

Schuleigener Arbeitsplan Geschichte Jahrgangsstufe 5/6

	<p>Einführung in die Geschichte Die Schülerinnen und Schüler erhalten in einer ersten Auseinandersetzung mit Geschichte ein Bewusstsein für Zeit und zeitliche Einordnung. Des Weiteren erhalten sie einen Einblick in die Arbeit eines Historikers.</p>			
Mögliche Unterrichtsinhalte gegliedert nach strukturierenden Aspekten:				
Herrschaft und Staatlichkeit	Gesellschaft und Recht	Wirtschaft und Umwelt	Weltdeutung und Religion	Transkulturalität
	<ul style="list-style-type: none"> ● Die Familie früher und heute 	<ul style="list-style-type: none"> ● Mein Ort hat Geschichte 	<ul style="list-style-type: none"> ● Bedeutung von Geschichte 	
Mögliche Sach- (Basis-)kompetenzen und Urteilskompetenzen in Verbindung mit dem Unterrichtsinhalt:				
<ul style="list-style-type: none"> ● Fachbegriffe eigenständig anwenden: Geschichte, Biografie, Generation, (gregorianischer) Kalender, Zeitrechnung, Zeitstrahl, Zeitleiste, Quelle, Darstellung ● Beschreibung von Zeiterfahrungen: Vergangenheit - Gegenwart ● Strukturierung von Zeitverläufen: unterschiedliche Kalendersysteme, der gregorianische Kalender ● Plausibilität (temporal): Verknüpfungen zwischen eigenem Leben und dem Leben der Eltern/Großeltern ● Plausibilität (konsekutiv): Aussagekraft einer historischen Quelle ● Identität: eigene Familiengeschichte, Geschichte des Heimatortes ● Urteilsbildung: Beurteilung der Aussagekraft von historischen Quellen 				
Methodenkompetenz				
<ul style="list-style-type: none"> ● Erstellung eines Zeitstrahls 				

Leben in der Frühzeit

Die Schülerinnen und Schüler erfassen die hohe Bedeutsamkeit der Ur- und Frühgeschichte (insbesondere deutlich an der "neolithischen Revolution") in menscheitsgeschichtlicher Perspektive.

Mögliche Unterrichtsinhalte gegliedert nach strukturierenden Aspekten:

Herrschaft und Staatlichkeit	Gesellschaft und Recht	Wirtschaft und Umwelt	Weltdeutung und Religion	Transkulturalität
	<ul style="list-style-type: none"> • Sozialformen der Altsteinzeit: Nomadentum/Leben in Gruppen • Sozialformen der Jungsteinzeit: Familie/Sippe/Dorf 	<ul style="list-style-type: none"> • Die "neolithische Revolution" • Ernährungsformen in der Jungsteinzeit 	<ul style="list-style-type: none"> • Spuren religiösen Denkens (Felsmalerei, Hünengräber) 	

Mögliche Sach- (Basis-)kompetenzen und Urteilskompetenzen in Verbindung mit dem Unterrichtsinhalt:

- **Fachbegriffe eigenständig anwenden:** Vormensch/Frühmensch/Neandertaler/Jetzmensch (homo sapiens), Altsteinzeit, Jungsteinzeit, neolithische Revolution, Archäologie, Felsmalerei
- **Strukturierung zeitlicher Verläufe:** Die Menschheitsgeschichte als kleiner Teil der Erdgeschichte
- **Raum als historischen Parameter erfassen:** Besiedlung der Erde durch den Menschen (ausgehend von Afrika)
- **Plausibilität (kausal):** Gründe für die "neolithische Revolution"
- **Identität:** Überreste steinzeitlicher Spuren

Methodenkompetenz

- Analyse eines Wandgemäldes (Felsmalerei)

Ägypten - eine Hochkultur

Die Schülerinnen und Schüler erhalten Einblicke in die Entstehungsbedingungen und die gesellschaftlichen Ausprägungen früher Hochkulturen, deren kulturelle Errungenschaften bis in unsere Zeit hinein reichen.

Mögliche Unterrichtsinhalte gegliedert nach strukturierenden Aspekten:

Herrschaft und Staatlichkeit	Gesellschaft und Recht	Wirtschaft und Umwelt	Weltdeutung und Religion	Transkulturalität
<ul style="list-style-type: none"> • Der Staat des Pharao 	<ul style="list-style-type: none"> • Die ägyptische Gesellschaft 	<ul style="list-style-type: none"> • Die Bedeutung des Nils • Die Pyramiden - Bauwerke für die Ewigkeit • Die Hieroglyphen 	<ul style="list-style-type: none"> • Der Glaube der Ägypter (u.a. das Totengericht) 	

Mögliche Sach- (Basis-)kompetenzen und Urteilskompetenzen in Verbindung mit dem Unterrichtsinhalt:

- **Fachbegriffe eigenständig anwenden:** Nil, Pharao, Beamte, hierarchische Gesellschaft, ägyptische Götter (z.B. Re, Maat) Totenkult, Mumie, Pyramide, Hieroglyphen, Schrift, Buchdruck,
- **Zeiterfahrungen erfassen:** Gleichzeitigkeit ungleichzeitiger Entwicklungsprozesse (Mitteleuropa: Jungsteinzeit/Bronzezeit - Hochkultur Ägypten/Mesopotamien)
- **Auseinandersetzung mit Raumvorstellungen:** Nil als Lebensader
- **Plausibilität (modal):** Beamtenstaat als Herrschaftssicherung
- **Identität:** Bedeutung von "Medien" im Längsschnitt
- **Urteilsbildung:** Diskussion um einmalige lange Dauer der Pharaonenherrschaft

Methodenkompetenz (schwerpunktmäßig):

- Analyse einer Bildquelle (das Totengericht)

Die Welt der Griechen

Die Schülerinnen und Schüler erhalten Einblicke in die Errungenschaften des antiken Griechenlands und erkennen diese als prägend für die Entwicklung der europäischen Zivilisation.

Mögliche Unterrichtsinhalte gegliedert nach strukturierenden Aspekten:

Herrschaft und Staatlichkeit	Gesellschaft und Recht	Wirtschaft und Umwelt	Weltdeutung und Religion	Transkulturalität
<ul style="list-style-type: none"> • Die griechische Polis • Die athenische Demokratie 	<ul style="list-style-type: none"> • Olympische Spiele 		<ul style="list-style-type: none"> • Die griechische Götterwelt • Mythos und Logos • Kultur 	<ul style="list-style-type: none"> • Die griechische Kolonisation

Mögliche Sach- (Basis-)kompetenzen und Urteilskompetenzen in Verbindung mit dem Unterrichtsinhalt:

- **erlernte Fachbegriffe korrekt anwenden:** Polis, Kolonisation, Olympische Spiele, der Olymp, griechische Götter (z.B. Zeus), Orakel, Mythos und Logos, Philosophie, Rhetorik, Demokratie, Aristokratie, Volksversammlung, Metöken, Sklaven,
- **Raum als historischen Parameter erfassen:** Die Polis: Zusammenhang zwischen landschaftlicher Gegebenheit und politischer Entwicklung
- **Raum als historischen Parameter erfassen:** Spuren griechischer Kultur "in der Fremde" als Folge der Kolonisation
- **Plausibilität (kausal):** Analyse der Faktoren, die demokratische Strukturen in der Polis ermöglichten
- **Plausibilität (kausal):** Ursachen und Auswirkungen griechischer Kolonisation
- **Plausibilität (konsekutiv):** Zusammenhang von Religion und Kultur (z.B. Olympische Spiele)
- **Identität:** politische Partizipation heute (auch Urteilsbildung)
- **Urteilsbildung:** Die Demokratie des Perikles - Vorbild für heute?
- **Urteilsbildung:** Basisdemokratie als Ideal

Methodenkompetenz (schwerpunktmäßig):

- Analyse von Geschichtskarten (S. 94-95)

Das Römische Reich

Die Schülerinnen und Schüler erfassen Aufstieg und Organisation eines Weltreichs. Sie erhalten Einblicke in Prozesse, die den mitteleuropäischen Raum nachhaltig prägten.

Mögliche Unterrichtsinhalte gegliedert nach strukturierenden Aspekten:

Herrschaft und Staatlichkeit	Gesellschaft und Recht	Wirtschaft und Umwelt	Weltdeutung und Religion	Transkulturalität
<ul style="list-style-type: none">• Der Aufstieg Roms: Vom Tiberdorf zur Weltmacht• Politischer Wandel im republikanischen Rom• Augustus und die Kaiserzeit• Der Zerfall des Römischen Reiches	<ul style="list-style-type: none">• Die Werte der römischen Gesellschaft (z.B. virtus, familia, religio)• Leben im alten Rom• Die Ständekämpfe	<ul style="list-style-type: none">• Wirtschaft und Handel im Römischen Reich	<ul style="list-style-type: none">• Der römische Glaube	<ul style="list-style-type: none">• Rom und die Anderen (u.a. Expansion, Romanisierung)

Mögliche Sach- (Basis-)kompetenzen und Urteilskompetenzen in Verbindung mit dem Unterrichtsinhalt:

- **erlernte Fachbegriffe korrekt anwenden:** familia, Klientelwesen, Sklaven, Patrizier und Plebejer, Senat, res publica, Magistrate (u.a. Konsul, Volkstribun), Volksversammlung, Aristokratie, Prinzipat, Caesar → Kaiser
- **Raum als historischen Parameter erfassen:** Ausdehnung des Römischen Reiches
- **Plausibilität (kausal):** Grundlegende Aspekte der römischen Expansion bis Augustus
- **Plausibilität (kausal):** Wechselwirkungen von kriegerischer Expansion und gesellschaftlichem Wandel
- **Plausibilität (temporal, kausal):** Der Zerfall der republikanischen Ordnung
- **Identität:** Nachwirkungen der Romanisierung in Mitteleuropa

Methodenkompetenz (schwerpunktmäßig):

- Analyse von Geschichtskarten
- Analyse von Münzen

Lebensformen im Mittelalter

Die Schülerinnen und Schüler erkennen die Gesellschaft des Mittelalters als eine feststehende gottgewollte Ordnung, die politisch, wirtschaftlich und sozial überwiegend durch den Feudalismus gekennzeichnet war.

Mögliche Unterrichtsinhalte gegliedert nach strukturierenden Aspekten:

Herrschaft und Staatlichkeit	Gesellschaft und Recht	Wirtschaft und Umwelt	Weltdeutung und Religion	Transkulturalität
	<ul style="list-style-type: none"> ● Bäuerliches Leben im Dorf ● Leben auf der Burg ● Leben im Kloster ● Leben in der Stadt ● Das Lehnswesen 	<ul style="list-style-type: none"> ● Arbeit auf dem Lande 	<ul style="list-style-type: none"> ● Die Ständeordnung ● Leben im Kloster 	

Mögliche Sach- (Basis-)kompetenzen und Urteilskompetenzen in Verbindung mit dem Unterrichtsinhalt:

- **erlernte Fachbegriffe korrekt anwenden:** Lehnswesen (Treueverhältnis), Grundherrschaft, Höriger, Stand/Ständeordnung, Dreifelderwirtschaft, Burg, Ritter, Adel, Kloster, ora et labora, Stadt(-recht), Stadtrat, Bürger(-meister), Markt(-recht)
- **Raum als historischen Parameter erfassen:** Stadt als eigenständiger ("eingegrenzter") Rechtsbereich
- **Raum als historischen Parameter erfassen:** Burgleben als Beispiel für Leben in der Enge des Raumes
- **Plausibilität (kausal):** Grundidee und Entwicklung des Lehnswesens
- **Plausibilität (temporal):** Entwicklung des Stadtrechts
- **Identität:** Bezug zwischen mittelalterlicher und heutiger Stadt (Stadtmauer, Stadtrat, Bürgermeister, Bürgerrecht, ...)

Methodenkompetenz (schwerpunktmäßig):

- Analyse eines Schaubildes (z.B. Stadtgesellschaft)

	<p>Kulturen begegnen sich</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mit historischen Kulturbegegnungen auseinander und erkennen, welche Chancen, aber auch Probleme sich daraus ergaben.</p>
--	---

Mögliche Unterrichtsinhalte gegliedert nach strukturierenden Aspekten:

Herrschaft und Staatlichkeit	Gesellschaft und Recht	Wirtschaft und Umwelt	Weltdeutung und Religion	Transkulturalität
<ul style="list-style-type: none"> • Die "Entdeckung" und Eroberung Amerikas 	<ul style="list-style-type: none"> • Juden und Christen in der mittelalterlichen Stadt • Kulturaustausch: Al Andalus • Die spanische Kolonialherrschaft in Lateinamerika 		<ul style="list-style-type: none"> • drei Religionen in Europa • Die Christianisierung Amerikas 	<ul style="list-style-type: none"> • Kulturaustausch: Christentum - Judentum - Islam • Vom Kulturkontakt zum Kulturkonflikt: Der spanische Kolonialismus

Mögliche Sach- (Basis-)kompetenzen und Urteilskompetenzen in Verbindung mit dem Unterrichtsinhalt:

- **erlernte Fachbegriffe korrekt anwenden:** Kirche/Dom, Synagoge, Moschee, jüdisches Viertel, Judengasse, 1492 "Entdeckung" Amerikas, Indios/Indianer, Azteken/Maja/Inkas,
- **Raum als historischen Parameter erfassen:** Vorstellung von der Welt im Mittelalter und Wandel des Weltbildes
- **Plausibilität (kausal):** Abgrenzungsmechanismen in der mittelalterlichen Gesellschaft (z.B. Juden in der mittelalterlichen Stadt)
- **Plausibilität (kausal):** "ideologische" Gründe für Kulturzusammenstöße (z.B. Kreuzzüge, Reconquista)
- **Identität:** Zusammenleben und Ausgrenzung damals und heute
- **Urteilsbildung:** Glaube als "Orientierungshilfe" politischen Handelns

Methodenkompetenz (schwerpunktmäßig):

- Analyse von historischen Karten

<h2 style="text-align: center;">Aufbruch in eine neue Zeit</h2> <p>Die Schülerinnen und Schüler erkennen den Übergang vom Spätmittelalter zur frühen Neuzeit als Umbruchprozess, in dem ein Wandel in den wirtschaftlichen, sozialen und politischen Grundlagen des Lebens der Menschen in Europa eintrat.</p>				
Mögliche Unterrichtsinhalte gegliedert nach strukturierenden Aspekten:				
Herrschaft und Staatlichkeit	Gesellschaft und Recht	Wirtschaft und Umwelt	Weltdeutung und Religion	Transkulturalität
	<ul style="list-style-type: none"> • Die Reformation 	<ul style="list-style-type: none"> • Erfindungen verändern die Welt 	<ul style="list-style-type: none"> • Die Pest als Krisenerfahrung mit Folgen • Ende des Mittelalters - Aufbruch in eine "Neue Zeit" • Renaissance und Humanismus 	
Mögliche Sach- (Basis-)kompetenzen und Urteilskompetenzen in Verbindung mit dem Unterrichtsinhalt:				
<ul style="list-style-type: none"> • erlernte Fachbegriffe korrekt anwenden: Pest, Renaissance, Humanismus, Buchdruck, Reformation, 1517, Konfessionen, katholisch-evangelisch, Ablass, Papst, Kaiser • Zeitverläufe strukturieren: Antike - Mittelalter - Neuzeit • Plausibilität (kausal): Folgen der Krisen des Mittelalters • Plausibilität (kausal): Wandel des Denkens und die daraus resultierenden Folgen • Plausibilität (kausal, konsekutiv): Die Kirchenspaltung • Identität: Unterscheidung katholisch-evangelisch heute 				
Methodenkompetenz (schwerpunktmäßig):				
<ul style="list-style-type: none"> • Analyse 				

- Vorgaben für die Erstellung und Durchführung von **Klassenarbeiten**:
 - Es soll **eine Klassenarbeit** pro Halbjahr geschrieben werden. Die maximale **Bearbeitungszeit** soll bei 45 Minuten liegen.
 - Die Klassenarbeit soll einen materialgestützten Teil beinhalten, der aber bezüglich seiner Gewichtung nicht über 30 % liegen soll.
 - Die **abzufragenden Inhalte** sollen einen Themenblock nicht überschreiten.
- Bewertungsmaßstab
 - 2/3 mündlich
 - 1/3 schriftlich
- Unterrichtswerk
 - Forum Geschichte 5
 - Forum Geschichte 6