

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΑΝΩΤΕΡΗΣ ΚΑΙ ΑΝΩΤΑΤΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ
ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ

ΓΡΑΠΤΗ ΕΞΕΤΑΣΗ
ΣΥΜΦΩΝΑ ΜΕ ΤΟΥΣ ΠΕΡΙ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΥΠΟΨΗΦΙΩΝ
ΓΙΑ ΔΙΟΡΙΣΜΟ ΣΤΗ ΔΗΜΟΣΙΑ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΝΟΜΟΥΣ ΤΟΥ 1998-2006
ΓΙΑ ΘΕΣΕΙΣ ΕΙΣΔΟΧΗΣ ΣΤΗ ΔΗΜΟΣΙΑ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΤΩΝ ΟΠΟΙΩΝ Η ΑΡΧΙΚΗ
ΚΛΙΜΑΚΑ ΔΕΝ ΥΠΕΡΒΑΙΝΕΙ ΤΗΝ ΚΛΙΜΑΚΑ Α8 ΤΟΥ ΚΥΒΕΡΝΗΤΙΚΟΥ
ΜΙΣΘΟΛΟΓΙΟΥ ΚΑΙ ΓΙΑ ΤΙΣ ΟΠΟΙΕΣ ΑΠΑΙΤΕΙΤΑΙ ΩΣ ΒΑΣΙΚΟ ΠΡΟΣΟΝ
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΑΚΟ ΔΙΠΛΩΜΑ Ή ΙΣΟΤΙΜΟ ΠΡΟΣΟΝ

Μάθημα: ΓΕΡΜΑΝΙΚΑ

Ημερομηνία: Σάββατο, 31 Οκτωβρίου 2009

Διάρκεια: 1 ώρα και 30 λεπτά

ΣΥΝΟΛΟ ΣΕΛΙΔΩΝ ΕΞΕΤΑΣΤΙΚΟΥ ΔΟΚΙΜΙΟΥ: 6 (ΕΞΙ)
Το εξεταστικό δοκίμιο αποτελείται από τρία (3) μέρη.
Να απαντήσετε σε όλα τα μέρη και σε όλα τα ερωτήματα.
Όλες οι απαντήσεις να δοθούν στο τετράδιο απαντήσεων.

TEIL A: SCHRIFTLICHER AUSDRUCK

(40 Punkte)

Fremdsprachenkenntnisse gewinnen in der modernen Gesellschaft immer mehr an Bedeutung. Sie schreiben einen Zeitungsartikel und nennen drei Gründe, die diese These unterstützen.
(250-300 Wörter)

TEIL B: LESEVERSTEHEN

(30 Punkte)

Computerspiele sind mächtige Lerninstrumente

Hirnforscher haben heute eine Reihe von Hinweisen, dass Computerspiele die kognitiven Fähigkeiten verbessern. In einer Studie der Iowa State University haben Forscher die räumlichen und manuellen Fähigkeiten von Chirurgen mit Computerspiel-Erfahrung untersucht. Die »spielenden« Chirurgen, geübt im flinken und **präzisen** Umgang mit der Maus, waren bei komplizierten Operationen schneller und machten weniger Fehler als die Operateure ohne Computerspiel-Erfahrung. Wissenschaftler an der University of Illinois ließen 40 ältere Menschen einen Monat lang ein Strategiespiel spielen, bei dem es um komplexe Aufgaben wie Militärstrategie, Städtebau oder die Steuerung virtueller Volkswirtschaften geht. Anschließend Tests zeigten bei den Versuchspersonen

eine Verbesserung der Gedächtnisleistung und anderer kognitiver Fähigkeiten. Ähnliche Effekte, vor allem auf das Arbeitsgedächtnis, beobachteten Forscher der Universität Maastricht bei Kindern, die Strategiegames spielten.

Veränderungen der Medienwelt verändern unser Verständnis von Bildung und erfordern neue Denkweisen, neue Formen der kulturellen Verarbeitung und Interaktion mit der Welt um uns. Dazu zählen etwa Multitasking und die Fähigkeit, Inhalte aus verschiedenen Quellen und Medien miteinander zu verbinden – Fähigkeiten, die durch viele Videogames gefördert werden. Bei vielen Videogames muss etwa der Spieler gleichzeitig seinen Charakter steuern, mit anderen interagieren und Informationen aus Chatnachrichten verarbeiten.

Durch Videogames erwerben Menschen eine »neue Schreib- und Lesefähigkeit«, meint der US-Literaturprofessor James Paul Gee von der Arizona State University. Sprache sei nicht das einzige wichtige Kommunikationssystem der Menschheit. Um die Welt zu **begreifen**, müssen wir ebenso die Bedeutung von Bildern, Geräuschen oder Bewegungen verstehen. Computerspiele vermitteln genau diese »Multimodalität«, glaubt Gee: »Gute Spiele sind so konzipiert, dass sie aktives und kritisches Lernen und Denken fördern.« [...]

Moderne Computerspiele sind kognitiv extrem anspruchsvoll. Selten werden die Spielregeln vollständig erklärt. Der Spieler muss sich die Welt auf Basis weniger grundlegender Hinweise völlig **selbstständig** erschließen. Virtuelle Welten ermöglichen ein »situationsbezogenes Verstehen«, sagt Gee – ein Lernen, das abstrakte Ideen mit der Lösung realer Probleme zusammenbringt. Erstens muss der Spieler die virtuelle Welt **erforschen** und darin bestimmte Aktionen durchführen. Wo sind die gefährlichsten Monster? Was passiert, wenn ich einen niedrigstufigen Spieler **angreife**? Auf Basis seiner Erfahrungen stellt er Hypothesen über den Zweck von Dingen oder Aktionen auf – zum Beispiel, wie man eine »Quest« am effizientesten erledigt. Diese neue Hypothese muss er auf das Spiel anwenden. Auf Basis der Ergebnisse, die er dabei erzielt, muss er seine Hypothese überprüfen und gegebenenfalls neu formulieren. »Computer lassen die Spieler wie Wissenschaftler denken«, meint Gee. [...]

Immer mehr Forscher glauben, dass das Spielen von Computergames eine Form des Lernens ist. Doch was Spieler durch Videogames lernen, muss nicht immer gut sein, meint auch der Spielforscher James Paul Gee. Gewiss gibt es extrem widerwärtige Spiele. Und sicherlich haben **exzessive** Belohnungsmechanismen in Spielen auch ein Suchtpotenzial. Gewalt in Computerspielen kann die Aggressionsneigung erhöhen. Aber nicht jede Gewaltszene in einem Videogame macht das Spiel zu einem Ballerspiel. Und nicht jedes Ballerspiel macht dumm und aggressiv. Welchen Effekt die Games auf die Spieler haben, hängt von vielen Faktoren ab, meint der Spielforscher Douglas Gentile von der Iowa State University – vom Spielinhalt und der -struktur ebenso wie von der Spieldauer. »Computerspiele sind nicht gut oder schlecht, sondern mächtige Lerninstrumente, die viele Effekte haben, mit denen wir nicht gerechnet haben.«

Thomas Vašek, P.M. Magazin 07/2009

I. Was ist richtig? Zu jeder Aufgabe gibt es nur eine richtige Lösung. (5 x 3 = 15 P.)

1. In diesem Text handelt es sich hauptsächlich
 - a) um die Effekte der Computerspiele auf die Spieler.
 - b) um die Entwicklung der Computerspiele.
 - c) um die verschiedenen Typen von Computerspielen.

2. Die Computerspiel-Erfahrung
 - a) hat sich für die Chirurgen beruflich als positiv erwiesen.
 - b) hat sich für die Chirurgen beruflich als negativ erwiesen.
 - c) hatte keinen Effekt auf die Chirurgen.

3. Die Spielregeln bei modernen Computerspielen
 - a) sind immer detailliert.
 - b) sind nie detailliert.
 - c) sind nur manchmal detailliert.

4. Was bedeutet "Moderne Computerspiele sind extrem anspruchsvoll."?
 - a) Moderne Computerspiele sind sehr interessant.
 - b) Moderne Computerspiele sind sehr herausfordernd.
 - c) Moderne Computerspiele sind sehr unterhaltsam.

5. Computerspiele machen süchtig,
 - a) weil sie Gewaltszenen haben.
 - b) weil sie viele bunte Bilder haben.
 - c) weil sie viele Belohnungsmechanismen haben.

II. Beantworten Sie die folgenden Fragen zum Text. (3 x 3 = 9P.)

1. Welche Personengruppen waren als Testpersonen an den Studien beteiligt?

2. Die Spieler können durch Computerspiele folgende Fähigkeiten entwickeln:
 - a. _____
 - b. _____
 - c. _____

3. Was bestimmt den Effekt der Computerspiele auf die Spieler?

III. Ordnen Sie jedem Wort aus der ersten Spalte (nur) ein Wort aus der zweiten Spalte.

(6 x 1 = 6 P.)

präzise 1
begreifen 2
selbstständig 3
erforschen 4
angreifen 5
exzessiv 6

a attackieren
b autonom
c entdecken
d verstehen
e genau
f beschreiben
g übermäßig
h ändern

1 _____ 2 _____ 3 _____ 4 _____ 5 _____ 6 _____

TEIL C: SPRACHANWENDUNG

(30 Punkte)

I. Vervollständigen Sie die Sätze ohne den Sinn zu ändern. (5x 2 = 10 P.)

1. Bitte kümmern Sie sich um die zu erledigenden Aufgaben!

Bitte kümmern Sie sich um die Aufgaben, _____

_____.

2. Man kann zurzeit die Benzin- und Gasfahrzeuge noch nicht durch Elektroautos ersetzen.

Die Benzin- und Gasfahrzeuge sind _____

_____.

3. Ich schließe eine Krankenversicherung ab und fahre dann ins Ausland.

Bevor _____

_____.

4. Michael hat einen neuen Wagen gekauft. Seine Frau weiß davon nichts.

_____, ohne _____

_____.

5. Obwohl in vielen europäischen Ländern generelles Rauchverbot gilt, ist die Anzahl der Raucher nicht gesunken.

Trotz _____

_____.

II. Ergänzen Sie den folgenden Text, indem Sie die nebenstehenden Wörter entsprechend umformen. (10 x 1 = 10P.)

Die Bilder könnten nicht gegensätzlicher sein: in der Werbung fröhliche junge Menschen mit einer Flasche Bier. Und in den Zeitungen Fotos Jugendlicher, die bis zur 1_____ (BEWUSSTLOS) getrunken haben. Dass es zwischen der Werbung und einem 2_____ (STEIGEN) Alkoholkonsum bei Teenagern einen 3_____ (ZUSAMMENHÄNGEND) gibt, hat eine Studie der Deutschen 4_____ -Krankenkasse (ANSTELLEN) gezeigt. Laut der Studie trinken 90 Prozent der Jungen und Mädchen, die regelmäßig Werbung für Alkohol sehen, auch Bier und Schnaps. Von den Jugendlichen, die nie solche Werbung sehen, trinken im 5_____ (GEGENSÄTZLICH) dazu 80 Prozent gar nicht. Auch in der Schweiz sind diese Zahlen bekannt. Trotzdem soll dort das Alkoholwerbe_____ 6 (VERBIETEN) im Fernsehen 7_____ (AUFHEBEN) werden. Das hat die 8_____ (NATIONALRAT) Fernmeldekommission trotz Protesten 9_____ (BESCHLUSS). Nur mit dem Aufheben des Verbots kann die Schweiz einem Medienabkommen mit der Europäischen Union 10 _____ (BEITRITT) und Geld von der EU bekommen. Das ist den Eidgenossen offenbar wichtiger als der Jugendschutz.

III. Ergänzen Sie den folgenden Text mit passenden Wörtern. (10 x 1 = 10P.)

Sie sprechen Deutsch mit ein bisschen Akzent? Kein Problem: Vielen Deutschen gefällt das. In einer Umfrage sagten 48 Prozent der (1)_____: Ihnen ist kein Akzent unsympathisch. Nur 20 Prozent finden keinen Akzent sympathisch. Das Mannheimer Institut für Deutsche Sprache und die Universität Mannheim haben 2000 Menschen in Deutschland befragt, auch Nicht-Muttersprachler. 87 Prozent gefällt die deutsche Sprache gut bis sehr gut. 56 Prozent sind stolz (2)_____ ihre Sprache, 47 Prozent lieben sie. 60 Prozent sprechen Dialekt. Die Umfrage zeigt auch sprachliche Unterschiede. Erstens: In Ost-Berlin sprechen die Menschen mehr Dialekt als in West-Berlin.

Man sagt, sie "berlinern". Zweitens: Sprachlich verstehen (3)_____ die Menschen in Ost- und Westdeutschland heute besser als noch (4)_____ zehn Jahren. Und (5)_____: In Süddeutschland sprechen die Menschen mehr Dialekt als in Norddeutschland. Und noch etwas hat die Umfrage (6)_____. Die deutsche Sprache (7)_____ sich durch die englische Sprache und durch (8)_____ wie das Internet. Ein Gesetz (9)_____ Schutz der deutschen Sprache lehnen 58 Prozent aber (10)_____.

- ENDE -

TEIL B: LESEVERSTEHEN (30 Punkte)

I. Was ist richtig? Zu jeder Aufgabe gibt es nur eine richtige Lösung. (5 x 3 = 15 P.)

1. a
2. a
3. c
4. b
5. c

II. Beantworten Sie die folgenden Fragen zum Text. (3 x 3 = 9P.)

1. Folgende Personengruppen waren als Testpersonen an den Studien beteiligt: Chirurgen (Operateure), ältere Menschen und Kinder.
2. Die Spieler können durch Computerspiele folgende Fähigkeiten entwickeln:
 - die räumliche Fähigkeit
 - die manuelle Fähigkeit
 - kognitive Fähigkeiten wie die Gedächtnisleistung
 - Multitasking
 - die Fähigkeit, Inhalte aus verschiedenen Quellen und Medien zu verbinden
 - eine neue Schreib- und Lesefähigkeit
 - kritisches Lernen und Denken
3. Folgende Faktoren bestimmen den Effekt der Computerspiele auf die Spieler: der Spielinhalt, die Spielstruktur und die Spieldauer.

III. Finden Sie Wörter im Text, die folgende Bedeutung haben (jeweils ein Wort). (6 x 1 = 6 P.)

1. e
2. d
3. b
4. c
5. a
6. g

TEIL C: SPRACHANWENDUNG (30 Punkte)

I. Vervollständigen Sie die Sätze ohne den Sinn zu ändern. (5 x 2 = 10 P.)

1. Bitte kümmern Sie sich um die Aufgaben, die zu erledigen sind. / Bitte

- kümmern Sie sich um die Aufgaben, die erledigt werden müssen.
2. Die Benzin- und Gasfahrzeuge sind zurzeit noch nicht durch Elektroautos ersetzbar.
 3. Bevor ich ins Ausland fahre, schließe ich eine Krankenversicherung ab.
 4. Michael hat einen neuen Wagen gekauft, ohne dass seine Frau davon weiß. / Heinrich hat einen neuen Wagen gekauft, ohne seine Frau zu informieren. /
 5. Trotz generellen Rauchverbots in vielen europäischen Länder ist die Anzahl der Raucher nicht gesunken.

II. Ergänzen Sie den folgenden Text, indem Sie die nebenstehenden Wörter entsprechend umformen. (10 x 1 = 10P.)

1. Bewusstlosigkeit
2. steigenden
3. Zusammenhang
4. Angestellten
5. Gegensatz
6. Alkoholwerbeverbot
7. aufgehoben
8. nationalrätliche
9. beschlossen
10. beitreten

III. Ergänzen Sie den folgenden Text mit passenden Wörtern. (10 x 1 = 10P.)

1. Befragten
2. auf
3. sich
4. vor
5. drittens
6. gezeigt
7. verändert
8. Medien
9. zum
10. ab