

- ①  Lies zunächst den Text (in deinem Tempo, so oft du möchtest). Anschließend beantworte die Fragen zum Text. Du darfst dabei aber nicht mehr im Text nachschauen! Suche anschließend die fett gedruckten Wörter im Wörterbuch!

Cyber-Mobbing

Mit den aus dem Englischen kommenden Begriffen Cyber-Mobbing, auch Internet-Mobbing, Cyber-Bullying sowie Cyber-Stalking werden verschiedene Formen der **Diffamierung**, Belästigung, Bedrängung und Nötigung anderer Menschen oder Firmen mit Hilfe elektronischer Kommunikationsmittel über das Internet, in **Chatrooms**, beim **Instant Messaging** und/oder auch mittels Mobiltelefonen bezeichnet. Dazu gehört auch der Diebstahl von (virtuellen) **Identitäten**, um in fremden Namen Beleidigungen auszustößen oder Geschäfte zu tätigen usw.

Eine **repräsentative** Studie der Universität Münster kam 2015 zu dem Ergebnis, dass immer mehr Jugendliche nicht nur Opfer von Cybermobbing werden (etwa ein Drittel ist betroffen), sondern selbst zu Tätern werden - das betrifft wiederum etwa ein Drittel der von Mobbing betroffenen Jugendlichen.

Opfer werden durch Bloßstellung im Internet, permanente Belästigung oder durch Verbreitung falscher Behauptungen gemobbt. Die Täter werden in diesem Zusammenhang auch als Bullies bezeichnet.

Die Motive sind sehr vielschichtig: Außenseiter werden beispielsweise in Chatrooms schikaniert; man versucht, Konkurrenz klein zu halten oder Freunden zu imponieren; unter Umständen werden Mobbingopfer zu Tätern: Sie wehren oder rächen sich.

Zunächst gewann das **Phänomen** vor allem im Zusammenhang mit Schülern, die Videos oder Bilder von Lehrern bearbeiteten und anschließend ins Internet gestellt haben, an Bedeutung.

Kinder, die im virtuellen Medium gemobbt werden, waren oft bereits vorher im wirklichen Leben ein Angriffsziel von Mobbing. Besondere Angriffsflächen bieten dabei Kinder und Jugendliche, die bereits wegen ihres Aussehens (zu dick - zu dünn etc.) **stigmatisiert** werden.

Täter sind mit einem etwa gleichen Anteil Jungen und Mädchen. Nach einer Befragung unter den Tätern gaben 40 % von ihnen an, dies wie einen Streich zu empfinden.



Textquelle:

CC-BY-SA: Wikipedia - <https://de.wikipedia.org/wiki/Cyber-Mobbing>

Unter dem Begriff Cyber-Mobbing versteht man verschiedene Formen der Belästigung und das Nötigen von Menschen und Firmen im Internet.

- Wahr
 Falsch

Dies erfolgt zum Beispiel in Chatrooms, über Instant Messaging oder über Mobiltelefone.

- Wahr
 Falsch

Eine Studie der Universität München ergab, dass mittlerweile etwa ein Drittel der Jugendlichen und jungen Erwachsenen von Cybermobbing betroffen sind.

- Wahr
 Falsch

Erschreckend auch, dass die Studie herausfand, dass wiederum ein Drittel der Betroffenen selbst als Täter aktiv sind.

- Wahr
 Falsch

Die Täter, die zur permanenten Belästigung und Verbreitung falscher Behauptungen ihre Opfer mobben, werden auch als Bullies bezeichnet.

- Wahr
 Falsch

Die Gründe für das Cybermobbing sind vielschichtig. Außenseiter werden schikaniert, man will Freunden imponieren.

- Wahr
 Falsch

Die Mobbingopfer werden dann immer zu Tätern. Sie wehren oder rächen sich.

- Wahr
 Falsch

Der Text über „Cyber-Mobbing“ hat insgesamt 6 Absätze.

- Wahr
 Falsch

- ②  Lies zunächst den Text (in deinem Tempo, so oft du möchtest). Anschließend beantworte die Fragen zum Text. Du darfst dabei aber nicht mehr im Text nachschauen!

e-Learning

Unter e-Learning (englisch electronic learning = „elektronisch unterstütztes Lernen“) werden alle Formen von Lernen verstanden, bei denen elektronische oder digitale Medien für die Präsentation und Verteilung von Lernmaterialien zum Einsatz kommen.

Die wahrscheinlich erste Lernmaschine wurde 1588 vom italienischen Ingenieur Agostino Ramelli entwickelt, der für den König von Frankreich ein Leserad erfand. Durch dieses Leserad wurde das Zurückgreifen auf verschiedene Literaturquellen ohne Hin- und Herlaufen ermöglicht.

1866 meldete der New Yorker Webstuhlentwickler Halcyon Skinner ein erstes US-Patent auf eine Maschine an, mit der sich Rechtschreibung üben ließ. Bis 1936 wurden 700 weitere Patentanträge für vergleichbare „Übungsmaschinen“ bestätigt.

1938 entwickelten B. F. Skinner und James G. Holland ein spezielles Lernprogramm, bei dem den Lernenden der Lehrstoff in kleinen Schritten präsentiert wird, jeweils gefolgt von Fragen.

1959 erfand Norman Crowder die verzweigten Lernprogramme, bei denen eine fehlerabhängige Darbietung des Lehrinhaltes ermöglicht wurde. Dadurch konnte der Lern-Prozess individualisiert werden.

Anfang der 1970er Jahre gab es eine Reihe von Forschungs- und Entwicklungsprojekten zum computergestützten Unterricht. Neben dem Einsatz an Schulen entwickelte sich ein weiterer Schwerpunkt: die betriebliche Aus- und Weiterbildung. So wurden beispielsweise interaktive Videos zum Verhaltenstraining für Vertriebsmitarbeiter eingesetzt. 1978 entwickelte die Agentur M.I.T. zusammen mit ihrem Kunden Hertie eines der ersten Computer Based Trainings (CBT).

Seit Ende der 1990er Jahre erfuhr das E-Learning durch die Verbreitung des Internets einen starken Aufschwung. Der Begriff „E-Learning“ hat sich seit Mitte der 1990er Jahre etabliert.



Textquelle:

CC-BY-SA: Wikipedia - <https://de.wikipedia.org/wiki/E-Learning>

eLearning funktioniert nur mit Hilfe eines PC oder eines MAC. Außerdem benötigt man einen Internetanschluss.

- Wahr
- Falsch

Die vermutlich erste Lernmaschine wurde im 16. Jahrhundert entwickelt.

- Wahr
- Falsch

Sie stammt von einem französischen Ingenieur, der sie für den König von Frankreich baute.

- Wahr
- Falsch

Schon 1866 wurde in England eine Maschine gebaut, mit der man die Rechtschreibung üben konnte.

- Wahr
- Falsch

Norman Crowder entwickelte ein Lernprogramm, mit dem man den Lernprozess individualisieren konnte.

- Wahr
- Falsch

Anfang der 1970er Jahre wurde das computergestützte Lernen für die Aus- und Weiterbildung in Betrieben genützt.

- Wahr
- Falsch

An Schulen kam diese Art des Lernens zu dieser Zeit noch nicht in Frage.

- Wahr
- Falsch

1978 entwickelte eine Agentur erstmals ein Computer Based Training (CBT) für ihren Kunden Aldi.

- Wahr
- Falsch