



BILDUNGSPLAN DES GYMNASIUMS

 Bildungsplan 2016

Geschichte

**Bildung,
die allen
gerecht wird**

Das Bildungsland



Baden-Württemberg

MINISTERIUM FÜR KULTUS, JUGEND UND SPORT

3. Standards für inhaltsbezogene Kompetenzen

3.1 Klassen 5/6

3.1.0 Orientierung in der Zeit

Die Schülerinnen und Schüler können den historischen Zeitraum, der in den Klassen 5/6 Gegenstand des Geschichtsunterrichts ist, anhand folgender Daten charakterisieren:

10. Jt. v. Chr. Übergang von der Alt- zur Jungsteinzeit in Europa, ab 4. Jt. v. Chr. Ägyptische Hochkultur, 5. Jh. v. Chr. Athenische Demokratie, **ab Ende des 1. Jh. v. Chr. Römische Kaiserzeit, 800 Kaiserkrönung Karls des Großen.**

3.1.1 Erste Begegnung mit dem Fach Geschichte

Die Schülerinnen und Schüler können die Bedeutung von Geschichte in ihrer eigenen Lebenswelt erläutern und Arbeitsweisen des Faches Geschichte beschreiben.

Die Schülerinnen und Schüler können	
(1) die Bedeutung von Geschichte in ihrer eigenen Lebenswelt erläutern und Arbeitsweisen des Faches Geschichte beschreiben (Quelle: schriftlich, mündlich; Zeitrechnung, Epoche, Perspektive)	
P 2.4	Orientierungskompetenz 1
P 2.5	Sachkompetenz 1
L MB	Kommunikation und Kooperation
L PG	Selbstregulation und Lernen

3.1.2 Ägypten – Kultur und Hochkultur

Die Schülerinnen und Schüler können am Beispiel Ägyptens die Grundstrukturen einer frühen Hochkultur analysieren und bewerten sowie mit den Lebensverhältnissen in Europa während der Steinzeit vergleichen.

Die Schülerinnen und Schüler können	
(1) die Bedeutung der Nilschwemme für das Alte Ägypten erklären (Nilschwemme: <i>zum Beispiel Bewässerungssystem, Vorratshaltung, Kalender, Geometrie, Arbeitsteilung</i>)	
P 2.1	Fragekompetenz 1
F GEO	3.1.4.1 Wechselwirkungen zwischen wirtschaftlichem Handeln und Naturraum (1)
F M	3.1.3 Leitidee Raum und Form (1)
L BO	Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt

Die Schülerinnen und Schüler können	
(2) die ägyptische Hochkultur analysieren und bewerten (Hochkultur; Herrschaft: Staat, Monarchie, Pharao; Gesellschaft: Hierarchie; Religion: Polytheismus, Pyramide, Totenkult; Schrift)	
P 2.5 Sachkompetenz 4 F REV 3.1.4 Gott (3) F RRK 3.1.4 Gott (5)	
(3) Fenster zur Welt: die Bedeutung des Rechts am Beispiel der Herrschaft Hammurapis charakterisieren (Recht, Schrift)	
L BTV Konfliktbewältigung und Interessenausgleich L MB Kommunikation und Kooperation	
(4) das Leben in der Alt- und Jungsteinzeit beschreiben sowie das Alte Ägypten mit Europa während der Steinzeit vergleichen (Altsteinzeit, Jungsteinzeit, Neolithische Revolution)	

3.1.3 Griechisch-römische Antike – Zusammenleben in der Polis und im Imperium

Die Schülerinnen und Schüler können das Zusammenleben in der griechischen Polis und im Imperium Romanum erläutern sowie die Bedeutung der griechisch-römischen Antike für die Gegenwart beurteilen.

Die Schülerinnen und Schüler können	
(1) gesellschaftliche und kulturelle Aspekte der Lebenswelt in der griechischen Polis analysieren (Polis; Gesellschaft: Adliger, Freier, Sklave, Oikos; Kultur: zum Beispiel Götterwelt, Olympische Spiele, Theater; Agora)	
I 3.1.2 Ägypten – Gesellschaft: Hierarchie (2) F D 3.1.1.1 Literarische Texte (9) F L1 3.1.5 Antike Kultur (7) F L2 3.1.5 Antike Kultur (4), (5) F REV 3.1.4 Gott (2) F RRK 3.1.4 Gott (5)	
(2) die Möglichkeiten der politischen Teilhabe in der athenischen Demokratie erläutern und bewerten (Aristokratie; Demokratie: Bürger, Volksversammlung, Wahl, Losverfahren)	
I 3.1.2 Ägypten – Herrschaft: Pharao (2) L BNE Demokratiefähigkeit L BTV Konfliktbewältigung und Interessenausgleich	
(3) die Expansion Roms zum Großreich darstellen (Gründungsmythos; Imperium: Expansion, Imperium Romanum)	
P 2.2 Methodenkompetenz 2 F GEO 3.1.5 Natur- und Kulturräume F L1 3.1.5 Antike Kultur (9) F L2 3.1.5 Antike Kultur (5)	

Die Schülerinnen und Schüler können	
(4) die politische Herrschaft im Imperium Romanum analysieren (Republik; Monarchie: Prinzipat, Kaisertum, <i>zum Beispiel Kaiserkult, Brot und Spiele</i>)	
I 3.1.3 Griechisch-römische Antike – Herrschaft: Demokratie (2)	
(5) den Einfluss des Imperium Romanum auf die eroberten Gebiete beurteilen (Romanisierung; Stadt: <i>zum Beispiel Forum, Amphitheater, Therme</i> ; Herrschaft: Limes, Provinz, Statthalter, Bürgerrecht; Kultur: <i>zum Beispiel Lehnwort, villa rustica, religiöse Vielfalt</i> ; Technik: <i>zum Beispiel Fernstraße, Aquädukt</i>)	
P 2.5 Sachkompetenz 7 F L1 3.1.5 Antike Kultur (6) F L2 3.1.5 Antike Kultur (2), (8) L BTW Formen interkulturellen und interreligiösen Dialogs	
(6) Fenster zur Welt: die Seidenstraße als Handelsweg nach China nennen, China als Großreich charakterisieren und in Grundzügen mit dem Imperium Romanum vergleichen (Seidenstraße; Imperium: Imperium Romanum, Chinesisches Reich; <i>zum Beispiel Erster Erhabener Kaiser / Imperator Augustus, Große Mauer / Limes</i>)	
L VB Alltagskonsum	
(7) den Einfluss der griechischen und römischen Kultur auf die eigene Lebenswelt beurteilen (Demokratie, <i>zum Beispiel Theater, Philosophie, Gymnasium, romanische Sprache</i>)	
F L1 3.1.5 Antike Kultur (10) F L2 3.1.5 Antike Kultur (11)	

3.1.4 Von der Spätantike ins europäische Mittelalter – neue Religionen, neue Reiche

Die Schülerinnen und Schüler können die Entstehung von Christentum und Islam beschreiben sowie die Neuordnung des Mittelmeerraums beim Übergang zum Mittelalter erläutern.

Die Schülerinnen und Schüler können	
(1) die Entstehung, Ausbreitung und Verfolgung des Christentums im Vorderen Orient und in Europa beschreiben sowie die Bedeutung des Christentums im Imperium Romanum erklären (Monotheismus: Judentum, Christentum; Konstantinische Wende, Staatsreligion)	
P 2.3 Reflexionskompetenz 8 I 3.1.3 Griechisch-römische Antike – Religion: Götterwelt (1) F ETH 3.1.6.1 Glaubensgrundsätze und Achtung des Religiösen F REV 3.1.6 Kirche und Kirchen F REV 3.1.7 Religionen und Weltanschauungen F RRK 3.1.7 Religionen und Weltanschauungen L BTW Minderheitenschutz	