

Wählen Sie zu zweit ein Bild aus. Beschreiben Sie, was auf dem Bild dargestellt ist und welche Gedanken und Gefühle Sie damit verbinden. Besprechen Sie Ihre Ergebnisse im Kurs. AB: A1

Inhalt: Auf dem Bild ist ... dargestellt/ist ... zu sehen/sieht man/erkenne ich/... | Die abgebildeten Personen ...

**Gedanken beim Betrachten:** Wenn ich das Schaubild / Bild betrachte, fällt mir auf... Mit dem Bild verbinde / assoziiere ich ... | Das Foto erinnert mich an ...

### Bildbeschreibung

Weitere Redemittel für die Bildbeschreibung finden Sie in Mittelpunkt neu B2, Lektion 4

## **Gut vernetzt?**

Lesen Sie folgende Aussagen. Welcher würden Sie zustimmen, welcher eher nicht, warum? Sprechen Sie mit einem Partner / einer Partnerin. Tauschen Sie sich dann im Kurs aus.

Ich liebe das Risiko. Manchmal bin ich eher zu wagemutig. Aber ich habe ja mein ganz privates Sicherheitsnetz: Meine Familie. (Jörg, 20)

Bei meinem Online-Kurs merke ich, wie wichtig die Präsenzphasen sind. Der persönliche Kontakt ist einfach unersetzlich. (Maria, 42)

© Ernst Klett Sprachen GmbH, Stuttgart 2014 | www.klett.de | Alle Rechte vorbehalten

Zu den wirklich guten Jobs kommt, wer die richtigen Leute kennt, und nicht, wer am besten für den Job geeignet ist. (Judith, 18)

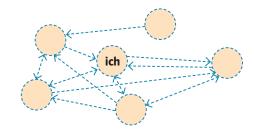
In einer neuen Umgebung Kontakte zu knüpfen, ist fast unmöglich, wenn man den ganzen Tag arbeitet. (Beate, 38)

Ich halte immer noch Kontakt zu meinen Studienkollegen, sie können mir vielleicht einmal nützen. (Sebastian, 34)

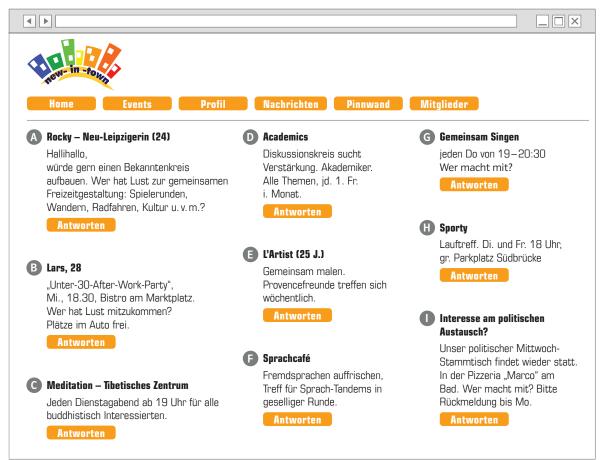
Freundschaften über "Facebook" pflegen, superleicht! Leichter als im "wirklichen" Leben. (Sven, 17)

3 Mein persönliches Netzwerk

Zeichnen Sie Ihr (engeres/weiteres) Netzwerk und stellen Sie es im Kurs vor.



- Meu auf dem Land was nun?
- a Kerstin lebt seit Kurzem auf dem Land. Hören Sie, was sie von ihrer ersten Zeit in der neuen Umgebung erzählt. Machen Sie sich Notizen zu folgenden Fragen.
  - 1. Warum ist sie umgezogen?
  - 2. Warum ist sie aufs Land gezogen?
- 3. Welche Schwierigkeiten hatte sie am Anfang?
- 4. Welche Lösung hat sie gefunden?
- b Kennen Sie ähnliche Situationen persönlich oder aus Erzählungen? Berichten Sie im Kurs.
- 5 Neu in der Stadt und was tun?
- a Lesen Sie die Anzeigen auf der Pinnwand von new-in-town.com. Welche Anzeige weckt am ehesten Ihr Interesse: a. als Deutschlerner in Deutschland, b. als alleinstehende Person in Ihrem Heimatland und warum?



b Verfassen Sie eine Suchanzeige und hängen Sie sie im Kursraum auf. Lesen Sie dann die Anzeigen der anderen und antworten Sie auf die, die Ihren momentanen Interessen am ehesten entspricht. Die Tipps im Arbeitsbuch zur Gestaltung von Anzeigen können Ihnen helfen.

c<sub>1.19</sub> 9

# Netzwerken, was bringt das?

## Handbuch für Netzwerker

Lesen Sie die Texte über drei Netzwerke aus einem Handbuch über modernes Networking. Was haben sie gemeinsam? Welches sind die Hauptunterschiede? AB: B1-2



## ASA (gemeinnütziges, politisch unabhängiges Netzwerk)

Weltweite Verbindung von Menschen, Projekten und Initiativen; Förderung nachhaltiger und sozial gerechter Entwicklung. Zielgruppe: Studierende und Berufstätige zwischen 21 und 30

Ziel: Entwicklungspolitisches Lernen durch Austausch und gleichberechtigte Zusammenarbeit.

Aktivitäten: Gewährung von Stipendien für dreimonatige Arbeits- und Studienaufenthalte in Afrika, Asien, Lateinamerika und Südosteuropa.

Der ASA-Alumni-Bereich richtet sich an ehemalige ASA-Teilnehmer/innen, die alte Kontakte auffrischen, Freunde wiederfinden oder Networking betreiben wollen. Es werden u.a. Arbeitsgruppen zu programm- und entwicklungspolitischen Themen, Regionalgruppen und Seminare angeboten.

www.asa-programm.de



# SIETAR Deutschland e.V.

Plattform für den interdisziplinären und fachlichen Austausch zu interkulturellen Themen in Wissenschaft, Wirtschaft und Gesellschaft.

Ziele: Verbesserung der Zusammenarbeit und des Zusammenlebens von Menschen aus verschiedenen Kulturen.

#### Aktivitäten:

- Förderung wissenschaftlicher Diskussionen und der Kommunikation zwischen Menschen aus verschiedenen Kulturen,
- Bereitstellung von multidisziplinärem Fachwissen und Fertigkeiten,
- Organisation von Tagungen, Kongressen, Fortbildungen und Seminaren,
- Herausgabe von Publikationen zur Schärfung des Bewusstseins für interkulturelle Themen.

www.sietar-deutschland.de



Internetbasiertes Netzwerk für Geschäfts- und Fachleute, auf das Mitglieder weltweit zugreifen können, 2006: Börsengang, 2012: 12 Mio. Mitglieder. Ziele: Förderung von Geschäftsbeziehungen, die auf Vertrauen basieren.

Aktivitäten: Praktische Umsetzung der Theorie "Jeder kennt jeden über sechs Ecken": Xing zeigt seinen Mitgliedern die Kontakte ihrer Kontakte an und ermöglicht ihnen den Ausbau und die Pflege ihres persönlichen Netzwerkes.

### Als Mitglied kann man:

- Entscheidungsträger und Experten finden.
- Ansprechpartner von Unternehmen im deutschsprachigen Raum erreichen,
- ehemalige Kollegen und Kommilitonen
- · selbst gefunden werden.

www.xing.com

Würden Sie sich persönlich für eines dieser Netzwerke interessieren? Warum/Warum nicht? Kennen Sie ähnliche Initiativen? Tauschen Sie sich im Kurs aus.

## **Einstiegshilfe Netzwerk**

Hören Sie ein Gespräch in "Radio-Uni" mit drei jungen Leuten. Welches Netzwerk in 1a hat wem geholfen? Notieren Sie A, B oder C unter den Fotos.



Thomas Weizel



Maria Blecher



Anne Streng

Netzwerk:

10

b Hören Sie das Radiogespräch in 2a noch einmal und machen Sie Notizen zu folgenden Punkten. AB: B3-4)

Name	Beruf/Tätigkeit	Wie hat das Netzwerk geholfen?		
Thomas Weizel				
Maria Blecher				
Anne Streng				

C G 4.1	3	Sprache i	m Mittel	punkt:	Nominal-	und	Verbalstil	- das	Genitivattribut
		Spraciie i	III MIITE	pullitt.	Moniniai	ullu	verbaistii	uus	Genitivattibut

	practie in Mitterpunkt. Normal und Verbalstif das Gemuvattribut
	e wollen einen Freund über die Netzwerke in 1a informieren. Ordnen Sie folgenden Sätzen die passenden Stichpunkt us den Handbuchtexten in 1a zu.
	ASA fördert nachhaltige und sozial gerechte Entwicklung.
	Förderung nachhaltiger und sozial gerechter Entwicklung
	ASA: Stipendien für dreimonatige Arbeits- und Studienaufenthalte werden gewährt.
	SIETAR: Die Zusammenarbeit und das Zusammenleben von Menschen aus unterschiedlichen Kulturen sollen verbessert werden.
	SIETAR fördert wissenschaftliche Diskussionen und die Kommunikation zwischen Menschen aus verschiedenen Kulture
	XING: Geschäftsbeziehungen, die auf Vertrauen basieren, sollen gefördert werden.
	XING setzt die Theorie "Jeder kennt jeden über sechs Ecken" praktisch um.
	nn jeweils die nominale und die verbale Formulierung. Was fällt auf? Ergänzen Sie die Regeln. AB: B5a=d  1. Das Genitivattribut bzw. die Konstruktion mit "von" in nominalen Ausdrücken entspricht in der verbalen Formulierung:
	a. in Aktivsätzen der Akkusativergänzung . b. in Passivsätzen dem
	2. Statt des Genitivs wird meist eine Konstruktion mit "von" gewählt, wenn das Subjekt oder die ErgänzungArtikel hat.
	3. Wird das Nomen ohne Artikel durch ein näher bestimmt, verwendet man häufig nicht die Konstruktion mit "von"; das Adjektiv trägt dann die Signalendung.
	larkieren Sie zuerst in Text B in 1a die übrigen nominalen Konstruktionen und formulieren Sie sie dann verbal wie
M	1 Beispiel. AB:B5e=6) ultidisziplinäres Fachwissen und Fertigkeiten werden bereitgestellt.
	igungen,

# Netzwelten

## **Spielen im Netz**

- Was halten Sie von Computerspielen im Netz? Sprechen Sie im Kurs.
- Lesen Sie die beiden Kommentare aus einer Fachzeitschrift für Erziehung. Welche Einstellung haben die Autoren zu Computerspielen im Netz? Unterstreichen Sie die relevanten Textstellen und notieren Sie positive und negative Aspekte. AB:C1





#### Online-Spiel als Lebensinhalt?

Langeweile in der freien Zeit? Kein Problem: Für viele junge Menschen sind Online-Computerspiele das Mittel der Wahl für die Freizeitgestaltung. Im Rahmen einer Studie über Videospiele gaben 60 % der befragten 13bis 15-Jährigen an, mehr als 30 Stunden wöchentlich im Internet zu spielen. Doch dachte man bisher, dass es hauptsächlich Jugendliche sind, die so ihre Freizeit verbringen, stellte sich nun heraus, dass auch immer

- mehr über 30-Jährige stundenlang am PC sitzen und spielen. Über 30 % dieser Gruppe verbringen sogar mehr als vier Stunden pro Tag damit, obwohl die meisten berufstätig sind.
  - Die Studie ergab zudem, dass auch die Anzahl weiblicher Dauerzockerinnen zunimmt. 80 % der befragten Frauen spielen mehr als drei Stunden am Tag, 10 % sogar über zehn Stunden täglich. Vier von fünf Befragten sind Mitglieder von Zusammenschlüssen wie Clans oder Gilden, die ihre Spielstrategien gemeinsam verfolgen.
- Und jede Dritte betreibt die Online-Spiele wettkampfmäßig, indem sie in einer Liga gegen andere Spieler antritt. Es herrscht auf diese Weise eine Art sozialer Zwang, der dazu antreibt, immer weiter zu spielen. Schon allein daraus und natürlich auch aus der extrem hohen Anzahl von Spielern sowie dem ungeheuren Zeitaufwand sieht man, wie erheblich die Suchtgefahr ist, die solche Spiele mit sich bringen können. Bei vielen Spielern, die in eine solche virtuelle Gemeinschaft eintreten, beherrscht diese nach und nach ihr
- ganzes Denken und Fühlen, und die reale Welt verliert dadurch immer mehr an Bedeutung. Dies kann so weit gehen, dass sie ihren Tagesablauf total dem Spielen unterordnen, Lernen und Schlafen, ja sogar manchmal das Essen vergessen. Wie ist es möglich, dass insbesondere betroffene Angehörige oder Freunde, aber auch die Gesellschaft hier nicht einschreiten?!



#### Computerspiele - Dosieren statt verdammen!

"Computerspiele machen einsam, dumm oder sogar gewalttätig." Dieses Pauschalurteil ist immer wieder zu hören und zu lesen. Andere halten diesem Urteil die zahlreichen positiven Effekte von Computerspielen entgegen. So haben Studien gezeigt, dass viele Spiele Intelligenz und Konzentration fördern; dies ist besonders bei den Online-Strategiespielen der Fall, bei denen man von Echtzeit-Schlachten bis zur

- Wirtschaftssimulation strategisches Denken, schnelles Entscheiden und Reagieren trainieren kann -Eigenschaften, die auch im realen Leben wichtig sind. Selbst umstrittene Online-Spiele wie z. B. "World of Warcraft", das weltweit von über 10 Millionen Menschen gespielt wird, darunter rund eine halbe Million in Deutschland, sind auch durchaus positiv zu bewerten, denn damit lassen sich Kooperation, aber auch erfolgreiches Konkurrieren und taktisches Denken üben. Außerdem fördern sie Kreativität und Fantasie.
- Obwohl diese Argumente zunächst überzeugend wirken, betonen Fachleute die negativen Auswirkungen von solchen Online-Massen-Spielen, weil gerade diese dazu verführen, in ein Paralleluniversum abzutauchen, das viel attraktiver scheint als das reale Leben. So hat jüngst der Drogenbeauftragte der Bundesregierung gewarnt, dass bereits 560.000 Menschen in Deutschland an Online-Sucht erkrankt seien, darunter besonders viele Jugendliche. Und Pessimisten sagen voraus, dass die Anzahl weiter steigen wird.

12 C1.1 12

Probeseite aus: Mittelpunkt neu C1

- Im Gegensatz dazu führt der Zukunftsforscher Matthias Horx an: So wie viele Menschen heute Computerspiele für gefährlich hielten, habe das Lesen von Romanen im 16. bis 18. Jahrhundert als dekadent gegolten. Und zu Beginn der Kinofilme habe man ebenfalls behauptet, die Menschen verschwänden in Scheinwelten und könnten danach mit der Wirklichkeit nicht mehr umgehen. Deshalb solle man die neue Entwicklung nicht verteufeln. Es komme eine neue Technologie auf, man experimentiere damit und dann lernten
- Menschen langsam, sinnvoll damit umzugehen. Dem Argument, dass Online-Spieler vereinsamten, hält er entgegen, dass diese Spiele sehr häufig in "realen Gruppen" gespielt würden, z. B. bei den sogenannten Lan-Parties, bei denen sich Jugendliche mit ihren PCs vernetzen und zusammen online spielen, also im Gegenteil den Gemeinschaftssinn stärkten.
- Ein weiterer Aspekt, der überall diskutiert wird, ist, ob man aggressive oder gewalttätige Spiele verbieten sollte. Gegen ein Verbot spreche jedoch die Tatsache, dass Verbotenes die Sache erst recht interessant macht. Gerade bei den gefährdeten Jugendlichen sei es wichtig, dass man ihnen andere attraktive Freizeitangebote mache. Gegen richtig dosiertes Spielen sei dann nichts einzuwenden.

	Positive Argumente	Negative Argumente
Text 1		
Text 2		

Vergleichen Sie Ihre Ergebnisse im Kurs. Welche Ihrer Argumente aus 1a finden Sie wieder. Was ist neu für Sie?

## Kommentare und ihr Stil

© Ernst Klett Sprachen GmbH, Stuttgart 2014 | www.klett.de | Alle Rechte vorbehalten

nethodische Abstimmung der Texte einerseits und Bilder andererseits wird durch diese Probeseiten verdeutlicht.

Diese Probeseiten ermöglichen Ihnen eine konkrete inhaltliche Auseinandersetzung mit dem neuen Lehrwerk. Die hier dargestellten Texte, Bilder und Illustrationen sind gezielt für bestimmte Lemsituationen und passgenau zu den Inhalten der Lehrpläne ausgesucht und verstärken die Lerneffekte. Die

- Lesen Sie die Beschreibung der Kommentarstile A, B und C und ordnen Sie die Sätze 1 bis 5 zu. Je nach Anteil von reiner Meinungsäußerung oder sachlicher Argumentation unterscheidet man zwischen:
  - A. Argumentations-Kommentar (Einerseits-Andererseits-Kommentar): Er erörtert das Für und Wider ausführlich, ohne unbedingt zu einem Ergebnis zu gelangen.
  - B. Pro- und Contra-Kommentar: Er erörtert das Problem von allen Seiten, bleibt aber nicht dabei stehen, sondern zieht eine Schlussfolgerung.
  - C. Geradeaus-Kommentar (auch Pamphletkommentar oder Kurzkommentar): Es geht nicht um Argumentation, sondern nur um die positive oder negative Meinung des Kommentators.

C	1.	Online-Spiele stärken den Gemeinschaftssinn.
	2.	Gegner von Online-Spielen meinen, dass ein Verbot weiterhilft, Befürworter hingegen vertreten die Meinung, ein Verbot würde die Spiele nur umso interessanter machen.
	3.	Online-Spiele sind auf jeden Fall schädlich. Verbieten ist die einzige Lösung!
	4.	Die Wichtigkeit virtueller Welten wird immer mehr zunehmen, argumentieren die einen, die anderen halten das Ganze für eine vorübergehende Erscheinung. Die Entwicklungen im Web 2.0 werden zeigen, wer recht hat.
	5.	Die einen meinen, Online-Spiele stärkten die kognitiven Fähigkeiten, die anderen vertreten die Ansicht, dies werde überschätzt. Ich kann mich dieser Auffassung nur voll anschließen, da einschlägige Tests ergeben haben, dass

- Welchem Kommentarstil würden Sie die beiden Kommentare aus 1b jeweils zuordnen? Sprechen Sie im Kurs.
- Schreiben Sie nun einen eigenen Kommentar zum Thema "Computerspiele". Greifen Sie dazu Argumente aus den Texten telc C in 1b auf. Entscheiden Sie sich für einen der Kommentarstile aus 2a. Die Tipps und Redemittel im Arbeitsbuch können Ihnen helfen. AB: C2

# Gemeinsam allein?





## Immer vernetzt

- a Betrachten Sie die Zeichnungen oben. Auf welche Situationen beziehen sie sich? Was könnte die Frau auf Zeichnung B sagen?
- b Welche sozialen Medien bzw. Netzwerke kennen Sie? In welchen sind Sie aktiv? Warum / Warum nicht? Tauschen Sie sich in Gruppen und anschließend im Kurs aus.

## 2 Tausend Freunde und doch allein?

a Lesen Sie die Überschrift und den Vorspann von einem Interview mit der Kulturwissenschaftlerin Sherry Turkle im Magazin der Süddeutschen Zeitung. Worum könnte es in dem Interview gehen?

### Verloren unter 100 Freunden

Früher haben die Menschen miteinander gesprochen. Heute tippen, chatten und mailen sie. Smartphones, Computer und das Internet sind nicht schlecht. Es geht um den Platz, den wir ihnen in unserem Leben einräumen.

- b Lesen Sie nun das Interview und beantworten Sie die Fragen. Vergleichen Sie dann die Infos aus dem Interview mit Ihren Vermutungen in 2a. AB: D1a
  - 1. Alleinsein: Welche Einstellung haben Jugendliche dazu, welche Prof. Turkle?
  - 2. Was kritisieren Jugendliche an der Smartphone-Nutzung ihrer Eltern?
  - 3. Warum schreiben Jugendliche eher SMS, als zu telefonieren, und was kritisiert Prof. Turkle daran?
  - 4. Wie haben sich laut Prof. Turkle die persönlichen Kontakte verändert?
  - 5. Welchen Einfluss hat intensive Internet-Nutzung auf Studenten?
  - 6. Was kritisiert Prof. Turkle an Facebook und Google?
  - 7. Welches Fazit zieht sie?

Mrs Turkle, Sie galten lange als großer Freund jeder neuen Technologie – mittlerweile kritisieren Sie die Vereinsamung, die permanentes Starren auf das Smartphone mit sich bringt.

(...) Jugendliche geraten in Panik, wenn sie es nicht dabeihaben. Sie sagen Sachen wie: "Ich habe mein iPhone verloren, es fühlt sich an, wie wenn jemand gestorben wäre, ich meinen Kopf verloren hätte."

Oder: "Auch wenn ich es nicht bei mir habe, spüre ich es vibrieren. Ich denke daran, wenn es im Schließfach ist." Die Technik ist bereits ein Teil von ihnen selbst geworden.

14

Wie schafft so ein Ding das?

Smartphones befriedigen drei Fantasien: dass wir uns immer sofort an jemanden wenden können, dass wir immer angehört werden und dass wir nie allein sind. Die Möglichkeit, nie allein sein zu müssen, verändert unsere Psyche. In dem Augenblick, in dem man allein ist, beginnt man sich zu ängstigen und greift nach dem Handy. Alleinsein ist zu einem Problem geworden, das behoben werden muss.

Waren Sie oft allein als Kind?

Ja, und es war großartig. Was wir Langeweile nennen, ist wichtig für unsere Entwicklung. Es ist die Zeit der Imagination, in der man an nichts Bestimmtes denkt, seine Vorstellung wandern lässt.

Ohne 3.000 SMS pro Monat zu verschicken wie der durchschnittliche Teenager heute. Erwachsene sind aber auch nicht faul.

Ja. Sie simsen in Geschäftssitzungen, während des Unterrichts und Vorträgen, eigentlich ständig – selbst bei Begräbnisfeierlichkeiten. Ich habe das bei der Beerdigung eines engen Freundes erlebt. Mehrere taten das, während der Musik, der Gedenkreden. Eine ältere Frau sagte mir danach, sie habe es nicht ausgehalten, ihr Handy so lange nicht zu benutzen. (...)

Viele Kinder, die ich interviewt habe, klagen darüber, dass das Smartphone der Eltern zum Konkurrenten geworden ist. Mütter und Väter, die "Harry Potter" vorlesen und gleichzeitig unter der Bettdecke SMS schreiben. Nicht von ihrem Smartphone aufblicken, wenn ihre Sprösslinge aus der Schule kommen.

Die Jungen sind doch nicht besser. Sie vermeiden sogar das Telefonieren – weshalb eigentlich?

Sie bevorzugen SMS, weil es weniger riskant ist. Sie sagen: "Ich kann die Info rausschicken, bin nicht involviert in den ganzen Rest." Sie brauchen dem anderen nicht gegenüberzutreten. Wer telefoniert, riskiert ein Gespräch. Es geht um Kontrolle und um den Auftritt. Einen Text kann ich nach meinem Belieben formulieren, den Facebook-Status nach meinem Gutdünken aktualisieren. Diese Generation ist daran gewöhnt, sich zu präsentieren. SMS, E-Mails, Posts - man kann sich so zeigen, wie man sein und gesehen werden möchte. Man kann redigieren, retuschieren, nicht nur die Messages, sondern auch sein Gesicht, seinen Körper.

Das ist doch gut. Warum soll man sich mit Minderwertigkeitsgefühlen quälen?

Was Freundschaft und Intimität von einem fordern, ist kompliziert. Beziehungen sind schwierig, chaotisch und verlangen einem etwas ab, gerade in der Adoleszenz. Die Technologie wird genutzt, das zu umgehen, um sich nicht mit den Problemen auseinandersetzen zu müssen. Die Jungen schätzen ein Kommunikationsmedium, in dem man Verlegenheit und Unbeholfenheit ausblenden kann. Man zieht sich zurück, bevor man abgelehnt wird.

Aber sie haben doch auch reale Beziehungen, lieben einander...

Natürlich ist es nicht so, dass niemand mehr Freunde hat, man einander nicht mehr persönlich sieht. Die vielen Schüler und Studenten, die ich interviewt habe, treffen sich gern, suchen die körperliche Nähe. Aber sie reden nicht mehr so viel miteinander. Sie spielen Videospiele, simsen, kaufen online ein. (...)

Verbringen Ihre besten Studenten auch so viel Zeit mit SMS, mit Facebook?

Ja. Auch sie können sich kaum auf eine Sache konzentrieren. Sie schreiben schlechter als früher, und es fällt ihnen schwer, eine komplexe Idee bis zum Ende durchzudenken. Sie machen immer Multitasking. (...) Die neuen Studien zeigen eindeutig, dass sich beim Multitasking alles ein bisschen verschlechtert. Fatal ist, dass der Multitasker glaubt, er sei besser, weil er immer mehr auf einmal tut. Das Gegenteil ist der Fall. (...)

Wir haben unseren Kindern Facebook gegeben und gesagt: Habt Spaß damit. Und jetzt ist es, wie wenn wir ihnen eine Art Mini-Stasi gegeben hätten. Wo alles, was sie denken und tun, auf alle Ewigkeit im Besitz von Facebook ist und für welche Zwecke auch immer von Facebook genutzt werden kann. Google, eine Suchmaschine? Nein, eigentlich nicht, es verleibt sich alles ein, was je geschrieben wurde, und speichert die Spuren meiner Suche. Das ist nicht illegal - dass ich die Vereinbarung nicht gelesen habe, mein Fehler. (...)

Was raten Sie uns, als Fazit Ihrer Untersuchungen?

Darüber zu reden, wohin dies alles führt. Wir ängstigen uns wie junge Liebende, dass zu viel reden die Romantik verdirbt. Wir denken, das Internet sei erwachsen, bloß weil wir damit aufgewachsen sind. Aber es ist nicht erwachsen, es ist erst in seinen Anfängen. Wir haben eine Menge Zeit, uns zu überlegen, wie wir es nutzen, modifizieren und ausbauen.

Peter Haffner (Interview)

c Nehmen Sie im Kurs Stellung zu den Kritikpunkten in 2b. Berichten Sie auch über eigene Erfahrungen. Die Redemittel im Arbeitsbuch helfen Ihnen. ABB D115

C1.115 15

# Wenn der Schwarm finanziert ...







### Die Crowd – der Schwarm

- **a** Lesen Sie den Wörterbuchauszug. Was wird im Internet als "Schwarm" bezeichnet?
- b Was stellen Sie sich unter "Crowdfunding" Finanzierung von Projekten durch einen Schwarm – vor? Wie könnte das funktionieren?
- Schwarm <-(e)s, Schwärme> m. → Crowd (engl.)

   eine große Menge von Tieren (Vögel, Fische,
  Bienen), die sich koordiniert bewegen ② Internet:
  große Gruppe von Menschen, die mithilfe von
  Kommunikation selbstorganisiert, zielgerichtet
  handeln kann
- C Ordnen Sie die Erklärungen A bis F den Ausdrücken 1 bis 6 zu.
  - 1. ein Projekt veröffentlichen
    2. ein Projekt umsetzen
    3. ein Projekt scheitert
    4. einen Zeitraum festlegen
    5. Unterstützer auf dem Laufenden halten
    6. Ideen einbringen
    7. eine Frist bestimmen
    7. 
    8. mit eigenen Gedanken zu etwas beitragen
    7. Spender informieren
    7. Spender informieren
    7. ein Projekt ins Internet stellen
    7. ein Vorhaben hat keinen Erfolg
    7. ein Projekt realisieren
    7. ein Projekt realisieren
- Hören Sie jetzt Teil 1 eines Radiointerviews zum Thema "Crowdfunding". Machen Sie Notizen zu folgenden Punkten und besprechen Sie sie dann im Kurs.
  - Erklärung der Bezeichnung
     Beispiele für Projekte
     Gründe fürs Spenden
  - e Betrachten Sie die Zeichnungen oben und beschreiben Sie sie mithilfe Ihrer Notizen zu Punkt 3 in 1d.
- Hören Sie nun Teil 2 des Radiointerviews und machen Sie Notizen zu Vor- und Nachteilen von "Crowdfunding".

  Vorteile:

  Nachteile:

16 C1.116

nethodische Abstimmung der Texte einerseits und Bilder andererseits wird durch diese Probeseiten verdeutlicht.

## Crowdfunding – eine Pressekonferenz

Teilen Sie sich in zwei Gruppen und führen Sie eine Pressekonferenz durch.

#### Vorbereitung:

- Gruppe 1: Sie haben eine Projektidee und wollen diese über Crowdfunding finanzieren. Überlegen Sie in der Gruppe: Um welches Projekt handelt es sich? Überlegen Sie sich Ihr Projekt sehr genau. Welche Summe benötigen Sie? Was erhalten die Spender als Gegenleistung? Sammeln Sie Stichpunkte zu allen Ihnen wichtig erscheinenden Fragen und bereiten Sie eine Pressekonferenz vor, auf der Sie Ihr Projekt vorstellen.
- Gruppe 2: Sie sind Journalisten und sollen einen Artikel über das Crowdfunding-Projekt schreiben. Erstellen Sie hierzu einen Fragenkatalog. Sie dürfen auch knifflige oder gemeine Fragen stellen.

#### Durchführung:

- Spielen Sie die Pressekonferenz. Zwei Personen aus jeder Gruppe sind Beobachter, die zuhören und sich Notizen machen, wenn ihnen etwas inhaltlich oder sprachlich auffällt. Sind die Partner aufeinander eingegangen? Haben Sie zugehört? Wurde nachgefragt? Wurde mit Beispielen erläutert? Spielen Sie die Pressekonferenz ggf. noch einmal.
- Die Redemittel können Ihnen helfen.

Fragen einleiten: Könnten Sie mir kurz erläutern/erklären, wie ... | Ich hätte noch ein paar Fragen: ... | Ich würde gern noch etwas darüber erfahren, ... | Ich wüsste gern noch etwas mehr: ... | Darf ich fragen, ... nachfragen: Was ich nicht so ganz verstanden habe, ist Folgendes: ... | Sie haben gesagt, dass ... | ... ist mir allerdings nicht ganz klar. Könnten Sie das noch einmal näher / an einem Beispiel erläutern? | Wie genau soll man das verstehen? | Wie ist das Verfahren im Einzelnen? Verständnis bestätigen: Ach so! | Ah, so war/ist/geht das also. | Jetzt ist es mir klar. | Das kann ich jetzt (in etwa / gut) nachvollziehen. | Das leuchtet mir ein. | Jetzt ist der Zusammenhang klar.

## O G 4.3, 4.4 3 Sprache im Mittelpunkt: Wortbildung – Nomen aus Adjektiven

Arbeiten Sie mit einem Wörterbuch. Wie heißen die Nomen zu den folgenden Adjektiven aus dem Radiointerview in 1d/f? Ordnen Sie die Nomen in die Tabelle unten ein.

gleich | origine | neu | heterogen | öffentlich | gewiss | deutsch | ausführlich | wichtig | einfach | technisch | sensibel | emotional | groß | gleichzeitig | direkt | kalt | langsam | bekannt | homogen | genau | gut | anonym | logisch | interessant | lang | gemeinnützig | gemeinsam | besonders | sicher

-heit	-(ig)keit	-ik	-е	-ität	-ilität/-alität
die Gleichheit					die Originalität

Schauen Sie sich die Nomen in 3a an. Was fällt auf? Ergänzen Sie die Regeln.

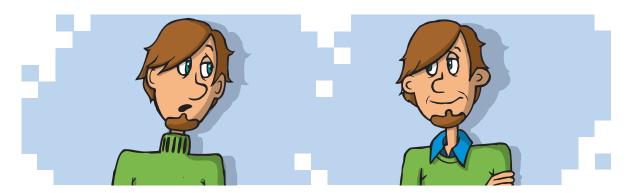
1. Einsilbige Adjektive mit "a", "o", "u" bilden oft Nomen mit der Endung ".....". Das Nomen erhält einen ... 2. Adjektive auf "-ig", "-lich" und "-sam" bilden Nomen meist mit der Endung "......". 3. Fremdwörter bilden Nomen häufig mit den Endungen "-ilität", ".....", "....." und "......".

c Bilden Sie Nomen aus den folgenden Adjektiven.

4. rot: \_\_\_\_\_\_ 7. flexibel: \_\_\_\_\_ 1. warm: 2. aufmerksam: 5. fähig: 8. gründlich: 3. real: 9. kurz:



# Für immer im Netz



## Bin ich ich oder ein anderer?

a Lesen Sie den Auszug aus der Kurzgeschichte "Der Ausweg" aus dem Buch "Ruhm" von Daniel Kehlmann. Was hat die Geschichte mit "Ruhm" zu tun?

### **Der Ausweg**

Im Frühsommer seines neununddreißigsten Jahres wurde der Schauspieler Ralf Tanner sich selbst unwirklich.

Von einem Tag zum nächsten kamen keine Anrufe mehr. Langjährige Freunde verschwanden aus seinem Leben, berufliche Pläne zerschlugen sich grundlos, eine Frau, die er nach seinen Möglichkeiten geliebt hatte, behauptete, dass er sie am Telefon übel verspottet habe, und eine andere, Carla, war in der Lobby eines Hotels aufgetaucht, um ihm die schlimmste Szene seines Lebens zu machen: Dreimal, hatte sie geschrien, habe er sie einfach so versetzt! Die Menschen waren stehengeblieben und hatten grinsend zugesehen, ein paar hatten mit ihren Mobiltelefonen gefilmt, und schon in dem Moment, da Carla mit aller Kraft zugeschlagen hatte, hatte er gewusst, dass diese Sekunden ins Internet kommen und den Ruhm seiner besten Filme überstrahlen würden. Kurz darauf musste er einer Allergie wegen seinen Schäferhund weggeben, und in seinem Kummer schloss er sich ein und malte Bilder, die er keinem zu zeigen wagte. Er kaufte Fotobände, in denen die Muster auf den Flügeln zentralasiatischer Schmetterlinge abgebildet waren, und er las Bücher darüber, wie man Uhren fachgerecht auseinandernimmt und wieder zusammensetzt, ohne dass er es je über sich gebracht hätte, sich selbst an einer zu versuchen.

Er begann, mehrmals am Tag seinen Namen bei Google aufzurufen, korrigierte den von Fehlern strotzenden Wikipedia-Artikel über sich, kontrollierte die Rollenlisten in allerlei Datenbanken, übersetzte sich mühsam die Meinungen der Teilnehmer aus spanischen, italienischen und holländischen Diskussionsforen. Da stritten fremde Menschen darüber, ob er sich tatsächlich vor Jahren mit seinem Bruder entzweit habe, und er, der seinen Bruder nie hatte leiden können, las ihre Meinungen, als gäbe es die Chance, dass irgendwo darunter die Erklärung stand, was es mit seinem Leben auf sich hatte.

Auf YouTube fand er die Aufzeichnung eines Auftritts von einem ziemlich guten Ralf-Tanner-Imitator: einem Mann, der ihm täuschend ähnlich sah und dessen Stimme und Gesten fast die seinen waren. Rechts daneben bot das System weiter mit seinem Namen verknüpfte Videos an: Ausschnitte aus seinen Filmen, zwei Interviews und natürlich die Szene mit Carla in der Hotellobby. (...)

Daniel Kehlmann, Ruhm. Ein Roman in neun Geschichten. © 2009 by Rowohlt Verlag GmbH, Reinbek bei Hamburg.

Besprechen Sie in Gruppen, was der erste Satz der Kurzgeschichte bedeuten könnte, und tauschen Sie sich dann im Kurs aus.

18 C1.118



- c Welche Erfahrungen haben Sie oder Menschen aus Ihrer Umgebung mit persönlichen Informationen im Netz? Berichten Sie im Kurs.
- d Überlegen Sie in Gruppen, wie die Geschichte weitergehen könnte. Welche Rolle könnte der Imitator dabei spielen und was bedeutet der Titel "Ausweg"? Schreiben Sie eine kleine Geschichte.
- e Präsentieren Sie Ihre Geschichten im Kurs. AB: F1

## 2 Nur noch kurz die Welt retten ...

- 4 Hören Sie den Song von Tim Bendzko. Welche Situation wird darin thematisiert? Sprechen Sie im Kurs.
  - b Lesen Sie den Text des Songs und beantworten Sie die W-Fragen.
    - 1. Wer spricht mit wem?
    - 2. Was teilt die Person mit?
    - 3. Warum heißt der Song "Nur noch kurz die Welt retten …"?

### Nur noch kurz die Welt retten

Ich wär so gern dabei gewesen, doch ich hab viel zu viel zu tun. Lass uns später weiter reden.

Da draußen brauchen sie mich jetzt, die Situation wird unterschätzt. Und vielleicht hängt unser Leben davon ab.

Ich weiß, es ist dir ernst, du kannst mich hier grad nicht entbehren, nur keine Angst, ich bleib nicht allzu lange fern.



Muss nur noch kurz die Welt retten, danach flieg ich zu dir. Noch 148 Mails checken, wer weiß, was mir dann noch passiert, denn es passiert so viel. Muss nur noch kurz die Welt retten und gleich danach bin ich wieder bei dir.

Irgendwie bin ich spät dran, fang schon mal mit dem Essen an. Ich stoß dann später dazu. Du fragst wieso, weshalb, warum, ich sag, wer sowas fragt, ist dumm.

Denn du scheinst wohl nicht zu wissen, was ich tu.

Ne ganz besondere Mission, lass mich dich mit Details verschonen. Genug gesagt, genug Information.

#### Refrain:

Muss nur noch kurz die Welt retten, danach flieg ich zu dir.

Die Zeit läuft mir davon, zu warten wäre eine Schande für die ganze Weltbevölkerung. Ich muss jetzt los, sonst gibt's die große Katastrophe, merkst du nicht, dass wir in Not sind.

#### Refrain

Ich muss jetzt echt die Welt retten. Danach flieg ich zu dir. ... Muss nur noch kurz die Welt retten, danach flieg ich zu dir. Noch 148713 Mails checken, wer weiß, was mir dann noch passiert, denn es passiert so viel. Muss nur noch kurz die Welt retten und gleich danach bin ich wieder bei dir.

Nur noch kurz die Welt retten. Bendzko, Tim/Brandis, Mo/Triebel, Simon. EMI Music Publishing Germany GmbH & Co. KG, Hamburg. Freibank Musikverlag, Hamburg

c "Ständig erreichbar sein" ist für viele ein Muss. Wie stehen Sie dazu? Was sind Vor-, was Nachteile? Sprechen Sie im Kurs.

c<sub>11</sub> 19