

Gemeinsame Abituraufgabenpools der Länder

Pool für das Jahr 2018

Aufgabe für das Fach Deutsch

Kurzbeschreibung

Aufgabenart	Erörterung pragmatischer Texte
Anforderungsniveau	grundlegend
spezifische Voraussetzungen	<ul style="list-style-type: none">◆ Kenntnisse über Spezifika literarischer Texte und literarischer Rezeption◆ eigene Erfahrungen mit interaktiven digitalen Medien
Material	Auszug aus einem Essay, 1125 Wörter
Hilfsmittel	Wörterbuch der deutschen Rechtschreibung
Quellenangaben	Schiffer, Christian: Erdbeeren oder Gnocchetti? Wie Computerspiele Geschichten erzählen. In: Böhm, Thomas (Hg.): Computerspiele und Literatur. Berlin: Metroлит 2014, S. 70–79.

1 Material für Schülerinnen und Schüler

Aufgabenstellung

1. Fassen Sie die wesentlichen Aussagen des Textauszugs von Christian Schiffer zusammen.

ca. 30 %

2. Erörtern Sie anhand von Schiffers Argumenten, ob Computerspiele aufgrund ihrer interaktiven Möglichkeiten der Lektüre literarischer Texte überlegen sind. Beziehen Sie dabei eigene Kenntnisse und Erfahrungen ein.

ca. 70 %

Material

Christian Schiffer: Erdbeeren oder Gnocchetti?¹ Wie Computerspiele Geschichten erzählen (2014)

Was für eine dumme Idee! Anfang des 20. Jahrhunderts isst der Schriftsteller Gustav von Aschenbach in Venedig überreife Erdbeeren und verstirbt kurz darauf an der Cholera. Dabei hätte er es besser wissen müssen! Ein Angestellter eines englischen Reisebüros hatte ihm kurz vorher erzählt, dass die indische Cholera in der Stadt grassiere, dass sogar kürzlich eine Grünwarenhändlerin an der Seuche gestorben sei, wahrscheinlich infiziert durch Nahrungsmittel. Aber nein, Gustav von Aschenbach muss ja unbedingt Erdbeeren essen.

Ausgedacht hat sich diese Geschichte Thomas Mann, und egal wie oft man „Der Tod in Venedig“ liest, das Ableben Gustav von Aschenbachs ist unvermeidbar. Egal, ob man Manns Novelle höchst konzentriert durcharbeitet oder nur gedankenverloren darin schmökert, jedes Mal isst Gustav von Aschenbach diese Erdbeeren und jedes Mal stirbt er daran. Jedes verdammte Mal.

So ist das in Büchern. Anna Karenina wirft sich jedes Mal am Ende von Leo Tolstois Roman vor den Zug. Werther schießt sich jedes Mal am Ende von Goethes berühmtem Werk in den Kopf. Und die Trojaner ziehen in der „Ilias“ jedes Mal das hölzerne Pferd in ihre Stadt – auch so eine dumme Idee. Die Geschichten in Büchern, sie bleiben immer gleich, egal, völlig egal, wer sie liest und egal wie oft, sieht man mal von kleinen formalen Abweichungen oder Auflagen ab.

Anders Computerspiele. „Ich arbeite mit Freiheiten“, sagt Michael Bhatt, Professor für Gamedesign an der Macromedia Fachhochschule in München und Autor zahlreicher Computerspiele. Er meint: „In einem Computerspiel ist der Spieler aktiver Bestandteil, das heißt, wir müssen dem Spieler Möglichkeiten geben, sodass er frei agieren kann.“ Wäre Thomas Mann ein Gamedesigner gewesen, wer weiß – vielleicht hätte er dem Spieler die Freiheit gelassen, Gustav von Aschenbach venezianische Gnocchetti kosten zu lassen, statt überreifer Erdbeeren.

¹ Gnocchetti: kleine italienische Klöße (Gnocchi).

25 Digitale Spiele sind ein interaktives Medium. Das kann heißen, dass der Spieler es selbst in
der Hand hat, wann er bei „Super Mario“² vor einer Schlucht die Sprungtaste loslässt, mit
entsprechenden Auswirkungen auf die Lebenserwartung des schnauzbärtigen Klempners.
Das kann aber auch heißen, dass er sich im düsteren Detektivspiel „L. A. Noire“ eine Stunde
neben das Radio stellt, um einer Originalrede des ehemaligen US-Präsidenten Harry S.
30 Truman zu lauschen. [...]

Das allerdings bedeutet nicht, dass dem Autor eines Computerspiels keine Funktion mehr
zukommen würde, er bildet den Rahmen, innerhalb dessen sich der Spieler bewegen kann.
Es ist ein bisschen wie beim Geschichtenerzählen am Lagerfeuer: Auch hier passt der
Erzähler seine Geschichten der Zuhörerschaft an, dichtet auf Wunsch für die Kinder vielleicht
35 ein Monster dazu oder für die Erwachsenen eine schmutzige Erotikszenen. Auf jeden Fall
wird er seine Geschichte niemals ganz gleich erzählen, sondern sie entsprechend seiner
Zuhörerschaft verändern. Interaktives, nichtlineares Erzählen ist also keineswegs eine
Erfindung des Digitalzeitalters.

Auch auf gedrucktem Papier gab es bereits interaktive Elemente: In der Erzählung „Der
40 Garten der Pfade, die sich verzweigen“ aus dem Jahr 1941 gibt Jorge Luis Borges
verschiedene Handlungspfade vor. Diese Geschichte an sich ist aber noch nicht interaktiv,
sondern beschreibt Interaktivität nur. Auch der argentinische Autor Julio Cortázar
experimentierte mit nichtlinearer Literatur. Seinen Roman „Rayuela“ kann man auf zwei
unterschiedliche Weisen lesen: „Chronologisch“, mit Kapitel 1 beginnend, oder einem
45 Vorschlag Cortázars entsprechend (Kapitel 73, 1, 2, 116, 3, 84 ...). Auf einem ähnlichen
Prinzip basieren auch die sogenannten Spielbücher, die Ende der 1970er-, Anfang der
1980er-Jahre populär werden. Diese sind in kleine Abschnitte unterteilt, nach einem
Abschnitt wird der Leser vor eine Wahl gestellt und muss, je nachdem wie er sich
entschieden hat, auf einer anderen Seite fortfahren. [...]

50 Damals wie heute gilt das, was Gamedesign-Legende Sid Meier einmal gesagt hat: „Ein
Spiel ist eine Reihe von interessanten Entscheidungen.“ Interessante Entscheidungen – in
vielen digitalen Spielen bedeutet das, dass man sogar die Wahl hat, wer man sein möchte:
Strahlender Held? Fieser Bösewicht? Irgendwas dazwischen? Mann? Frau?
Irokesenfrisurträger? Magier? Dick? Dünn? Tribal³ auf der Schulter? Schön? Hässlich?
55 Smarter Charismatiker⁴ oder torfköpfiger Haudrauf? In vielen Computerspielen ist der Spieler
die Hauptfigur und das erklärt auch, weshalb so viele Computerspielfiguren so platt sind wie
ein Pizzateig. Von Super Mario weiß man nicht viel mehr, als dass er den Beruf des
Klempners ergriffen hat und mit Peach verbandelt ist, ihres Zeichens Prinzessin und
wiederholtes Entführungsoffer. Und auch über Gordon Freeman aus dem Ego-Shooter
60 „Half-Life“ ist kaum mehr bekannt, als dass er Wissenschaftler ist, nie ein Wort sagt und
einiges mit Brechstangen anstellen kann. Gebrochene Charaktere mit tragischer Fallhöhe
sind in Computerspielen immer noch die Ausnahme. [...]

Am Umgang mit Charakteren zeigt sich, dass Computerspiele anderen Gesetzmäßigkeiten
folgen als Bücher oder Filme. Da muss erst einmal experimentiert werden, da müssen Fehler
gemacht und Sackgassen ausgelotet werden. Die Menschheit hat zwar Tausende Jahre
65 Erfahrung, wenn es um das lineare Erzählen von Geschichten geht, die Möglichkeit, nicht-
lineare Geschichten mit Hilfe eines Computers zu erzählen, gibt es dagegen erst seit einigen
Jahrzehnten. [...]

² Super Mario: bekannteste Spielfigur der Firma Nintendo.

³ Tribal: Motiv einer Tätowierung.

⁴ Charismatiker: Mensch mit besonders starker Ausstrahlung.

70 Vander Caballero zum Beispiel hatte jahrelang bei dem Computerspiele-Giganten Electronic Arts alle möglichen Blockbuster produziert. Letztes Jahr konnte der gebürtige Kolumbianer dann mit „Papo & Yo“ endlich sein eigenes Spiel machen. Darin verarbeitet der Gamedesigner seine Kindheit, sein Vater war Alkoholiker. [...] Im Zentrum von „Papo & Yo“ stehen ein kleiner Junge und ein Monster, ein Monster, das hilfsbereit ist, manchmal aber auch aggressiv wird und einen bedroht. „Papo & Yo“ ist ein klassisches Jump & Run mit kleinen Rätseln. Schon hundertmal dagewesen. Und dennoch vermittelt es einen Eindruck davon, wie es sich anfühlen muss, einen Menschen zu lieben und gleichzeitig zu hassen. [...]

80 Es gibt aber bereits erste Experimentalspiele, in denen beispielsweise das Schicksal von Flüchtlingen oder ein Tag von Anne Frank erfahrbar gemacht wird. Es gibt Programme, die zeigen, wie ein Autist seine Umgebung wahrnimmt, und ein polnisches Team arbeitet an einem Spiel, das den Überlebenskampf einer Familie im Bürgerkrieg schildert. Für solche Produktionen muss man vielleicht bald einen besseren Begriff finden als „Spiel“, aber sie werden eng verwandt sein mit dem, was heute als „Computerspiel“ bezeichnet und bislang nur selten als Medium verstanden wird, das das Potenzial in sich birgt, die Welt vielleicht ein bisschen anständiger zu machen.

85 In Büchern kann man über Leid lesen, in Filmen kann man es sehen. Interaktive Erfahrungen können darüber hinaus den Menschen eine Idee davon geben, was es bedeutet, Leid zu erfahren. Das könnte die menschliche Empathie fördern. In dem 2011 erschienenen vieldiskutierten Bestseller „Gewalt: Eine neue Geschichte der Menschheit“ beschreibt der US-amerikanisch-kanadische Evolutionspsychologe Steven Pinker, wie die Verbreitung von Büchern nach der Erfindung der Druckerpresse und die Alphabetisierung dazu beigetragen haben, zwischenmenschliche Gewalt zu verringern. Die Menschen konnten endlich lesen, wie es anderen, völlig unbekanntem Menschen erging. Das beflügelte die Kräfte der Aufklärung und der Vernunft. Computerspiele und interaktive Erfahrungen könnten uns dabei helfen, uns noch besser in andere Menschen einzufühlen, und das wiederum könnte einen weiteren zivilisatorischen Schub auslösen. Und vielleicht geben uns Spiele eines Tages auch die Möglichkeit, endlich zu begreifen, warum Gustav von Aschenbach auf die dumme Idee kam, überreife Erdbeeren zu essen.

Schiffer, Christian: Erdbeeren oder Gnocchetti? Wie Computerspiele Geschichten erzählen. In: Böhm, Thomas (Hg.): Computerspiele und Literatur. Berlin: Metrolit 2014, S. 70–79.

2 Erwartungshorizont

2.1 Verstehensleistung

Teilaufgabe 1

Standardbezug

Die Schülerinnen und Schüler können ...

„den inhaltlichen Zusammenhang voraussetzungsreicher Texte sichern und diese Texte terminologisch präzise und sachgerecht zusammenfassen“ (Sekretariat der Ständigen Konferenz der Kultusminister der Länder in der Bundesrepublik Deutschland [KMK] (2014). Bildungsstandards im Fach Deutsch für die Allgemeine Hochschulreife, 2.4.2, S. 19. Köln: Carl Link.).

Operationalisierung

Die Schülerinnen und Schüler ...

verfassen eine aufgabenbezogene Einleitung, etwa:

- ◆ Angabe von Textsorte (Essay), Titel, Autor, Publikationsort, Erscheinungsdatum
- ◆ Formulieren des Themas, etwa: höheres Potenzial interaktiver Erfahrungen durch Computerspiele im Vergleich zur Lektüre literarischer Texte, v. a. im Hinblick auf Gestaltungsfreiheit, Identifikation und Empathie

fassen die wesentlichen Aussagen des Textes zusammen, etwa:

- ◆ Kritik an der Unveränderlichkeit des Handlungsverlaufs in literarischen Werken trotz (vermutlich) fehlender Handlungslogik
- ◆ Betonung des freien Agierens der Spieler als zentrales Unterscheidungsmerkmal von Computerspielen im Vergleich zu literarischen Werken
- ◆ Beschreibung des Autors als Rahmengerber für das Agieren der Spieler in Analogie zum Geschichtenerzähler
- ◆ Verweis auf nicht-lineares Erzählen als vor-digitale Interaktivität anhand von literarischen Werken
- ◆ Belegen der Eindimensionalität vieler Hauptfiguren in digitalen Spielen anhand von Beispielen
- ◆ Belegen des Entwicklungspotenzials digitaler Spiele anhand von Beispielen
- ◆ Vergleich der unterschiedlichen Wahrnehmung von Leid in verschiedenen Medien (Text, Film, Computerspiel) mit dem Ergebnis einer Überlegenheit von Computerspielen
- ◆ Verweis auf den positiven Beitrag von Büchern zur Verringerung zwischenmenschlicher Gewalt
- ◆ Behauptung möglicher weitergehender Wirkungen digitaler Spiele im Sinne eines „zivilisatorischen Schub[s]“

Teilaufgabe 2

Standardbezug

Die Schülerinnen und Schüler können ...

- ◆ „zu fachlich strittigen Sachverhalten und Texten differenzierte Argumentationen entwerfen, diese strukturiert entfalten [...]“ (KMK 2014, 2.2.2, S. 17),
- ◆ „sich mittels pragmatischer Texte mit den eigenen Welt- und Wertvorstellungen [...] auseinandersetzen“ (KMK 2014, 2.4.2, S. 19).

Operationalisierung

Die Schülerinnen und Schüler ...

erörtern die Position des Autors eher zustimmend, z. B.:

- ◆ Belegen der These, dass die vorgegebene Handlung literarischer Werke die Rezeption durch die Leser steuert bzw. deren Aktivität einschränkt, anhand eigener Lektüreerfahrungen
- ◆ Belegen der Vorteile interaktiver ‚Freiheit‘ anhand eigener Erfahrungen mit Computerspielen
- ◆ interaktive ‚Freiheit‘ als Aufwertung der Rezipienten zum Bestandteil der virtuellen Welt und zugleich zum Co-Autor
- ◆ Belegen des Entwicklungspotenzials digitaler Spiele (z. B. im Hinblick auf differenziertere Charaktere sowie gesellschaftliche und historische Themen) anhand von Beispielen
- ◆ Eingehen auf interaktive ‚Freiheit‘ als mögliche Voraussetzung für eine (im Verhältnis zur Lektüre literarischer Texte) stärkere Identifikation mit Menschen unter Heranziehung von Argumenten und Beispielen
- ◆ Eingehen auf die Förderung von Empathie durch Computerspiele als Folge von Identifikation sowie als Voraussetzung für einen möglichen „zivilisatorischen Schub“ unter Heranziehung von Argumenten und Beispielen

erörtern die Position des Autors eher ablehnend, z. B.:

- ◆ Eingehen auf das abgeschlossene literarische Werk als verlässlichen Rahmen für (auch wiederholte) Lektüren und als Basis für Empathie, d. h. eine Auseinandersetzung mit anderen Perspektiven und Erfahrungen
- ◆ Erläuterung der Herausforderung literarischen Lesens im Hinblick auf die Infragestellung bzw. Überprüfung des eigenen Welt- und Selbstverständnisses unter Einbeziehung von Lektüreerfahrungen
- ◆ Infragestellung der These, dass die „Geschichten in Büchern“ immer gleich bleiben, mit Hinweis auf die Mehrdeutigkeit literarischer Texte, die Vielfalt von Interpretationen und den Stellenwert der Leser als einer produktiven Instanz
- ◆ Erläuterung dieser spezifischen Wirksamkeit literarischer Texte als Motivation für eine genaue Auseinandersetzung mit Figuren, auch im Hinblick auf die Bedeutung des Emotionalen (Sympathie, Antipathie) und der moralischen Urteilsbildung
- ◆ Infragestellung der zentralen These Schiffers, insofern ein Zusammenhang zwischen interaktiver ‚Freiheit‘ und Empathie eher behauptet als argumentativ eingelöst wird
- ◆ Relativierung bzw. Infragestellen der Favorisierung interaktiver ‚Freiheit‘ im Hinblick auf eine mögliche Trivialisierung von Personen und Handlungsverläufen, eine Anpassung der Spielvorlage an eingespielte Erfahrungsmuster, eine Einladung zu Projektion und Selbstbestätigung anstelle von Fremderfahrung und Selbstreflexion
- ◆ Thematisierung der Gefahr, dass die Virtualität, der Spielcharakter des interaktiven Handelns und das Suchtpotenzial von Spielen zu einer Abstumpfung gegen Leid und Leiderfahrung führen können

verfassen eine reflektierte Schlussfolgerung, wobei sie auf wesentliche Ergebnisse ihrer Erörterung zurückgreifen, etwa:

- ◆ auf Einschränkungen, die den (vom Autor aufgezeigten) interaktiven Möglichkeiten gegenüberstehen
- ◆ auf die (vom Autor nahegelegte) Notwendigkeit, die unterschiedliche Qualität von Computerspielen zu berücksichtigen
- ◆ auf den nicht zwingenden Zusammenhang zwischen interaktiver ‚Freiheit‘ und Empathie
- ◆ auf die pauschale und z. T. nicht zutreffende Einschätzung literarischer Rezeption

3 Bewertungshinweise

Andere als im Erwartungshorizont ausgeführte Lösungen werden bei der Bewertung der Prüfungsleistung als gleichwertig gewürdigt, wenn sie der Aufgabenstellung entsprechen, sachlich richtig und nachvollziehbar sind.

3.1 Anforderungsbereiche und Gewichtung der Teilaufgaben

Zur Bewertung der Verstehensleistung werden die Teilaufgaben gemäß folgender Tabelle gewichtet:

Teilaufgabe	Anforderungsbereiche	Gewichtung
1	I, II	ca. 30 %
2	II, III	ca. 70 %

3.2 Verstehensleistung

Bewertung mit „gut“ (11 Punkte) Die Aufgabenbearbeitung zeigt ...	Bewertung mit „ausreichend“ (5 Punkte) Die Aufgabenbearbeitung zeigt ...
<ul style="list-style-type: none"> ◆ eine präzise Erfassung des Problemgehalts und des inhaltlichen Zusammenhangs, ◆ eine funktionale Darstellung der Argumentation und der zugehörigen Sprachhandlungen, ◆ eine sachlich differenzierte, ergiebige und strukturell klare Auseinandersetzung mit dem Problemgehalt auf der Grundlage einer pointierten Position, ◆ eine sachlich differenzierte und argumentativ begründete Herstellung von Zusammenhängen zwischen Problemgehalt und im Unterricht erworbenen Kenntnissen. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ eine insgesamt zutreffende Erfassung des Problemgehalts und des inhaltlichen Zusammenhangs, ◆ eine im Ganzen zutreffende Darstellung der Argumentation und der zugehörigen Sprachhandlungen, ◆ eine im Ganzen sachlich nachvollziehbare und strukturell weitgehend kohärente Auseinandersetzung mit dem Problemgehalt, ◆ eine sachlich zutreffende und in Ansätzen begründete Herstellung von Zusammenhängen zwischen Problemgehalt und im Unterricht erworbenen Kenntnissen.

3.3 Darstellungsleistung

Aufgabenbezug, Textsortenpassung und Textaufbau¹

Bewertung mit „gut“ (11 Punkte)	Bewertung mit „ausreichend“ (5 Punkte)
Die Aufgabenbearbeitung zeigt ...	Die Aufgabenbearbeitung zeigt ...
eine stringente und gedanklich klare, aufgaben- und textsortenbezogene Strukturierung, das bedeutet <ul style="list-style-type: none"> ◆ eine Darstellung, die die Vorgaben der geforderten Textform bzw. Textsorte sicher und eigenständig umsetzt, ◆ eine Darstellung, die die primäre Textfunktion berücksichtigt (durch den klar erkennbaren Ausweis von Analysebefunden und durch die erkennbare Entfaltung von Begründungszusammenhängen in argumentierenden Texten), ◆ eine erkennbare und schlüssig gegliederte Anlage der Arbeit, die die Aufgabenstellung und ggf. die Gewichtung der Teilaufgaben berücksichtigt, ◆ eine kohärente und eigenständige Gedanken- und Leserführung. 	eine erkennbare aufgaben- und textsortenbezogene Strukturierung, das bedeutet <ul style="list-style-type: none"> ◆ eine Darstellung, die die Vorgaben der geforderten Textform bzw. Textsorte in Grundzügen umsetzt, ◆ eine Darstellung, die die primäre Textfunktion in Grundzügen berücksichtigt (durch den noch erkennbaren Ausweis von Analysebefunden und durch die noch erkennbare Entfaltung von Begründungszusammenhängen in argumentierenden Texten), ◆ eine im Ganzen noch schlüssig gegliederte Anlage der Arbeit, die die Aufgabenstellung und ggf. die Gewichtung der Teilaufgaben ansatzweise berücksichtigt, ◆ eine in Grundzügen erkennbare Gedanken- und Leserführung.

Fachsprache²

Bewertung mit „gut“ (11 Punkte)	Bewertung mit „ausreichend“ (5 Punkte)
Die Aufgabenbearbeitung zeigt ...	Die Aufgabenbearbeitung zeigt ...
eine sichere Verwendung der Fachbegriffe.	eine teilweise und noch angemessene Verwendung der Fachbegriffe.

Umgang mit Bezugstexten und Materialien³

Bewertung mit „gut“ (11 Punkte)	Bewertung mit „ausreichend“ (5 Punkte)
Die Aufgabenbearbeitung zeigt ...	Die Aufgabenbearbeitung zeigt ...
<ul style="list-style-type: none"> ◆ eine angemessene sprachliche Integration von Belegstellen bzw. Materialien im Sinne der Textfunktion, ◆ ein angemessenes, funktionales und korrektes Zitieren bzw. Paraphrasieren. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ eine noch angemessene Integration von Belegstellen bzw. Materialien im Sinne der Textfunktion, ◆ ein noch angemessenes, funktionales und korrektes Zitieren bzw. Paraphrasieren.

¹ Standardbezug: Die Schülerinnen und Schüler können ...

- ◆ „[...] komplexe Texte unter Beachtung von Textkonventionen eigenständig [...] strukturieren [...]“ (KMK, 2014, 2.2.1, S. 16),
- ◆ „[...] die Ergebnisse in kohärenter Weise darstellen“ (KMK, 2014, 2.2.2, S. 17),
- ◆ „aus [...] Informationsquellen Relevantes [...] in geeigneter Form aufbereiten“ (KMK, 2014, 2.2.1, S. 16).

² Standardbezug: Die Schülerinnen und Schüler können „Texte [...] fachsprachlich präzise [...] verfassen“ (KMK, 2014, 2.2.1, S. 16).

³ Standardbezug: Die Schülerinnen und Schüler können „Textbelege und andere Quellen korrekt zitieren bzw. paraphrasieren“ (KMK, 2014, 2.2.1, S. 16).

Ausdruck und Stil⁴

Bewertung mit „gut“ (11 Punkte)	Bewertung mit „ausreichend“ (5 Punkte)
Die Aufgabenbearbeitung zeigt ...	Die Aufgabenbearbeitung zeigt ...
<ul style="list-style-type: none"> ◆ einen der Darstellungsabsicht angemessenen funktionalen Stil und stimmigen Ausdruck, ◆ präzise, stilistisch sichere, lexikalisch differenzierte und eigenständige Formulierungen. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ einen in Grundzügen der Darstellungsabsicht angepassten funktionalen Stil und insgesamt angemessenen Ausdruck, ◆ im Ganzen verständliche, stilistisch und lexikalisch noch angemessene und um Distanz zur Textvorlage bemühte Formulierungen.

Standardsprachliche Normen⁵

Bewertung mit „gut“ (11 Punkte)	Bewertung mit „ausreichend“ (5 Punkte)
Die Aufgabenbearbeitung zeigt ...	Die Aufgabenbearbeitung zeigt ...
eine sichere Umsetzung standardsprachlicher Normen, d. h. <ul style="list-style-type: none"> ◆ eine annähernd fehlerfreie Rechtschreibung, ◆ wenige oder auf wenige Phänomene beschränkte Zeichensetzungsfehler, ◆ wenige grammatikalische Fehler trotz komplexer Satzstrukturen. 	eine erkennbare Umsetzung standardsprachlicher Normen, die den Lesefluss bzw. das Verständnis nicht grundlegend beeinträchtigt, trotz <ul style="list-style-type: none"> ◆ fehlerhafter Rechtschreibung, die verschiedene Phänomene betrifft, ◆ einiger Zeichensetzungsfehler, die verschiedene Phänomene betreffen, ◆ grammatikalischer Fehler, die einfache und komplexe Strukturen betreffen.

4 Hinweise zur Aufgabe

Die Aufgabe ist halbjahresübergreifend angelegt. Zu ihrer Bearbeitung sind Kompetenzen erforderlich, die über die gesamte Qualifikationsphase hinweg – im Sinne des kumulativen Lernens – erworben worden sind. Dies betrifft vor allem die Beherrschung der Methoden der Textwiedergabe und Texterörterung sowie die Fähigkeit, gewonnene Untersuchungsergebnisse aufgabenadäquat, konzeptgeleitet, sprachlich variabel und stilistisch stimmig darzustellen. Darüber hinaus berührt die vorliegende Aufgabe unterschiedliche Aspekte des Faches Deutsch in der gymnasialen Oberstufe, wie etwa die begründete, argumentativ schlüssige und kohärente Auseinandersetzung mit den in voraussetzungsreichen pragmatischen Texten zum Ausdruck kommenden Positionen, Argumenten und Belegen.

⁴ Standardbezug: Die Schülerinnen und Schüler können „Texte [...] stilistisch angemessen verfassen“ (KMK, 2014, 2.2.1, S. 16).

⁵ Standardbezug: Die Schülerinnen und Schüler können „Texte orthographisch und grammatisch korrekt [...] verfassen“ (KMK, 2014, 2.2.1, S. 16).