



Anlage zum Bildungsplan Gymnasiale Oberstufe 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 Gymnasiale Oberstufe / 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. 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 gymnasiale Oberstufe aufgezeigt. Relevant für den Geschichtsunterricht sind insbesondere folgende Kompetenzbereiche 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
Methodenkompetenz (siehe Rahmenplan, Ziffer 3.2.1., S. 17)		
1.1. Suchen und Filtern	... wenden Suchstrategien versiert an, um in digitalen und analogen Umgebungen Informationen zur Beantwortung ihrer Fragen zu finden	Selbstständiges Recherchieren im Internet zu Themen des Unterrichts und zu Präsentationsleistungen
1.2. Auswerten und Bewerten	... erarbeiten historische Phänomene und Zusammenhänge anhand von Quellen, Darstellungen und Daten unterschiedlicher Art ... werten dabei unterschiedliche Darstellungsformen mittleren Komplexitätsgrades (z. B. Fachtexte, Statistiken, Filme, Webseiten, CD-ROMs) sach- und fachgerecht aus ... recherchieren selbstständig (z. B. in Bibliotheken, in Ausstellungen, im Internet) und überprüfen Informationen kritisch	Selbstständiges Erstellen von Ausarbeitungen und Präsentationsleistungen unter Benutzung unterschiedlicher Medien und Textsorten
2.2. Teilen	... dokumentieren selbstständig Arbeitsergebnisse in geeigneter Form unter fachgerechter Angabe der verwendeten Informationsquellen	Zitation von gedruckten Informationsquellen und Webseiten wie in wissenschaftlichen Arbeiten üblich
2.3. Zusammenarbeiten	... kommunizieren versiert Unterrichtsmaterial und Arbeitsergebnisse mit geeigneten digitalen Medien (z. B. E-Mail mit Dokumentenanhang, Überarbeitungsmodus, Kommentarfunktion, Etherpad, usw.)	Vielfältige unterrichtsbezogene Kommunikation mit Mitschülerinnen / Mitschülern und der Lehrkraft
3.1. Entwickeln und Produzieren	... erstellen Präsentationen zu historischen Themen mit kriterienbewusst ausgesuchten digitalen Medien und präsentieren sie versiert	Vorbereiten und Halten von Referaten und Präsentationsleistungen
3.2. Weiterverarbeiten und Integrieren	... stellen historische Zusammenhänge multiperspektivisch dar und berücksichtigen dabei fach- und medienspezifische Kriterien ... dokumentieren eigenständige historische Erkundungen und stellen sie mit selbstausgewählten Präsentationsmedien technisch versiert vor	Erstellung von themenbezogenen Ausarbeitungen, Referaten und Präsentationsleistungen
Urteilskompetenz (siehe Rahmenplan, Ziffer 3.2.1., S. 17f.)		
1.1. Suchen und Filtern	... identifizieren kriterienbewusst relevante und zuverlässige Informationsquellen	Wahrnehmung von manipulativen, ideologischen, verschwörungstheoretischen oder sonst unzuverlässigen Quellen; Beurteilung digitaler Gestaltungsmittel

Zuordnung zur KMK-Strategie	Kompetenzen: Die SuS	Umsetzung in der unterrichtlichen Praxis
<p>6.1. Medien analysieren und bewerten</p>	<p>... beurteilen sicher kriteriengeleitet Gestaltung, Zuverlässigkeit und Interessengebundenheit von digitalen Hervorbringungen der Geschichtskultur</p> <p>... 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</p> <p>... beurteilen den Einfluss der Medien auf historische Prozesse (Telegrafie → Zweite Industrielle Revolution, Rundfunk → NS-Propaganda, Internet → Gegenwart) im Spannungsfeld zwischen Aufklärung und Manipulation</p>	<p>Normen und Intentionen reflektieren; Wahrnehmung von Manipulation in der Darstellung, Falschdarstellungen und Verschwörungstheorien</p> <p>Fiktive, digital inszenierte Geschichtserzählungen hinterfragen, analysieren und problematisieren</p> <p>Analyse von Wikipedia-Artikeln als Beispiel für die Konstruktion historischen Wissens</p> <p>Exemplarische Beurteilung der Zuverlässigkeit und Neutralität am Beispiel von Wikipedia-Artikeln, gegebenenfalls auch in verschiedenen Sprachversionen</p> <p>Mediengeschichte als Gegenstand historischen Lernens</p>

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 dll 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 dll 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

Behörde für Schule und Berufsbildung

Hamburger Straße 31
22083 Hamburg

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



Hamburg | Behörde für Schule
und Berufsbildung