



# **Anlage zum Bildungsplan Gymnasium Sekundarstufe I Geschichte**

zur Umsetzung der KMK-Strategie  
„Bildung in der digitalen Welt“

## **Impressum**

### **Herausgeber:**

Freie und Hansestadt Hamburg  
Behörde für Schule und Berufsbildung

Alle Rechte vorbehalten

### **Unterrichtsentwicklung Gesellschaftswissenschaften und Aufgabengebiete**

#### **Referatsleitung:**

Dr. Hans-Werner Fuchs

#### **Fachreferent:**

Dr. Philipp Heyde

<https://www.hamburg.de/bildungsplaene/>

Hamburg 2020

## **Anlage zum Bildungsplan Gymnasium / Sekundarstufe I / Geschichte**

Digitalisierung verändert unsere Art zu leben, zu arbeiten und zu lernen. Digitale, miteinander vernetzte Medien sind zunehmend und oftmals unsichtbar in unseren Alltag integriert. Digitale Medien ersetzen analoge Verfahren oder gehen in ihnen auf. Sie erschließen neue Perspektiven in allen gesellschaftlichen, wirtschaftlichen und wissenschaftlichen Bereichen. Daraus ergeben sich Konsequenzen für die Bildung.

Bildungsprozesse verhalten sich zu einer Welt, die durch Digitalisierung geprägt ist. Um ihren Bildungs- und Erziehungsauftrag erfüllen zu können, müssen Schule und Unterricht adäquat auf die Herausforderungen einer Gesellschaft im digitalen Wandel reagieren. Die Strategie „Bildung in der digitalen Welt“ der Kultusministerkonferenz (KMK) (online unter: <https://www.kmk.org/themen/bildung-in-der-digitalen-welt/strategie-bildung-in-der-digitalen-welt.html> [14.08.2020]) definiert diejenigen Kompetenzen, die Kinder und Jugendliche in der Schule erwerben müssen, um aktiv, reflektiert und mündig an einer von Digitalisierung geprägten Gesellschaft teilhaben zu können. Diese Kompetenzen werden in sechs Bereichen zusammengefasst:

1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren
2. Kommunizieren und Kooperieren
3. Produzieren und Präsentieren
4. Schützen und sicher Agieren
5. Problemlösen und Handeln
6. Analysieren und Reflektieren

Die in diesen Bereichen formulierten Kompetenzen sind nicht in einem eigenständigen Unterrichtsfach zu vermitteln, sondern werden zum integrativen Teil der Fachcurricula der Fächer. Die Entwicklung der Kompetenzen findet auf diese Weise, analog etwa zum Lesen und Schreiben, in vielfältigen Erfahrungs- und Lernmöglichkeiten statt. Schülerinnen und Schüler erwerben Kompetenzen im Umgang mit digitalen Medien und Werkzeugen und reflektieren die Auswirkungen und Herausforderungen der Digitalisierung. Der Beitrag zur „Bildung in der digitalen Welt“ eines jeden Unterrichtsfachs ist dabei unterschiedlich und folgt den spezifischen Merkmalen und Zielen des Fachs.

### **1. Bildung in der digitalen Welt – Geschichte**

Im Fach Geschichte werden digitale Medien zur Erkenntnisgewinnung, zur Dokumentation von Lernprozessen sowie zur Präsentation und Kommunikation von Lernergebnissen genutzt. In einem systematisch aufgebauten Lernprozess lernen die Schülerinnen und Schüler, gezielt Information im Internet und anderen digitalen Medien zu recherchieren, diese geeignet zu filtern und bezüglich der inhaltlichen Zuverlässigkeit und der Relevanz für ihre Fragestellungen einzuschätzen. Sie üben sich darin, diese Informationen zu speichern, miteinander zu teilen und einzeln oder gemeinsam daraus eigene digitale Darstellungen zu produzieren.

Im Folgenden werden Möglichkeiten, Kompetenzen der KMK-Strategie „Bildung in der digitalen Welt“ in den Unterricht zu integrieren, für den Rahmenplan Geschichte Sek I Gymnasium aufgezeigt. Relevant für den Geschichtsunterricht sind insbesondere folgende Kompetenzen der KMK-Strategie:

- 1.1. Suchen und Filtern,
- 1.2. Auswerten und Bewerten,
- 2.2. Teilen,
- 2.3. Zusammenarbeiten,
- 3.1. Entwickeln und Produzieren,
- 3.2. Weiterverarbeiten und Integrieren,
- 6.1. Medien analysieren und bewerten.

## 2. Kompetenzen

Zuordnung zur KMK-Strategie	Kompetenzen: Die SuS	Umsetzung in der unterrichtlichen Praxis
<b>Methodenkompetenz (siehe Rahmenplan, Ziffer 3.1, S. 21f.)</b>		
<b>1.1. Suchen und Filtern</b>	<p>... nennen Möglichkeiten, wo sie Informationen zur Beantwortung ihrer Fragen an die Vergangenheit finden können (nach Jg. 6)</p> <p>... entwickeln mit Hilfestellung Suchstrategien, um im Internet oder in Bibliotheken Informationen zur Beantwortung ihrer Fragen zu finden (nach Jg. 8)</p> <p>... nutzen gezielt Suchstrategien, um in digitalen und analogen Umgebungen Informationen zur Beantwortung ihrer Fragen zu finden (vor Sek II)</p>	<p>Internetrecherchen, etwa zu einem Projekt über die Götter Griechenlands</p>
<b>1.2 Auswerten und Bewerten</b>	<p>... entnehmen einfachen Darstellungen (z. B. Schulbuchtexten, Darstellungen im Internet, Karten, Schaubildern) mithilfe eingeübter Schemata Informationen und werten sie anhand von Leitfragen schriftlich aus (nach Jg. 8)</p> <p>... werten unterschiedliche Darstellungsformen leichter bis mittleren Komplexitätsgrades (z. B. Fachtexte, Statistiken, Filme, Webseiten, CD-ROMs) sach- und fachgerecht aus (vor Sek II)</p> <p>... nutzen das Geschichtsbuch, altersgemäße Webseiten (z. B. helles-koepfchen.de, kinderzeitmaschine.de) und andere geeignete Medien, um Informationen über die Vergangenheit zu beschaffen (nach Jg. 6)</p> <p>... erledigen Rechercheaufträge mit Hilfe des Geschichtsbuchs oder anderer geeigneter Informationsträger (z. B. Lexika, Jugendbücher, Internetlexika wie Wikipedia) und überprüfen angeleitet deren Zuverlässigkeit (nach Jg. 8)</p> <p>... recherchieren selbstständig (z. B. in Bibliotheken, in Ausstellungen, im Internet) und überprüfen Informationen kritisch (vor Sek II)</p>	<p>Textarbeit, Kartenarbeit, Arbeit mit historischen Statistiken</p> <p>Auswertung von Texten, Filmen und Podcasts aus verschiedenen Internetangeboten (u. a. Youtube, Rundfunksender, Mediatheken)</p> <p>Recherchen analog und digital, Vorbereitung und Durchführung von Besuchen in Museen, Ausstellungen oder Gedenkstätten</p>

Zuordnung zur KMK-Strategie	Kompetenzen: Die SuS	Umsetzung in der unterrichtlichen Praxis
2.2 Teilen	<p>... dokumentieren Arbeitsergebnisse in nutzbarer Form (z. B. Geschichtsheft, Portfolio, Etherpad) und geben dabei in sinnvoller Form ihre Informationsquellen an. (nach Jg. 8)</p> <p>... dokumentieren selbstständig Arbeitsergebnisse in geeigneter Form unter fachgerechter Angabe der verwendeten Informationsquellen (vor Sek II)</p>	Einführung in die korrekte Zitation, insbesondere von Internetquellen
2.3 Zusammenarbeiten	... kommunizieren Unterrichtsmaterial und Arbeitsergebnisse mit geeigneten digitalen Medien (z. B. E-Mail mit Dokumentenanhang, Überarbeitungsmodus, Kommentarfunktion, Etherpad) (nach Jg. 6)	Zusammenarbeit mit anderen SuS in allen Belangen, von der Benachrichtigung über Hausaufgaben im Krankheitsfall bis zur gemeinsamen Arbeit an Projekten und Referaten
3.1 Entwickeln und Produzieren	<p>... erstellen (mit Hilfestellung) in Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit mediengestützte Präsentationen zu historischen Themen (nach Jg. 6)</p> <p>... erstellen in Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit Präsentationen zu historischen Themen mit geeigneten digitalen Medien (nach Jg. 8)</p> <p>... präsentieren Arbeitsergebnisse mit selbstausgewählten Präsentationsmedien (vor Sek II)</p>	Erstellung von themenbezogenen Ausarbeitungen und Referaten/Präsentationen, etwa über das Leben im Mittelalter in Dorf, Burg und Kloster oder über unterschiedliche Darstellungen von Themen in Internetquellen
3.2 Weiterarbeiten und Integrieren	<p>... bearbeiten eigene und fremde Texte für eine Präsentation, die einfachen Normen der Schriftgestaltung und des Layouts entspricht (Ende Jg. 6)</p> <p>... erstellen online gemeinsame Dokumentation der Unterrichtsergebnisse, die kontinuierlich fortgeschrieben wird (Ende Jg. 6)</p>	Erstellung von Gruppenpräsentationen, Glossaren und Zeitleisten, die für die gesamte Lerngruppe online zugänglich sind
<b>Urteilskompetenz (siehe Rahmenplan, Ziffer 3.1, S. 23f.)</b>		
1.1 Suchen und Filtern	<p>...wählen (analog und digital vorliegende) Informationen aus, die zur Beantwortung der Untersuchungsfrage dienen, und setzen sie unter Anleitung zueinander in Beziehung (nach Jg. 6)</p> <p>...identifizieren mit Hilfestellung relevante und zuverlässige Informationsquellen (digital und analog) (nach Jg. 8)</p>	Erarbeitung und Anwendung von Kriterien für die Auswahl von Informationsquellen am Beispiel von Internetquellen (ausgewählt von der Lehrkraft oder von Schülerinnen und Schülern)

Zuordnung zur KMK-Strategie	Kompetenzen: Die SuS	Umsetzung in der unterrichtlichen Praxis
	... identifizieren nach klaren Kriterien relevante und zuverlässige Informationsquellen (vor Sek II)	
<b>1.2 Auswerten und Bewerten</b>	... beurteilen in altersgemäßer Form Gestaltungsmittel und Zuverlässigkeit von digitalen Medienangeboten zu historischen Themen (nach Jg. 6) ... beurteilen Gestaltungsmittel und Zuverlässigkeit von digitalen Medienangeboten zu historischen Themen und geben mit Hilfeleistung über die dabei anzulegenden Kriterien Auskunft (nach Jg. 8) ... beurteilen kriteriengeleitet Gestaltung, Zuverlässigkeit und Interessengebundenheit von digitalen Hervorbringungen der Geschichtskultur (vor Sek II)	Erkennen von manipulativen, ideologischen, verschwörungstheoretischen oder sonst unzuverlässigen Quellen und Darstellungen, insbesondere durch einen genaueren Blick auf die Internetseiten  Gestaltungsmittel digitaler Medien mit historischen Inhalten (Webseiten, Filme, Computerspiele) beurteilen
<b>6.1 Medien analysieren und bewerten</b>	... arbeiten aus geeigneten digital oder analog dargebotenen Quellen und Darstellungen Absichten und Wertvorstellungen des Verfassers heraus (nach Jg. 8) ... untersuchen digital oder analog dargebotene Quellen, Darstellungen und Erscheinungsformen der Geschichtskultur (z. B. Denkmal, Film, historischer Roman, Computerspiel) im Blick auf zugrunde liegende Perspektiven, Wertungen und Absichten (vor Sek II) ... reflektieren angeleitet den Einfluss der Medien auf historische Prozesse (Buchdruck → Reformation, Internet → Gegenwart) (nach Jg. 8) ... beurteilen den Einfluss der Medien auf historische Prozesse (Rundfunk → NS-Propaganda, Dechiffrierung → Zweiter Weltkrieg, Internet → Gegenwart) im Spannungsfeld zwischen Aufklärung und Manipulation (vor Sek II)	Intentionen und implizite Werturteile nicht-neutraler Darstellungen herausarbeiten  exemplarische Beurteilung der Zuverlässigkeit und Neutralität von längeren Darstellungen im Internet, z. B. des jeweiligen Wikipedia-Artikels zum Thema  Mediengeschichte als Gegenstand historischen Lernens

### 3. Digitale Unterrichtsbausteine im digital.learning.lab

Das digital.learning.lab (dll) ist eine frei zugängliche Plattform zur Unterstützung des Unterrichts im digitalen Wandel. Den Kern bilden digitale Unterrichtsbausteine für alle allgemeinbildenden Fächer, die von Lehrkräften aller Schulformen in einem Projekt der Behörde für Schule und Berufsbildung zur Umsetzung der KMK-Strategie „Bildung in der digitalen Welt“ erarbeitet wurden. Neben den digitalen Unterrichtsbausteinen umfasst das dll zwei weitere Bereiche – eine umfangreiche Tool- und Tutorialbox sowie einen Bereich mit Trends zum Lernen und Lehren mit digitalen Medien.

Die digitalen Unterrichtsbausteine sind Good-Practice-Beispiele von Hamburger Lehrerinnen und Lehrern, die erfahren sind im Einsatz digitaler Medien im Fachunterricht. Diese Unterrichtsbeispiele umfassen vielfältige Materialien, ausführliche Hinweise zur Umsetzung und den benötigten technischen Voraussetzungen sowie den Bezug zum jeweiligen Rahmenplan und den dort niedergelegten Fachkompetenzen. So sind die digitalen Unterrichtsbausteine niedrigschwellig für Lehrkräfte einsetzbar. Sie lassen sich entlang der sechs Kompetenzbereiche der KMK-Strategie sowie nach Unterrichtsfach, Jahrgangsstufe oder eingesetztem digitalen Tool auswählen.

Jeder digitale Unterrichtsbaustein im dII steht als Open Educational Resource (OER) unter einer Creative-Commons-Lizenz zur Verfügung. Lehrerinnen und Lehrer haben somit die Möglichkeit, die Materialien an ihre Unterrichtssituationen anzupassen und zu verändern, rechtssicher einzusetzen und weiterzugeben. Zudem können auch Lehrkräfte aus anderen Ländern eigene Unterrichtsstunden und Konzepte im digital.learning.lab veröffentlichen.

Die in den digitalen Unterrichtsbausteinen verwendeten und auch darüber hinaus geeigneten digitalen Werkzeuge sind in der Tool- und Tutorialbox umfangreich beschrieben. Der dritte Bereich des dII umfasst aktuelle Trends und Forschungsergebnisse und stellt weitere Netzangebote, Praxisbeispiele und relevante Informationen zum Lernen und Lehren im digitalen Wandel zur Verfügung. Das digital.learning.lab ist ein Kooperationsprojekt der Behörde für Schule und Berufsbildung, der Joachim Herz Stiftung und der TU Hamburg.

[www.digitallearninglab.de](http://www.digitallearninglab.de)

Behörde für Schule und Berufsbildung

Hamburger Straße 31  
22083 Hamburg

<http://www.hamburg.de/bildungsplaene/>



**Hamburg** | Behörde für Schule  
und Berufsbildung