

# Geschichte – Schulinternes Curriculum

## Entwurf – Jahrgangsstufe 6

### (Erprobungsstufe)



**1. IF: Frühe Kulturen und erste Hochkulturen**

**2. IF: Antike Lebenswelten: Griechische Poleis und Imperium Romanum**

**3. IF: Lebenswelten im Mittelalter**

Schulbuch „Geschichte und Geschehen 1“ (KLETT)

Jahrgangsstufe 6	Geschichte und Geschehen 1
<p><b>Einführung in das Fach Geschichte</b></p> <p><b><i>Was ist Geschichte?</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- anhand der eigenen Geschichte ein Gefühl für die Dimensionen Vergangenheit – Gegenwart – Zukunft erlangen</li> <li>- verschiedene historische Quellen kennenlernen und unterscheiden</li> <li>- beschreiben grundlegende Verfahrensweisen, Zugriffe und Kategorien historischen Arbeitens</li> </ul> <p><b><u>(s.u. bei den konkretisierten Kompetenzen)</u></b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- GuG 1, S. 12f – Was ist eigentlich Geschichte?</li> <li>- GuG 1, S.14f – Eine Zeitleiste erstellen</li> <li>- GuG 1, S. 16f – Wie finden wir etwas über die Vergangenheit heraus?</li> <li>- u.a. GuG 1, S. 20f Der Geschichte auf der Spur – Wie arbeiten Archäologen?</li> </ul>

**Inhaltsfelder:** Inhaltsfeld 1: Frühe Kulturen und erste Hochkulturen

**Inhaltliche Schwerpunkte:**

- Steinzeitliche Lebensformen
- Handel in der Bronzezeit
- Hochkulturen am Beispiel Ägyptens

**Konkretisierte Kompetenzerwartungen:**

**Sachkompetenz**

Die Schülerinnen und Schüler

- unterscheiden Lebensweisen in der Alt- und Jungsteinzeit
- beschreiben grundlegende Verfahrensweisen, Zugriffe und Kategorien historischen Arbeitens
- erläutern die Bedeutung von Handelsverbindungen für die Entstehung von Kulturen in der Bronzezeit.
- erläutern Merkmale der Hochkultur Ägyptens und den Einfluss naturgegebener Voraussetzungen auf ihre Entstehung.

**Urteilskompetenz**

Die Schülerinnen und Schüler

- beurteilen die Bedeutung der Neolithischen Revolution für die Entwicklung des Menschen und die Veränderung seiner Lebensweise auch für die Umwelt
- erörtern Chancen und Risiken eines Austauschs von Ware, Informationen und Technologien für die Menschen.

**Übergeordnete Kompetenzerwartung:**

**Sachkompetenz**

Die Schülerinnen und Schüler

- 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)
- benennen einzelne Zusammenhänge zwischen ökonomischen und gesellschaftlichen Prozessen (SK

**Konkretisierung in Bezug auf steinzeitliche Lebensformen:**

- GuG 1, S. 16f – Eine Zeitleiste erstellen
- GuG 1, S. 22f – Wie kam der Mensch auf die Erde?
- GuG 1, S. 24f – Urmenschen von Neenan – die Neandertaler (zusätzlich GuG 1, S. 26f – Sachquellen untersuchen)
- GuG 1, S. 28f – Waren die Menschen der Altsteinzeit Überlebenskünstler? (zusätzlich GuG 1, S. 32f – Rekonstruktionszeichnungen untersuchen)
- GuG 1, S. 34f – Eine Revolution in der Jungsteinzeit?
- GuG 1, S. 38f – Handel und Kultur in der Bronzezeit
- GuG 1, S. 18f – Verfassertexte auswerten

**Konkretisierung auf „Ägypten“**

GuG 1, S. 44f – Ist Ägypten ein Geschenk des Nils? (zusätzlich S.48f – Geschichtskarten untersuchen)

GuG 1, S. 50f – Der Pharaos – Mensch oder Gott?

GuG 1, S. 52f – Geheimnisvolle Pyramiden

GuG 1, S. 56f – Wie sah der Alltag der Ägypter aus?

GuG 1, S. 60f Schaubilder untersuchen - die Hierarchisierung in der ägyptischen Gesellschaft (u.U. Vergleich zur Hierarchisierung in der heutigen Gesellschaft)

8).

Methodenkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- ermitteln zielgerichtet Informationen und Daten in Geschichtsbüchern, digitalen Medienangeboten und in ihrem schulischen Umfeld zu ausgewählten Fragestellungen (MK 2),
- wenden grundlegende Schritte der Analyse von und kritischen Auseinandersetzung mit auch digitalen historischen Darstellungen aufgabenbezogen an (MK 5).

Urteilskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- unterscheiden zur Beantwortung einer historischen Frage zwischen einem Sach- und Werturteil (UK 1)
- beurteilen im Kontext eines einfachen Beispiels das historische Handeln von Menschen unter Berücksichtigung ihrer Handlungsspielräume (UK 3).

Handlungskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- erklären innerhalb ihrer Lerngruppe den Sinnzusammenhang zwischen historischen Erkenntnissen und gegenwärtigen Herausforderungen (HK 2).

**Inhaltsfelder:** Inhaltsfeld 2: Antike Lebenswelten: Griechische Poleis und Imperium Romanum

**Inhaltliche Schwerpunkte:**

- Lebenswelten und Formen politischer Beteiligung in griechischen Poleis
- Herrschaft, Gesellschaft und Alltag im Imperium Romanum

**Konkretisierte Kompetenzerwartungen:**

**Sachkompetenz**

Die Schülerinnen und Schüler

- vergleichen in Ansätzen die Gesellschaftsmodelle Sparta und Athen,
- erklären Rückwirkungen der römischen Expansion auf die inneren politischen und sozialen Verhältnisse der *res publica*
- stellen aus zeitgenössischem Blickwinkel großstädtisches Alltagsleben sowie Lebenswirklichkeiten von Menschen unterschiedlicher gesellschaftlicher Gruppen im antiken Rom dar,
- vergleichen zeitgenössische Bauwerke hinsichtlich ihrer Aussage über den kulturellen, gesellschaftlichen und technischen Entwicklungsstand in globaler Perspektive.

**Urteilskompetenz**

Die Schülerinnen und Schüler

- beurteilen unterschiedliche Beteiligungsmöglichkeiten von Menschen verschiedener Bevölkerungsgruppen in Vergangenheit (griechische Polis) und Gegenwart (Deutschland),
- beurteilen Werte antiker Erziehung und bewerten sie unter Berücksichtigung gegenwärtiger familiärer Lebensformen,

**Übergeordnete Kompetenzerwartung:**

**Methodenkompetenz:**

Die Schülerinnen und Schüler

- wenden zielgerichtet Schritte der Interpretation von

**Konkretisierung in Bezug auf die griechischen Poleis:**

- GuG 1, S.65 – Der Siedlungsraum der Griechen (ggf. zusätzlich S.48f – Geschichtskarten untersuchen)
- GuG 1, S.66f – Die Griechen: Ein Volk ohne gemeinsamen Staat (Kolonisation, Polis)
- GuG 1, S.70f – Mit Spielen die Götter verehren? S. 74f Vergleich zu den Olympischen Spielen der Neuzeit
- GuG 1, S.76f – Athen – wo die Demokratie entstand und S. 82f – Die attische Demokratie – ein Vorbild für uns? (Vergleich zum heutigen demokratischen System der BRD, bzw. Formen der direkten und indirekten Demokratie)
- GuG 1, S. 79 – Die Bevölkerung und politische Rechte in Athen und S.86 Mikon – ein Hausherr in Athen (antike Lebensformen und Hierarchisierung der Gesellschaft)
- GuG 1, S.88f – Sparta – ein Leben für den Staat?

**Konkretisierung in Bezug auf das Imperium Romanum**

- GuG 1, S.99 – Geschichtskarten untersuchen – das römische Weltreich
- GuG 1, S. 100f – Rom – wie eine Stadt entsteht (Gegenüberstellung der Gründungssage mit der geografischen Lage der Stadt)
- GuG 1, S.102ff – Republik: Wie wurde die Macht aufgeteilt (Schaubilder untersuchen, Patrizier und Plebejer)
- GuG 1, S.106ff – Die römische familia – eine normale Familie?
- GuG 1, S.112f – Warum wurde Rom zur Großmacht?
- GuG 1, S.114f – Im Krieg erfolgreich, zu Hause in der Krise? (Von den Gracchen zu G.J. Caesar)

Quellen unterschiedlicher Gattungen auch unter Einbeziehung digitaler Medien an (MK 4).

### Sachkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- identifizieren Spuren der Vergangenheit in der Gegenwart und entwickeln da- ran nach vorgegebenen Schemata angeleitet Fragen (SK1)
- 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),
- identifizieren Ereignisse, Prozesse, Umbrüche, kulturelle Errungenschaften sowie Herrschaftsformen in historischen Räumen und ihrer zeitlichen Dimension (SK 6),

### Urteilskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- beurteilen das Handeln von Menschen unter Berücksichtigung von Multiperspektivität und grundlegenden Kategorien, (UK 2),
- bewerten menschliches Handeln in der Vergangenheit im Kontext eines über- schaubaren Beispiels mit Entscheidungscharakter (UK 4),
- erörtern grundlegende Sachverhalte unter Berücksichtigung der Geschichtskultur, außerschulischer Lernorte und digitaler Deutungsangebote (UK 5),

### Handlungskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

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

- GuG 1, S.118f – Wer schafft neue Ordnung? (Von Caesar zu Augustus)
- GuG 1, S.120ff Alltag und Pracht in Rom (eventuell Exkursion nach Xanten)
- GuG 1, S.126f – Römische Herrschaft – Unterdrückung der Provinzbewohner? (Vergleich zu römischen Relikten in heutigen Städten: Straßenbau, Stadtplanung...)
- GuG 1, S.132f Römer und Germanen – unversöhnliche Nachbarn? (Verlauf des Limes)
- GuG 1, S.140f – Die Christen – Feinde des römischen Staates?
- GuG 1, S.142f – Roms Untergang – eine Folge seiner Größe?

--	--

**Inhaltsfelder:** Inhaltsfeld 3a: Lebenswelten im Mittelalter

**Inhaltliche Schwerpunkte:**

- Herrschaft im Fränkischen Reich und im Heiligen Römischen Reich
- Lebensformen in der Ständegesellschaft: Land, Burg, Kloster

**Konkretisierte Kompetenzerwartungen:**

**Sachkompetenz**

Die Schülerinnen und Schüler

- erklären anhand der Herrschafts- und Verwaltungspraxis von Karl dem Großen die Ordnungsprinzipien im Fränkischen Großreich,
- erklären anhand einer Königserhebung die Macht von Ritualen und Symbolen im Kontext der Legitimation von Herrschaft,
- erläutern Lebens- und Arbeitswirklichkeiten von Menschen in der Ständegesellschaft.

**Urteilskompetenz**

Die Schülerinnen und Schüler

- beurteilen den Stellenwert des christlichen Glaubens für Menschen der mittelalterlichen Gesellschaft,
- beurteilen das Handeln der Protagonisten im Investiturstreit im Spannungsverhältnis zwischen geistlicher und weltlicher Herrschaft,
- hinterfragen auch anhand digitaler Angebote die Wirkmächtigkeit gegenwärtiger Mittelalterbilder.

**Übergeordnete Kompetenzerwartung:**

**Methodenkompetenz**

Die Schülerinnen und Schüler

- treffen mediale Entscheidungen für die Beantwortung einer Fragestellung (MK 1)
- präsentieren in analoger und digitaler Form (fach-)sprachlich angemessen Arbeits-ergebnisse zu einer

**Konkretisierung zur Herrschaft im mittelalterlichen Europa**

- GuG 1, S.148f – Mit den Franken ins Mittelalter – ein Neubeginn?
- GuG 1, S.152f – König und Kaiser Karl – ein Großer?
- GuG 1, S.156f – Woher nehmen Könige und Kaiser ihre Macht?
- GuG 1, S.162f – Machtkampf zwischen König und Papst (Investiturstreit)
- GuG 1, S.170-181 – Die mittelalterliche Ständegesellschaft (Leben und Herrschen von Adel, Klerus und Bauern)
- GuG 1, S.182-189 – Leben in einer mittelalterlichen Stadt (Entstehung von Städten, Handel und Handwerk)

historischen Fragestellung (MK 6).

### Sachkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- benennen aufgabenbezogen die subjektive Sichtweise des Verfassers oder der Verfasserin in Quellen niedriger Strukturiertheit (SK 2)
- 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)
- benennen einzelne Zusammenhänge zwischen ökonomischen und gesellschaftlichen Prozessen (SK 8).
- identifizieren Ereignisse, Prozesse, Umbrüche, kulturelle Errungenschaften sowie Herrschaftsformen in historischen Räumen und ihrer zeitlichen Dimension (SK 6),

### Urteilskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- beurteilen das Handeln von Menschen unter Berücksichtigung von Multiperspektivität und grundlegenden Kategorien, (UK 2),
- bewerten menschliches Handeln in der Vergangenheit im Kontext eines überschaubaren Beispiels mit Entscheidungscharakter (UK 4),

### Handlungskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- erkennen die Unterschiedlichkeit zwischen vergangenen und gegenwärtigen Wertmaßstäben (HK 3),
- hinterfragen die in ihrer Lebenswelt analog und digital auftretenden Geschichtsbilder (HK 4).