

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΕΠΙΤΡΟΠΗ ΕΙΔΙΚΩΝ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ

ΚΟΙΝΗ ΕΞΕΤΑΣΗ ΟΛΩΝ ΤΩΝ ΥΠΟΨΗΦΙΩΝ ΣΤΗ ΓΕΡΜΑΝΙΚΗ ΓΛΩΣΣΑ

Δευτέρα, 28 Ιουνίου 2010

ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΥΠΟΨΗΦΙΟΥΣ ΚΑΙ ΤΙΣ ΥΠΟΨΗΦΙΕΣ

1. Να απαντήσετε σε όλα τα ερωτήματα στο τετράδιό σας, ακολουθώντας την αρίθμηση των θεμάτων. Δηλαδή:
 - A1. 1 ...
2 ...
 - A2. Να γράψετε μόνο τον αριθμό του ερωτήματος και το γράμμα που αντιστοιχεί στη σωστή απάντηση, π.χ.
4 – C
5 ...
 - B1. Να γράψετε μόνο τον αριθμό του ερωτήματος και τη ζητούμενη λέξη.
10 ...
11 ...
 - B2. Να γράψετε μόνο τον αριθμό του ερωτήματος και τη ζητούμενη λέξη.
15 ...
16 ...
 - B3. Να αντιστοιχίσετε τον αριθμό με το σωστό γράμμα, και να γράψετε μόνο την αντιστοιχία, π.χ.
20 – D
21 ...
 - Γ. Να αναπτύξετε το ζητούμενο θέμα στο τετράδιό σας, χωρίς να αντιγράψετε την οδηγία-εκφώνηση.
2. Να χρησιμοποιήσετε μόνο μπλε ή μαύρο στυλό διαρκείας και μόνο ανεξίτηλης μελάνης.

Καλή επιτυχία

Διάρκεια εξέτασης: Τρεις (3) ώρες

Έναρξη χρόνου εξέτασης: Αμέσως μετά τη διανομή των θεμάτων

Δυνατότητα αποχώρησης: 18.00

KEIMENO

Computerspiele im Unterricht einbauen

Viele Lehrer lehnen PC-Spiele ab, weil sie der Meinung sind, dass sie Jugendliche vom Lernen abhalten. US-Forscher sehen das anders: Sie glauben, dass Computerspiele das Lernen erleichtern.

Computerspiele sind ausgezeichnete Lerninstrumente, die genau auf die Bedürfnisse von Jugendlichen zugeschnitten sind. Daher könnten sich Schulen und Lehrende ein Beispiel an der Art und Weise nehmen, wie Wissen und Fähigkeiten in den Spielen vermittelt werden – und damit den Erfolg von Lernprozessen steigern. Diese These stellte der Wissenschaftler James Gee von der Arizona State University auf.

Computerspiele erleichtern das Lernen, indem sie Informationen erst dann vermitteln, wenn sie auch tatsächlich notwendig werden – schließlich lösen die Spieler verschiedene Aufgaben ohne eigentliches Vorwissen. Erst wenn eine Aufgabe zusätzliche Informationen voraussetzt, werden diese auch freigegeben. „In der Lehre und der Wissenschaft ist es genau umgekehrt“, erklärte Gee. „Die Schüler lernen viele Dinge, die sie erst viel später anwenden können.“ Die Aufgaben in den Spielen sind zwar komplex, aber auch machbar. Nach Ansicht des Forschers motivieren solche Situationen die Spieler sehr – ein Prinzip, das auch in der Schule genutzt werden könnte.

Viele Entwickler von Computerspielen teilen ihre Software zudem mit den Anwendern und ermutigen sie, selbst neue Welten und Szenarien zu schaffen. Das Mitschreiben an Computerspielen führt zu einem vertieften Verständnis über deren Aufbau. Gee würde auch dieses Prinzip auf Schulen übertragen: Wenn die Schüler selbst am Design eines bestimmten Fachs beteiligt sind und dazu eigene Experimente durchführen müssen, lernen sie enorm viel über die Regeln in diesem Fach.

Ein weiteres Potenzial von Computerspielen sehen die Forscher in der engen Verknüpfung zwischen dem Lernen und der Leistungsbewertung. In herkömmlichen Prüfungen wird zuvor erlerntes Wissen in standardisierter Form abgefragt. In Spielen bekommen die Anwender dagegen ein fortlaufendes Feedback. Würde dieses Prinzip übernommen, könnten die Lehrenden den gesamten Lernprozess mitverfolgen, anstatt das Gelernte nur einmal in konzentrierter Form zu prüfen. „Lehrer müssen nicht mit Computerspielen arbeiten, um diese pädagogischen Grundsätze anzuwenden“, erklärt Gee. „Es reicht, wenn sie die Schüler eine komplexe Aufgabe selbstständig bearbeiten lassen. Gute Lehrer haben dies schon immer gemacht.“

Nach: <http://www.focus.de/schule>

A. ΚΑΤΑΝΟΗΣΗ ΓΡΑΠΤΟΥ ΛΟΓΟΥ

A1. Lesen Sie den Text und geben Sie anschließend auf die Fragen 1-3 eine kurze Antwort (max. 15 Wörter pro Antwort).

1. Wovon handelt dieser Text?
2. Was beabsichtigt der Autor mit diesem Text?
3. Für wen ist dieser Text besonders interessant?

3x4 Punkte=12 Punkte

A2. Lesen Sie den Text noch einmal und kreuzen Sie die richtige Antwort (A, B oder C) an.

4. Computerspiele sind nützlich, weil ...
 - A. sie das Lernen unterstützen können.
 - B. sie bei Jugendlichen sehr beliebt sind.
 - C. sie an einer Schule in Arizona erfolgreich eingesetzt werden.
5. Ein Vorteil von Computerspielen ist, dass ...
 - A. sie immer viele Informationen liefern.
 - B. die Schüler zuerst Informationen bekommen und sie dann anwenden.
 - C. sie Informationen erst dann liefern, wenn diese tatsächlich gebraucht werden.
6. In der Lehre und in der Wissenschaft lernt man normalerweise Dinge, die man ...
 - A. nicht gleich verwendet.
 - B. gleich verwendet.
 - C. nie verwendet.
7. Die Schüler lernen besser, wenn sie ...
 - A. Computerspiele produzieren.
 - B. den Unterricht mitplanen und Dinge erproben.
 - C. viele Regeln auswendig lernen.
8. Computerspiele geben den Lehrern die Möglichkeit, ...
 - A. die Leistung ihrer Schüler wie in traditionellen Prüfungen zu bewerten.
 - B. die Leistung ihrer Schüler besser als in traditionellen Prüfungen zu bewerten.
 - C. am Ende des Schuljahres eine einzige Prüfung zu organisieren.
9. Für gute Lehrer ist das pädagogische Konzept von Computerspielen ...
 - A. ganz neu.
 - B. problematisch.
 - C. nicht neu.

6x3 Punkte=18 Punkte

Β. ΓΛΩΣΣΙΚΗ ΕΠΙΓΝΩΣΗ

B1. Ergänzen Sie in den Sätzen 10-14 das richtige Wort (A-G). Zwei Wörter bleiben übrig.

A. beantragen	B. erzählen	C. gehen
D. nachdenken	E. zusammenarbeiten	F. erklären
G. ausfüllen		

10. In diesem Roman soll es um die Geschichte Nordamerikas _____.
11. Bevor Sie hier arbeiten können, müssen Sie eine Aufenthaltserlaubnis _____.
12. Damit Sie Mitglied werden, sollten Sie dieses Formular _____.
13. Die Ursachen der Gewalt an den Schulen sind nicht einfach zu _____.
14. Ich freue mich sehr, dass wir an diesem Projekt _____ werden.

5x2 Punkte=10 Punkte

B2. Ergänzen Sie in den Sätzen 15-19 die fehlenden Konjunktionen.

15. Das Meer war sehr unruhig, _____ es kaum windig war.
16. In der Firma soll es zukünftig weniger Arbeitsplätze geben, _____ die Produktion im Ausland billiger ist.
17. Ich wusste nicht, _____ du kommst oder nicht.
18. Das hohe Riesenrad soll zentral stehen, _____ die Besucher einen guten Blick auf die Sehenswürdigkeiten Berlins haben.
19. Er hat in der Zeitung gelesen, _____ die Schule am 20. September anfängt.

5x2 Punkte=10 Punkte

B3. Verbinden Sie die Satzteile der linken Spalte (20-24) mit den Satzteilen der rechten Spalte (A-E), so dass ein korrekter Satz entsteht.

- | | |
|------------------------------------|--------------------------------------|
| 20. Ich erzählte ihm ... | A. wegen seiner Verspätung. |
| 21. Ich kritisierte ihn ... | B. von meiner Kindheit. |
| 22. Ich forderte ihn dazu auf, ... | C. sein Leben in die Hand zu nehmen. |
| 23. Ich bitte Sie darum, ... | D. alles Gute für die Zukunft. |
| 24. Ich wünsche Ihnen ... | E. mir zu folgen. |

5x2 Punkte=10 Punkte

Γ. ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΓΡΑΠΤΟΥ ΛΟΓΟΥ

Eine deutsche Jugendzeitschrift startet eine europaweite Umfrage zu folgendem Thema:

<p style="text-align: center;">Kino oder DVD?</p> <p style="text-align: center;">Was ziehen die Jugendlichen in Europa vor?</p>
--

Sie möchten an dieser Umfrage teilnehmen. Schreiben Sie an die Redaktion der Jugendzeitschrift eine E-Mail von ca. 180-200 Wörtern, in der Sie sich auf folgende Punkte beziehen:

- Nennen Sie den Grund Ihres Schreibens.
- Gehen Sie mit Ihren Freunden lieber ins Kino oder sehen Sie sich lieber Filme auf DVD an?
- Begründen Sie Ihre Vorliebe, indem Sie drei Argumente nennen.

Unterschreiben Sie als A. Angelou.

40 Punkte

ΤΕΛΟΣ ΜΗΝΥΜΑΤΟΣ