

ADVANCED GCE

GERMAN

Speaking

TEXT C

F713

15 March – 15 May 2011



This Candidate's Sheet is to be handed to the candidate 20 minutes in advance.

INSTRUCTIONS TO CANDIDATES

- This sheet contains the text for the discussion.
- You have 20 minutes in which to read the text and prepare to discuss the points raised.
- You may make notes on this sheet and take your notes with you into the examination room.
- When the test begins you will be asked to:
 - (a) answer the examiner's questions and give your opinion about the issues raised in the text;
 - (b) discuss with the examiner one of the two sub-topics that you have previously chosen. The topic must refer to Germany or a German-speaking country.

You may not use a dictionary or other reference material for the preparation of this task.

INFORMATION FOR CANDIDATES

There are two sections to this paper.

Section A	Discussion of an article	(5 – 6 minutes)	[30 marks]
Section B	Topic Conversation	(10 – 12 minutes)	[30 marks]

TEXT C – KANDIDATENBOGEN

Sie haben 20 Minuten, um diesen Text vorzubereiten.

In der Prüfung müssen Sie

- Fragen zum Text beantworten
- Themen, die aus dem Text entstehen, diskutieren
- Ihre Meinung zum Thema „Computerspiele“ äußern.

76 Prozent der Jugendlichen sind Dauerspieler

Drei von vier 14 bis 19-jährigen Jugendlichen in Deutschland sitzen mehr oder weniger regelmäßig vor einer Konsole oder spielen am Computer – sie „daddeln“. Das geht aus einer repräsentativen Studie des Jahres 2009 hervor, wobei insgesamt zehntausend Personen befragt wurden. Werden auch Personen bis zum Alter von 64 Jahren in die Statistik einbezogen, beträgt der Anteil der Dauerspieler immer noch 40 Prozent.

21 Prozent der jungen Bundesbürger gaben an, pro Woche mindestens 10 Stunden zu daddeln, während zwei Drittel mit maximal fünf auskommen. In allen Altersgruppen ist das Spielen mehr etwas für Männer als für Frauen. Während 48 Prozent der männlichen Bundesbürger gelegentlich oder oft daddeln, sind es von den weiblichen nur 33 Prozent.

Die Strategie-, Renn- und Actionspiele sind populär, aber das beliebteste Spielgenre sind Denkspiele: „Serious Games“ für Computer werden immer beliebter. „Das sind Spiele, bei denen Lernen vor Spaß kommt“, sagt Jochen Paslack, Professor für Spielpädagogik. „Das können Trainingsprogramme für neue Werkzeugmaschinen oder auch PC Spiele für zu Hause sein“.

„Zu unseren Kunden gehören mehr als 100 Schulen und sogar die Vereinten Nationen“, meint Klaus Müller von der Firma SG Interaktiv. „Man kann z.B. *Stop Disasters* spielen und dabei lernen, bei Naturkatastrophen zu helfen. Es gibt auch Sprachkurse wie *Parli Italiano*.“ Den ersten Preis bei den Serious Games Awards 2009 gewann aber eine Simulation, wobei der Spieler als Politiker vom Bürgermeister einer Kleinstadt bis ins Bundeskanzleramt aufsteigen kann.



Copyright Information

OCR is committed to seeking permission to reproduce all third-party content that it uses in its assessment materials. OCR has attempted to identify and contact all copyright holders whose work is used in this paper. To avoid the issue of disclosure of answer-related information to candidates, all copyright acknowledgements are reproduced in the OCR Copyright Acknowledgements Booklet. This is produced for each series of examinations and is freely available to download from our public website (www.ocr.org.uk) after the live examination series.

If OCR has unwittingly failed to correctly acknowledge or clear any third-party content in this assessment material, OCR will be happy to correct its mistake at the earliest possible opportunity.

For queries or further information please contact the Copyright Team, First Floor, 9 Hills Road, Cambridge CB2 1GE.

OCR is part of the Cambridge Assessment Group; Cambridge Assessment is the brand name of University of Cambridge Local Examinations Syndicate (UCLES), which is itself a department of the University of Cambridge.