

Anbindungen an den Medienkompetenzrahmen NRW im Fach Geschichte für die Jahrgangsstufe 6

UV1: Frühe Kulturen und erste Hochkulturen

UV2: Zusammenleben in den griechischen Poleis und im Imperium Romanum – die Bedeutung der griechisch-römischen Antike für die Gegenwart

UV3a: Unterrichtsvorhaben 3a: Lebenswelten im Mittelalter

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
	<p>UV1: Die Schülerinnen und Schüler ermitteln zielgerichtet Informationen und Daten in Geschichtsbüchern, digitalen Medienangeboten und in ihrem schulischen Umfeld zu ausgewählten Fragestellungen (MK 2; MKR 2.1),</p>		<p>UV1: Die Schülerinnen und Schüler stellen ihre eigene Geschichte auf einer Zeitleiste dar (MKR 4.1), UV1: Die Schülerinnen und Schüler stellen ihre Familiengeschichte mit Hilfe eines Stammbaums vor (MKR 4.1), UV2: Die Schülerinnen und Schüler beschreiben in einem mediengestützten Kurzvortrag (Kartenfilm), wie Rom von einem Dorf zu einem Weltreich wurde (MKR 4.1) UV3a: Die Schülerinnen und Schüler erstellen kommentierte Zeitleisten zu dem Begriff „Mittelalter“ und zur Entwicklung des Frankenreichs (MKR 4.1),</p>	<p>UV1: Die Schülerinnen und Schüler unterscheiden zwischen Quellen und Darstellungen und stellen Verbindungen zwischen ihnen her (MK 3; MKR 5.1), UV1: Die Schülerinnen und Schüler wenden grundlegende Schritte der Analyse von und kritischen Auseinandersetzung mit auch digitalen historischen Darstellungen aufgabenbezogen an (MK 5; MKR 5.1). UV3a: Die Schülerinnen und Schüler erörtern grundlegende Sachverhalte unter Berücksichtigung der Geschichtskultur, außerschulischer Lernorte und digitaler Deutungsangebote (UK 5; MKR 5.1, 5.2).</p>	
1.2 Digitale Werkzeuge	2.2 Informationsauswertung	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln	4.2 Gestaltungsmittel	5.2 Meinungsbild	6.2 Algorithmen erkennen
			<p>UV 3a: Die Schülerinnen und Schüler erstellen eine</p>	<p>UV 3a: Die Schülerinnen und Schüler hinterfragen</p>	

			beamergestützte digitale Präsentation zu den Kaiserpfalzen in Aachen und Goslar (MKR 4.2)	auch anhand digitaler Angebote die Wirkmächtigkeit gegenwärtiger Mittelalterbilder (MKR 5.2).	
1.3 Datenorganisation	2.3 Informationsbewertung	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft	4.3 Quelldokumentation	5.3 Identitätsbildung	6.3 Modellieren und Programmieren
	UV 1: Die Schülerinnen und Schüler wenden grundlegende Schritte der Interpretation von Quellen unterschiedlicher Gattungen auch unter Einbeziehung digitaler Medien aufgabenbezogen an (MK 4; MKR 2.3, 5.1),			UV 3a: Die Schülerinnen und Schüler hinterfragen zunehmend die in ihrer Lebenswelt analog und digital auftretenden Geschichtsbilder (HK 4; MKR 5.3).	
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