

Zentrale Abschlussprüfung am

16. Mai 2019 im Fach

DEUTSCH

10er Note

- Die Notenfindung bezieht sich auf das komplette Schuljahr
- Die Entwicklung wird bis zum Ende der Stufe 10 berücksichtigt

Prüfungsdauer

- **G- Kurs:** 125 Minuten (+ 20 Min Auswahl)
- **E- Kurs:** 150 Minuten (+ 20 Min Auswahl)
- **Mdl. Prüfung:** 10 (Vorbereitung) + 15 Minuten (Prüfungsgespräch; 3 Themen aus Jg.10)

ZP 10 Prüfungsteil 1

- Sachtext: Leseverstehen (lesen, markieren)
- Multiple-choice-Aufgaben zum Sachtext
- Merkmale benennen, Grafik deuten, Stellung nehmen zu einer Aussage
- Grammatikalische Besonderheiten finden und analysieren

Erster Prüfungsteil: Leseverstehen

Varinia Bernau: I6d#&r6achtsi6dall

¹ (1) Von all den sozialen Netzwerken bis zu nicht minder wenigen Shopping-Seiten, vom Zugang zum Dienstrechner bis zum digitalen Schalter für Fahrkarten: Jeder zweite Deutsche hat Umfragen zufolge bis zu neun Passwörter, jeder dritte sogar noch mal fünf mehr.

(2) Die Regeln dazu sind bekannt: Nur kein Begriff aus dem Wörterbuch! Stattdessen auf mindestens acht Stellen Groß- und Kleinbuchstaben mit Ziffern und Sonderzeichen kombinieren. Aber eine Regel zu kennen, heißt noch lange nicht, sie im Alltag auch anzuwenden. Der Mensch ist nun mal nicht vernünftig, sondern bequem.

(3) Und so behalten mehr als 40 Prozent der Deutschen ihr einmal vergebenes Passwort ein Leben lang, obwohl Sicherheitsexperten raten, es so regelmäßig auszutauschen wie die Zahnbürste. Deshalb verwenden viele dasselbe Passwort für alle Dienste, obwohl sie Hackern, die eigentlich nur den Zugang zum Dating-Portal¹ erbeutet haben, so auch den Zutritt zum Postfach erleichtern. Und deshalb ist das Passwort „123456“ noch immer das am meisten verwendete im Netz. Gefolgt übrigens von: „Password“ sowie „12345“ und „12345678“.

(4) Für Computer ist es ein Klacks, diese zu knacken. Sie probieren einfach alle Kombinationen aus. Und je besser die Prozessoren² werden, desto schneller gelangen sie ans Ziel: Ein Passwort, das sieben Zeichen aus Groß- und Kleinbuchstaben sowie Zahlen und Sonderzeichen hat – vor fünf bis zehn Jahren hätte ein durchschnittlicher Computer, wie er in jedem Haushalt steht, etwa 1 000 Jahre gebraucht, um es zu bestimmen. Heute knackt er es in einem Monat.

(5) Deshalb haben Sicherheitsexperten, um es den aufgerüsteten Hackern schwerer zu machen, die Zahl der Möglichkeiten erhöht – und verlangen nun, dass man sich auch mal Passwörter mit 30 Zeichen merken soll. Dabei ging es auch andersrum: Die vierstelligen Pins für den Bankautomaten zeigen, dass ein Passwort auch dann sicher sein kann, wenn es kurz ist. Dort nämlich hat man nur drei Versuche. Liegt man daneben, wird die Karte eingezogen. Beim Einloggen ins E-Mail-Fach sind viel mehr Vertipper erlaubt.

(6) Es gibt einen Kniff, mit dem sich das, was schwer zu merken ist, doch merken lässt: Als Grundstock dient dabei ein Sprichwort, der Refrain eines Ohrwurms oder irgendein persönliches Geheimnis, das man allerdings auch Facebook nicht anvertraut haben sollte. Bei diesem tauscht man dann einzelne Buchstaben durch Ziffern und Sonderzeichen. Aus „In der Nacht sind alle Katzen grau“ wird dann, wenn man das N durch eine 6 und das E durch die Kombi #& ergänzt, beispielsweise I6d#&r6achtsi6dall#&Katz#&6grau.

(7) Man kann dieses Sprichwort auch wiederverwenden – und nur die Ersatzbausteine im Passwort für jeden weiteren Dienst ändern. Beim E-Mail-Dienst wird das N durch die 7, bei einem Internetversandhändler dann durchs Ausrufezeichen ersetzt. Wer sich seine eigene Verschleierungsmethode überlegt, macht es nicht nur Hackern schwer – sondern kann sich im besten Falle die nächste Partie Sudoku³ sparen, weil das Gehirn schon ordentlich im Training ist. Aber natürlich kann man auch diese Mühen einfach an einen Dienstleister auslagern.

¹ Dating-Portal: eine Online-Partnervermittlung

² Prozessor: ein Teil des Computers, der die Daten verarbeitet und weiterleitet

³ Sudoku: japanisches Zahlenrätsel

(8) Etwa an die elfjährige Mira Modi aus New York. Sie würfelt einem Passwörter, schreibt sie dann auf einen Zettel und schickt sie einem per Post. Kostet pro Passwort zwei Dollar. Dafür existiert es nur einmal – und nur auf Papier. Das Mädchen nutzt dabei Dice-ware. Das sind Listen, die in diversen

⁹⁵ Sprachen einer fünfstelligen erwürfelten Ziffernfolge ein Wort zuweisen. In der deutschen Liste steht 43142 etwa für das Wort „merken“. Und wer mehrmals würfelt, kann auch ganze Sätze aus der Liste basteln. Mitunter bietet einem auch der Browser an, die lästige Erinnerungsarbeit abzunehmen.

Quelle: Varinia Bernau, 6.11.2015; www.sueddeutsche.de/digital/passwoerter-idrachtsidalkatzgrau-1.2725239
(Text gekürzt und geringfügig verändert)

A
1

2

Aufgaben zum Leseverstehen

1. Kreuze die richtige Antwort an.
Fünzig Prozent der Deutschen besitzen laut einer Umfrage (Abschnitt 1) ...
- a) fünf oder mehr Passwörter.
 - b) genau drei Passwörter.
 - c) neun oder weniger Passwörter.
 - d) mehr als acht Passwörter.
2. Kreuze die richtige Antwort an.
Ein sicheres Passwort besteht aus (Abschnitt 2) ...
- a) weniger als acht Groß- und acht Kleinbuchstaben.
 - b) wenigstens acht Buchstaben, Ziffern und Sonderzeichen.
 - c) höchstens acht Ziffern und acht Sonderzeichen.
 - d) mindestens acht Groß- und drei Kleinbuchstaben.
3. Kreuze die richtige Antwort an.
Sicherheitsexperten empfehlen (Abschnitt 3), das Passwort ...
- a) alle zwei Monate sinnvoll auszuwechseln.
 - b) sicherheitshalber für viele Dienste zu nutzen.
 - c) in bestimmten Abständen zu erneuern.
 - d) „1234567“ anstatt „12345“ zu verwenden.
4. Kreuze die richtige Antwort an.
Der Gebrauch eines einzigen Passworts für alle Dienste erlaubt Hackern unter anderem (Abschnitt 3) ...
- a) die Übernahme des Dating-Portals.
 - b) die Einsicht in das Postfach.
 - c) die Nutzung der Dienste.
 - d) die Inbesitznahme des Passworts.
5. Kreuze die richtige Antwort an.
Sicherheitsexperten erschweren Hackern ihre Arbeit (Abschnitt 5), indem sie ...
- a) die Zahl der Möglichkeiten auf 30 erhöhen.
 - b) die Geräte monatlich technisch aufrüsten.
 - c) die Menge an möglichen Zeichen vergrößern.
 - d) die Passwörter andersherum aufschreiben.

6. Kreuze die richtige Antwort an.

Ein Computerprogramm kann ein Passwort herausfinden (Abschnitt 4), weil ...

- a) die Computer immer besser werden.
- b) alle Möglichkeiten ausprobiert werden.
- c) siebenstellige Zahlen verwendet werden.
- d) die Prozessoren schneller werden.

7. Kreuze die richtige Antwort an.

Pins für die Bankautomaten sind sicher (Abschnitt 5), denn die Möglichkeiten der Eingabe sind ...

- a) vielfältig.
- b) beliebig.
- c) begrenzt.
- d) abgesichert.

8. Kreuze die richtige Antwort an.

Mit einem Trick kann man sich Passwörter merken (Abschnitt 6), indem man einzelne Elemente eines Merksatzes ...

- a) mit Zahlen und Ziffern kombiniert.
- b) mit Buchstaben und Zahlen ergänzt.
- c) durch Buchstaben und Zahlen austauscht.
- d) durch Ziffern und Sonderzeichen ersetzt.

9. Erläutere im Textzusammenhang, was mit einer „Verschleierungsmethode“ gemeint ist (Abschnitte 6 und 7).

10. Kreuze die richtige Antwort an.

„Diese Mühen an einen Dienstleister auslagern“ bedeutet im Textzusammenhang (Abschnitte 7 und 8), dass jemand ...

- a) sichere Passwörter erstellt.
- b) das Denken übernimmt.
- c) erfahrene Hacker abwehrt.
- d) das Training organisiert.

5

11. Kreuze die richtige Antwort an.

Es werden Passwörter nach der Diceware-Methode erstellt (Abschnitt 8), indem man eine fünfstellige Zahl ...

- a) mehrmals würfelt und danach aufschreibt.
- b) aus verschiedensprachigen Listen aussucht.
- c) mithilfe des eigenen Browsers erstellt.
- d) einem bestimmten Wort in einer Liste zuordnet.

12. Erläutere im Textzusammenhang (Abschnitt 8), wie im Fall der Diceware-Methode eine sichere Übermittlung der Passwörter gelingt.

13. Kreuze die richtige Antwort an.

Die Position der Autorin ist kritisch gegenüber Menschen, die im Umgang mit ihrem Passwort ...

- a) unselbstständig sind.
- b) umständlich vorgehen.
- c) unvorsichtig handeln.
- d) umsichtig auftreten.

14. Eine Schülerin sagt nach dem Lesen des Textes:

„Passwörter sollte man nur selbst erstellen.“

Schreibe eine kurze Stellungnahme zu dieser Aussage.

Du kannst dieser Auffassung zustimmen oder nicht. Wichtig ist, dass du deine Meinung begründest. Beziehe dich dabei auf den Text.

5

11. Kreuze die richtige Antwort an.

Es werden Passwörter nach der Diceware-Methode erstellt (Abschnitt 8), indem man eine fünfstellige Zahl ...

- a) mehrmals würfelt und danach aufschreibt.
- b) aus verschiedensprachigen Listen aussucht.
- c) mithilfe des eigenen Browsers erstellt.
- d) einem bestimmten Wort in einer Liste zuordnet.

12. Erläutere im Textzusammenhang (Abschnitt 8), wie im Fall der Diceware-Methode eine sichere Übermittlung der Passwörter gelingt.

13. Kreuze die richtige Antwort an.

Die Position der Autorin ist kritisch gegenüber Menschen, die im Umgang mit ihrem Passwort ...

- a) unselbstständig sind.
- b) umständlich vorgehen.
- c) unvorsichtig handeln.
- d) umsichtig auftreten.

14. Eine Schülerin sagt nach dem Lesen des Textes:

„Passwörter sollte man nur selbst erstellen.“

Schreibe eine kurze Stellungnahme zu dieser Aussage.

Du kannst dieser Auffassung zustimmen oder nicht. Wichtig ist, dass du deine Meinung begründest. Beziehe dich dabei auf den Text.

ZP 10 Beispiel Prüfungsteil 2

- Zwei Wahlthemen zum Beispiel
 - I) Analyse eines literarischen Textes
(Romanauszug, Kurzgeschichte, Gedicht...)
 - II) Einen informativen Text erstellen
(aus 4-8 Quellen einen „neuen“ Text erstellen)

Wahlthema 2

Die nächste Ausgabe der Schulzeitung, die Schüler, Lehrer und Eltern lesen, widmet sich dem Thema „Lesen heute“. Du bist gebeten worden, für diese Ausgabe einen informierenden Text zum Thema „Comics“ zu schreiben. Um deinen Text schreiben zu können, bekommst du eine Materialsammlung (M 1–M 5).

Lies bitte zunächst die Aufgabe und dann die Materialien aufmerksam durch, bevor du mit dem Schreiben beginnst.

Aufgabe

Verfasse auf der Grundlage der Materialien M 1 bis M 5 einen informierenden Text zum Thema „Comics“. Schreibe nicht einfach aus den Materialien ab, sondern achte auf eine eigenständige Darstellung in einem zusammenhängenden Text.

Gehe dabei so vor:

- ▶ Formuliere eine passende Überschrift für den Text.
- ▶ Schreibe eine Einleitung, in der du kurz erklärst, was ein Comic ist und woher der Begriff stammt.
- ▶ Stelle die typischen Merkmale und die sprachlichen Besonderheiten des Comics dar.
- ▶ Erläutere die Entwicklung und die Erscheinungsformen des modernen Comics. Erkläre dabei auch den Begriff „Literaturcomic“.
- ▶ Schlussfolgere anhand der Materialien und eigener Überlegungen, warum Comics positiv gesehen werden.
- ▶ Notiere unterhalb deines Textes die Nummern der von dir genutzten Materialien.

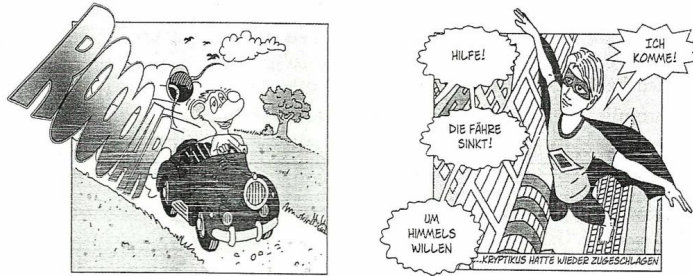
M 1 Definitionen

a) Comics sind in der Regel gezeichnete Bildergeschichten. Was Figuren sagen oder denken, wird im Comic in Sprechblasen ausgedrückt. Dazu verdeutlichen Ausdrucks- oder Ausrufwörter wie „uff“, „argh“ oder „zack“ sowie Bewegungsstriche das Geschehen und erzeugen eine Dynamik. Kombiniert werden Comics mit erzählendem Text neben oder unter dem jeweiligen Bild. Der Ursprung des gedruckten Comics findet sich bei den amerikanischen Sonntagszeitungen, Ende des 19. Jahrhunderts.

Quelle: <https://definition.cs.de/comic/>

b) Der Name Comic kann von dem Eigenschaftswort „komisch“ abgeleitet werden. Die ursprüngliche Aufgabe der Comics war es auch, die Leute zum Lachen zu bringen.

Quelle: <http://kiwithek.kidsweb.at/index.php/Comic>



M 2 Merkmale von Comics

1 Erpel: männliche Ente

1 Niemand zieht so eindrucksvoll die Augenbrauen hoch wie der Comic-Erpel¹ Donald Duck, wenn er einen Einfall hat, oder schaut so grimmig wie Wolverine aus der Comicreihe X-Men, wenn er hinterrücks überfallen wird. Daher sind in Comics Sätze wie „Er zog die Augenbrauen hoch“ oder „Er erschrak“ selten. Wozu auch? Über

2 Grimasse: verzerrter Gesichtsausdruck

5 Dinge, die sowieso jeder sehen kann, verlieren weder Menschen noch Superhelden viele Worte.
Wenn es für eine Sache ein Bild gibt, finden Comiczeichner es bestimmt. Sogar für unsichtbare Dinge. In den Gesichtern der Comicfiguren werden Gefühle wie Angst oder Mut zu Grimassen² und damit für den Leser sichtbar. Das haben die Comics von den Karikaturen³ übernommen. Karikaturen kommen allerdings ganz ohne Worte aus – Comics nicht. Stattdessen tauchen Worte im Comic meist in Sprechblasen auf und stehen in direkter Rede, weil eine der Figuren spricht oder denkt. Oft gelangen Worte auch als Begleittext in einem Kasten an den Bildrand, weil der Leser wissen muss, wo das Abenteuer spielt. Wichtig sind Worte also schon.

3 Karikatur: kritische Witzzeichnung

15 Comics sind Wort-Bild-Gemische, genau wie Fruchtojoghurts, bei denen Marmelade und Joghurt nicht schichtweise getrennt, sondern schon vermischt serviert werden – Hauptsache, es schmeckt. Und Comics schmecken gerade deshalb, weil die Aufmerksamkeit des Lesers vom Bild zum Text und zurück zum Bild springt. Wer in Comicheftchen allein den Text liest, versteht gar nichts, wer nur die Bilder anschaut,

20 fast nichts.
Quelle: Christian Ondracek; www.rossipotti.de/inhalt/literaturlexikon/genres/comic.html
(Text geringfügig verändert)

M 3 Sprache im Comic

a) Den wesentlichen Teil der Comicsprache machen eindeutig die eher wortarmen Sätze aus. Das Geschehen wird sprachlich nicht besonders ausdifferenziert⁴, sondern mit Hilfe der Bilder dargestellt. Während z. B. der Roman sich sprachlicher Mittel bedient, die durch die Vorstellungskraft des Lesers Bilder im Kopf erzeugen, besitzt der Comic schon vorgegebene Bilder, die durch wenige Wörter unterstützt werden.

Quelle: Silvia Sperling, Stephan Weiß; www.linse.uni-due.de/Projekte/comicsprache/enten/enten.htm
(Text geringfügig verändert)

b) Die Comicsprache ist eine visuelle Sprache, bei der es die Bilder zu lesen gilt. Diese Bildersprache hat ihre eigenen Ausdrucksmittel. Eine dieser comictypischen Ausdrucksmöglichkeiten ist die Lautmalerei. Bei der Lautmalerei wird die grafische Seite der Schrift benutzt, um Töne und Geräusche darzustellen. Sie beruht zumeist auf der Nachahmung eines Lautes aus der akustischen Realität.

Beispiele für Lautmalerei wären „ZIIIISSCCCHHHH“ beim Öffnen einer Limonadenflasche oder „BOOOOOM“ bei einer Explosion.

Quelle: Bianca Lipp: *Zum Leben erweckt – Vom Comic zum Trickfilm*. Hamburg: Bachelor + Master Publishing 2012, S. 15

c) Für bildlich schwer Darstellbares verwendete Erika Fuchs, eine Comic-Übersetzerin, durchgehend auf den Wortstamm verkürzte Verben (Inflektive), und zwar nicht nur für Geräusche (zum Beispiel *schluck*, *stöhn*, *knarr*, *klimper*), sondern auch für lautlose psychische Vorgänge (*grübel*, *zitter*).

Quelle: https://de.wikipedia.org/wiki/Erika_Fuchs

4 ausdifferenziert:
vielfältig und genau

M 4 Ausgewählte Stationen der Geschichte der Comics

a) Die Geburt des modernen Comics

- ¹ Die Geburtsstunde des ersten Comics ist nach mehrheitlicher Meinung der Comic-Forschung der 5. Mai 1895. An jenem Tag zeichnete Richard F. Outcault zum ersten Mal exklusiv für die US-amerikanische Zeitung „New York World“ einen Cartoon mit dem Titel „Hogan’s Alley“, dessen Held ein Junge in einem knallgelben Nachthemd namens Yellow Kid war. Strittig ist dieses Datum vor allem deshalb, weil es sich eigentlich eben doch noch nicht um einen Comic handelte, sondern immer noch um eine Bildergeschichte, da die begleitenden Texte unterhalb der Zeichnungen zu lesen waren. Korrekterweise sollte man den 25. Oktober 1896 nennen, denn hier entstand erstmals eine Ausgabe von „Hogan’s Alley“, die Sprechblasen aufwies.

- ¹⁰ Kurz nach dem Ende des 19. Jahrhunderts waren die grundlegenden Elemente des Comics gegeben – feststehende Figuren, fortsetzende Handlung in Einzelbildern; Dialoge in Form von Sprechblasen –, doch hatte es sich bis dahin noch nicht als selbstständiges Medium durchgesetzt.

Quelle: Nagumo, 4.11.2008; www.neon.de/artikel/freie-zeit/literatur/eine-kleine-kurz-geschichte-des-comics/662563

b) Comicstrips⁵ und Comichefte in den USA und Europa

- ¹ Ab 1903 erschien dann erstmals der tägliche Comicstrip in einer Tageszeitung (auf den Sportseiten der „Chicago American“). Ab 1912 ging die erste Serie an den Start. Bis 1930 erscheinen sämtliche Comics in den USA als Comicstrips. Erst danach lohnte sich der regelmäßige Vertrieb der Bildergeschichten in Heftform.

- ⁵ Die Stunde der ganz großen Comic-Helden schlug dann in den 30er-Jahren: 1929 erblickte Popeye das Licht der Welt, ein Jahr später Mickey Mouse und 1938 Donald Duck. Zeitgleich eroberte auch Disneys „Lustiges Taschenbuch“ den Markt.

5 Comicstrips:
gedruckte Comicstreifen

6 Comicmanie: hier: Comicbegeisterung, Comictausch

7 Der Zweite Weltkrieg dauerte in Europa von 1939–1945.

8 Cartoon: Grafik, die eine komische Geschichte in einem Bild darstellt

Eine wahre Comicmanie⁶ lösten die Superhelden aus. Angefangen mit „Superman“ 1938 und den legendären Marvel-Comics ein Jahr später, ging es Schlag auf Schlag: Tarzan, Batman, Spiderman und Die Fantastischen Vier erobern die Herzen der Comicleser. In den 50er- und 60er-Jahren wurden auch Horror und Science Fiction im Comic populär.

In Europa konnte der Comic erst nach dem Zweiten Weltkrieg⁷ Fuß fassen. Am produktivsten sind hier vor allem Frankreich und Belgien, wo auch die bekanntesten Geschichten herkommen (z. B. „Asterix und Obelix“, „Tim und Struppi“, „Die Schlümpfe“, „Lucky Luke“). Der neueste Comictrend schwappte vor wenigen Jahren aus Japan zu uns herüber. Während es Manga in anderen europäischen Ländern schon in den 80er-Jahren gab, wurden „Sailor Moon“ oder „Dragonball“ erst Ende der 90er bei uns populär.

Quelle: Nic, 12.5.2005; www.wasistwas.de/archiv-sport-kultur-details/1890-das-erste-comic-heft-erscheint.html

c) Manga

Manga setzen sich in Japan in den 50er-Jahren zeitgleich mit dem Fernsehen durch, was sich in der engen Verbindung von Manga und Zeichentrickfilm zeigt.

Quelle: www.uni-oldenburg.de/geschichte/studium-und-lehre/lehre/projektlehre/erinnerung-im-comic/1895-1929/1968-bis-in-die-gegenwart/

Manga sind Comics, die ihren Ursprung in Japan haben und wörtlich übersetzt „lustige Bilder“ heißen. Sie sind schwarz-weiß gezeichnete Geschichten, die in sich abgeschlossen sind oder die sich immer weiter fortsetzen. Der typische Zeichenstil sind große Augen, kindliches und westliches Aussehen. Sie behandeln alle möglichen Themen.

Quelle: Fenja Spill, 24.10.2013; <http://besserwisser.wisser-schule.de/2013/10/was-sind-manga>

d) Graphic Novels

Es handelt sich hier um a) Comics im Buchformat, b) um Geschichten mit längeren, komplexen Handlungen, c) um Geschichten, die in der Regel ernsthafte Inhalte erzählen, d) um Geschichten mit literarischem Anspruch, e) um Geschichten, die sich klar von den regelmäßig erscheinenden Heft-Comics unterscheiden, f) um Geschichten, die über den Buchhandel (und nicht über den Bahnhofs-Kiosk oder Supermärkte) verkauft werden und eher ein höheres Preisniveau aufweisen.

Quelle: Albert Hoffmann, 2016; www.antolin.de/leitartikel/graphic_novel_1608/graphic_novel.pdf (Text geringfügig verändert)

Kurz gesagt sind Graphic Novels gezeichnete Romane. Stilistisch reichen die Zeichnungen vom Comic- über den Manga- bis hin in den Cartoon-Zeichenstil⁸, mit Themen, die sich eher an erwachsene Leser richten.

Quelle: www.carlsen.de/graphic-novel

e) Literaturcomics

Unter dem Begriff „Literaturcomics“ erscheinen Übersetzungen französischer Klassikerbearbeitungen wie „In 80 Tagen um die Welt“, „Die Schatzinsel“ oder „Robinson Crusoe“. Sinn der Übung ist laut Verlag nicht nur das Erschließen neuer Geschäftsfelder, sondern vor allem Erziehung: „Wir können darüber klagen, dass Jugendliche nicht mehr so viel lesen wie früher. Wir können aber auch Wege finden, ihnen die großen Stoffe der Literatur auf den Wegen zugänglich zu machen, die sie mögen und akzeptieren“, schreibt der Verlag auf seiner Homepage.

Quelle: Moritz Honert, 6.7.2012; www.tagesspiegel.de/kultur/comics/literaturcomics-ungleiches-duell/6849048.html

„Viele Leser freuen sich doch, Weltliteratur mal in dieser Form angeboten zu bekommen – das kann dazu beitragen, die Scheu vor großen Schriftstellern abzubauen. Mittlerweile ist es akzeptiert, dass sich auch der Comic klassischer Literaturstoffe bedienen darf, ebenso wie es auch andere Medien tun.“

Quelle: Martin Weber, 24.3.2011; <https://www.svz.de/nachrichten/uebersicht/literatur-in-sprechblasen-id5044421.html>

M 5 Heutige Sicht auf Comics

Mittlerweile wird dem Comic durchaus zugetraut, auch bedeutende historische, gesellschaftliche und politische Themen auf interessante Weise bewältigen zu können. Dabei geht es längst nicht mehr um den Nachweis des literarischen Wertvollseins des Comics.

Quelle: Bernd Dolle-Weinkauff, www.uni-frankfurt.de/51022038/Dolle-Weinkauff.pdf (Text geringfügig verändert)

Mittlerweile ist der Comic allgegenwärtig und weitgehend durch alle gesellschaftlichen Schichten hinweg akzeptiert. Der Comic hat heutzutage nun endlich den Stellenwert erreicht, den er, als literarische Kunstform unter vielen, verdient. Comic-künstlern werden Lizenzen¹ für Film und Fernsehen zu riesigen Summen abgerungen.

Quelle: Nagumo, 4.11.2008; www.neon.de/artikel/freie-zeit/literatur/eine-kleine-kurz-geschichte-des-comics/662563

¹ Lizenz: Genehmigung

PRÜFUNGSTEIL 2 - SJ 2018/19

Zwei Wahlaufgaben

1. Wahlaufgabe: (Typ 4a)

Sachtexte, mediale Texte oder literarische Texte analysieren u. interpretieren

2. Wahlaufgabe: (Typ 2 o. 4b)

Typ 2: Einen informativen Text erstellen

Typ 4b: Fragengeleitete Aufgaben

- Textvergleich

- Textdeutung

- Textdeutung

- Textreflexion

Rahmenthema 2019

-
- Für 2019 wurde kein Thema festgelegt!!

Notenverteilung

Bei einem Großteil der Schülerinnen und Schülern lag bei den zurückliegenden ZAPs die Prüfungsnote im Bereich der Vornote, bei einigen über der Vornote, bei einigen unter der Vornote.

Nur bei wenigen SchülerInnen gab es Abweichungen über einer Notenstufe.

<http://www.standardsicherung.schulministerium.nrw.de/zp10/>