden erst dann gelöscht, wenn sie für die Bewertung meiner aufgezeichneten Darbietung nicht mehr benötigt werden.

Name, Vorname, Klasse/Jahrgangsstufe: _____

Ort, Datum

Unterschrift des Schülers/der Schülerin

Einverständniserklärung nicht volljährige Schülerinnen und Schüler

Hiermit erkläre ich mich/erklären wir uns damit einverstanden, dass im Fach Darstellendes Spiel von den Klausuren/Prüfungspräsentationen meines Kindes _____ Videoaufnahmen erstellt werden, die ausschließlich zu Prüfungs- und Bewertungszwecken verwendet werden. Diese Aufzeichnungen werden spätestens ein Jahr nach der Bekanntgabe der Ergebnisse gelöscht.

Mir/uns ist bewusst, dass ich/wir mein/unser Einverständnis jederzeit widerrufen kann/können. Der Widerruf wirkt jedoch nur in die Zukunft, d.h. nach Zugang der Widerrufserklärung werden keine neuen Aufzeichnungen angefertigt. Die vorhandenen Aufzeichnungen werden erst dann gelöscht, wenn sie für die Bewertung der aufgezeichneten Darbietung nicht mehr benötigt werden.

Name, Vorname, Klasse/Jahrgangsstufe: _____

Ort, Datum

Unterschrift des/der Erziehungsberechtigten