

Compréhension de l'écrit - CORRIGE

Welche Aussage passt zu welchem Text?

	Text 1	Text 2	Text 3
Die Wissenschaftler wissen bis heute nicht, ob Computerspiele gefährlich sind. *	X	(X)	
Die Spieler suchen sich Spiele aus, die zu ihrer Persönlichkeit passen.	X		
Computerspiele machen aggressiv.	X		
Computerspiele beeinflussen das Gehirn positiv.			X
Die Forscher meinen, dass Computerspiele abhängig machen können.		X	
Den Umgang mit Computerspielen muss man lernen.			X
Brutale Computerspiele verringern die Sensibilität für reale Gewalt.	X		
Computerspiele können das traditionelle Lernen in der Schule ergänzen.			X
Computerspiele können eine ähnliche Wirkung wie Alkohol haben.		X	

* „Text 1“ doit être coché, le point est aussi accordé si „Text 2“ est également coché.

Zum Text 2: Spiele als Sucht

Richtig oder falsch? Kreuzen Sie an und zitieren Sie die Stelle aus dem Text:

	Richtig	Falsch
Häufiges Computerspielen hat eine Wirkung auf das Gehirn. <i>Zitat: (Spiele sind kein Stoff, sie zirkulieren nicht im Blut und lagern nicht in der Leber.) Sie gelangen durch Augen und Ohren ins Gehirn, aber auch sie hinterlassen dort Spuren. (Wer pausenlos spielt, dessen Verhalten kann sich verändern.)</i> → Zeile (37)38 – 39	X	
Die Wissenschaftler sind sich nicht darüber einig, ob Spiele eine Sucht verursachen können. <i>Zitat: Schon bei der Suchtdiagnose gehen die Meinungen der Forscher auseinander.</i> → Zeile 26-27	X	
Jemand ist süchtig, wenn er sechs Symptome aufweist. <i>Zitat: Wer drei der sechs Symptome aufweist, der gilt als abhängig.</i> → Zeile 45		X
Computer spielen kann tödlich enden. <i>Zitat: Im August 2005 stirbt ein Koreaner an Herzversagen, nachdem er 50 Stunden StarCraft gespielt hat.</i> → Zeile 5 - 6	X	
Die Spielsucht trifft vor allem 50jährige. <i>Zitat: Es kann jeden treffen. Bei Online—Rollenspielen gibt es keine Altersgrenzen.</i> → Zeile 16 - 17		X

Le point n'est accordé que si la citation et la croix sont justes (donc pas de demi-points)

Zum Text 3: Wie Computerspiele auf junge Gehirne wirken

a) Welche Fähigkeiten werden durch Computerspiele trainiert ? Zitieren Sie aus dem Text (ein Zitat kann in zwei Kategorien passen, darf aber nur einmal benutzt werden):

Intellektuelle Fähigkeiten (3 réponses parmi les propositions)	<ul style="list-style-type: none">- selbstbewusst mit Computer umgehen- logisches Denken- strategisches Denken- clevere Problemlösungsstrategien- umsichtiges Planen- Reaktionsvermögen- (unter Zeitdruck) Risiken abwägen- Entscheidungen treffen- Strategien entwickeln
Motorische (physische) Fähigkeiten (1 réponse parmi les propositions)	<ul style="list-style-type: none">- Auge-Hand-Koordination- Reaktionsvermögen
Soziale Kompetenzen (2 réponses parmi les propositions)	<ul style="list-style-type: none">- selbstbewusst mit Computer umgehen- Verantwortung- umsichtiges Planen- (unter Zeitdruck) Risiken abwägen- Entscheidungen treffen- Mitspieler führen

b) Was empfehlen Pädagogen für die Medienerziehung ? Zitieren Sie fünf Ideen aus dem Text:

- **klare Absprachen (mit den Kindern)**
- **feste Regeln zur Mediennutzung**
- **sich mit den Kindern über die Spiele zu unterhalten**
- **sich die Spiele anzusehen**
- **auch mal mitzuspielen**
- **sich (zu) informieren**
- **auf Alterskennzeichnungen achten**
- **(den Kindern) ermöglichen, diese Welt kennenzulernen**

(5 réponses parmi les propositions)

Total compréhension de l'écrit: ____/25 points. 15 points (60%) pour valider la compétence.

Compréhension de l'oral - CORRIGE

Zu Hördokument 1: Spiel ohne Grenzen

1. Was erfahren wir über Marc-Oliver ? Kreuzen Sie das Passende an :

- Er ist Einzelkind.
- Er sitzt jeden Tag stundenlang am Computer.
- Er mag keine Kampfspiele .
- Er verlässt ungern das Haus.
- Er denkt, dass die Computerspiele ihn abhängig machen.
- Er wird gewalttätig, wenn er nicht spielen darf.
- Er war früher ein guter Schüler.
- Er besucht das Gymnasium.

2. Welche Suchtsymptome werden im ganzen Bericht angesprochen? Kreuzen Sie an:

<input checked="" type="checkbox"/>	Aggressivität
<input type="checkbox"/>	Appetitlosigkeit
<input type="checkbox"/>	Paranoia
<input checked="" type="checkbox"/>	Obsession
<input type="checkbox"/>	Schlaflosigkeit
<input checked="" type="checkbox"/>	Zittern

Zu beiden Hördokumenten

Welche Aussage passt zu welchem Hördokument ? Kreuzen Sie an:

	Dok.1	Dok.2
Heute gibt es schon viele Erwachsene, die mit Computerspielen groß geworden sind.		<input checked="" type="checkbox"/>
Computerabhängigkeit ist ein neues Massenphänomen.	<input checked="" type="checkbox"/>	
Durch Computerspiele lernt man, Probleme auf eine neue Art zu lösen.		<input checked="" type="checkbox"/>
Computersucht kommt nicht plötzlich, sondern nach und nach.	<input checked="" type="checkbox"/>	
Die Spiele sind so konzipiert, dass die Benutzer lange Zeit damit spielen können.	<input checked="" type="checkbox"/>	
Informationen finden und bewerten ist in vielen Computerspielen wichtig.		<input checked="" type="checkbox"/>
Computerabhängigkeit ist ein Grund für Schulversagen.	<input checked="" type="checkbox"/>	
Computerspieler müssen permanent schnell Entscheidungen treffen.		<input checked="" type="checkbox"/>

Total compréhension de l'oral/22 points – 13 points (60 %) pour obtenir la compétence