

KLASSE 6: Lehrbuch: Geschichte und Geschehen 1, Stuttgart, ¹2019 (Klett)

Thema im Schülerbuch (Seite)	Kompetenzzuwachs Sachkompetenz (SK) – Methodenkompetenz (MK) – Handlungskompetenz (HK) – Urteilskompetenz (UK)
<p>1 Der Mensch und seine Geschichte (S. 10 – 41) Steinzeitliche Lebensformen - Handel in der Bronzezeit</p>	<p>Inhaltsfeld 1: Frühe Kulturen und erste Hochkulturen</p>
<p>Was ist eigentlich Geschichte? <i>Kompetenztraining: Eine Zeitleiste erstellen</i></p> <p>Wie finden wir etwas über die Vergangenheit heraus? <i>Kompetenztraining: Verfassertexte auswerten</i></p> <p>Der Geschichte auf der Spur Wie kam der Mensch auf die Erde? <i>Geschichte begegnen:</i></p> <p>Urmenschen von nebenan – die Neandertaler <i>Kompetenztraining: Sachquellen untersuchen</i></p> <p>Waren die Menschen der Altsteinzeit Überlebenskünstler? <i>Kompetenztraining: Rekonstruktionszeichnungen untersuchen</i></p> <p>Eine Revolution in der Jungsteinzeit? Handel und Kultur in der Bronzezeit</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • können mit einer Zeitleiste zu den Epochen der Geschichte arbeiten (MK), • können selbständig eine Zeitleiste erstellen, • können eigenständig Daten und Material für die Zeitleiste auswählen bzw. erstellen, • können adäquat visuell gestalten, • können archäologische Funde grob zeitlich einordnen (Ötzi-Fund) und kennen die wichtigsten Arbeitstechniken von Archäologen (SK), • können ein Merkblatt, z.B. zum Thema „so arbeiten Archäologen“ verfassen (Sprachbildung), • erarbeiten den Unterschied zwischen einer Rekonstruktion und einem Foto (MK), • unterscheiden zwischen verschiedenen Quellengattungen sowie Darstellungen und stellen Verbindungen zwischen ihnen her (MK), • können Sachquellen untersuchen (MK) und weiterführende Fragen formulieren und ggf. entsprechende Recherchen vornehmen (MK). • können archäologische Funde grob zeitlich einordnen (Ötzi-Fund) und kennen die wichtigsten Arbeitstechniken von Archäologen (SK). • von Historikerinnen und Historikern in einer Spielszene (MK). • erlernen die wichtigsten Regeln zur systematischen Heftführung (MK) • unterscheiden Lebensweisen in der Alt- und Jungsteinzeit (SK), • beurteilen die Bedeutung der Neolithischen Revolution für die Entwicklung des Menschen und die Veränderung seiner Lebensweise auch für die Umwelt (UK), • können erläutern, wie sich der Menschen entwickelt und über die Erde verbreitet hat (SK), • können einen Steckbrief zu den vier verschiedenen Menschenarten entwerfen und diese damit vergleichen (Sprachbildung), • können anhand der Karte die Ausbreitung des Menschen beschreiben (MK), • können selbständig mit dem Think-Pair-Share Methode arbeiten (MK) • können eine Concept-Map erstellen (SK, MK) • erläutern die Bedeutung von Handelsverbindungen für die Entstehung von Kulturen in der Bronzezeit (SK), • erörtern Chancen und Risiken eines Austauschs von Waren, Informationen und Technologien für die Menschen (UK). <p>Optional:</p> <ul style="list-style-type: none"> • hören ein Hörspiel zum Thema „Wie kam der Mensch auf die Erde“; fassen dieses Inhaltlich zusammen und begründen, warum es sich bei dem Hörspiel um eine Darstellung und nicht um eine Quelle handelt (MK),

Wiederholen und Anwenden	<ul style="list-style-type: none"> • präsentieren fachsprachlich angemessen Arbeitsergebnisse zur Arbeitsweise • können digitales Werkzeug auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen – Webcode; online Dokumente bearbeiten (MK) Die Schülerinnen und Schüler • können Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren: https://www.neanderthal.de/de/neanderthaler.html (MK), • können die Anleitung für den Bau Deines Steinzeitbohrers downloaden, • können digital ein Bild beschriften • führen eine Internetrecherche, z.B. zur Himmelsscheibe auf der Internetseite des Museums „Arche Nebra“ (MK) https://www.himmelsscheibe-erleben.de/ durch, • kennen die Arbeitsschritte um eine Sachquelle zu untersuchen (MK). • können eine Sachquelle digital untersuchen (MK) und können verschiedene Rekonstruktion mit einander vergleichen (MK). • untersuchen das 3D-Objekt „Wildpferd aus der Vogelherdhöhle“ und vergleichen es mit der Abbildung im Buch • erkunden virtuell die Malereien in der Höhle in Lascaux (MK) und untersuchen die Animation (MK). • erkunden die Ausstellung im Neanderthal-Museum und reflektieren den Umgang mit Geschichte an außerschulischen Lernorten (SK, MK, UK)
2 Leben in frühen Hochkulturen – das Beispiel Ägypten (S. 42 – 63) Inhaltsfeld 1: Frühe Kulturen und erste Hochkulturen	
<p>Ist Ägypten ein Geschenk des Nils?</p> <p><i>Kompetenztraining: Geschichtskarten untersuchen</i></p> <p>Der Pharao – Mensch oder Gott? Geheimnisvolle Pyramiden</p> <p>Wie sah der Alltag der Ägypter aus?</p> <p><i>Kompetenztraining: Schaubilder untersuchen</i></p> <p>Wiederholen und Anwenden</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • können auf Grundlage eines Schaubildes zum altägyptischen Gesellschaftsaufbau Schaubilder methodisch interpretieren (MK), • können zusammen mit anderen in einer Gruppe erarbeiten, wie der Alltag der Ägypter aussah und ihre Arbeitsergebnisse präsentieren (HK), • schreiben einen Lexikonartikel für Grundschüler, z.B. über das Niljahr (HK), • können anhand einer Textquelle ein Gespräch nachspielen (HK), kennen die Arbeitsschritte um Geschichtskarten zu untersuchen (MK), • können Bildquellen auswerten und stellen die gewonnenen Informationen in den thematischen Kontext (MK), • können kontextbezogen einen Perspektivwechsel durch ein Rollenspiel vornehmen (MK), • können themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten: lernen mit Animationen und Videos (HK), • können methodisch Arbeitsschritte zur Erklärung von Schaubildern anwenden (MK), • charakterisieren die Position des Pharao als Herrscher und listen seine Aufgaben auf. (SK) • gewinnen aus Bild- und Textquellen Beurteilungskriterien für Aussagen zu der Frage, ob der Pharao ein „Gott? Mensch? oder Gottmensch?“ war. (UK) <p>Optional:</p> <ul style="list-style-type: none"> • beschreiben und zeichnen eine der Sehenswürdigkeit im Tal der Könige, die im Video vorgestellt werden; präsentieren die Ergebnisse der Klasse (Nutzung des AB im Online-Bereich), • können digitale Rekonstruktionszeichnungen auswerten (MK), • erstellen ein Positionspapier für eine Diskussion (HK),

	<ul style="list-style-type: none"> gestalten ein internetgestütztes Plakat (MK).
3 Griechische Wurzeln Europas (S. 64 – 97) Inhaltsfeld 2: Antike Lebenswelten: Griechische Poleis und Imperium Romanum Lebenswelten und Formen politischer Beteiligung in griechischen Poleis	
<p>Die Griechen: Ein Volk ohne gemeinsamen Staat</p> <p>Mit Spielen die Götter verehren?</p> <p><i>Kompetenztraining:</i> <i>Operatorentaining: Beschreiben</i></p> <p><i>Geschichte begegnen:</i> Die Olympischen Spiele der Neuzeit Athen – wo die Demokratie entstand</p> <p><i>Kompetenztraining: Im Internet recherchieren</i></p> <p>Die attische Demokratie – ein Vorbild für uns?</p> <p><i>Kompetenztraining: Textquellen untersuchen</i></p> <p>Mikon – ein Hausherr in Athen</p> <p>Sparta – ein Leben für den Staat?</p> <p>Griechenland – die Wiege unserer Kultur?</p> <p>Wiederholen und Anwenden</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> stellen die Merkmale einer griechischen Polis dar (SK), werten eine Geschichtskarte aus (MK), werten eine Rekonstruktionszeichnung aus (MK) benennen die wichtigsten griechischen Götter und deren Eigenschaften und erläutern deren Bedeutung für das Leben der antiken Griechen (SK, MK), stellen Ergebnisse sprachlich angemessen dar (MK), präsentieren in einem bildgestützten Vortrag (Plakat) antike und moderne Olympische Spiele im Vergleich (MK), können anhand der methodischen Arbeitsschritte ein Rollenspiel entwickeln (MK), Informationsbewertung: können Informationen im Internet recherchieren (MK), erklären den Zusammenhang zwischen antiker und moderner Demokratie (SK), können anhand methodischer Arbeitsschritte eine Textquelle untersuchen; zwischen textinternen und textexternen Informationen unterscheiden (MK), beschreiben die Herrschaftsform und das Alltagsleben der Menschen in Sparta und bewerten in Ansätzen diese Lebenswelt (SK, UK), können Textabschnitte stichwortartig zusammenfassen und eine Mindmap erstellen (MK), vergleichen Rekonstruktionen antiker Welt- und Kartenvorstellungen miteinander und leiten hieraus Entwicklungen ab (MK), erkennen und beurteilen die Besonderheit der Griechen im Umgang mit fremden Völkern und Kulturen (UK). <p>Optional:</p> <ul style="list-style-type: none"> recherchieren Materialien und präsentieren Arbeitsergebnisse digital (MK). Erkennen mit Hilfe des digitaler Flyers „Antikes Athen digital“ Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten und bewerten sie kritisch beschreiben und erklären den Verlauf der antiken Olympischen Spiele sowie deren Merkmale und Besonderheiten (MK, SK), vergleichen das 3D-Modell der Triere mit den Zeichnungen älterer griechischer Schiffe und notieren welche Veränderungen sie beobachten können (MK), planen, gestalten und präsentieren Medienprodukte adressatengerecht und kennen und nutzen Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens
4 Vom Dorf zum Weltreich – Menschen im Römischen Reich (S. 98 – 145) Inhaltsfeld 2: Antike Lebenswelten: Griechische Poleis und Imperium Romanum Herrschaft, Gesellschaft und Alltag im Imperium Romanum	
Rom – wie eine Stadt entsteht	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> vergleichen die Sage von der Gründung Roms (Überlieferung) mit dem, was wir heute über die Entstehung Roms wissen und vermuten (DT). (MK).

<p>Republik: Wie wurde die Macht aufgeteilt? Die römische familia – eine normale Familie?</p> <p><i>Kompetenztraining: Operatorentaining Zusammenfassen</i></p> <p>Warum wurde Rom zur Großmacht?</p> <p>Im Krieg erfolgreich, zu Hause in der Krise?</p> <p>Wer schafft neue Ordnung?</p> <p>Alltag und Pracht in Rom</p> <p><i>Kompetenztraining: Präsentieren</i></p> <p>Römische Herrschaft – Unterdrückung der Provinzbewohner?</p> <p><i>Geschichte begegnen:</i> Auf den Spuren römischer Göttinnen und Götter</p> <p>Römer und Germanen – unversöhnliche Nachbarn?</p> <p>China – ein Großreich im Fernen Osten</p> <p>Die Christen – Feinde des römischen Staates?</p> <p>Roms Untergang – eine Folge seiner Größe?</p> <p>Wiederholen und Anwenden</p>	<ul style="list-style-type: none"> • identifizieren den Prozess der Stadtgründung Roms in seinem historischen Raum und seiner zeitlichen Dimension (SK), • beschreiben und erläutern den Gründungsmythos Roms (SK), • wenden grundlegende Schritte der Analyse von und kritischen Auseinandersetzung mit Darstellungen aufgabenbezogen an (MK). • filtern themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten, strukturieren diese, wandeln sie um und bereiten sie auf (Audio), • identifizieren und beschreiben den Prozess der Expansion Roms im historischen Raum und in seiner zeitlichen Dimension (SK), • werten Geschichtskarten aus (MK), • können eine Zeichnung zur Landschaft Roms auf die naturräumlichen Bedingungen hin untersuchen, die eine Stadtgründung begünstigten (MK), • beschreiben die gesellschaftlichen Gruppen der Patrizier und Plebejer in der römischen Gesellschaft (SK), • präsentieren in medial angemessener Form ihre Arbeitsergebnisse als Schaubild oder szenisches Spiel (MK 6), • können längere Textquellen im Hinblick auf die Lebensbedingungen vieler römischer Plebejer untersuchen (MK), • können mit eigenen Texten und Bildern eine von Livius dargestellte Szene der Auseinandersetzungen zwischen Patriziern und Plebejern gestalten (HK), • können Inschriften und literarische Texte unter Fragstellung der Rolle von Frauen und Männern untersuchen (MK), • beurteilen an einem Fallbeispiel die Handlungsspielräume von römischen Frauen und Männern (UK), • kennen die Arbeitsmethode Placemat (MK), • benennen aufgabenbezogen die subjektive Sichtweise des Verfassers oder der Verfasserin in Quellen zur römischen Kriegsführung. (SK), • wenden grundlegende Schritte der Interpretation von Quellen an (MK), • beurteilen die Motive römischer Kriegsführung unter Berücksichtigung von Multiperspektivität (UK). • beschreiben in einfacher Form Ursachen, Verlauf sowie Folgen der Ermordung Caesars (SK), • beurteilen das historische Handeln des Caesar, seiner Anhänger und seiner Gegner unter Berücksichtigung von Multiperspektivität und grundlegenden Kategorien (UK), • können die Statue von Prima Porta zum Selbstverständnis der römischen Prinzips beschreiben, untersuchen und deuten (MK), • verfassen einen Steckbrief zu Augustus (MK). • führen eine Diskussion über die verlorene bzw. wieder hergestellte Freiheit der Republik (HK), • vergleichen das Modell des römischen Trier mit dem Modell des antiken Roms (MK), • beurteilen kritisch die Aussagen der Quellen, die sich unterschiedlich zur Herrschaft der Römer äußern und beurteilen, welche Vor- und Nachteile die Herrschaft der Römer mit sich brachte (UK), • Römische Geschichte im Comic: können die historische Aussagen des Comics richtig einordnen und den Comic mit Quellen vergleichen (MK). • beurteilen, an welchen Stellen der Comic den historischen Tatsachen nahekommt, wo nicht, und sie begründen ihr Urteil.
---	--

	<ul style="list-style-type: none"> • können mithilfe von Karten und Quellen die Besonderheiten in der Beziehung zwischen Römern und Germanen beschreiben (MK), • erklären Rückwirkungen der römischen Expansion auf die inneren politischen und sozialen Verhältnisse der res publica (SK), • stellen aus zeitgenössischem Blickwinkel großstädtischen Alltagsleben sowie Lebenswirklichkeiten von Menschen unterschiedlicher gesellschaftlicher Gruppen im antiken Rom dar (SK), • beurteilen den Einfluss des Imperium Romanum auf die eroberten Gebiete (UK), • vergleichen zeitgenössische Bauwerke hinsichtlich ihrer Aussage über den kulturellen, gesellschaftlichen und technischen Entwicklungsstand in globaler Perspektive (Chang'an – Rom, Große Mauer – Limes) (SK). <p>Optional:</p> <ul style="list-style-type: none"> • präsentieren einen Kurzvortrag oder ein Interview mit einem Wissenschaftler (HK), • gestalten in Form heutiger Partneranzeigen Texte zu Rollenerwartungen römischer Frauen und Männer (HK), • führen eine fiktive Podiumsdiskussion (MK) • erzählen als Zeitreisende (MK) • schreiben einen Brief (MK), • erstellen eine Biografie bzw. eine Pressemitteilung zu Caesars Tod oder verfassen einen Nachruf (MK, SK), • bereiten mithilfe einer Rekonstruktion Roms eine Stadtführung für die Mitschüler vor (MK), • gestalten mit Hilfe einer digitalen Animation und einer Internetrecherche eine Führung durch den Innenraum des Kolosseums für heutige Touristen (MK). • planen, gestalten und präsentieren Medienprodukte adressatengerecht und kennen und nutzen Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens • vergleichen die Rekonstruktion (digitale Animation) eines germanischen Hauses mit den Angaben von Tacitus (MK)
5	Herrschaft im mittelalterlichen Europa (S. 146 – 167) Herrschaft im Fränkischen Reich und im Heiligen Römischen Reich
<p>Mit den Franken ins Mittelalter – ein Neubeginn?</p> <p>König und Kaiser Karl – ein Großer?</p> <p>Woher nehmen Könige und Kaiser ihre Macht?</p> <p><i>Kompetenztraining: Bildquellen untersuchen</i></p> <p>Machtkampf zwischen König und Papst – oder: Wer bestimmt über die Kirche?</p> <p>Wiederholen und Anwenden</p>	<p style="text-align: center;">Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • erklären anhand der Herrschafts- und Verwaltungspraxis von Karl dem Großen die Ordnungsprinzipien im Fränkischen Großreich (SK), • beurteilen den Stellenwert des christlichen Glaubens für Menschen der mittelalterlichen Gesellschaft (UK), • erklären anhand einer Königserhebung die Macht von Ritualen und Symbolen im Kontext der Legitimation von Herrschaft (SK), • hinterfragen auch anhand digitaler Angebote die Wirkmächtigkeit gegenwärtiger Mittelalterbilder (UK), • beurteilen das Handeln der Protagonisten im Investiturstreit im Spannungsverhältnis zwischen geistlicher und weltlicher Herrschaft (UK).
Inhaltsfeld 3a: Lebenswelten des Mittelalters	

6	Lebenswelten in der mittelalterlichen Ständegesellschaft (S. 168 – 197) Lebensformen in der Ständegesellschaft: Land, Burg, Kloster	Inhaltsfeld 3a: Lebenswelten des Mittelalters
<p>Wer betet? Wer schützt? Wer arbeitet?</p> <p>Zum Herrschen geboren? – Der Adel</p> <p>Bete und arbeite!</p> <p>Immer nur arbeiten? – Das Leben der Bauern</p> <p>Leben im Schutz der Mauer –</p> <p>Städte entstehen Zwischen Handel und Handwerk –</p> <p>Bürger in den Städten</p> <p>Kompetenztraining: Sach- und Werturteile formulieren</p> <p>Geschichte begegnen: Markttag wie im Mittelalter?</p> <p>Wiederholen und Anwenden</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • erläutern Lebens- und Arbeitswirklichkeiten von Menschen in der Ständegesellschaft, z.B. an der Burg Altena oder bei einer Exkursion in die Burg Linn (SK), • beurteilen den Stellenwert des christlichen Glaubens für Menschen der mittelalterlichen Gesellschaft (UK), • beurteilen Lebens- und Arbeitswirklichkeiten von Menschen in der Ständegesellschaft, z.B. an der Burg Altena oder bei einer Exkursion in die Burg Linn (UK), • hinterfragen auch anhand digitaler Angebote die Wirkmächtigkeit gegenwärtiger Mittelalterbilder (UK). 	