

NIVEAU C1&C2 Entspricht dem Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmen

PHASE 2 Schriftlicher Ausdruck und Sprachmittlung

Mai 2015

AUFGABE 1

DER TAGESSPIEGEL



Bitte Suchbegriff eingeben



STARTSEITE

POLITIK

BERLIN

WIRTSCHAFT

SPORT

KULTUR

WELT

MEINUNG

MEDIEN

WISSEN

MOBIL

VERBRAUCHER

CAUSA | ANDERE MEINUNG | DEBATTE | LESERMEINUNG | AUTOREN | BLOGS

Home > Meinung > Essay: Was ist gute Bildung?

Was ist gute Bildung?



Toleranz, Empathie, Höflichkeit, gute Manieren: Solche Tugenden erleichtern das gemeinsame Leben. Sprach- und Moralerziehung sollten zentral sein. Einige Reminiszenzen an unser pädagogisches Erbe der Aufklärung.

Von Bildung wird heute in inflationärer Weise gesprochen, häufig auch in Form von kühnen Wortkreationen: Viele politische Programmschriften, Parlamentsdebatten, Feuilletonbeiträge, oder kulturkritische Essays, die sich

voller Verve mit dem aktuellen Schulsystem und dem Wissensniveau unserer Gesellschaft befassen, sind gespickt mit teils markig-optimistischen, teils Trübsal blasenden Begriffen wie Bildungsoffensive, Bildungsexpansion, Bildungsrepublik, Bildungsschock, Bildungsblockade und Bildungschaos.



Der „Tagesspiegel“ will wissen, was seine Leser unter guter Bildung verstehen. Schreiben Sie bitte Ihre Meinung dazu. Gehen Sie dabei auf folgende Punkte ein:

- Ist heute Bildung wichtiger denn je? Warum (nicht)?
- Inwiefern ist Bildung eine gesellschaftspolitische Aufgabe?
- Welche Art von Bildung halten Sie persönlich für besonders wichtig?

Schreiben Sie ca. 350 Wörter. Unterschreiben Sie Ihren Leserbrief mit A. Alexiou.

ACHTUNG

- Schreiben Sie im Heft, das für diese Prüfung vorgesehen ist.
- Schreiben Sie mit einem blauen oder schwarzen Kugelschreiber.
- Bearbeiten Sie beide Aufgaben.
- Dauer dieser Prüfungsphase: 120 Minuten

AUFGABE 2

Lesen Sie den folgenden Text und schreiben Sie einen Artikel (ca. 300 Wörter) für die populärwissenschaftliche Zeitschrift *Athena*. Unterschreiben Sie Ihren Artikel mit A. Alexiou.

- Stellen Sie darin das Spiel „Minecraft“ und die Besonderheiten der griechischen Version vor.
- Erläutern Sie, welche positiven Wirkungen „Minecraft“ auf die verschiedenen Fähigkeiten und Fertigkeiten von Jugendlichen hat.



Η Αρχαία Ελλάδα στο Minecraft

Το Minecraft είναι ένα απλό παιχνίδι που θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ψηφιακή εκδοχή του γνωστού Lego. Στόχος του, η κατασκευή κόσμων και η εξερεύνηση. Επινοήθηκε το 2009 από τον Σουηδό προγραμματιστή Markus Persson και από το 2013 έχει πουλήσει πάνω από 15 εκατ. αντίτυπα στον υπολογιστή και 54 εκατ. σε όλες τις πλατφόρμες.

Τον Μάρτιο του 2011 οι δημιουργοί της ελληνικής κοινότητας Minecraft, Κωνσταντίνος και Ιωάννα, γνωστοί ως Padakoys και Rozoyli, άνοιξαν τον Rainbow Minecraft Server, ο οποίος αναγνωρίστηκε «ως ένας από τους καλύτερους σέρβερ παγκοσμίως». Η ελληνική ομάδα RFS (Rainbow Family Servers) ετοιμάζει το πρώτο Minecraft βασισμένο σε ιστορικά γεγονότα με αναφορά στην Αρχαία Ελλάδα, με στόχο το παιχνίδι να αποτελέσει εκπαιδευτικό υλικό. Ο παίκτης θα έχει τη δυνατότητα να περιηγηθεί σε ελληνικές πόλεις (Σπάρτη, Αθήνα, Πέλλα, Ολυμπία), να γνωρίσει ψηφιακά τόπους μεγάλης αρχαιολογικής σημασίας, ίσως και να προσθέσει ένα «λιθαράκι» στην Ακρόπολη.



Στα σχολεία

Η συνεισφορά του Minecraft στην εκπαίδευση δεν περιορίζεται στις ανθρωπιστικές σπουδές. Το παιχνίδι παροτρύνει τους μαθητές να ασχοληθούν με διαφορετικές επιστήμες, όπως η φυσική, ο προγραμματισμός και η αρχιτεκτονική. Εντυπωσιακή είναι η δυνατότητα που παρέχεται στους μαθητές να κατασκευάσουν κτίρια προσχεδιασμένα από αρχιτέκτονες και να δώσουν μια απτή μορφή, με τη χρήση εκτυπωτών 3D, σε ό,τι οικοδόμησαν μέσα στον εικονικό κόσμο του Minecraft.

Το παιχνίδι αποτελεί σημαντικό εργαλείο στα χέρια των εκπαιδευτικών, καθώς μπορεί να εμπνεύσει τους μαθητές ή σπουδαστές να εμπλακούν με αντικείμενα που δεν τους ενδιέφεραν χωρίς να το αντιληφθούν, «αφού είναι πολύ απασχολημένοι με το να παίζουν», σημειώνει ο κ. Mills.

Σύμφωνα με έρευνα του S.R.I. International, ομάδας ειδικών σε θέματα τεχνολογίας της Silicon Valley, τα παιχνίδια μπορούν να αναπτύξουν τη γνωστική μάθηση κατά 12%, ενισχύοντας την ικανότητα επίλυσης προβλημάτων και τις λειτουργίες της μνήμης.

Ο Eric Klopfer, καθηγητής στο Ινστιτούτο Τεχνολογίας της Μασαχουσέτης, αναφέρει πως ειδικά το Minecraft ενισχύει τις κατασκευαστικές δεξιότητες των μαθητών και την αντίληψη του χώρου, ενώ σύμφωνα με τη διδάκτορα του Τμήματος Επικοινωνίας, Μέσων και Πολιτισμού του Παντείου Πανεπιστημίου κ. Λήδα Τσενέ, αναπτύσσει «τη στρατηγική σκέψη, τη δημιουργικότητα και την ικανότητα της συνεργασίας».

Η δημιουργικότητα, η συνεργασία, η λήψη αποφάσεων, η καλλιέργεια ηγετικών δεξιοτήτων είναι μόνο λίγα από τα στοιχεία που καλλιεργούνται μέσω του παιχνιδιού. «Η ανάπτυξη του μηχανισμού της εμπιστοσύνης έρχεται να συμπληρώσει τον κύκλο των δεξιοτήτων που φαίνεται να ενισχύονται παίζοντας». Ένας «μαγικός κύκλος» σχέσεων εμπιστοσύνης μοιάζει να διαπλάθεται μέσα από τη δημιουργία παγκοσμίων κοινοτήτων από παίκτες.

ΤΕΛΟΣ ΜΗΝΥΜΑΤΟΣ