

Studienseminar für das Lehramt an Gymnasien und Gesamtschulen

– Jülich –

Kurfürstenstr. 20a

52428 Jülich

Entwurf der StRef.' Kerstin Bielert

zum 5. Unterrichtsbesuch

I. Datenvorspann

Datum: 27. Juni 2005
Schule: Cusanus-Gymnasium Erkelenz
Fach: Deutsch
Klasse: 9
Zeit:
Raum:
Ausbildungslehrer: Herr xxxxxx, StD
Fachseminarleiter: Herr Einecke, StD

II. Thematik

Thema der Kurzreihe: Reflexion über Sprache: *Jugendsprache*

Thema der vorangegangenen Stunde: Allgemeine Merkmale von Jugendsprache

Thema dieser Stunde: **Der Rückgriff auf Anglizismen in Bereichen der Szenesprachen am Beispiel von Texten aus der *Skater-* und *Computerszene*: Wo füllen Anglizismen Leerstellen in der deutschen Sprache?**

Thema der nächsten Stunde: Präsentation und Besprechung der Hausaufgabe, im Folgenden mit Blick auf markante „eingedeutschte“ Anglizismen.

Hausaufgabe zur Stunde: keine

II. Didaktische Schwerpunktsetzung

Der Lehrplan Deutsch für die Sekundarstufe I bezeichnet mit der Begrifflichkeit „Reflexion über Sprache“ sowohl ein Grundprinzip des Deutschunterrichts, als auch einen speziellen Bereich des Deutschunterrichts, der neben den beiden anderen Bereichen „Umgang mit Texten“ und „Sprechen und Schreiben“ steht.¹ Der Lehrplan für die Jahrgangsstufen 9/10 sieht ein Unterrichtsvorhaben vor, das „sich mit den Problemen der Sprachnorm und des Sprachwandels aus historischer, sozialer oder regionaler Sicht“² auseinandersetzt. Hierbei wird der As-

¹ vgl. Ministerium für Schule, Wissenschaft und Forschung des Landes Nordrhein-Westfalen (Hg.). *Richtlinien und Lehrpläne für das Gymnasium – Sekundarstufe I – in Nordrhein-Westfalen. Deutsch*. Frechen: Ritterbach, 1993, S. 58f.

² ebd., S. 82.

pekt der Gruppensprachen genannt³, wodurch folglich die Orientierung in dieser Stunde an *Szenesprachen unter Berücksichtigung des Gebrauchs von Anglizismen* legitimiert wäre. Insgesamt gesehen sind die bisherigen Reiheninhalte und ebenfalls die thematische Einheit der heutigen Stunde weitestgehend an Erfahrungsbereichen der SuS ausgerichtet.

Nach einer kurzen Hospitationsphase, die zum Ende des vorherigen Themas *Friedrich Schiller: Kabale und Liebe* stattfand, übernahm ich die Einführung in das neue Kurzreihenthema *Reflexion über Sprache: Jugendsprache* und den Unterricht der darauffolgenden Stunden. Insgesamt wird das Thema *Jugendsprache* seit 5 Stunden in dieser 9. Klasse behandelt. Der Einstieg erfolgte über zwei Comics⁴, deren Sprechblasen die SuS mithilfe ihres alltäglichen Sprachgebrauchs füllen sollten. Im Anschluss wurden Merkmale der Jugendsprache gesammelt und diese wurden im Verlauf der folgenden Stunden an verschiedenen Texten allgemein vertieft; es wurden keine bestimmten Phänomene zugeordnet. Unter anderem wurde dazu die in Jugendsprache umgeschriebene Fassung des „Sterntaler“-Märchens gelesen, auf Merkmale hin untersucht und im Folgenden in Standardsprache übersetzt. Die SuS stellten hierbei fest, dass dieser Text mit vermeintlichen jugendsprachlichen Ausdrücken natürlich völlig überzeichnet ist. Weiterhin wurden allgemeine Gründe für den Gebrauch von Jugendsprache erarbeitet, wie z.B. Jugendsprache als Protest-, Abgrenzungs- und auch Innovationsaspekt.

In dieser Stunde soll nun der Bereich der Jugendsprache um den Begriff der Gruppen- bzw. **Szenesprache** erweitert werden, wobei der Schwerpunkt auf der Betrachtung des Gebrauchs von Anglizismen in diesen Sprachvarianten liegen soll. Anglizismen sind aus der deutschen Gegenwartssprache, insbesondere den „Sprachen“ interessengleicher Gruppen (auch *Szenen*) nicht mehr wegzudenken. Diskussionen um den Verfall der deutschen Sprache, die sich anscheinend immer weiter zu einem *Denglisch*⁵ entwickelt, nehmen eher weiter zu als ab. Doch bleibt die Frage, wie in jedem Bereich, der sich mit Sprachwandel befasst, ob es sich bei dieser Entwicklung tatsächlich um *Verfall* oder doch um (einen notwendigen) *Fortschritt* handelt. Dies soll aber nicht Gegenstand der heutigen Stunde sein. Vielmehr ist es wichtig, die SuS darin zu schulen, Sprache, wie sie in ihrem Umfeld und Alltag vorkommt, kritisch zu betrachten und zu hinterfragen. Die heutigen Jugendlichen erleben ihre „Szenen“ – ob im Alltag oder durch das Fernsehen – schließlich durch deren spezifische Sprache, doch werden die wenigsten SuS über die Bestandteile, wie z.B. Anglizismen und „eingedeutschte“ englische Begriffe, aus denen diese Sprachen bestehen, bewusst nachdenken. Dies soll der Kern der heutigen Stunde sein – der Rückgriff auf Anglizismen in Szenesprache. Dabei sollen die SuS an Beispielen bestimmen, an welcher Stelle englische Begriffe verwendet werden, um vom Deutschen nicht erfasste Bereiche abzudecken.

³ ebd.

⁴ <http://www.mediensprache.net/de/interaktiv/award/2003/> [*Der Streit* u. *Der Kuss*]

⁵ <http://vds-ev.de/literatur/texte/doehlemann.pdf>

Hierbei wäre weiterhin auf den **fächerverbindenden Bezug** dieser Stunde zu verweisen, da das Fach Englisch, welches auch mein zweites Unterrichtsfach ist, im Zusammenhang mit der Überprüfung „deutschsprachiger“ Texte aus der *Computer-* und *Skaterszene* in größerem Umfang einbezogen wird. Daher werde ich auch Neuauflagen zweisprachiger Wörterbücher zur Verfügung stellen, die die SuS zu Klärung unbekannter Anglizismen konsultieren können und sollten. Darüber hinaus liegt ein deutsches Wörterbuch (Wahrig) bereit, um bei Bedarf Begriffe abgleichen zu können. Dennoch können hier Probleme bei der Überprüfung auftreten, falls einige SuS verschiedene Begriffe überhaupt nicht in einen Kontext einordnen können.

Die mögliche Arbeit mit den Wörterbüchern dürfte bei der heutigen Gruppengröße wenig problematisch verlaufen; an der heutigen Stunde nehmen nur ca. 12 SuS der Klasse teil, da die restlichen SuS wegen einer schulischen Sportveranstaltung verhindert sind. Im regulären Klassenverband herrschen heterogene Arbeitsbedingungen, die jedoch durch die verbleibenden, am Unterricht teilnehmenden SuS gewahrt bleibt. Dennoch stellt sich die Unterrichtssituation sowohl für die SuS als auch für mich in dieser Zusammensetzung als außergewöhnlich dar, dennoch hoffe ich, dass die übliche Qualität der Unterrichtsbeiträge gesichert sein wird.

Der Stundeneinstieg erfolgt über einen motivierenden animierten Comic, den die WDR-Sendung „Quarks & Co.“ zur Sprache der Jugend im November 2004 ausstrahlte und der nachträglich auf der Homepage⁶ zur Sendung zugänglich gemacht wurde. Es handelt sich bei diesem Film um eine Streaming-Video-Datei, die leider aufgrund der Einstellungen im Schulnetzwerk nicht direkt aus dem Internet abgespielt werden kann. Daher musste ich eine andere Lösung finden, die mir jedoch ermöglichte, die Datei meinen Bedürfnissen entsprechend zu bearbeiten und umzugestalten. Diese Animation verdeutlicht den variierenden Sprachgebrauch hinsichtlich Wortschatz/Register und bestimmter Verhaltensstile in verschiedenen thematischen Bereichen (Szenen) auf unterhaltsame Weise.

Die SuS sollen den gezeigten Film zunächst kurz auf sich wirken lassen. Anschließend äußern sie ihre Eindrücke und benennen das Thema des Films. Auf der Basis der Antwort, die sinngemäß darauf hinzielt, dass jede Gruppe/evtl. *Clique* ihre eigene Sprache hat, soll der Begriffs *Szenesprache* eingeführt werden. Über die folgende kurze PowerPoint-Präsentation, die Momentaufnahmen des Videos zeigt und somit das Gesehene noch einmal aktiviert, sollen die SuS zu Äußerungen bezüglich einer Definition des „Szene“-Begriffs angeregt zu werden. Diese Definition (s. Ziele) erachte ich als notwendig, da die SuS über sie vorentlastende Hinweise für die Textarbeit und somit eine erste Hilfestellung für die Überprüfung der Anglizismen auf ihre Relevanz in den entsprechenden Texten erhalten. Dabei werden die SuS möglichst auch ihnen bekannte „Szenen“ nennen (z.B. auch HipHop-, Techno-, Punkszene, etc.). Durch das Video, insbesondere in den Bereichen *Computer* und *Skateboarding*, wird der übermäßige Gebrauch von englischen Begriffen deutlich, was die SuS selbst erkennen sollen. Anhand von zwei Beispielen aus dem Video (*motherboard*, *FireWire*) sollen die SuS erklä-

⁶ <http://www.quarks.de/dyn/20724.phtml>

ren, aus welchem Grund an diesen Stellen Anglizismen verwendet werden. Der Anglizismus *motherboard* ist nur mit einem weniger geläufigen deutschen Wort (*Hauptplatine*) vertreten. Diese genaue Feststellung wird von den SuS wahrscheinlich jedoch nicht gemacht werden, weshalb ich diese Information schließlich geben werde. Es ist eher anzunehmen, dass die SuS die schon „Steigerung“ und damit den **Hauptuntersuchungsaspekt** ansprechen: dass Anglizismen, wie es bei *FireWire* tatsächlich der Fall ist (*FireWire* ist z.B. „der von der Firma Apple geprägte Markenname für eine in den Funktionen reduzierte Implementierung des Schnittstellen- und Protokollstandards *IEEE 1394*, die für den schnellen Datenaustausch zwischen Multimedia- und anderen Peripheriegeräten eingesetzt wird“⁷), in Szenesprache häufig Leerstellen – die z.B. aufgrund neuer Erfindungen aus dem englischsprachigen Raum entstanden sind – der deutschen Sprache füllen.

Diese Schritte bauen aufeinander auf und dadurch, dass die SuS den Gedankengang mitentwickeln, ist für sie der weitere Verlauf gut nachvollziehbar; es wird Transparenz für die folgende Aufgabenstellung geschaffen.

Die Erarbeitung erfolgt in der Sozialform der Partnerarbeit. Sie bietet sich in diesem Fall an, da ein Austausch untereinander notwendig sein wird; bei auftretenden Verständnisschwierigkeiten können sich die SuS somit gegenseitig helfen. Die Bearbeitung der Aufgabe erfolgt an zwei kurzen authentischen Texten aus a) der *Skaterszene* und b) der *Computerszene* und die SuS halten ihre Ergebnisse zunächst nur auf ihrem Blatt fest. Dabei sollen sie überprüfen und am Text markieren, welche *Anglizismen* tatsächlich notwendig sind, um in diesen präsentierten Bereichen der *Skater-* und *Computerszene* Informationen zu vermitteln – welche also tatsächlich eine Lücke in der deutschen Sprache gefüllt haben – oder, ob dieselben Informationen nicht durch äquivalente *deutsche* Wörter – und wenn ja, welche – ebenso genau weitergegeben werden können.

Die anschließende Auswertung erfolgt von jeweils einem Paar an den entsprechenden Texten, die im *SmartBoard*-Programm aufgerufen werden. Die SuS dieser Klasse sind weitestgehend mit der Arbeit am *SmartBoard* vertraut, da es besonders im Mathematikunterricht zum Einsatz kommt. An dieser Stelle lernen die SuS nun eine weitere Möglichkeit kennen, dieses Medium auch im Deutschunterricht nutzen zu können. Durch die Verwendung des *SmartBoards* können die nicht präsentierenden SuS die Aktionen schrittweise mitverfolgen und durch das aktive Handeln der Präsentierenden und durch die Möglichkeit des Markierens in unterschiedlichen Farben, werden die Ergebnisse greifbar, was mit dem Auflegen einer fertiggestellten Folie nicht erreicht wird.

Über die Präsentation wurden nun durch Anglizismen gefüllte Leerstellen ermittelt und mögliche deutsche Übersetzungen der weiteren englischen Begriffe herausgestellt. Aus dem letzten Punkt resultierend schließt sich zweifelsohne die Frage an, aus welchem Grund im Deutschen schließlich doch Anglizismen verwendet werden, obwohl äquivalente, deutsche Wörter

⁷ <http://de.wikipedia.org/wiki/FireWire>

existieren. Doehle mann bezeichnet viele in dieser Weise verwandten Anglizismen als *Vielzweckworte*, die „nicht nur einige wenige deutsche Ausdrücke [verdrängen], sondern ganze Wortpaletten mit ihren Bedeutungsnuancen und Klangfarben“⁸. Wahrscheinlich werden die SuS diese Frage selbstständig aufwerfen. Auch wäre zu überlegen, warum die deutsche Sprache „Halbanglizismen“ (z.B. Grinden, Teenie) oder sogar „Scheinanglizismen“ (z.B. **Handy** → cell(ular)/mobile phone; **Beamer** → (video) projector) möglichen Wortschöpfungen aus dem deutschen Bereich vorzieht. Doehle mann unterteilt seinen Versuch einer Antwort auf diese Frage in vier Bereiche. Die Gründe für eine Anglisierung haben **A**) mit den Eigenschaften der Sprachen selbst zu tun, **B**) mit den Prozessen der Globalisierung **C**) mit dem „Mythos Amerika“ und **D**) mit der Geschichte und Mentalität der Deutschen.⁹

Es kann keinesfalls erwartet werden, dass diese Frage in dieser Stunde detailliert durch die o.a. Gründe von den SuS erörtert wird. Die SuS sollen bei der Beantwortung dieser Fragen lediglich auf eigene Beobachtungen und Erfahrungen zurückgreifen; dennoch wird dabei für die SuS deutlich, wie komplex das Problem der Anglisierung der deutschen Sprache ist. Die SuS werden wohl an dieser Stelle die Punkte A) und B) aufgreifen. Zum einen werden sie erkennen, dass Englisch grammatikalisch einfacher und weniger umständlich im Ausdruck ist als das Deutsche, es gibt kürzere, flottere, oder pfiffigere, einprägsamere Kennzeichnungen und Redeweise, etc. Weiterhin wissen sie aus ihrem Alltagsleben, dass Englisch für viele Produktkategorien und neue Erzeugnisse verwendet wird; dabei werden die SuS auch auf Werbewirksamkeit, Wiedererkennungswert und evtl. den markenrechtlichen Schutz hinweisen. Diese Thematisierung wird die SuS dazu veranlassen, ihren Blick für Anglizismen zu schärfen und in ihrem Alltag selbstständig die Gründe des Gebrauchs zu hinterfragen und weiterzuentwickeln. Darüber hinaus sollen die SuS überlegen, warum englische Begriffe trotz deutscher Begriffe dennoch bevorzugt werden. An dieser Stelle werden sie möglichst vertiefend zu der Erkenntnis kommen, dass Anglizismen griffiger und moderner sind und auch die eigene Szenenmitgliedschaft kennzeichnen.

Die Hausaufgabe soll ein erster Schritt in diese Richtung sein. Hierbei werden die persönlichen Interessen der SuS angesprochen. Sie sollen Medien, die sie alltäglich nutzen, aus einem neuen Blickwinkel betrachten und sie, wie in dieser Stunde gezeigt, hinsichtlich der Verwendung von Anglizismen untersuchen.

⁸ <http://vds-ev.de/literatur/texte/doehle mann.pdf>

⁹ <http://vds-ev.de/literatur/texte/doehle mann.pdf>

III. Ziele

Stundenziel:

Die SuS sollen die „äußere Anglisierung“¹⁰ der deutschen Sprache am Gebrauch von Anglizismen in Szenesprache – darin exemplarisch die *Computer-* und *Skaterszene* –reflektieren und dadurch ihre sprachliche Handlungsfähigkeit erweitern.

Teilziele:

Die SuS sollen

1. erkennen, dass jede Interessengruppe (evtl. *Clique*) ihre spezifische Sprache verwendet [→ *Wortschatz/(Register/Jargon)*], indem sie sich auf die gezeigte Animation beziehen.
2. mithilfe des eigenständig formulierten Themas den neuen Begriff *Szenesprache* kennen lernen.
3. den Begriff „Szene“ definieren, indem sie Assoziationen, die durch Bildimpulse hervorgerufen wurden, verbalisieren und auf eigene Erfahrungen zurückgreifen.
 - „Szenen“ definieren sich durch: ein bestimmtes Thema, spezifische Einstellung und bestimmte Verhaltensstile der Angehörigen, bestimmte Symbole (Kleidung, Accessoires, Gegenstände, etc.), bestimmte Rituale (Wir-Gefühl), „Events“ (nicht alltäglich) und Treffpunkte (alltäglich); es wird *nicht* erwartet, dass *alle* der o.a. Charakteristika von den SuS genannt werden.
4. aufgrund zweier Wortbeispiele, die der Animation entnommen sind (*motherboard; firewire*), den Kern der Stunde ermitteln.
 - Der Anglizismus motherboard ist nur mit einem weniger geläufigen deutschen Wort (Hauptplatine) vertreten; durch firewire wird der **Hauptuntersuchungsaspekt** festgelegt: Anglizismen in Szenesprache füllen häufig Leerstellen in der deutschen Sprache.
5. die zuvor aufgestellte Hypothese überprüfen, indem sie zwei szenesprachliche Texte auf Anglizismen und deren Relevanz im Kontext untersuchen.
 - 1) Viele Anglizismen der Texte sind nicht gegen deutsche Begriffe austauschbar: z.B. *hacker, buffer-overflow, code oder skater, switch tailslides, kickflip frontside noseslides, banks* und Grinden → Halbanglizismus;
 - 2) Anglizismen dienen der Satzverkürzung; A. sind zeitgemäß und modern, z.B. *allround – vielseitig; Image – Sinnbild; spot – Treffpunkt; obstacle – Hindernis; rails – Geländer; curb – Bordstein* (→ austauschbar).
6. ihre Medienkompetenz im Umgang mit dem SmartBoard erweitern und dabei gleichzeitig Präsentationstechniken einüben, indem sie ihre Ergebnisse auf die in der SmartBoard-Software geöffneten Dokumente übertragen und daran erläutern.

¹⁰ ebd.

V. Verlaufsplan

Phase	Inhalte/Geschehen im Unterricht	Sozialform / Medien
Einstieg	Die SuS sehen eine Comic-Animation aus dem Internet zum Thema Jugendsprache.	SmartBoard
Spontanphase	Die SuS verbalisieren erste Eindrücke und nennen die Thematik der Animation.	SV
Begriffsdefinition	Die SuS sehen in einer PowerPoint-Präsentation einige Standbilder/ <i>Stills</i> der vorher gezeigten Animation. Nun sollen sie mithilfe der erneuten Bildimpulse überlegen, was unter dem Begriff „Szene“ zu verstehen ist, bzw., wie er sich definiert (ggf. Merkmale <u>und</u> Gründe dafür, einer Szene zugehören zu wollen). Die SuS sollen dabei auch ihnen bekannte „ Szenen “ nennen . Die Assoziationen der SuS werden auf dem WhiteBoard notiert.	UG SmartBoard WhiteBoard
mündliche Erarbeitung/ Zielausrichtung	Die SuS stellen hier erste Sprachauffälligkeiten der in der Animation gezeigten „Szenen“ (→ übermäßiger Gebrauch von <i>Anglizismen</i> in der <i>Computer-</i> und <i>Skaterszene</i> – hier exemplarisch) fest. Sie sollen an zwei Beispielen aus dem Comic erläutern, weshalb diese Begriffe hier verwendet werden.	UG
Erarbeitung	Die SuS erhalten nun Texte aus der <i>Skater-</i> und <i>Computerszene</i> , die sie in Partnerarbeit hinsichtlich des Vorkommens von <i>Anglizismen</i> untersuchen sollen. (s. M1)	PA
Präsentation/ Auswertung	Zwei Paare stellen ihre Ergebnisse vor, indem sie hierbei das SmartBoard als Präsentationsfläche benutzen. Die den SuS ausgeteilten Texte werden von der L. im SmartBoard-Programm aufgerufen. Das erste SuS-Paar markiert zunächst mit dem roten Stift seine Fundstellen im <i>Skater</i> -Text und schreibt mit blau an gegebener Stelle die äquivalenten deutschen Begriffe an. Die notwendigen Anglizismen werden mit dem grünen Stift umkreist. Das zweite Paar verfährt auf gleiche Weise mit dem <i>Computer</i> -Text. Die präsentierenden SuS <i>erläutern</i> dabei ihre Entscheidungen. Die restlichen SuS gleichen ihre Ergebnisse ab und stellen Abweichungen im Plenum zur Diskussion.	SV, Disk. SmartBoard

Ergebnis- sicherung	Die Ergebnisse der Präsentation werden zusammenfassend an der Tafel festgehalten. <i>Englisch wird im Deutschen verwendet:</i> <i>1. bei Markennamen 2. bei Fachbegriffen, 3. bei neuen Erfindungen/Entwicklungen, die noch nicht in der dt. Sprache bezeichnet sind; 4. trotz eines geeigneten deutschen Begriffs</i>	Tf
Vertiefung	Die SuS stellen nun vertiefend Überlegungen an, warum im Deutschen schließlich doch viele Anglizismen verwendet werden, obwohl ein deutscher Begriff für diese vorhanden ist. Dies bezieht die Fragestellung ein, weshalb keine oder kaum deutsche Wortneuschöpfungen die Leerstellen füllen bzw. weshalb das Deutsche/die Deutschen „Halbanglizismen“ oder auch „Scheinanglizismen“ bevorzugt.	imp. UG
Hausaufgabe	<i>Realitätsbezug:</i> Die SuS suchen aus von ihnen bevorzugt gelesenen (ihre „Szenen“ betreffenden) Zeitschriften, Magazinen (evtl. auch kurze Videosequenzen aus Jugendsendungen im TV) markante Stellen heraus, die ein hohes Auftreten von Anglizismen erkennen lassen, und bestimmen und erläutern deren Relevanz im vorliegenden Kontext. Zusätzlich sollen die SuS die weiteren Fragestellungen der Stunde anhand der Hausaufgabe reflektieren und ihre Ideen und Gedanken stichpunktartig notieren.	AB

VI. Materialanhang

M1

Aufgabe:

- 1) Markiert am Text mit **rot** alle Anglizismen bzw. englischen Begriffe.
- 2) Überprüft, welche Anglizismen tatsächlich notwendig sind, um Informationen zu vermitteln; d.h. für welche Begriffe gibt es **kein deutsches** Wort? Umkreist diese mit **grün**.
- 3) Anglizismen, die **nicht** notwendig sind, d.h., für die es *ein entsprechendes* deutsches Wort gibt, ersetzt ihr bitte durch ein deutsches Wort. Benutzt dazu einen **blauen** Stift.

M2

„Sidewalk und Surfer“

- 1 Street-Skating schuf ein neues Image. „Beim Street-Skating treffen sich mehrere Skater an einem
- 2 bestimmten Spot zu einer Session. Hier werden einzelne Tricks geübt oder ganze Lines gefahren,
- 3 was bedeutet, dass ein Skater von einem Obstacle zum nächsten fährt und verschiedene Tricks nach-
- 4 einander zeigt.“
- 5 Doch nicht nur Street-Skating wandelte sich durch den frischen Wind der 90er Jahre.
- 6 [...] Switch Tailslides und Kickflip Frontside Noseslides fanden nicht mehr nur an Bänken und
- 7 Blumenkübeln statt. [...]
- 8 Street-Skating umfasst das ganze [...] Stadtbild: Banks, Rails, Stufen, Curbs und vieles mehr. „Rails
- 9 und Curbs sind Obstacles zum Grinden.“ Pools werden wieder gebaut und gefahren. Halfpipe-
- 10 Fahren erlebt eine [Wiedergeburt]. Skateboarding ist mehr allround denn je [...].

Slack. real sports_lifestyle_entertainment_magazine. Juni 2005, S. 43f.

- | | |
|----|--|
| 1 | ➤ Office XP mit Lücken |
| 2 | In Office XP, Word 2002 sowie Visio, Project und den Workssuiten haben sich Pro- |
| 3 | grammfehler gezeigt. Die können Hacker durch einen Buffer-Overflow ausnutzen, |
| 4 | um fremden Code auf einem PC auszuführen. Ein Update gibt es auf der Microsoft- |
| 5 | Site. |
| 6 | ➤ Nach Phishing kommt jetzt Pharming |
| 7 | Bei der neuen Technik des Pharming werden keine Mails mehr verschickt, die per |
| 8 | Link auf eine falsche Adresse leiten. Stattdessen wird der DNS-Cache des PCs per |
| 9 | Trojaner umgeschrieben. So landet der User – selbst wenn er die Webadresse rich- |
| 10 | tig eintippt – auf einer Betrüger-Seite. Schutz bieten nur Virens Scanner. |

CHIP, 04/2005, S. 40

VII. Literatur

Ministerium für Schule und Weiterbildung, Wissenschaft und Forschung des Landes Nordrhein-Westfalen (Hg.). *Richtlinien und Lehrpläne für die Sekundarstufe I – Gymnasium in Nordrhein-Westfalen. Deutsch*. Frechen: Ritterbach, 1993.

<http://vds-ev.de/literatur/texte/doehlemann.pdf> (Stand: Juni 2005)

Doehlemann, Martin. *Denglisch, Engleutsch, Germeng oder what? Die deutsche Sprache in Not*. [In: *LebensWandel. Streifzüge durch spätmoderne Beziehungslandschaften*. Martin Doehlemann (Hg.). Münster, u.a.: Waxmann Verlag, 2003.]

CHIP, April 2005, S. 40

Slack. *real sports_lifestyle_entertainment_magazine*. Juni 2005, S. 43f.

<http://www.beepworld.de/members33/rinchenmaus/skatzen.htm> (Stand: Juni 2005)

<http://www.quarks.de/dyn/20724.phtml> (Stand: Juni 2005)

[<http://www.mediensprache.net/de/interaktiv/award/2003/> (Stand: Juni 2005)]