

Besondere Prüfung 2011 – Englisch Haupttermin

September 2011

Arbeitszeit: 120 Minuten

_____ Name

Textaufgabe

E-Mail Gets an Instant Makeover

These signs show that you're old-fashioned: You still watch movies on a VCR, listen to vinyl records and shoot photos on film. And you enjoy using e-mail.

Young people, of course, much prefer online chats and text messages. These have been on the rise for years but are now threatening to eclipse e-mail, much as they have already
5 superseded phone calls. Major internet companies like *Facebook* are responding with message services that are focused on immediate gratification.

The problem with e-mail, young people say, is that it involves a boringly long process of signing into an account, typing out a subject line and then sending the message that might not be received or answered for hours. And sign-offs like "sincerely" – seriously?

10 Lena Jenny, 17, a high school senior in Cupertino, California, said texting was so quick that "I sometimes have an answer before I even shut my phone." "E-mail", she added, is "so lame". *Facebook* is trying to appeal to the Lenas of the world. It is presenting an updated messaging service that is intended to feel less like e-mail and more like texting.

"The future of messaging is more real time, more conversational and more casual," said
15 Andrew Bosworth, director of engineering at *Facebook*.

Some, predictably, turn up their noses at the informality and the abbreviated spellings that are used. Judith Kallos, who writes a blog and books about e-mail etiquette, complains that the looser, briefer and less grammatical the writing, the less deep the thoughts and emotions behind it. "We're going down a road where we're losing our skills to communicate with the
20 written word," Ms. Kallos said. Mary Bird, 65, of San Leandro, California, is another traditionalist. "I don't want to be one of those who condemn young people's form of communication," she said. "But the art of language, the beauty of language, is being lost." Ms Bird's daughter, Katie Bird Hunter, 26, finds her parents to be out of touch. "They still use AOL," she says, meaning with her tone that she finds this totally ridiculous. Ms. Hunter says

25 she seeks to reach friends first by text, then by instant message, then with a phone call, and
then by e-mail. “And then, while I’d probably never do this last one, showing up at their
house.” Like a lot of younger people, Ms. Hunter, who works in construction management in
San Francisco, says e-mail has its place – namely work and other serious business, like
online shopping. She and others say they still regularly check e-mail, in part because
30 parents, teachers and bosses use it.

The changing trends have even some people in their 20s feeling old and slightly out of
touch, or at least caught in the middle. Adam Horowitz, 23, from New York, spends all day
on e-mail at his office. When he leaves work, he picks up his phone and communicates with
friends almost completely via texts. Yet he sometimes feels caught between the two, as
35 when he texts with his younger brothers, ages 12 and 19, who send even shorter, faster
messages. “When they text me, it comes across in broken English. I have no idea what
they’re saying,” said Mr. Horowitz. “I may not text in full sentences, but at least there’s
punctuation to get my point across. I guess I’m old school.”

The New York Times, December 20th, 2010 [www.nytimes.com/2010/12/21/technology/21], abridged and adapted.

Besondere Prüfung 2011 – Haupttermin

Englisch

I. Questions on the text

(40)

Answer the questions in complete sentences and use your own words as far as possible.

1. Sum up why, according to the text, e-mail has become more and more unpopular among young people. (5/5)

2. Describe what the "future of messaging" (l. 14) is going to be like and sum up the different views on this trend that are presented in the text. (5/5)x2

Besondere Prüfung 2011 – Haupttermin

Englisch

III. Sprachmittlung

(4/6) x 4

Ihrer Meinung nach werden negative Aspekte allzu einseitig betont, wenn von jungen Leuten und ihrer Begeisterung für die digitalen Medien (IT-Medien) die Rede ist. Der folgende Zeitungsartikel unterstützt Ihre Ansicht und bietet Ihnen nützliche Informationen für ein Kurzreferat im Englischunterricht.

Erklären Sie Ihren Mitschülern, wie es zu Vorurteilen (hier: „Mythen“ genannt) über die IT-Medien kommt, wie diese aussehen und welche Gegenargumente man anführen kann.

Ihr Kurzreferat sollte 150-180 Wörter umfassen.

Surfen macht schlau

Die erste Generation junger Menschen, die sich ein Leben ohne *Google*, *Facebook* und *YouTube* nicht mehr vorstellen können, wird nun volljährig. Wir bezeichnen sie als „Digital Natives“. Sie sind jener Bevölkerungsteil, der in eine digital vernetzte Informationswelt hineingeboren wurde und nicht mehr zwischen Cyberspace und „realer“ Welt unterscheidet.

Eltern und Pädagogen, die noch in der Papierwelt groß geworden sind, wissen in der Regel nur wenig darüber, was ihre Schutzbefohlenen online alles treiben. Es erstaunt kaum, dass diese Unkenntnis [...] zur Mythenbildung beiträgt. Ein Blick auf die Schlagzeilen von Tageszeitungen lässt reihenweise Internet-Mythen erkennen. Bedauerlich ist die Mythenbildung deshalb, weil sie eine faire inhaltliche Diskussion über Chancen und Risiken der IT-Medien erschwert.

Ein Mythos besagt, dass Jugendliche im Internet keinerlei Gefühl für den angemessenen Umgang mit persönlichen Informationen haben. Ein Besuch auf beliebten Seiten wie *Facebook* belegt in der Tat, dass „Digital Natives“ vieles über sich selber offenbar bedenkenlos preisgeben. Interviews aber zeigen beispielsweise, dass sie ganz konkrete Strategien entwickeln, mit wem sie Informationen über sich teilen und mit wem nicht – und unter welchen Bedingungen. Entgegen gängigen Vorurteilen werden Jugendliche um so kompetenter und sensibler im Umgang mit der Privatsphäre, je mehr Zeit sie online verbringen.

Ein anderes weitverbreitetes Urteil betrifft die negativen Auswirkungen von Computerspielen. Neueste Forschungsarbeiten beweisen, dass Jugendliche eine breite Palette von Computerspielen nutzen. Digitale Spiele als Zeitverschwendung zu

