

Standardisierte kompetenzorientierte schriftliche
Reifeprüfung/Reife- und Diplomprüfung/Berufsreifeprüfung

2. Mai 2024

Deutsch

Kommentierung der Aufgaben

Hinweise zur Kommentierung der Aufgaben

Sehr geehrte Prüferin, sehr geehrter Prüfer!

Sie finden in diesem Heft Kommentierungen zu den Aufgabenstellungen der SRDP/BRP, die Sie bei der Beurteilung der Klausurarbeiten unterstützen sollen.

Beachten Sie, dass in der Kommentierung mögliche Realisierungen der jeweiligen Arbeitsaufträge – mit Schwerpunkt auf der inhaltlichen Dimension – formuliert wurden. Eine Kandidatin/ein Kandidat kann – je nach Aufgabenstellung – die Arbeitsaufträge auch dann sehr gut erfüllen, wenn sie/er nicht alle in der Kommentierung angeführten inhaltlichen Punkte anspricht, andere inhaltlich relevante Aspekte anführt oder andere Wege der Interpretation einschlägt.

Thema 1 / Aufgabe 1

Bei der Beurteilung der Klausurarbeiten ist zu beachten, dass in der Kommentierung mehr Aspekte genannt werden, als die Kandidatinnen und Kandidaten innerhalb der vorgegebenen Wortanzahl und der zur Verfügung stehenden Arbeitszeit berücksichtigen können.

Thema:	Literatur – Kunst – Kultur
Aufgabentitel:	Teresa Präauer: <i>Fünf Mädchen</i>
Textsorte:	Textinterpretation
Wortanzahl:	540–660
Situation:	kein von der Prüfungssituation abweichender Kontext
Schreibhandlungen, die im Sinne der Textsorte erfüllt werden sollen:	Argumentation, Deskription/Rekapitulation, Explikation
Aufgabenerfüllung aus inhaltlicher Sicht:	
<p>Kernaussage(n) der Textbeilage(n):</p> <p>Eine Ich-Erzählerin, die täglich zur Mittagszeit mit dem Bus fährt und sich für gewöhnlich von der zusteigenden „Mittagspausenmädchengruppe“ gestört fühlt, beschließt an diesem Tag – ausgehend von der Erinnerung an ihre eigene Kindheit –, sich in diese Mädchen hineinzusetzen. In ihrer Fantasie stellt sie sich vor, was diese in der Stadt erleben: Die Mädchen schikanieren die Brüder eines der Mädchen und nehmen ihnen ein Handy der Marke <i>Cosmos Galaxy Spirituality</i> ab, „erpressen“ den Besitzer eines Eiscafés und versuchen, das Handy an eine rivalisierende Mädchengang zu verkaufen. Der Versuch scheitert, da das mit dem Verkauf des Handys beauftragte Mädchen ohne Fahrschein aus dem Bus geworfen wird. Das Mädchen kehrt zu den anderen zurück, die sich darüber freuen, dass der „Kosmos“ noch immer ihnen gehört.</p>	
<p>Möglichkeiten zu Arbeitsauftrag 1: Geben Sie den Inhalt des Prosatextes kurz wieder.</p> <p><i>Siehe Kernaussagen.</i></p>	
<p>Möglichkeiten zu Arbeitsauftrag 2: Analysieren Sie die Erzählperspektive und die sprachliche Gestaltung des Textes.</p> <p><i>Bitte beachten Sie: Zitate aus der Textbeilage werden meist nur exemplarisch angeführt.</i></p> <p><u>Erzählperspektive:</u></p> <p>Die Ich-Erzählerin</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ äußert im ersten Satz des Textes einen <u>Wunsch</u>: „Ich wäre gerne eine Gruppe von fünf Mädchen“ (Z. 1) ■ reagiert auf eine sonst eher unangenehme Situation im Bus (vgl. Z. 7–9), indem sie sich <u>vorstellt, eine Mädchengruppe zu sein</u>: „Denn die bin nun ich, eine Gruppe von fünf Mädchen: Fatima, Lara, Joy, Savannah und Marie“ (Z. 9–10) 	

- imaginiert das geschilderte Geschehen, dennoch gibt es keine Innensicht der Figuren
- nimmt in diesem Gedankenspiel eine Außenperspektive ein, wenn sie Aussehen und Handlungen der einzelnen Figuren beschreibt und ihre Aussagen wiedergibt (vgl. z. B. Z. 19–22)
- gewährt nur Einblick in ihr eigenes Inneres, als sie sich in der Situation im Bus an ihre eigene Kindheit erinnert, in der sie alleine und nicht Teil einer Gruppe war, und diese Erinnerung zu ihrer Beobachtung der Mädchen ins Verhältnis setzt (vgl. Z. 4–5)
- spricht in einigen Passagen über die Figuren der Gruppe in der 3. Person Sg. (vgl. z. B. Z. 13–15), in anderen als Teil der Gruppe in der Wir-Form (vgl. z. B. Z. 26–29), in einer Passage auch als Ich (vgl. Z. 16–18)
- gibt Aussagen meist mittels direkter Rede wieder ohne Kennzeichnung durch Anführungszeichen: „Marie [...] sagt: Handy her! Nein, fiept der größte der kleinen Brüder tapfer“ (Z. 20–22), manchmal auch als indirekte Rede: „Der sagt, er wolle es nicht, wir sollten es dem Bruder von Fatima zurückgeben“ (Z. 32)
- verwendet das Präsens, um die Ausgangssituation im Bus (vgl. Z. 7–8) und die imaginierte Handlung des Gedankenspiels (vgl. z. B. Z. 28–34) darzustellen, und das Perfekt für die Darstellung der eigenen Kindheitserinnerung (vgl. Z. 4–5)

sprachliche Gestaltung:

Wortwahl:

- Jugendsprache/Umgangssprache, die die Erzählerin einsetzt, um ihrer Fantasie Authentizität zu verleihen (*siehe auch Satzbau/Ausrufesätze*): „Wir wer’n euch verdreschen“ (Z. 16), „Bus-si vom Chef vom Eiscafé“ (Z. 30), „Glitzi-Spirit“ (Z. 50, auch Neologismus)
- Bezeichnungen für Produkte, die zum Alltag der Mädchen gehören und ihre Entwicklungsphase zwischen Kindheit und Jugend veranschaulichen: „Klebetattoos“ (Z. 20), „Schlumpf-Eis“ (Z. 33), „Pommes vom Mäcki“ (Z. 42), „Glitzersteine für die Fingernägel“ (Z. 43), „Kondome zum Befüllen mit Wasser“ (Z. 43)
- Jargon der Straße, der im Kontrast zur kindlichen Lebenswelt steht: „Feinde Nummer eins“ (Z. 15), „Im zehnten Bezirk regieren schon die Mädchen vom Reumannplatz“ (Z. 36–37), „Drohungen und Warnungen“ (Z. 39) – dieser Kontrast dient der Ironisierung, aber auch der Abschwächung: „Unterarme voll Klebetattoos“ (Z. 20), „Wir erpressen ihn hart, und er muss uns fünf Mal Schlumpf-Eis ausgeben“ (Z. 33)
- zahlreiche Adjektive, Adverbien und Appositionen, um die Figuren und ihre Handlungen zu beschreiben: „Die Marie ist die dickste von allen fünfen, und sie ist schon recht pubertär“ (Z. 13–14), „Die schmale Fatima“ (Z. 14), „Joy, unser Blondchen mit Zahnspange“ (Z. 18–19), „Savannah, mit den Unterarmen voll Klebetattoos, steht breitbeinig daneben“ (Z. 19–20)
- Steigerungsformen:
 - zur Betonung der Stärke der Gruppe im Vergleich zur Erzählerin, die in ihrer Kindheit „allein herumgestreunt“ (Z. 5) ist: „Fünf sind nämlich stärker“ (Z. 1)
 - zur Veranschaulichung der Unterlegenheit von Fatimas Brüdern gegenüber der Mädchengruppe bzw. der Hierarchie unter den Brüdern: „Die Jungs sind kleiner“ (Z. 16–17), „Der größte der kleinen Brüder zwingt den kleinsten der kleinen Brüder, sein Handy rauszurücken“ (Z. 23–24, auch Antithese)
- Komposita, darunter auch Neologismen, die die Gruppe bzw. einzelne Protagonistinnen beschreiben: „Einsatztruppe“ (Z. 2), „Großstadtmädchen“ (Z. 6–7), „Mittagspausenmädchengruppe“ (Z. 9), „croft-mäßig“ (Z. 18)

- Interjektion, die an Comic-Sprache erinnert und den großen Spaß bzw. die Schadenfreude der Gruppe verdeutlicht: „Hahaha“ (Z. 25, 30)
- Verben
 - die die Bewegung der Gruppe durch den Stadtraum ausdrücken: „laufen“ (Z. 26, 35, 47, 49), „überqueren“ (Z. 35–36), „überschreiten“ (Z. 39–40)
 - die die Unverfrorenheit der Gruppe zeigen: „verkloppen“ (Z. 16), „verdreschen“ (Z. 16), „schlagen“ (Z. 17), „spucken“ (Z. 19), „rülpsen“ (Z. 22), „fordern“ (Z. 30), „erpressen“ (Z. 33)
 - die die Äußerungen der Figuren charakterisieren: „schreien“ (Z. 17, 40), „lachen“ (Z. 19, 25, 30), „fiepen“ (Z. 21)
- Verwendung des Konjunktivs, um das Gedankenspiel einzuleiten und die Fiktionalität zu betonen: „Ich wäre [gerne] eine Gruppe von fünf Mädchen“ (Z. 1, 3–4), „Nicht weil ich aus diesem oder jenem Viertel käme“ (Z. 11); dann durchgängige Verwendung des Indikativs
- (fiktionalisierte) Ortsangaben, die die Lebenswelt der Mädchen in Wien veranschaulichen, aber auch deutlich machen, dass es sich um jede andere Großstadt handeln könnte (vgl. Z. 6–7): „auf den Siebenbrunnenplatz zum Beispiel. Falls es Wien ist, ist es der Siebenbrunnenplatz, ganz klar“ (Z. 26–27), „Wir laufen die Straße hinauf Richtung Matzleinsdorfer Platz. Den dürfen wir nicht überqueren, weil dort die Bezirksgrenze ist“ (Z. 35–36)
- Zeitangaben
 - zur Markierung der gegenwärtigen Situation: „jetzt, heute“ (Z. 4, 8), „Heute“ (Z. 5), „zeitgenössische Mädchen“ (Z. 5)
 - als Abgrenzung zur vergangenen Kindheit der Erzählerin: „damals“ (Z. 4)
 - zur Veranschaulichung der zur Routine gewordenen Begegnung im Bus: „täglich, wenn [...] es bereits Mittag geworden ist“ (Z. 7) – daraus abgeleiteter Neologismus: „Mittagspausenmädchengruppe“ (Z. 9)
 - zur zeitlichen Strukturierung der Handlung des Gedankenspiels: „in der frühen Dämmerung“ (Z. 27)

Satzbau:

- überwiegend parataktischer Satzbau mit elliptischer Tendenz
 - zur Darstellung der Unmittelbarkeit der Gedanken der Erzählerin (vgl. z. B. Z. 6–7)
 - zur Simulation von Authentizität der Figurenrede (vgl. z. B. Z. 16–17)
 - zur Darstellung des assoziativen Gedankenflusses der Erzählerin sowie zur Veranschaulichung der raschen Abfolge von Handlungen, die Atemlosigkeit und Spannung suggerieren (vgl. z. B. Z. 20–25)
- Ausrufe(sätze) in den direkten Reden der Protagonistinnen, mit denen die Erzählerin ihrer Fantasie Authentizität verleiht:
 - zur Wiedergabe der Drohungen gegen Fatimas Brüder: „Wir wer’n euch verdreschen, Burschen“ (Z. 16), „Is’ uns egal!“ (Z. 17)
 - zur Wiedergabe der wiederholten Aufforderung: „Handy her[!]“ (Z. 21, 22)
 - zur Wiedergabe der Diskussion darüber, wer das Handy verkaufen soll: „Dafür hab ich Zigaretten gekauft! Das war das Geld von meiner Mutter! Lara hat’s geklaut!“ (Z. 40–41)
- Fragen, die das Gedankenspiel der Erzählerin vorantreiben: „Wogegen?“ (Z. 2), „Schlawinerinnen? Sind sie Wienerinnen?“ (Z. 6)

- Anaphern zur Darstellung des assoziativen Gedankenflusses der Erzählerin sowie zur Charakterisierung der Gruppe und ihrer Absichten: „Gegen die Straße, gegen die Burschen, gegen die Eltern und Lehrer“ (Z. 2–3), „Die Marie ist die dickste von allen fünf, und sie ist schon recht pubertär. Die schmale Fatima hat vier Brüder, die sind natürlich unsere Feinde Nummer eins. Die Gruppe, die ich bin, will bei nächster Gelegenheit diese Brüder ordentlich verkloppen“ (Z. 13–16)
- Parallelismus, der einerseits der Charakterisierung der Protagonistinnen dient und andererseits die Dynamik der Gruppe veranschaulicht: „Joy, unser Blondchen mit Zahnsperre, spuckt ihnen vor die Füße [...]. Savannah, mit den Unterarmen voll Klebetattoos, steht breitbeinig daneben“ (Z. 18–20)
- nachgestellte Ausdrücke zur Charakterisierung der Sprechweise der Figuren: „sie haben integrierte LED-Lichter, weiß, rot und blau“ (Z. 27–28, auch Aufzählung), „damit wir [...] das Bussi-Foto nicht seiner Freundin zeigen, Ehrenwort“ (Z. 33–34), „Der Kosmos gehört noch immer uns, die Galaxien, der ganze Glitzi-Spirit“ (Z. 50)

rhetorische Mittel:

Rhetorische Mittel, die den Satzbau betreffen, werden im diesbezüglichen Abschnitt angeführt.

- Alliterationen zur Betonung der Begriffe, die die Lebenswelt der Mädchengruppe prägen: „Savannah krallt sich an ihrer roten Clutch mit pinkem Plüschbommel fest“ (Z. 46–47), „Galaxien, der ganze Glitzi-Spirit“ (Z. 50)
- Antithesen:
 - zur Betonung der Eingeschlossenheit der Mädchengruppe in Abgrenzung zu den Buben: „Mädchen“ (Z. 1) vs. „Burschen“ (Z. 2)
 - zur Verdeutlichung des Gegensatzes von Gegenwart und der erinnerten Vergangenheit: „jetzt, heute“ (Z. 4), „Heute“ (Z. 5) vs. „damals“ (Z. 4)
- Wiederholungen und Variationen:
 - zur Betonung von Schlüsselbegriffen, die auch die Stationen der Handlung bezeichnen: „fünf Mädchen“ (Titel, Z. 1, 4, 9), „Brüder“ (Z. 14 und weitere 11 Mal), „[Chef vom] Eis-café“ (Z. 29, 30, 31–32), „Mädchen vom Reumannplatz“ (Z. 36–37, 38)
 - zur Ironisierung: „der größte der kleinen Brüder“ (Z. 21 zweimal, 22, 23) bzw. „der kleinste der kleinen Brüder“ (Z. 24 zweimal, 29)
- Wortspiele:
 - als ironisches Spiel mit Geschlechterrollen: „fünf Schlawiner, sagt man dazu: Schlawinerinnen? Sind sie Wienerinnen?“ (Z. 6, auch Reim)
 - als (ironischer) Verweis auf eine starke Frauenfigur: „schreie ich mit der Stimme von Lara und stelle mich croft-mäßig den kleinen Jungs in den Weg“ (Z. 17–18)
 - als Verweis auf die Fiktionalität des Gedankenspiels der Erzählerin: „Written Script – my life [...] Mein Leben: ein Drehbuch“ (Z. 45–46, auch Chiasmus)
 - (ironisierter) Markenname eines Handys „Cosmos Galaxy Spirituality“ (Z. 25, 38) wird zum Zeichen für den Zusammenhalt der Mädchengruppe: „Der Kosmos gehört noch immer uns, die Galaxien, der ganze Glitzi-Spirit“ (Z. 50)

Möglichkeiten zu Arbeitsauftrag 3:

Charakterisieren Sie die „Mädchengruppe“. Berücksichtigen Sie dabei besonders das Verhalten der Gruppe.

individuelle Bearbeitung

Die Charakterisierungen sind Projektionen der Erzählerin: Sie konstruiert Mädchentypen und greift dabei in ironischer Weise Klischees auf, etwa durch die Namensgebung: „Eine Marie kann ich gut darstellen“ (Z. 11), „Die schmale Fatima hat vier Brüder“ (Z. 14)

Die Mädchengruppe

- besteht aus fünf unterschiedlichen „Großstadtmädchen“ (Z. 6–7) im Alter von zwölf bis vierzehn Jahren; charakterisiert sich durch die Summe der Eigenschaften der einzelnen Mitglieder:
 - Marie ist die dickste in der Gruppe und steckt schon in der Pubertät; Nähe zur Ich-Erzählerin durch deren zweiten Vornamen (vgl. Z. 11–14)
 - Fatima ist dünn und hat vier kleinere Brüder (vgl. Z. 14)
 - Lara weist Ähnlichkeiten mit ihrer Namensvetterin Lara Croft auf (vgl. Z. 17–18)
 - Joy ist blond und trägt eine Zahnspange (Z. 18–19)
 - Savannah trägt Klebetattoos auf den Unterarmen; jungenhaftes Mädchen (vgl. Z. 19–20)
- zeigt in ihrem Verhalten, dass es eine Spannung zwischen dem rüpelhaften bzw. gangsterhaften Gehabe der Mädchen und ihren kindlich-naiven Verhaltensweisen gibt: „Joy, unser Blondchen mit Zahnspange, spuckt ihnen vor die Füße und lacht dabei gar nicht nett“ (Z. 18–19), „Wir erpressen ihn hart, und er muss uns fünf Mal Schlumpf-Eis ausgeben“ (Z. 33), „fünf Kondome zum Befüllen mit Wasser“ (Z. 43)
- erprobt sich in der Ausübung von Macht: „Der kleinste der kleinen Brüder hat keine Wahl: Das *Cosmos Galaxy Spirituality* fällt in unsere Hände“ (Z. 24–25)
- nimmt sich Raum: „ich [...] stelle mich croft-mäßig den kleinen Jungs in den Weg“ (Z. 17–18), „Savannah [...] steht breitbeinig daneben“ (Z. 19–20)
- orientiert sich an Produkten einer „Glitzerwelt“ (vgl. auch Z. 50), die der Identifikation in der Gruppe dienen: „Cosmos Galaxy Spirituality“ (Z. 25, 38), „Unsere Schuhsohlen [...] haben integrierte LED-Lichter“ (Z. 27–28), „Glitzersteine für die Fingernägel“ (Z. 43)
- kehrt traditionelle Geschlechterrollen um: „Wir wer’n euch verdreschen, Burschen. Die Jungs sind kleiner, und es ist eigentlich unfair, sie zu schlagen, aber das ist uns egal“ (Z. 16–17)
- überschreitet Grenzen
 - im übertragenen Sinn: Sie bricht Benimmregeln (*siehe auch Wortwahl/Verben*), bedroht Fatimas Brüder und beraubt sie (vgl. Z. 16–25), „erpresst“ den Eiscafé-Besitzer (vgl. Z. 33–34) und stiehlt (vgl. Z. 40–41)
 - im wörtlichen Sinn: Savannah muss die „Bezirksgrenze überschreiten“ (Z. 39–40), um das Handy zu verkaufen, sie überwindet sich: „Sie verkneift sich das Weinen und [...] krallt sich an ihrer roten Clutch mit pinkem Plüschbommel fest“ (Z. 44–47)
- ist einerseits mutig und stark durch den Zusammenhalt als „Einsatztruppe [...] gegen die Straße, gegen die Burschen, gegen die Eltern und Lehrer“ (Z. 2–3), andererseits wird aber auch eine Hierarchie innerhalb der Gruppe deutlich, als Savannah gezwungen wird, das Handy zu verkaufen (vgl. Z. 39–42)
- zeigt auch nach Savannahs gescheitertem Versuch, das Handy zu verkaufen, ein starkes Gemeinschaftsgefühl: „Sie läuft johlend zu uns zurück. Der Kosmos gehört noch immer uns“ (Z. 49–50)
- ...

Möglichkeiten zu Arbeitsauftrag 4:**Deuten Sie den Text im Hinblick auf das Gedankenspiel der Erzählerin.***individuelle Bearbeitung***mögliche Ansatzpunkte für die Deutung:**

- positive und fantasievolle Umdeutung eines „anstrengenden“ Erlebnisses im Bus (vgl. Z. 7–9)
- ausgehend von Reflexion eigener Kindheitserinnerung: Möglichkeit, das erlebte Alleinsein als Mädchen zu kompensieren durch die Vorstellung, als Kollektiv und in verschiedenen Rollen zu agieren (vgl. Z. 3–5) – Interpretation der Gegenwart durch die Abgrenzung von einer erinnerten Vergangenheit
- gedankliches Ausbrechen aus Alltag, Erinnerungen, Genderrollen, sozialer Kontrolle etc.
- imaginäres Ausleben von Abenteuerlust
- Darstellung der Selbstermächtigung und des Aufbegehrens von Mädchen
- Bewusstmachen eines gesellschaftlichen Fortschritts für die nächste Generation: Möglichkeit, Genderrollen zu durchbrechen, selbstbewusstes und mutiges Agieren von Jugendlichen, Diversität der Gruppe als Bereicherung der Gesellschaft
- ironisch-unterhaltende Auseinandersetzung mit Klischees in Bezug auf Gender, Milieu und Klasse, die auch viel über die Ich-Erzählerin und deren Vorstellung vom Leben heutiger Jugendlicher verrät (*siehe auch Arbeitsauftrag 3*)
- feministische Perspektive durch das Aufbrechen von Rollenklischees
- Blick auf populärkulturelle Aneignung von Marken, Bedeutung bestimmter Waren für Identität der Mädchen(gruppe)
- lustvolles Spiel mit und Ausloten von Grenzen von Erlaubtem und Verbotenem; Infragestellen von gesellschaftlichen Regeln
- gestohlenen Handy *Cosmos Galaxy Spirituality* als „Kosmos“ und Inspiration der Mädchen: Verweis auf die zunehmende Verlagerung des Lebens bzw. Abenteuers ins Virtuelle; Hinweis darauf, dass Bilder und Klischees aus sozialen Medien das reale Leben bestimmen („Written script – my life“, Z. 45)
- ...

Thema 1 / Aufgabe 2

Thema:	Literatur – Kunst – Kultur
Aufgabentitel:	Kulturvermittlung für junge Menschen
Textsorte:	Kommentar
Wortanzahl:	270–330
Situation:	<u>Anlass:</u> Beitrag für die Website des Goethe-Instituts zum Thema <i>Kulturvermittlung für junge Menschen</i> <u>Rolle:</u> junge/r Erwachsene/r <u>Adressatinnen und Adressaten:</u> Besucher/innen der Website
Schreibhandlungen, die im Sinne der Textsorte erfüllt werden sollen:	Argumentation, Deskription/Rekapitulation, Evaluation
Aufgabenerfüllung aus inhaltlicher Sicht:	
Kernaussage(n) der Textbeilage(n):	
<p>Im Sommer 2018 fand ein Pilotprojekt von Goethe-Institut und ParkourONE Academy statt, bei dem mittels Parkourlauf Denkmäler in Berlin erkundet wurden. Beim Parkourlauf geht es darum, Städte nicht auf vorgegebenen Strecken zu entdecken, sondern eigene Wege zu finden und dabei Hindernisse wie Mauern und Zäune zu überwinden. Im Gegensatz zur klassischen Kulturvermittlung, die vor allem durch Touristenführungen geprägt sei, bietet das beschriebene Projekt die Möglichkeit, die Umgebung physisch zu entdecken und sich dadurch bewusst mit sozialen, historischen und kulturellen Räumen auseinanderzusetzen. Bei Workshops würden die Teilnehmer/innen dafür sensibilisiert, respektvoll mit Bauwerken und deren Umgebung umzugehen.</p>	
Möglichkeiten zu Arbeitsauftrag 1:	
Beschreiben Sie kurz das im Text dargestellte Projekt.	
<ul style="list-style-type: none"> ■ Das Projekt wurde im Jahr 2018 von Goethe-Institut und ParkourONE Academy durchgeführt. ■ Kulturvermittlung findet statt, indem die Teilnehmer/innen sich mittels Parkourlauf eigene Wege durch Städte suchen, Hindernisse mit Techniken wie Springen, Balancieren und Klettern überwinden und damit Kulturstätten aktiv erleben können. ■ Durch das Projekt kann man sich bewusst mit kulturellen, historischen und sozialen Stätten auseinandersetzen, diese physisch erkunden sowie ihre Beschaffenheit wahrnehmen und Distanz abbauen. ■ Dabei soll mit Bauwerken und deren Umgebung respektvoll umgegangen werden. 	
Möglichkeiten zu Arbeitsauftrag 2:	
Bewerten Sie dieses Projekt im Hinblick auf seine Eignung, Kultur zu vermitteln.	
<i>individuelle Bearbeitung</i>	
<p><i>Die Kandidatinnen und Kandidaten sollen das Projekt im Hinblick auf seine Eignung zur Kulturvermittlung bewerten. Sie können hier eine eindeutig positive oder negative Haltung einnehmen, die Möglichkeiten des Projekts aber auch differenziert betrachten; jedenfalls sollen sie zu einem selbstständigen Urteil gelangen.</i></p>	

mögliche Ansatzpunkte für die Bewertung:

- aktive und partizipative Erkundung von Kulturdenkmälern vs. passive und frontal erklärende Vermittlung
- unmittelbare, nahe und lebhaft vs. theoretische Vermittlung von Wissen und Kunst
- neue Sichtweisen auf soziale, historische und kulturelle Räume vs. Musealisierungseffekt
- Einfluss auf Gefühl von Nähe vs. Distanz (Ehrfurcht) gegenüber Kulturdenkmälern
- bewusste Wahrnehmung und Attraktivierung von Kunstdenkmälern bzw. Kunst im öffentlichen Raum vs. Unnahbarkeit von Kunstdenkmälern bzw. deren „Unsichtbarkeit“ im öffentlichen Raum
- bewusste und stärkere Sensibilisierung und damit erhöhte Wertschätzung für Kulturstätten vs. Achtlosigkeit und Desinteresse
- Wahrnehmung von Denkmälern als Kulturgut vs. als Sportstätte
- Frage der Wirkung auf Teilnehmer/innen oder andere Besucher/innen: Vermittlung von Kunst vs. Wahrnehmung als Sportveranstaltung
- Wertschätzung und Respekt vs. Despektierlichkeit und Ursachen von Schäden
- Umsetzbarkeit im Vergleich zu herkömmlichen Methoden der Kulturvermittlung:
 - Beschränkung auf für Projekt geeignete Kulturstätten vs. Kulturvermittlung für alle Objekte/Orte
 - beschränkte Teilnehmerzahl vs. größere Gruppen
 - homogenere Gruppen vs. Diversität in den Gruppen
 - körperliche Voraussetzungen für Teilnahme vs. barrierefreier Zugang zu Kulturstätten
- ...

Möglichkeiten zu Arbeitsauftrag 3:

Nehmen Sie Stellung zur Frage, wie Kulturvermittlung gestaltet sein soll, um junge Menschen anzusprechen.

individuelle Bearbeitung

Die Kandidatinnen und Kandidaten sollen dazu Stellung nehmen, wie aus ihrer Sicht Kulturvermittlung für junge Menschen ansprechend gestaltet werden kann. Sie sollen geeignete Wege der Kulturvermittlung aufzeigen (etwa Interaktivität in der Kulturvermittlung via Apps, 3-D-Führungen und multimediale Installationen, zusätzliche Online-Angebote, Ansprechen aller Sinne oder aktive Einbindung bei Führungen, Berücksichtigung und Einbeziehung von Aktualität und Lebenswelt, speziell geschulte Kulturvermittler/innen, Gratisangebote ...), deren Umsetzung erklären und mögliche Vorteile begründen.

Sie können auch die Idee des Parkourlaufs als positives Beispiel aufgreifen und/oder Bedingungen für dessen Umsetzung formulieren.

Thema 2/Aufgabe 1

Bei der Beurteilung der Klausurarbeiten ist zu beachten, dass in der Kommentierung mehr Aspekte genannt werden, als die Kandidatinnen und Kandidaten innerhalb der vorgegebenen Wortanzahl und der zur Verfügung stehenden Arbeitszeit berücksichtigen können.

Thema:	Gaming
Aufgabentitel:	Virtuelle Freiräume
Textsorte:	Textanalyse
Wortanzahl:	540–660
Situation:	kein von der Prüfungssituation abweichender Kontext
Schreibhandlungen, die im Sinne der Textsorte erfüllt werden sollen:	Deskription/Rekapitulation, Explikation
Aufgabenerfüllung aus inhaltlicher Sicht:	
<p>Kernaussage(n) der Textbeilage(n):</p> <p>Der Autor stellt Computerspiele als eine Möglichkeit dar, in eine virtuelle, von den Gamerinnen und Gamern als „paradiesisch“ empfundene Welt einzutauchen, in der etwa Naturgesetze oder gesellschaftliche Regeln und Normen keine Rolle spielen und die eigene Kreativität ausgelebt werden kann. Für diese positive Einschätzung durch die Spielenden seien die Parameter Unsterblichkeit, Zeitlosigkeit und Konsequenzarmut wichtig. Die konkrete Gestaltung der virtuellen Welt könne ganz unterschiedlich ausfallen, etwa als klassische Utopie oder als Horrorszenario. Der Eskapismus-Faktor von Games sei durch den Effekt der Immersion besonders groß. Alternative Realitäten könnten – im Gegensatz zu Literatur, Film und Malerei – aktiv erkundet werden.</p>	
<p>Möglichkeiten zu Arbeitsauftrag 1: Nennen Sie die Möglichkeiten, die Gaming laut Andrey Arnold eröffnet.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ bietet mehr Raum für Vielfalt und Fantasie als die Wirklichkeit ■ befreit Spielende von sozialen, körperlichen oder intellektuellen Beschränkungen der Realität (z. B. Unsterblichkeit, keine Konsequenzen bei Fehlverhalten, Kontrolle über Zeit liegt bei den Spielenden) ■ erlaubt es den Spielenden, selbst in der virtuellen Welt aktiv zu werden ■ schafft eine alternative Realität, in der Stress und Leid keine Rolle spielen und persönliche Fantasien ausgelebt werden können 	
<p>Möglichkeiten zu Arbeitsauftrag 2: Analysieren Sie den Aufbau und die sprachliche Gestaltung des Textes.</p> <p><i>Bitte beachten Sie: Zitate aus der Textbeilage werden meist nur exemplarisch angeführt.</i></p> <p>Aufbau:</p> <p><i>Die folgende Gliederung ist eine Möglichkeit, den Aufbau des Textes darzustellen. Die Kandidatinnen und Kandidaten können auch eine andere sinnvolle Gliederung vornehmen.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ <u>Titel:</u> nimmt in Form eines Aufforderungssatzes die These von Computerspielen als utopische Welten vorweg 	

- Lead: nennt einige Charakteristika der als „Paradies“ dargestellten Gaming-Welt
- Einstieg (Z. 1–31): überzeichnete und klischeehafte Darstellung von Gaming bzw. von Gamerinnen und Gamern (vgl. Z. 1–21) mit anschließender Relativierung und Benennung des Potenzials von Videospiele (vgl. Z. 22–31)
- Gliederung des Hauptteils mittels Zwischenüberschriften:
 - „Wohlfühle in der Alltagssimulation“ (Z. 32–110): sachliche Auseinandersetzung mit verschiedenen Aspekten, die den „Eskapismusfaktor“ von Computerspielen erhöhen, und Nennung von Beispielen zur Untermauerung der Thesen, manchmal gepaart mit Bewertungen (vgl. Z. 40–41) und ironischen Zuspitzungen (vgl. Z. 73–80)
 - „Endlich straffrei schlimm sein dürfen!“ (Z. 111–133): Nennung von Parametern, die Gamer/innen die Spielwelten als „paradiesisch“ erleben lassen, besonderer Fokus auf fehlende Konsequenzen von Handlungen im Spiel
- Schluss (Z. 134–144): Wiederaufgreifen von Inhalten aus dem Lead und Fazit

sprachliche Gestaltung:

Wortwahl:

- zahlreiche wertende Adjektive zur Beurteilung von Games bzw. Gamerinnen und Gamern: „endlos faszinierende Universen“ (Z. 8–9), „lichtscheue, unsportliche Spieleenthusiasten“ (Z. 23–24), „paradiesische – oder zumindest vertraute und verlässlich angenehme – Refugien“ (Z. 26–29, auch Einschub)
- englischsprachige Ausdrücke
 - die zeigen, dass der Diskurs über Computerspiele hauptsächlich auf Englisch geführt wird, darunter auch Titel von Videospiele: „Gaming“ (Lead), „Gamer“ (Z. 3), „Games“ (Z. 26), „Horrorgames“ (Z. 60), „Animal Crossing“ (Z. 81–82), „Gameplay-Qualität“ (Z. 86), „Minecraft“ (Z. 101), „Grand Theft Auto“ (Z. 122–123)
 - die als Zitat vorkommen: *siehe Anspielungen, Redewendungen bzw. Zitate*
- bildungssprachliche und fachsprachliche Begriffe, die bei der Reflexion über Computerspiele verwendet werden und die Glaubwürdigkeit bzw. Kompetenz des Autors unterstreichen: „von Erdenbanden befreit“ (Lead), „profane Probleme des Fleischlichen“ (Z. 19–20, auch Alliteration), „Refugien“ (Z. 29), „Alltagssimulation“ (Z. 32–33), „Immersion“ (Z. 41), „neuro-nale Stimulanz“ (Z. 44)
- umgangssprachliche Ausdrücke, die das Verständnis des Autors für Gaming bzw. Gamer/innen zeigen: „wer zum Teufel“ (Z. 2), „gestandener Gamer“ (Z. 3), „Klar,“ (Z. 73, auch Ellipse), „aus ist’s“ (Z. 118)
- Wortfelder, die zahlreiche Neologismen beinhalten, zur Veranschaulichung der Bandbreite vom utopischen bis zum dystopischen Charakter von Computerspielen, die Eskapismus ermöglichen:
 - *Utopie/locus amoenus*: „Himmel“ (Titel), „Arkadien“ (Lead), „Spieleparadies“ (Z. 57), „Utopien“ (Z. 66), „seliges Inseldasein“ (Z. 66–67), „Glückslagune“ (Z. 74), „Wonneszenarien“ (Z. 83), „kunterbuntes Abenteuerland“ (Z. 91–92), „Paradies“ (Z. 106), „paradiesische Zustände“ (Z. 113–114), „Gaming-Elysium“ (Z. 135)
 - *Dystopie*: „Albtraumwelten“ (Z. 59), „Horrorgames“ (Z. 60), „Sündenpfuhle“ (Z. 121), „Amok“ (Z. 131)

- Anspielungen, Redewendungen bzw. Zitate zur Veranschaulichung
 - der großen Bandbreite an Computerspielen: „Wer such[e]t, [der] findet“ (Lead, Z. 55)
 - des paradiesischen Zustands, der in Computerspielen möglich ist – Hinweis auf biblische Paradiesvorstellungen: „Seht nur, die Apfelbäume blühen! Und keine Schlange weit und breit!“ (Z. 78–80), „Milch und Honig durch die digitalen Täler fließen“ (Z. 99–100, auch Metapher)
 - der schrankenlosen Freiheit in der Gaming-Welt: „Do what thou wilt shall be the whole of the Law“ (Z. 142–144)

Satzbau:

- sowohl para- als auch hypotaktische Passagen im Sinne eines kommentarhaften Satzbaus:
 - Parataxen, die klare Einschätzungen des Autors bzw. komprimierte Informationen für Leser/innen beinhalten: „Eine Zuspitzung? Sicher. Das Bild des lichtscheuen, unsportlichen Spieleenthusiasten ist ein überholtes Klischee“ (Z. 22–25), „Der japanische ‚Animal-Crossing‘-Hersteller Nintendo ist auf solche Wonneseenarien spezialisiert“ (Z. 81–84)
 - Hypotaxen, die das davor Gesagte näher ausführen, erklären und reflektieren: „Doch dass viele Games ihren Fans paradiesische – oder zumindest vertraute und verlässlich angenehme – Refugien bieten, an dieser Tatsache hat sich seit der Geburt des Mediums nichts geändert“ (Z. 25–31), „Ihr behaglicher Wiedererkennungswert sorgt noch mehr als die Gameplay-Qualität dafür, dass ihre Galionsfiguren (etwa der hüpfende Klempner Super Mario) nie aus der Mode kommen“ (Z. 84–90)
- Aufforderungssätze bzw. Ausrufe, die in appellativer Form die paradiesischen Möglichkeiten der Gaming-Welt zeigen: „Bau dir deinen Himmel einfach selbst!“ (Titel), „Seht nur, die Apfelbäume blühen! Und keine Schlange weit und breit!“ (Z. 78–80)
- Ellipsen
 - als ergänzender, kommentierender Zusatz: „Eine Zuspitzung? Sicher“ (Z. 22, auch rhetorische Frage), „Und keine Schlange weit und breit!“ (Z. 79–80)
 - in Form von Aufzählungen: *siehe rhetorische Mittel*
 - als Signal für eine folgende Präzisierung: „Was vor allem an einem Effekt liegt, den die Branche hochgestochen ‚Immersion‘ nennt:“ (Z. 38–41), „Das unterschiedlichste Formen annehmen kann:“ (Z. 57–58)
- Parenthesen und Einschübe, die mit Klammern oder Gedankenstrichen markiert werden und ergänzende Informationen bzw. Präzisierungen liefern: „Doch dass viele Games ihren Fans paradiesische – oder zumindest vertraute und verlässlich angenehme – Refugien bieten“ (Z. 25–29), „Der Bastelblock-Baukasten ‚Minecraft‘, seit 2011 Zeitvertreib für Millionen, ist ästhetisch wenig raffiniert“ (Z. 100–103), „Ebenso wie Unsterblichkeit (im Todesfall einfach neu laden), Zeitlosigkeit (aus ist’s, wenn ausgeschaltet wird) und, nicht zuletzt, Konsequenzarmut“ (Z. 115–120, auch Ellipse)

rhetorische Mittel:

Rhetorische Mittel, die den Satzbau betreffen, werden im diesbezüglichen Abschnitt angeführt.

- Alliterationen und Assonanzen zur Rhythmisierung, Einprägsamkeit und Unterhaltung: „gestandener Gamer“ (Z. 3), „Universen, in deren Untiefen“ (Z. 8–9), „Schwitzen, Schnaufen, Schatten-Suchen“ (Z. 18–19, auch Aufzählung, Ellipse), „Bastelblock-Baukasten“ (Z. 100–101), „der Kreativität sind kaum Grenzen gesetzt“ (Z. 109–110)

- Antithesen zur Gegenüberstellung von Realität und Spielewelt: „schnöde Wirklichkeit ist mangels Rechnerleistung nicht imstande, der Vielfalt und Fantasie zeitgenössischer Spieldimensionen Konkurrenz zu machen“ (Z. 11–16), „alternative Realitäten nicht bloß als Vorstellung zu skizzieren [...], sondern begehbar, erkundbar, sogar habitabel zu machen“ (Z. 48–54, auch Aufzählung, Klimax), „Hier gibt es keinen Stress, kein schweres Leid, nur entspannten Müßiggang und putzige Tiere als Nachbarn“ (Z. 68–71, auch Aufzählung)
- Aufzählungen zur Veranschaulichung der Spielewelt und ihrer besonderen Kennzeichen: „Kein Tod, kein Zeitdruck, keine Ahndung böser Taten“ (Lead, auch Anapher, Ellipse), „Sommer, Sonne, Badespaß“ (Z. 1, auch Alliteration, Ellipse), „Befreiung von Banden des Irdischen, seien sie nun sozial, körperlich oder intellektuell“ (Z. 135–138)
- Hyperbeln zur ironischen Zuspitzung: „Denn die Welt da draußen kann nie so schön sein wie die endlos faszinierenden Universen, in deren Untiefen man sich mittels PC und Konsole verlieren kann“ (Z. 6–11), „Entscheidend für das Spielvergnügen ist aber, dass man dort selbst dann mit einem halbherzigen Klaps auf die Finger davonkommt, wenn man in einem gestohlenen Hubschrauber blindwütig Amok fliegt – kopfüber und in der Fußgängerzone“ (Z. 125–133)
- Metaphern
 - zur bildhaften Darstellung der Spielewelten und ihres Potenzials: „Universen, in deren Untiefen man sich mittels PC und Konsole verlieren kann“ (Z. 8–11), „Möglichkeit, ein eigenes, individuelles Paradies mit der Spitzhacke aus dem Boden zu stampfen“ (Z. 105–107)
 - zur Darstellung einzelner Figuren aus der Spielewelt: „Kredithai“ (Z. 76), „Galionsfiguren“ (Z. 87)
- Paradoxon zur Darstellung von Diversität in der Spielewelt bzw. Veranschaulichung des Ausbleibens von Konsequenzen: „dass einem Gruselschauer Wohlgefühl bereiten“ (Z. 62–63)
- Reime zur Rhythmisierung, Einprägsamkeit und Unterhaltung: „Sommer, Sonne, Badespaß – wer zum Teufel bracht denn das?“ (Z. 1–3), „weit und breit“ (Z. 80)
- rhetorische Fragen zur Ironisierung: „wer zum Teufel braucht denn das?“ (Z. 2–3), „Wie kann man diesem süßen Schlingel böse sein?“ (Z. 77–78)
- Synekdoche zur Veranschaulichung der in Computerspielen vorhandenen Befreiung von Körperlichem: „profane Probleme des Fleischlichen“ (Z. 19–20)
- Vergleiche zur Abgrenzung der Gaming-Welt von der realen Welt bzw. von anderen Kunstformen: „Denn die Welt da draußen kann nie so schön sein wie die endlos faszinierenden Universen“ (Z. 6–9), „Der Eskapismusfaktor [...] war bei Videospiele stets höher als bei anderen Kunst- und Unterhaltungsformen“ (Z. 34–38), „alternative Realitäten nicht bloß als Vorstellung zu skizzieren (wie Literatur) oder (audio-)visuell abzubilden (wie Malerei und Film)“ (Z. 48–52)

Möglichkeiten zu Arbeitsauftrag 3:

Erschließen Sie mögliche Intentionen des Autors.

individuelle Bearbeitung

mögliche Intentionen:

- Auseinandersetzung mit dem „Eskapismusfaktor“ von Computerspielen:
 - Verständnis wecken für die Nutzung von Computerspielen als Möglichkeit, aus dem Alltag auszubrechen, die Grenzen der realen Welt zu überschreiten, sich von sozialen, körperlichen oder intellektuellen Banden zu befreien, sein eigenes „Paradies“ zu erschaffen
 - gleichzeitig auch subtile Kritik an diesem Phänomen, u. a. durch ironische Zuspitzung

- Darstellung möglicher Potenziale von Computerspielen: Rückzugsmöglichkeit, Kreativität, Ansprechen mehrerer Sinne, Entspannung, Unterhaltung etc.
- Betonung der ausgereiften technischen Möglichkeiten, mit denen Computerspielwelten in besonderer Weise erlebbar werden
- zur Reflexion über Computerspiele anregen, u. a. im Sinne eines Aufbrechens von Klischees durch eine differenzierte Analyse der Merkmale des Gamings
- Darstellung von Gaming als Fachgebiet, über das man nur mit ausreichender Expertise fundiert diskutieren kann
- Anreize für die Leser/innen schaffen, selbst Computerspiele auszuprobieren
- Unterhaltung der Leser/innen durch ironische Zuspitzungen, Anspielungen, Veranschaulichung von Games etc.
- Präsentation von Computerspielen als eigene Kunstform
- Darstellung der Einflüsse von Computerspielen auf die reale Welt (Themenpark)
- ...

Thema 2 / Aufgabe 2

Thema:	Gaming
Aufgabentitel:	Virtuelle Protestaktionen
Textsorte:	Kommentar
Wortanzahl:	270–330
Situation:	<u>Anlass:</u> Unterrichtsprojekt zu politischen Protestformen <u>Rolle:</u> Schüler/in bzw. Kursteilnehmer/in <u>Adressatinnen und Adressaten:</u> Leser/innen der Projektzeitung
Schreibhandlungen, die im Sinne der Textsorte erfüllt werden sollen:	Argumentation, Deskription/Rekapitulation, Evaluation
Aufgabenerfüllung aus inhaltlicher Sicht:	
<p>Kernaussage(n) der Textbeilage(n):</p> <p>Der Bericht thematisiert die Möglichkeiten und Grenzen von Protesten in Online-Spielen, etwa gegen Rassismus und Polizeigewalt im Rahmen der „Black Lives Matter“-Bewegung oder zum Gedenken an gefallene Soldaten. Die Proteste gewinnen aber in der Regel erst dann Aufmerksamkeit, wenn Massenmedien über sie berichten; aufgrund technischer Gegebenheiten oder der Spielkonzeption haben sie an sich eine geringe Reichweite. Die Reaktionen auf die Online-Proteste fallen laut Textbeilage unterschiedlich aus: Positive Einschätzungen stehen der Ablehnung einer Nutzung von Computerspielen als politische Plattform gegenüber.</p>	
<p>Möglichkeiten zu Arbeitsauftrag 1: Nennen Sie die im Text beschriebenen Beispiele für Proteste in Online-Spielen.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ virtuelle Demonstrationen im Rahmen der „Black Lives Matter“-Bewegung gegen Polizeigewalt und Rassismus im Spiel „Animal Crossing: New Horizons“ (samt Werbung, Übertragung und Spendensammlung im Internet) ■ virtuelle „Black Lives Matter“-Rally im Spiel „Sims“ ■ virtuelle Demonstration eines Demokratieaktivisten aus Hongkong im Spiel „Animal Crossing“ während Corona-Pandemie ■ Gedenk- bzw. Antikriegsaktivismus im Spiel „America’s Army“ (samt Videodokumentation auf YouTube) 	
<p>Möglichkeiten zu Arbeitsauftrag 2: Bewerten Sie diese Form des Protests im Hinblick auf ihre Möglichkeiten und Grenzen.</p> <p><i>individuelle Bearbeitung</i></p> <p><i>Die Kandidatinnen und Kandidaten sollen hinsichtlich der in der Textbeilage dargestellten Protestform zu einem selbstständigen Urteil gelangen und dieses argumentativ stützen. Sie können dabei auch auf Einzelaspekte fokussieren und diese differenziert betrachten und bewerten.</i></p> <p>mögliche Ansatzpunkte für die Bewertung:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Zugänglichkeit im Vergleich zu Offline-Protesten: einerseits virtuelle Teilnahme von überall aus möglich, andererseits an technische Voraussetzungen geknüpft (z. B. Besitz von Geräten und Software, Internetanschluss) 	

- Reichweite: beschränkter Nutzerkreis vs. Möglichkeit, (mediale) Aufmerksamkeit zu generieren
- möglicher Ausgangspunkt für Offline-Aktivismus vs. Gefahr der Verdrängung von Aktivismus aus dem Offline-Alltag durch Verlegung von Protesten in Computerspiele
- Potenzial von Computerspielen als Instrument für Aktivismus vs. Computerspiele als Unterhaltungsinstrument, das ein Ausblenden der Realität erlaubt
- Möglichkeit für Aktivistinnen und Aktivisten, finanzielle Ressourcen zu generieren
- Risiko für Unternehmen der Videospielebranche, wegen Aktivismus Gewinneinbußen zu erleiden
- ...

Möglichkeiten zu Arbeitsauftrag 3:

Nehmen Sie Stellung zur im Text angesprochenen Haltung, dass Videospiele dazu da seien, Spaß zu haben, und Politik dort nichts zu suchen habe.

individuelle Bearbeitung

Die Kandidatinnen und Kandidaten sollen ihre Einschätzung zur angesprochenen Haltung ausführen. Sie können etwa dafür argumentieren, Videospiele nur als Unterhaltungsmedium zu verwenden, oder ihre Verwendung als Instrument für politischen Aktivismus positiv bewerten. Auch das Einnehmen eines differenzierten Standpunkts, etwa indem Bedingungen für Aktivismus genannt werden, ist möglich.

Thema 3/Aufgabe 1

Thema:	Gesellschaftliche Normen
Aufgabentitel:	Umgang mit gesellschaftlicher Vielfalt
Textsorte:	Meinungsrede
Wortanzahl:	540–660
Situation:	<u>Anlass:</u> Rede im Jugendparlament über den Umgang mit gesellschaftlicher Vielfalt <u>Rolle:</u> Teilnehmer/in am Jugendparlament <u>Adressatinnen und Adressaten:</u> junge Erwachsene
Schreibhandlungen, die im Sinne der Textsorte erfüllt werden sollen:	Argumentation, Deskription/Rekapitulation
Aufgabenerfüllung aus inhaltlicher Sicht:	
<p>Kernaussage(n) der Textbeilage(n):</p> <p>Ausgehend von der Entscheidung des Konzerns Unilever, auf den Ausdruck „normal“ bei Pflegeprodukten zu verzichten, setzt sich der Philosoph Philipp Hübl mit der Debatte über den Begriff „Normalität“ vor dem Hintergrund des progressiven Wertewandels in Industrieländern auseinander. Er verweist auf die Mehrdeutigkeit des Begriffs „normal“, der neutral-beschreibend oder moralisch-wertend verwendet werden kann. Neben Individualismus und Selbstverwirklichung sei der Schutz von Schwachen und Minderheiten ein neuer progressiver Wert. Der Verweis auf „Normalität“ könne daher als diskriminierend und ausgrenzend wahrgenommen werden, was für die Kosmetikindustrie ein Dilemma bedeute: Sie müsse ihrer Zielgruppe einen Optimierungsbedarf und gleichzeitig die Botschaft der Selbstakzeptanz vermitteln. Dieses Paradoxon versuche diese zu lösen, indem sie moralisches Framing betreibe und mit „Inklusion“ und „Diversität“ für ihre Produkte werbe. Laut Hübl handle es sich dabei aber um „Sprachmystik“, denn Stereotype würden nicht verschwinden, wenn man Wörter ändere.</p>	
<p>Möglichkeiten zu Arbeitsauftrag 1:</p> <p>Beschreiben Sie kurz die im Text dargelegten unterschiedlichen Bedeutungen des Begriffs „normal“.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ rein beschreibende Bezeichnung für den Durchschnitt einer Gruppe, neutral, ohne Wertung, z. B. „Normalverbraucher“ ■ Bezeichnung für einen Idealtyp, der besser oder schlechter erfüllt sein kann und daher auch eine Wertung beinhalten kann, z. B. „Normalsichtigkeit“ oder „normale Haut“ – Abweichungen entsprechen nicht dem Idealtyp und können daher als Abwertung aufgefasst werden ■ moralisch wertende Bezeichnung: „normal“ in der Bedeutung von „gut“ und „wünschenswert“; suggeriert, dass es sich dabei um etwas Naturgegebenes handelt, womit Abweichungen von dieser Norm als gegen die Natur der Dinge gerichtet erscheinen und abgewertet werden, z. B. „Homosexualität ist nicht normal“ 	

Möglichkeiten zu Arbeitsauftrag 2:

Setzen Sie sich davon ausgehend mit der Bedeutung von Sprache im Hinblick auf gesellschaftliche Normen auseinander. Berücksichtigen Sie dabei auch die Rolle von Werbung und sozialen Medien.

individuelle Bearbeitung

mögliche Ansatzpunkte für die Auseinandersetzung:

- Überlegungen zur Notwendigkeit, den Begriff „normal“ bewusst und reflektiert zu verwenden
- Reflexion über sprachlichen Umgang mit Abweichungen von gesellschaftlichen Normen: wertend/ausgrenzend, neutral/beschreibend, wertschätzend etc.
- Einschätzung des Einflusses von Sprache auf gesellschaftliche Normen: Schönheitsideale, Körperwahrnehmung, Gemeinschaft, Gleichstellung, Ausgrenzung, Abwertung etc. – mögliche Bezugnahme auf die Aussage: „Stereotype verschwinden nicht, wenn man Wörter ändert“
- Überlegungen zum Einfluss von (sprachlichen) Normen auf persönliche Wahrnehmung im Hinblick auf: Selbstbild, Zugehörigkeit, Identität(sfindung), Individualität etc. – mögliche Bezugnahme auf die Aussage: „Eine Neudefinition des Schönheitsbegriffs ändert nichts an unserem ästhetischen Empfinden“
- Bezug auf den Einfluss des Genderns in unterschiedlichen Formen, die Frauen und andere Geschlechter sprachlich sichtbar machen, auf gesellschaftliche Normen
- Reflexion über Sprache in Werbung und sozialen Medien:
 - Einfluss auf Normbildung
 - Vorbildwirkung von Werbung und sozialen Medien
 - Zusammenhang von Sprache und Bild in der Werbung
 - Wille, Normen zu verändern, vs. nur scheinbar fortschrittlicher Ansatz, um Gewinn zu optimieren
 - Problematik bei Werbung für Kosmetikprodukte: einerseits auf Bewusstsein für äußerliche Mängel/Defizite ausgerichtet, um Produkte zu verkaufen; andererseits soll Akzeptanz von eigenem Körper und Aussehen suggeriert werden
 - Bezugnahme auf wachsendes Sprachbewusstsein in der Gesellschaft, das durch Social-Media-Bewegungen (z. B. Body-Positivity-Bewegung) gefördert wird
 - ...
- ...

Möglichkeiten zu Arbeitsauftrag 3:

Machen Sie auf Basis Ihrer Argumentation Vorschläge für den Umgang mit gesellschaftlicher Vielfalt.

individuelle Bearbeitung

Die Kandidatinnen und Kandidaten sollen ausgehend von ihrer Argumentation in Arbeitsauftrag 2 Vorschläge für den Umgang mit gesellschaftlicher Vielfalt machen. Sie können dabei auf die Bedeutung von Normen und ihrer sprachlichen Sichtbarkeit für die Gesellschaft eingehen. Sie können Vorschläge machen, die (sprachlich, juristisch etc.) bestehende bzw. mehrheitsfähige Normen fördern, oder Möglichkeiten ausführen, gesellschaftliche Normen (durch Sprache) zu verändern (etwa in Schule, Politik, Medien etc.). Auch Zwischenpositionen sind möglich, etwa indem die Vorschläge zum Umgang mit gesellschaftlicher Vielfalt auf bestimmte Bereiche, Formen etc. beschränkt werden.

Thema 3/Aufgabe 2

Thema:	Gesellschaftliche Normen
Aufgabentitel:	Gendermedizin
Textsorte:	Zusammenfassung
Wortanzahl:	270–330
Situation:	<u>Anlass:</u> Unterrichtsthema <i>Geschlechterforschung</i> <u>Rolle:</u> Schüler/in bzw. Kursteilnehmer/in <u>Adressatinnen und Adressaten:</u> Mitschüler/innen bzw. Kurskolleginnen und -kollegen
Schreibhandlungen, die im Sinne der Textsorte erfüllt werden sollen:	Deskription/Rekapitulation
Aufgabenerfüllung aus inhaltlicher Sicht:	
Kernaussage(n) der Textbeilage(n): Der Bericht beschäftigt sich mit der Gendermedizin, die sich mit geschlechtsspezifischen Unterschieden im Hinblick auf Diagnostik, Behandlung und Prävention befasst und dabei sowohl das biologische Geschlecht (<i>sex</i>) als auch das soziale Geschlecht (<i>gender</i>) berücksichtigt. Lange Zeit galt der Mann in der Medizin als Standard. Der Bericht führt Gründe für diese Entwicklung an und veranschaulicht anhand von Beispielen die Notwendigkeit einer stärkeren Berücksichtigung der Gendermedizin.	
Möglichkeiten zu Arbeitsauftrag 1: Geben Sie kurz wieder, was laut Textbeilage unter Gendermedizin verstanden wird.	
Gendermedizin beschäftigt sich mit geschlechtsspezifischen Unterschieden in Bezug auf: <ul style="list-style-type: none"> ■ biologisches Geschlecht (<i>sex</i>): genetische Informationen bestimmen Sexualhormone, die Herz-Kreislauf-System, Stoffwechsel und Immunsystem prägen ■ kulturelles bzw. soziales Geschlecht (<i>gender</i>): gesellschaftlich konstruierte Rollenbilder, die die biologischen Unterschiede zwischen Männern und Frauen verstärken 	
Möglichkeiten zu Arbeitsauftrag 2: Beschreiben Sie die dargestellte Problematik und ihre Ursachen.	
<ul style="list-style-type: none"> ■ Mann als Standard in der Medizin: geschlechtsspezifische Unterschiede nicht ausreichend berücksichtigt ■ Frauen lange Zeit aus klinischen Studien ausgeschlossen: Wirkung von Medikamenten bei Frauen nicht ausreichend erforscht bzw. bei Behandlung berücksichtigt <u>Ursachen:</u> <ul style="list-style-type: none"> – Angst, dass schwangere Probandinnen Kinder mit Behinderungen zur Welt bringen (Anlass: Contergan in den 1960er-Jahren) – Studien mit Frauen komplizierter: Hormonschwankungen durch Zyklus, Verhütungsmittel, Wechseljahre – Studienergebnisse leichter vergleichbar, wenn immer nur männliche Probanden teilnehmen ■ geschlechtsspezifische Unterschiede in medizinischen Lehrbüchern nicht ausreichend berücksichtigt; <u>Ursache:</u> kaum Frauen in Leitlinienkomitees und Führungspositionen im medizinischen Bereich 	

- Gefahr für Patientinnen, falsch diagnostiziert und behandelt zu werden
- nicht genutzte Chance, neue Behandlungsmethoden zu finden, da Ursachen von geschlechtstypischen Erkrankungen nicht ausreichend erforscht
- Verstärkung biologischer Unterschiede durch soziales Geschlecht (*gender*): Einfluss auf Gesundheitsverhalten von Männern und Frauen (Vorsorgeuntersuchungen, Ernährung, Sport) einerseits sowie auf Diagnostik und Behandlung von Patientinnen und Patienten andererseits – Gefahr, dass bestimmte Krankheiten auch bei Männern nicht erkannt und behandelt werden (Beispiel: Depressionen)

Möglichkeiten zu Arbeitsauftrag 3:

Nennen Sie die dargelegten Forderungen der Gendermedizin.

- Etablierung von Gendermedizin als Selbstverständlichkeit im klinischen Alltag
- mehr Teilnehmerinnen in klinischen Studien
- Aufklärung und Schulung von Studierenden der Medizin sowie von Ärztinnen und Ärzten, Implementierung von Gendermedizin als Lehrinhalt in Aus- und Weiterbildung
- Berücksichtigung von geschlechtsspezifischen Unterschieden in Lehrbüchern: mehr Frauen, die Lehrbücher schreiben und in Leitlinienkomitees vertreten sind
- mehr Frauen in medizinischen Führungspositionen
- Ergreifen der Chance, durch besseres Verständnis von geschlechtstypischen Erkrankungen neue Therapien zu finden (Beispiel: körpereigene Stoffe, die Frauen vor plötzlichem Herztod schützen, als Behandlungsansatz für Männer nutzen)
- Bewusstsein für Geschlechterunterschiede in der Medizin auch in der Öffentlichkeit und bei Patientinnen schaffen