

SUJET LANGUES VIVANTES : ALLEMAND

ÉVALUATION 2 (3^e trimestre de première)

Compréhension de l'écrit et expression écrite

Niveaux visés LVA: B1-B2 LVB: A2-B1	Durée de l'épreuve 1 h 30	Barème : 20 points CE: 10 points EE: 10 points
--	-------------------------------------	---

L'ensemble du sujet porte sur l'**axe 4** du programme : **Citoyenneté et mondes virtuels**

Il s'organise en deux parties :

- 1- **Compréhension de l'écrit**
- 2- **Expression écrite**

Vous disposez tout d'abord de **cinq minutes** pour prendre connaissance de l'**intégralité** du dossier.

Vous organiserez votre temps comme vous le souhaitez pour **rendre compte en allemand** du document écrit (en suivant les indications données ci-dessous – partie 1) et pour **traiter en allemand le sujet d'expression écrite** (partie 2).

Titre du document :

- Texte A : *Mehr Spaß in der Schule mit Tablets und Smartphones*
- Texte B : *Computerspiele als Schulfach*

1. Compréhension de l'écrit (10 points)

Lesen Sie beide Texte. Geben Sie wieder, was Sie verstanden haben. Beachten Sie dabei folgende Punkte:

- a) **Text A:** Erklären Sie,
 - was der Einsatz von digitalen Medien im Unterricht bewirken kann;
 - warum digitale Bildung an vielen Schulen ein Problem ist;
 - was Experten meinen.
- b) **Text B:** Nennen Sie Argumente aus Text B, die die Einführung von e-Sport als Unterrichtsfach rechtfertigen.
- c) **Text A und Text B:** Denken Sie, dass die Journalisten aus beiden Texten eine ähnliche Meinung haben? Rechtfertigen Sie Ihre Meinung.

Text A: Mehr Spaß in der Schule mit Tablets und Smartphones

1 *Tablets, Smartphones und Laptops im*
Unterricht – Sieht so die Schule von
morgen aus? Oder sollte moderne
Technik im Unterricht heute schon
5 *selbstverständlich sein? Einige*
Experten sagen: Die Schulen hinken
der Zeit hinterher.



Einsatz von digitalen Medien ist umstritten

Es gibt unzählige Lern-Apps und Lernangebote im Internet. Der Einsatz von Apps
10 und Internetseiten kann den Unterricht erweitern. Gegner meinen, dass sich Kinder
und Jugendliche zu sehr ablenken lassen und dann privat surfen würden. Doch wenn
es klare Regeln gibt, passiert so etwas nicht, sagen andere. Im Kaiserin Augusta
Gymnasium in Köln ist der Einsatz vom eigenen Smartphone für das Lernen erlaubt.
Wer chattet oder spielt, dem wird das Handy abgenommen. Das ist eine einfache
15 Regel, an die sich auch jeder hält. Der tolle Nebeneffekt ist: das Lernen mit dem
eigenen Handy motiviert zum Lernen. Die Schüler haben viel mehr Spaß am
Unterricht und können Gelerntes anwenden. Es ist auch einfach, das Tafelbild zu
fotografieren. Manche Menschen hören auch viel lieber zu, als ständig
mitzuschreiben. Kinder und Jugendliche können sich ihre Informationen so besser
20 heraussuchen und sich die Lerninhalte untereinander austauschen.

Handyverbot und alte Technik an den Schulen

In vielen Schulen gibt es jedoch ein Handyverbot. 84 Prozent der 12- und 13-
Jährigen haben ein Smartphone. Bei den älteren Teens sind es dann 94 Prozent. Ein
Handyverbot ist der einfache Weg, Ruhe in den Unterricht zu bekommen. Aber ist der
25 auch sinnvoll? Das Handy ist aus den Kinderzimmern und dem Alltag nicht mehr
wegzudenken. In erster Linie dient das Handy natürlich, um zu kommunizieren.
Spielen, Fotografieren, Filmen und die Suche nach Informationen gehören aber
ebenso dazu. In vielen Schulen gibt es nur ein oder zwei Computerräume. Dort
kommen die meisten Schüler nicht oft hinein. Die meisten Schulen sind schlecht mit
30 moderner Technik ausgestattet. Das ist sehr schade, denn digitales Lernen könnte
den Unterricht erweitern.

Aufklären statt verbieten

Viele Experten finden, dass es normal sein sollte, mit digitalen Medien zu lernen. Das
35 machen wir im Alltag und brauchen es auch später im Leben. Vielmehr müssten die
Kinder auch über Mobbing und Gefahren im Internet aufgeklärt werden. Das wäre viel
sinnvoller als ein Verbot. Außerdem macht es Kindern und Jugendlichen mehr Spaß,
den Unterrichtsstoff zu lernen. Denn so wird der Unterricht auch abwechslungsreicher.

Nach www.kindersache.de, 20. 09. 2015

Text B: Computerspiele als Schulfach

1 *Es klingt wie der wahrgewordene Traum eines jeden Gamers: e-Sport als Schulfach. Was in Norwegen ab August 2016 als „e-sports“ Realität wird, könnte auch auf deutschen Stundenplänen stehen.*

5 Auf dem Stundepplan der Garnes Vidaregåande Skule im norwegischen Bergen ist es seit August 2016 soweit: Die Schüler können als im Bereich Sport neben Handball und Fußball auch e-Sport wählen. Ziel ist es, Teamarbeit, strategisches Denken, Taktik, Ausdauer sowie Konzentration zu verbessern.

Entgegen vieler Erwartungen besteht der Unterricht nur zur Hälfte aus Spielen und zur anderen Hälfte aus Lernen. Während jeweils 15 der 30 Schüler des Kurses am Computer das Gelernte praktisch anwenden, macht die andere Hälfte gezielte Übungen zur Konzentration, Reflexverbesserung und Teamwork-Strategie.

Der e-sport hat sich professionalisiert und eine Karriere ist, besonders für sehr junge Spieler, ein lukratives Geschäft. Viele Spieler haben durch Gaming schon Beträge in Millionenhöhe verdient. Ein weiteres Argument für den frühen e-Sport-Unterricht ist das Alter der erfolgreichen Spieler. Viele der besonders erfolgreichen e-Sportler sind minderjährig. Durch die Professionalisierung sowie die gezielte Ausbildung der Schüler leistet e-Sport einen wichtigen Beitrag zur Akzeptanz von Computerspielen in der Gesellschaft. Das Bild des trägen, ungebildeten Gamers wird so, zumindest bald in Norwegen, revidiert.

Nach karriere-guru.de/zocken-als-schulfach/, 2. Februar 2016

2. Expression écrite (10 points)

Behandeln Sie Thema A oder Thema B. (mindestens 100 Wörter)



NEL, *spiegel.de*, 08. 11. 2012

Thema A

Wie sieht es in Ihrer Schule aus? Werden bei Ihnen digitale Medien genutzt oder verboten? Was könnte verbessert werden? Geben Sie Ihre Meinung und führen Sie konkrete Beispiele an.

ODER

Thema B

Kann man Ihrer Meinung nach heute noch überhaupt auf digitale Medien verzichten? Argumentieren Sie mit konkreten Beispielen.