

TÜCKEN DER TECHNIK

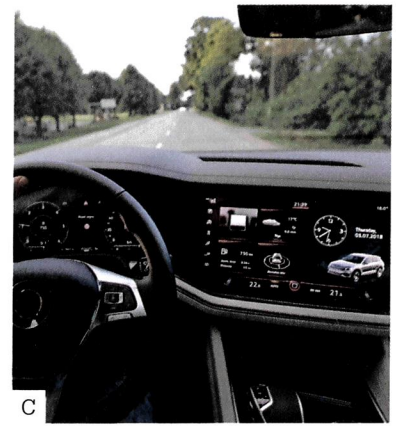
1 a Tücken der Technik – Was ist mit diesem Ausdruck gemeint? Sprechen Sie im Kurs und nennen Sie Beispiele.

b Lesen Sie die Wörter und klären Sie die Bedeutung im Kurs.

das Warnsystem • die Barrierefreiheit • die Verkehrssicherheit •
die Zugänglichkeit • der Kinderwagen • der Rollstuhl • die Ablenkung •
die Zuverlässigkeit • die Betriebsstörung • die Wettervorhersage

Ein Warnsystem reagiert z.B. mit einem Signalton, wenn etwas nicht stimmt oder eine Gefahr droht.

c Welche Wörter passen zu welchen Bildern? Manchmal gibt es mehrere Möglichkeiten.



2.10 – 12 **d** Hören Sie drei Situationen. In welcher Situation befinden sich die Personen?

2.10 – 12 **e** Hören Sie noch einmal. Welche Probleme beschreiben die Personen, worüber ärgern sie sich? Notieren Sie. Vergleichen Sie Ihre Notizen dann zu zweit.

2 a Wie ärgerlich! – Arbeiten Sie in Gruppen. Über welche Technik haben Sie sich schon geärgert? Erzählen Sie.

R05 Ü 1-2

Ärger ausdrücken

- Es regt mich auf / nervt mich / stört mich, wenn ...
- Ich finde es wirklich lästig / ärgerlich / unangenehm, wenn ...
- Meiner Meinung nach darf es nicht passieren, dass ...
- Ich habe oft ein Problem mit ...
- Ich verstehe nicht, warum / wie ...
- Es kann doch nicht sein, dass ...

Es regt mich auf, wenn mein Computer langsam ist. ...

b Welche Erzählungen fanden Sie am interessantesten oder konnten Sie am besten nachvollziehen? Arbeiten Sie in Gruppen und schreiben Sie einen Beitrag zum Thema „Top 5 – Nervige Technik“ für eine Zeitschrift, die Leser/innen um ihre Erfahrungen bittet. Überlegen Sie sich auch Lösungsvorschläge und suchen oder machen Sie passende Fotos.

3 a Das Wort es – Lesen Sie die Beispielsätze 1 bis 8 und die Regel im Grammatikkasten. Welcher Beispielsatz passt wo? Notieren Sie die Nummern.

1. Heute regnet es bestimmt nicht.
2. Es geht darum, die Sicherheit zu erhöhen.
3. Es kommt auf die Situation an.
4. Wir haben es gut.
5. Oh nein, es ist schon spät!
6. Es gibt zwei Lifte.
7. Es war ganz dunkel draußen.
8. Es ist Winter.

GRAMMATIK

Obligatorisches es (kann nicht entfallen)

- a bei Wetterverben
- b bei Tages- und Jahreszeiten oder Zeitangaben
- c bei Naturerscheinungen oder Geräuschen
- d in festen Wendungen als Subjekt
- e in festen Wendungen als Objekt (nie auf Position 1)

2.13 b Flüssig sprechen – Arbeiten Sie zu zweit. Sprechen Sie wie im Beispiel.

1. Es ist heiß!
2. Es kommt auf die Technik an.
3. Es gibt immer ein Problem.
4. Du hast es ja eilig!
5. Es ist zu spät!
6. Es geht darum, die Kosten zu senken.

Es ist heiß!

Heiß? Nein, es ist nicht heiß.

c Lesen Sie die Beispielsätze im Kasten und ergänzen Sie die Regel.

GRAMMATIK

es als Platzhalter für dass-Sätze, Infinitiv + zu oder indirekte Fragesätze

Es	ist	nervig,	dass	ständig irgendetwas blinkt.
Dass	ständig irgendetwas blinkt,	ist	nervig.	
Es	lohnt	sich,	in der App nachzusehen.	
In der App nachzusehen,	lohnt	sich.		
Es	ist	doch egal,	ob	die App Regen vorhersagt oder nicht.
Ob	die App Regen vorhersagt oder nicht,	ist	doch egal.	

Position 1

2

Wenn der dass-Satz, der Infinitiv + zu oder der indirekte Fragesatz auf Position steht, entfällt das Wort

d Rund um Technik – Schreiben Sie die Sätze zu Ende und tauschen Sie sie dann mit einem Partner / einer Partnerin. Formulieren Sie die Sätze so, dass das Wort es entfällt. Korrigieren Sie sich gegenseitig.

1. Ich finde es praktisch, dass ...
2. Es ist nicht wichtig, ob ...
3. Es ist immer gut, sich über ... zu informieren.
4. Es ist interessant zu wissen, wann ...
5. Es macht keinen Spaß, jeden Tag zu ...
6. Es ist nicht egal, wo ...

1. Ich finde es praktisch, dass die Technik vieles leichter macht.

Ü4 Dass die Technik ...

SPIEL UND ERNST

- 1 a** Arbeiten Sie in Gruppen. Sie haben für jede Aufgabe drei Minuten Zeit. Vergleichen Sie nach jeder Aufgabe Ihre Lösungen und vergeben Sie Punkte. Die Gruppe mit den meisten Punkten gewinnt.

1 Sammeln Sie Wörter zum Thema „Spielen“. <i>Handball, gewinnen, ...</i> 1 Punkt für jedes richtige Wort	2 Sammeln Sie Wörter, die „spiel“ enthalten. <i>Spielefeld, Computerspiel, ...</i> 1 Punkt für jedes richtige Wort	3 Schreiben Sie einen Satz mit mindestens drei Wörtern aus Aufgabe 1 und 2 (1 Punkt). Für jedes weitere Wort aus den Aufgaben bekommen Sie noch einen Punkt.
---	---	---

- b** Motiviert Sie so ein Wettbewerb? Warum (nicht)? Sprechen Sie im Kurs.

- c** Gamification – Arbeiten Sie zu zweit. Lesen Sie Beschreibung A oder B und erklären Sie sich gegenseitig den Inhalt mit eigenen Worten.

A Bei *Gamification* oder dt. *Gamifizierung* (aus Englisch „game“ für Spiel) verwendet man Elemente, die typisch für Spiele sind, wie z.B. Ranglisten oder Punktesammeln, in einem spielfremden Kontext. Es ist dabei wichtig, dass es eine passende Mischung aus Seriosität und Spaß gibt. Die Methode ist sowohl für jüngere als auch für ältere Menschen geeignet.

B *Gamification* kann in verschiedenen Bereichen, wie z.B. Marketing oder Gesundheitsmanagement, eingesetzt werden. Die Bearbeitung von Aufgaben wird durch spielerische Elemente für die Nutzerinnen und Nutzer interessanter. Das hat eine motivierende Wirkung, insbesondere bei monotonen oder komplexen Aufgaben.

- 2 a** Hören Sie das Gespräch zwischen Hisham, Moritz und Sarah in einer Firma. Wie finden die drei Personen Gamification?

2.14 



- 2.14  **b** Lesen Sie die Aussagen über Gamification. Welche kommen im Hörtext vor? Hören Sie noch einmal und kreuzen Sie an.

1. Sich mit anderen messen zu können, ist ein guter Anreiz.
2. Gamification gibt es in vielen verschiedenen Bereichen.
3. Spielerische Elemente beeinflussen Menschen unterschiedlich stark.
4. Die Verwendung von Gamification ist kein modernes Phänomen.
5. Das Klavier-Experiment sollte beweisen, dass Menschen Musik lieben.
6. Die Spielelemente motivieren, können aber auch süchtig machen.
7. Das Feedbacksystem bei einer App kann übertrieben sein.
- Ü1 8. Für die Entwicklung solcher Apps braucht man Zeit und Geld.



2.15

SPRACHE IM ALLTAG

Anglizismen

gamen / der/die Gamer/in
performen
das Level
die Challenge
der High-Score
updates / das Update
der/die User/in
streamen

- 3 Welche Elemente von Gamification kennen Sie? Was funktioniert gut? Arbeiten Sie in Gruppen und erzählen Sie von Ihrer Erfahrung.



Punkte sammeln



Fortschritte machen



Motivation steigern



Wettkämpfe machen



eine Belohnung bekommen



Feedback erhalten

Beispiele nennen

- Als Beispiel fällt mir hier ... ein.
- Das wird bei ... umgesetzt.
- Ein gutes / schlechtes Beispiel wäre für mich ...
- Ich kenne das / so etwas Ähnliches von ...
- Ein passendes Beispiel scheint mir ... zu sein.
- Dazu fällt mir ein, dass ich einmal ...

Ü2

- 4 [MEDIATION] Kooperieren und etwas erklären – Sie planen gleich ein Programm mit Gamification-Elementen. Bearbeiten Sie die Schritte a bis d.

a Arbeiten Sie in Kleingruppen. Wie kann man diese Aktivitäten motivierender und spielerischer gestalten? Wählen Sie eine Aktivität oder überlegen Sie sich gemeinsam eine eigene. Jede/r sammelt zunächst allein Ideen für diese Aktivität.



putzen



Wörter lernen



Gitarre üben



sich draußen bewegen

1-wöchige Challenge mit der WG

Tag 1: ...

- b Lesen Sie die Redemittel.
Welche Überschrift passt wo?

Ergebnisse zusammenfassen

Ideen einbringen

- Ü3 andere um Ideen /Vorschläge bitten

c Planen Sie nun mit Ihren Ideen aus 4a gemeinsam ein Programm mit Gamification-Elementen für Ihre Aktivität. Achten Sie darauf, dass alle kooperieren und ihre Beiträge verständlich erklären.

- Ü4 d Präsentieren Sie Ihr Programm im Kurs.

gemeinsam etwas planen

- Ich hätte da eine Idee /einen Vorschlag.
- Wir könnten doch ...
- Wie wäre es, wenn ...?
- Wäre es nicht gut, wenn ...?
- Was haltet ihr denn davon: Wir ...?
- Ich stelle mir das so vor: ...

- Könntest du da einen Vorschlag machen?
- Was würdest du vorschlagen?
- Habt ihr vielleicht eine Idee, wie ...?
- Was könntet ihr euch denn vorstellen?
- Wie stellt ihr euch das konkret vor?

- Habe ich das so richtig verstanden: ...?
- Wir sind uns also einig, dass ...
- Also wenn ich das kurz zusammenfasse: ...
- Zusammenfassend halte ich mal fest: ...
- Können wir das so festhalten: ...