Ratsgymnasium Münster: Schulinternes Curriculum Geschichte Sekundarstufe I (Entwurf, Stand: 26.09.2019)

Inhaltlicher Schwerpunkt u. Quartalszuordnung	Sachkompetenz	Methodenkompetenzen	Urteilskompetenz	Handlungskompetenz	Medienkompetenz	Material- und fachmethodische Schwerpunkte	Fachübergreifende Bezüge	Unterrichtsvorhaben-bezogene Absprachen und Differenzierungsoptionen
Einführung in die Geschichte **Umfang: 4h**	SK 1	MK 1			MKR 5.1	Geschichtsdarstellungen vs. Quellen		Differenzierung: - Familiengeschichte
Frühe Kulturen und erste Hochkulturen (IHF 1) - steinzeitliche Lebensformen - Handel in der Bronzezeit - Hochkulturen am Beispiel Ägyptens **Umfang: 14 h**	SK 1 - Fundstücke aus der Archäologie untersuchen und Schlüsse aus den Spuren ziehen SK 4 - Alt- und Jungsteinzeit - am Beispiel der Hochkultur Ägypten SK 5 - am Beispiel der Handelsbeziehungen in der Bronzezeit SK 6 - am Beispiel Neolithische Revolution SK 7 SK 8 - am Beispiel der Hochkultur Ägypten	MK 2, MK 3 - am Beispiel „Geschichtskarten untersuchen“ - Rekonstruktionszeichnung am Beispiel der Altsteinzeit - archäologische Quellen am Beispiel der Jungsteinzeit - am Beispiel erste ägyptische Schriftquellen MK 4 **Sachquellen untersuchen (G&G, S. 26**	UK 1, UK 6 - Am Beispiel von Rekonstruktionen in der Alt- und Jungsteinzeit UK 3 - Am Beispiel der Neolithischen Revolution und der Gesellschaft Ägyptens	HK 1, HK 2 - Am Beispiel der Veränderung der Lebensweise von der Alt- zur Jungsteinzeit (Neolithische Revolution) HK 3 - Am Beispiel der Gesellschaft Ägyptens	MKR 4.1 - MindMap zur ägyptischen Gesellschaft („Simple Mind“)	gegenständliche (archäologische) Quellen Rekonstruktionszeichnungen schriftliche Quellen	Kunst, IHF 2: Prähistorische Höhlenmalereien	VB D, Z. 6 - Am Beispiel des Handels in der Bronzezeit Option: Ausstellungsbesuch „Tod und Ewigkeit. – Die Münster Mumie im Fokus der Forschung“ Genderdifferenzierung: - Gesellschaftliche Position und Rechte der Frau in Ägypten

Antike Lebenswelten: Griechische Poleis und Imperium Romanum (IHF 2) - Lebenswelten und Formen politischer Beteiligung in griechischen Poleis - Herrschaft, Gesellschaft und Alltag im Imperium Romanum **Umfang:** **12 h (Antikes Griechenland)** **16 h (Imperium Romanum)**	SK 1 - Am Beispiel archäologischer Funde (bspw. Vasen) SK 4 - Am Beispiel der Gesellschaft Athens, Spartas, Roms SK 5 - Am Beispiel des Imperium Romanum *Vergleich und globale Perspektive China (KLP S. 23)* SK 6 - Am Beispiel der griechische Poleis (Athen und Sparta) - Am Beispiel der Römischen Republik SK 7 - Am Beispiel der Attischen Demokratie und der Römischen Republik	MK 1, MK 2, MK 6 - Am Beispiel der Olympischen Spiele - Am Beispiel römisches Germanien (Xanten, Kalkriese) MK 2 - Am Beispiel römischer Münzen - Am Beispiel des Verfassungsschaubildes der Römischen Republik - Interpretation von Karten am Beispiel der Expansion der römischen Herrschaft M3 MK 4 **Schaubilder untersuchen (G&G, S. 60)**	UK 2 - Am Beispiel der griechischen Poleis - Am Beispiel der Römer und Germanen UK 3, UK 4 - Am Beispiel der Römischen Republik (Verfassung, Krise der Republik)	HK 1, HK 3 - Attische Demokratie und römische Familie HK 2 - Möglichkeiten der unterschiedlichen Beteiligungsmöglichkeiten von Menschen in Vergangenheit und Gegenwart	MKR 2.1, MKR 2.2, MKR 4.1, MKR 5.1 - Am Beispiel der Internetrecherche	Schaubilder gegenständliche (archäologische) Quellen Münzen schriftliche Quellen Geschichtskarten historisierende Spielfilme und Dokumentarfilme	Politik, IHF 1: Sicherung und Weiterentwicklung der Demokratie Latein, Kulturkompetenz: Erstes Verständnis für die Welt der Antike Deutsch, Umgang mit literarischen Texten: Sagen Kath. Religion, IHF 5: Kirche als Nachfolgegemeinschaft	Differenzierung: - Exkurs in weitere frühe Hochkulturen (z.B. China) - Darstellung in (Spiel-)Filmen Option: Exkursion zum archäologischen Museum der Westfälischen Wilhelms-Universität Münster: Alltagsleben im antiken Rom / Griechenland Exkursion (Wandertag) zum Archäologischen Park Xanten Genderdifferenzierung: - Frauen als Prophetin (Antikes Griechenland) - Genderaspekte in der römischen familia und Gesellschaft
Lebenswelten im Mittelalter (IHF 3a) - Herrschaft im Fränkischen Reich und im Heiligen Römischen Reich - Lebensformen in der Ständegesellschaft: Land, Burg, Kloster **Umfang: 14 h**	SK 1 - Am Beispiel mittelalterlicher Spielfilme - Am Beispiel mittelalterliche Spuren in Münster SK 2, SK 4 - Am Beispiel des Investiturstreits SK 3 - Am Beispiel des Frankenreichs SK 5 - Am Beispiel der Lebensformen in der Ständegesellschaft - Der christliche Glaube im Mittelalter	MK 2, MK 6 - Herrschaft im Frankenreich - Lebensformen in der Ständegesellschaft MK 3, MK 5 - Am Beispiel eines mittelalterliche Spielfilms MK 4 - Am Beispiel des Investiturstreits **Bildquellen untersuchen (G&G, S. 160)**	UK 5 - Wirkmächtigkeit gegenwärtiger Mittelalterbilder, am Beispiel eines Spielfilms UK 3, UK 4 - Am Beispiel Investiturstreit UK 2 - Stellenwert des christlichen Glaubens	HK 4 - Am Beispiel des Spielfilms HK 3 - Am Beispiel des Stellenwerts des christlichen Glaubens	MKR 2.4, MKR 5.1, MKR 5.2, MKR 5.3 - Am Beispiel von Spielfilmen („Ritter Kokosnuss“, „Königreich der Himmel“)	Spielfilm Geschichtskarten	Erdkunde: Methodenkompetenz	Hinweis: - Zu Beginn der Reihe soll die Vorstellung der SuS zum Mittelalter abgefragt Archivtag (Bildungspartnerschaft): „Geschichte im Archiv“ im Stadtarchiv Münster Option: Exkursion ins Stadtmuseum Münster Differenzierung: - Erstellen von Erklärvideos mit SimpleShow (mysimpleshow.com) - (MKR 2.1, MKR 4.1) Genderdifferenzierung - Weibliche Lebensformen im Mittelalter (Kloster)

Kompetenzübersicht aus KLP 2019

Sachkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- identifizieren Spuren der Vergangenheit in der Gegenwart und entwickeln daran nach vorgegebenen Schemata angeleitet Fragen (SK 1),
- benennen aufgabenbezogen die subjektive Sichtweise des Verfassers oder der Verfasserin in Quellen niedriger Strukturiertheit (SK 2),
- beschreiben in einfacher Form Ursachen, Verlaufsformen sowie Folgen historischer Ereignisse (SK 3),
- beschreiben ausgewählte Personen und Gruppen in den jeweiligen Gesellschaften und ihre Funktionen, Interessen und Handlungsspielräume (SK 4),
- informieren fallweise über Lebensbedingungen, Handelsbeziehungen, kulturelle Kontakte sowie Konflikte von Menschen in der Vergangenheit (SK 5),
- identifizieren Ereignisse, Prozesse, Umbrüche, kulturelle Errungenschaften sowie Herrschaftsformen in historischen Räumen und ihrer zeitlichen Dimension (SK 6),
- beschreiben im Rahmen eines Themenfeldes historische Zusammenhänge unter Verwendung zentraler Dimensionen und grundlegender historischer Fachbegriffe (SK 7),
- benennen einzelne Zusammenhänge zwischen ökonomischen und gesellschaftlichen Prozessen (SK 8).

Methodenkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- treffen mediale Entscheidungen für die Beantwortung einer Fragestellung (MK 1),
- ermitteln zielgerichtet Informationen und Daten in Geschichtsbüchern, digitalen Medienangeboten und in ihrem schulischen Umfeld zu ausgewählten Fragestellungen (MK 2),
- unterscheiden zwischen Quellen und Darstellungen und stellen Verbindungen zwischen ihnen her (MK 3),
- wenden grundlegende Schritte der Interpretation von Quellen unterschiedlicher Gattungen auch unter Einbeziehung digitaler Medien aufgabenbezogen an (MK 4),
- wenden grundlegende Schritte der Analyse von und kritischen Auseinandersetzung mit auch digitalen historischen Darstellungen aufgabenbezogen an (MK 5),
- präsentieren in analoger und digitaler Form (fach-)sprachlich angemessen Arbeitsergebnisse zu einer historischen Fragestellung (MK 6),

Urteilskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- unterscheiden zur Beantwortung einer historischen Frage zwischen einem Sach- und Werturteil (UK 1),
- beurteilen das historische Handeln von Menschen unter Berücksichtigung von Multiperspektivität und grundlegenden Kategorien, (UK 2),
- beurteilen im Kontext eines einfachen Beispiels das historische Handeln von Menschen unter Berücksichtigung ihrer Handlungsspielräume (UK 3),
- bewerten menschliches Handeln in der Vergangenheit im Kontext eines überschaubaren Beispiels mit Entscheidungscharakter (UK 4),
- erörtern grundlegende Sachverhalte unter Berücksichtigung der Geschichtskultur, außerschulischer Lernorte und digitaler Deutungsangebote (UK 5),
- erkennen die (mögliche) Vielfalt von Sach- und Werturteilen zur Beantwortung einer historischen Fragestellung (UK 6).

Handlungskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- stellen einen Bezug von Phänomenen aus der Vergangenheit zur eigenen persönlichen Gegenwart her (HK 1),
- erklären innerhalb ihrer Lerngruppe den Sinnzusammenhang zwischen historischen Erkenntnissen und gegenwärtigen Herausforderungen (HK 2),
- erkennen die Unterschiedlichkeit zwischen vergangenen und gegenwärtigen Wertmaßstäben (HK 3),
- hinterfragen zunehmend die in ihrer Lebenswelt analog und digital auftreten- den Geschichtsbilder (HK 4).

Medienkompetenzübersicht aus MKR 2019

MEDIENKOMPETENZ RAHMEN NRW

1. BEDIENEN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN
1.1 Medienausstattung (Hardware)	**2.1 Informationsrecherche**	**3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse**	**4.1 Medienproduktion und Präsentation**	**5.1 Medienanalyse**	**6.1 Prinzipien der digitalen Welt**
Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
1.2 Digitale Werkzeuge	**2.2 Informationsauswertung**	**3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln**	**4.2 Gestaltungsmittel**	**5.2 Meinungsbildung**	**6.2 Algorithmen erkennen**
Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
1.3 Datenorganisation	**2.3 Informationsbewertung**	**3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft**	**4.3 Quellendokumentation**	**5.3 Identitätsbildung**	**6.3 Modellieren und Programmieren**
Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten	Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit	**2.4 Informationskritik**	**3.4 Cybergewalt und -kriminalität**	**4.4 Rechtliche Grundlagen**	**5.4 Selbstregulierte Mediennutzung**	**6.4 Bedeutung von Algorithmen**
Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen	Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren

Medienberatung NRW
LVR Qualität für Menschen
LWL Für die Menschen. Für Westfalen-Lippe.
LANDESANSTALT FÜR MEDIEN NRW Der Meinungsfreiheit verpflichtet.
Die Landesregierung Nordrhein-Westfalen