

# Religion im Alten Ägypten

## Handreichung für Lehrkräfte

---

Universität Leipzig - HISTOdigitaLE

Die Objekte der Alten Ägypter sind nicht nur von unschätzbarem Wert, sondern auch in einer Vielzahl von Museen auf der ganzen Welt verteilt. Ein Besuch eines solchen außerschulischen Lernortes ist oft mit viel zeitlichem Aufwand und organisatorischer Mühe verbunden.

Doch es gibt **Hoffnung**: The British Museum und das Ägyptische Museum zu Berlin haben umfangreiche Online-Datenbanken erstellt, in denen Exponate selbstständig erkundet werden können. Holen Sie mit dieser Möglichkeit die Objekte und deren Atmosphäre in Ihr Klassenzimmer.



**M1: Statuette Osiris, stehend mit Atef-Krone,**  
Ägyptisches Museum,  
Staatliche Kunstsammlungen  
Berlin, CC-BY-NC-SA,  
<https://t1p.de/4f0i>

## Kurzbeschreibung

In der **90-minütigen Einheit** geht es inhaltlich um die **Religion der Alten Ägypter**. Das Lernmaterial kann in einer **fünften Klasse eines Gymnasiums** eingesetzt werden.

In Bezug auf den Inhalt sollen die Schüler\*innen einen Überblick über die Religion im Alten Ägypten erhalten und anschließend verschiedene **gegenständliche Quellen** zur Thematik untersuchen. Dabei lernen die Schüler\*innen verschiedene **Online-Datenbanken** kennen. Des Weiteren setzen sich die Schüler\*innen mit der Frage auseinander, welche Vor- und Nachteile gegenständliche Quellen im Original, Bild oder digital aufweisen. Anschließend bewerten die Lernenden, ob digitale Angebote den Besuch eines Museums in Zukunft ersetzen.

Hinsichtlich der Methodik ist anzumerken, dass die Schüler\*innen zu Beginn der Einheit durch ein **Quiz** in die Thematik eingeführt werden. Die Erkundung eines **ägyptischen Trauerschiffs über ein 3D-Modell** ermöglicht den Schüler\*innen, sich selbstständig mit dem Objekt auseinanderzusetzen. Jede Seite des Schiffes und jedes Detail kann genau erkundet werden. Ferner können sich die Schüler\*innen mit Hilfe eines **Erklärvideos** über das Angebot der Staatlichen Museen zu Berlin informieren und lernen anhand dessen nachzuvollziehen, wie nach historischen Objekten gesucht werden kann.

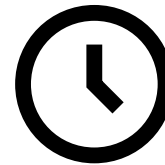
Eine **selbstständige Onlinerecherche** ist Teil der gewählten **Leistungsüberprüfung**. Dadurch soll kontrolliert werden, ob die angestrebten Kompetenzen anhand des erstellten Lehr- und Lernmaterials von den Schüler\*innen erlernt und umgesetzt werden können.



Fach  
Geschichte,  
Gymnasium,  
5. Klasse



Religion im Alten  
Ägypten,  
gegenständliche  
Quellen, Online-  
Datenbanken



90 Minuten  
+  
Sonstige  
Leistung



M2: 3D-Modell eines  
ägyptischen Trauerschiffs,  
bereitgestellt vom British  
Museum:  
<https://t1p.de/30q4>



M3: Front des British Museum in London,  
Ham CC-BY-SA 3.0,  
<https://t1p.de/vQj6>



M4: Neues Museum Berlin, in dem sich  
seit 2009 das Ägyptische Museum  
befindet, Marku1988 CC-BY-SA 3.0,  
<https://t1p.de/n0in>



M5: Erklärvideo zur  
Recherche von Objekten  
der Staatlichen Museen zu  
Berlin:  
<https://t1p.de/VideoGegenstand>

## Lehrplanverortung

Das Lernmaterial ist für eine fünfte Klasse eines Gymnasiums konzipiert worden und ist im **Lernbereich 2: "Von der Steinzeit zur Hochkultur - Menschen organisieren ihr Zusammenleben"** (Vgl. Sächsisches Staatsministerium für Kultus, S. 9.) des sächsischen Lehrplans verortet.

Durch das Lernmaterial entwickeln die Schüler\*innen verschiedene **Fähig- und Fertigkeiten** und erreichen **Lernziele**, die der Sächsische Lehrplan in der Klasse fordert: Die Lernenden erwerben durch die gewählte Thematik **grundlegendes historisches Wissen** über die "Gesellschaft in der ägyptischen Hochkultur" (Ebenda, S. 8). Zudem entwickeln sie die "Fähigkeit **fachspezifische Arbeitsmethoden** im Umgang mit Quellenarten und Darstellungsformen anzuwenden" (Ebenda, S. 8), indem sie "Quellenarten und Darstellungen voneinander unterscheiden" (Ebenda, S. 8) und "aus bildlichen und gegenständlichen Quellen Informationen über Vergangenes entnehmen können und die Grenzen ihres Informationsgehaltes erfassen" (Ebenda, S. 8) lernen.

Besonders die **aufbereiteten digitalen Methoden** befähigen die Schüler\*innen, sich auf die "Anforderungen der modernen Informations- und Kommunikationsgesellschaft" (Ebenda, S. 1) vorzubereiten. Sie lernen "Informationen zu gewinnen, einzuordnen und zu nutzen, um ihr Wissen zu erweitern, neu zu strukturieren und anzuwenden" (Ebenda, S. VIII) und für das "eigene Lernen zu nutzen" (Ebenda, S. VIII). So wird der **informatischen Bildung als eine Aufgabe des Gymnasiums** entsprochen (Vgl. Ebenda, S. VIII). Zudem ermöglicht der Einsatz digitaler Methoden über "mediengeprägte Probleme" (Ebenda, S. VIII) zu **reflektieren**. Schüler\*innen werden durch das Lernmaterial dazu angehalten, "**Auswirkungen von Entscheidungen auf das Leben der Menschen [...] zu bewerten**" (Ebenda, S. VIII) und mögliche Lösungsansätze zu benennen.

Das Lernmaterial ist anschaulich und Fachbegriffe werden erläutert. Somit kann gewährleistet werden, dass die Fünftklässler einen Unterricht erfahren, der "**kindgerecht und anschaulich**" (Ebenda, S. IX) gestaltet ist. Gleichzeitig zielen die Aufgaben auf eine **hohe Selbstständigkeit** der Schüler\*innen ab. Dies ist legitim, da die Schüler\*innen eines Gymnasiums lernen sollen, "zunehmend selbstständig zu arbeiten" (Ebenda, S. IX). Dies hat zur Folge, dass die Schüler\*innen die Fähigkeit erwerben "effizient mit Zeit und Ressourcen umzugehen" (Ebenda, S. VIII).

Erwähnenswert ist auch das Potenzial, einen **außerschulischen Lernort** kennenzulernen (Vgl. Ebenda, S. 4).



Sächsisches Staatsministerium für Kultus  
(Hrsg.), Lehrplan Gymnasium. Geschichte,  
Dresden 2019, Verfügbar unter:

<https://t1p.de/xanj>

## Mögliche Lernbereichsplanung

### Lernbereich 2: „Von der Steinzeit zur Hochkultur - Menschen organisieren ihr Zusammenleben“

Zur Orientierung über eine mgl. Integration des Lernmaterials folgende tabellarische Lernbereichsplanung:

| Std.  | Thema / Inhalt                                                                       | methodischer Schwerpunkt                   |
|-------|--------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------|
| 1     | Zusammenleben im Ägypten                                                             | Rollenspiel                                |
| 2     | Merkmal der ägyptischen Hochkultur I: Der Nil: Ein Fluch oder Segen für die Ägypter? | virtuelle Erkundung durch Google Maps      |
| 3     | Merkmal der ägyptischen Hochkultur II: Die Schriftlichkeit                           | Herstellung einer eigenen Papyrusschrift   |
| 4 + 5 | Merkmal der ägyptischen Hochkultur III: Religion im Alten Ägypten                    | Online-Datenbank (gegenständliche Quellen) |
|       | sonstige Leistung: Recherche eines eigenen Objektes zur Religion im Alten Ägypten    | Online-Datenbank (gegenständliche Quellen) |

**T1:** Lernbereichsplanung, Klasse 5 Gymnasium, LB 2

## Sachanalyse

### Informationen zur Religion der Ägypter

Ägypten (ca. 3000 v. Chr. bis 300 v. Chr.) zählt zu den bekanntesten frühen „**Hochkulturen**“. Eine „Hochkultur“ beschreibt die Stufe einer „Kultur mit hoch entwickeltem **Produktionsmethoden, sozialen Strukturen und ausgebildeten Herrschaftssystem**“ (Duden 2020). Die ägyptische Religion ist ein Merkmal der „Hochkultur“ der Ägypter.

Besonders typisch für eine frühe „Hochkultur“ ist der **Glaube an mehrere Götter**, auch bezeichnet als polytheistische Religion. Beispielsweise glaubten die Ägypter an den Sonnengott Re und den Totengott Osiris, der als Herrscher der Unterwelt gilt. Osiris vereint in sich irdische und göttliche Komponenten, da er als Totengott und König verehrt wurde. Des Weiteren ist er mit den irdischen Elementen Wasser, Erde und Vegetation verbunden. (Budka, 2000, 10 f.) Die Ägypter stellten ihre Götter als **Mischwesen zwischen Mensch und Tier** dar, weil sie damit deren Göttlichkeit besonders betonen wollten.

Die Ägypter gingen davon aus, dass die Seele der Verstorbenen nach dem Tod des Körpers weiterlebt und sich zunächst dem **Totengericht** stellen muss. Geht diese Prüfung positiv aus, kehrt die Seele während des Tages in den toten Körper zurück. Anschließend durchquert sie auf der **Barke des Re** die **Unterwelt**. Da die Seele in den toten Körper zurückkehrt, müssen die Gläubigen dafür sorgen, dass der Körper des Verstorbenen gut erhalten bleibt. Diesen Prozess nennt man **Mumifizierung**.

Da die Ägypter davon ausgingen, dass das Jenseits dem Diesseits ähnelt, bestückten sie die Gräber ihrer Toten mit Lebensmitteln, Getränken und Gegenständen des täglichen Lebens. Je höher der Rang des Verstorbenen war, desto prunkvoller war die **Ausstattung des Grabes**. Pharaonen wurden in Sarkophagen - d.h. Gräbern aus Stein - beerdigt.

### Informationen zu den im Lernmaterial verwendeten gegenständlichen Quellen

Der **Sarkophag des Schatzmeisters Anch-Hor** besteht aus Granodiorit (Stein und Granit) und wurde zwischen 664-525 v. Chr. hergestellt. Es wird davon ausgegangen, dass der Sarkophag in Memphis (Äg.) gefunden wurde. Kennzeichnend ist seine Größe und **Dekoration**. Beispielsweise sind auf ihm die Gottheiten Isis, Nephtys und Osiris abgebildet. Auch ist das Gewicht des Sarges von fünf Tonnen erwähnenswert. Der Sarkophag ist Teil der Sammlung des Ägyptischen Museums und Papyrussammlung in Berlin.

Bei dem 3-D-Modell M6 handelt es sich um ein Holzmodell eines Trauerkahns aus der 12. Dynastie. Dieses ägyptische Holzschiff ist 77,5 cm lang, 13,4 cm breit und 6 cm tief. Das Objekt ist im British Museum in London ausgestellt. Das **3-D-Modell** zeigt die **Abydosfahrt**.

Diese war eine bis zum Beginn des Neuen Reiches praktizierte **rituelle Bootsfahrt**, bei welcher die Angehörigen der verstorbenen Person deren Mumie bzw. Leiche nach Abydos brachten. Da das Grab des Gottes Osiris der Legende nach dort war, sollten die Verstorbenen es Osiris gleichtun und von den Toten auferstehen. Neben Busiris zählt **Abydos** ab Beginn des späten Alten Reichs als **Kultstätte und Hauptverehrungsort** des Osiris. (Vgl. Ebenda, S. 10 f.)

Die Statuette des Gottes Osiris, stehend mit Atef-Krone ist aus Bronze gefertigt und wurde zwischen 664-332 v. Chr. hergestellt. Gefunden wurde die Statuette in Saqqara, einer bedeutenden altägyptischen **Begräbnis- und Weihestätte** am westlichen Nilufer. Osiris wird hierbei als **wichtigste Gottheit der Ägypter** dargestellt. Die Atef-Krone ist die charakteristische Insigne von Osiris. Sie ist ein königliches Attribut, ist weiß und mit zwei Straußenfedern versehen. (Vgl. Ebenda, S.10 f.) Die Statuette ist Teil der

### Informationen zur Geschichtsdarstellung

Das **Ägyptische Museum** und die **Papyrussammlung** sind Teil der **Staatlichen Museen zu Berlin** und haben ein breites digitales Angebot, welches u.a. kurze Erklärvideos und eine umfangreiche Online-Datenbank beinhaltet.

Die **Online-Datenbank** der Sammlung des Ägyptischen Museums umfasst 6491 Objekte.

Aufgrund der digitalen Aufbereitung der Objekte stehen diese der Öffentlichkeit zeit- und ortsunabhängig sowie kostenfrei zur Verfügung. Dadurch können **auch fragile Objekte** von einer Vielzahl von InteressentInnen betrachtet werden. Zu jedem Objekt werden allgemeine Informationen (Material, Fundort) sowie der Ort und die Zeit der Herstellung angegeben.

 Literaturhinweis:  
Budka, Julia: Der  
Gott Osiris, In:  
Kamel, Adel  
(Hrsg.): Kemet 9,  
Nr. 2, 2000, S. 10 –  
11.

## Didaktische Schwerpunktsetzung

Das vorliegende Lernmaterial umfasst vier relevante geschichtsdidaktische Prinzipien, die im Folgenden kurz vorgestellt und erläutert werden:

Das Lernmaterial überzeugt durch seine **Quellenorientierung**. Erst durch den multiperspektivischen Einsatz von Quellen kann die Vergangenheit für die Schüler\*innen aus verschiedenen Blickwinkeln rekonstruiert werden (Vgl. Lücke, S. 287). Die drei gegenständlichen Quellen ermöglichen den Schüler\*innen einen **selbstständigen Zugang** zur Wissensaneignung.

Gleichzeitig wird der Umgang mit historischen Quellen angemessen für Schüler\*innen der Klassenstufe fünf angeleitet und geübt (**Methodenkompetenz**). Beispielsweise lernen die Schüler\*innen, **Quellenangaben** des jeweiligen historischen Gegenstandes zu entnehmen oder Vermutungen über dessen Verwendung zu äußern. Des Weiteren ermöglicht speziell das Kapitel drei: "Gegenständliche Quellen - Original, Bild oder digital?", dass sich die Schüler\*innen über die **Chancen und Grenzen einer gegenständlichen Quelle** Gedanken machen. Ziel ist es, dass die Lernenden erkennen, dass jede Quelle eine begrenzte Erkenntnismöglichkeit bietet. Um dies erfahrbar zu machen, müssen die Schüler\*innen zunächst nach gegenständlichen Quellen in einer Online-Datenbank der Staatlichen Museums zu Berlin **recherchieren**. Dies ermöglicht nach Kerber, dass die Schüler\*innen ein Verfahren kennenlernen, das sie ermächtigt nach digitalen historischen Medienobjekten selbstständig zu suchen (Vgl. Kerber, S. 126). Am Ende des Lernmaterials werden die Schüler\*innen aufgefordert, den **Einfluss des Internets auf die heutige Geschichtskultur** zu beurteilen, indem sie zu einer Aussage Stellung beziehen. Die **Historische Medienkompetenz** nach Kerber ist demnach das zweite fachdidaktische Prinzip (Vgl. Kerber, S. 125-129).

Einhergehend mit dem Lernmaterial und den Quellen wird die **Gegenwarts- und Zukunftsorientierung** deutlich. Durch die Bearbeitung der materiellen Überbleibsel der Vergangenheit wird diese vergegenwärtigt (Vgl. Bergmann, S. 91-92). Den Schüler\*innen wird bewusst, dass diese Quellen und deren Inhalte sie dazu befähigen, über die Vergangenheit Wissen zu erlangen und dieses zu reflektieren.

Gleichzeitig müssen die Schüler\*innen, die das Lernmaterial bearbeiten, sich zwangsläufig mit einem **historisch bzw. kulturell Anderen** beschäftigen. Durch die Auseinandersetzung mit den Alten Ägyptern als eine vormoderne multikulturelle Gesellschaft wird das **Interkulturelle Lernen** und die damit verbundene interkulturelle historische Kompetenz gefördert. Diese stellt laut Gentner "die Schlüsselkompetenz des 21. Jahrhunderts" (Vgl. Gentner, S. 17) dar. Die Vermittlung von Wissensinhalten - wie z.B. dem Glauben der Ägypter an eine Vielzahl von Göttern und an das Jenseits - fördert gezielt das **Fremdverstehen**. Den Schüler\*innen wird mittels des Wissenserwerbs über die ägyptische Kultur eine **Perspektiverweiterung** ermöglicht. Zudem werden die Lernenden dadurch angehalten, eine Abwehrhaltung gegenüber dem Fremden zu hinterfragen und zu lernen, kulturelle Vielfalt zu tolerieren und akzeptieren.

Das Aufgabenset wurde strukturiert, um das Historische Lernen anzuleiten und das Geschichtsbewusstsein bei den Schüler\*innen zu erweitern. Als Orientierung dafür dient das Kompetenzmodell von Gautschi (Vgl. Baumgärtner, S. 81). Peter Gautschi fokussiert dabei den **Prozess des historischen Lernens**.

Anhand des Quiz und der anschließenden Ergebnissicherung nehmen die Schüler\*innen gezielt einen **Ausschnitt aus dem Universum des Historischen** wahr: Die Religion der Alten Ägypter.

Die darauffolgenden Aufgaben leiten die Schüler\*innen an, verschiedene **gegenständliche Quellen selbstständig zu untersuchen**. Bei der Erstellung einer eigenen Skizze oder beim Notieren der wesentlichen Informationen wird die **Erschließungskompetenz** geschult.

Die Lernenden werden angeleitet, korrekt und kompetent mit Quellen umzugehen, was sie zur Durchführung einer **eigenständigen Sachanalyse** befähigt. Zum Beispiel werden die Schüler\*innen bei Aufgabe 5 dazu angehalten, die gegenständliche Quelle zu analysieren und zu interpretieren. Dies ermöglicht bei den Lernenden den Aufbau eines **historischen Sachurteils** und hat zur Folge, dass die Schüler\*innen ihre **Interpretationskompetenz** erweitern.

Zur Ausbildung des **Werturteils** dient das vierte Kapitel: "Gegenständliche Quellen - Original, Bild oder digital?". Der **Vergleich der drei Präsentationsformen von gegenständlichen Quellen** ermöglicht das historische Lernen zu reflektieren, indem Chancen und Grenzen einer Quellen von den Schüler\*innen benannt werden. Die Erkenntnis, dass (gegenständliche) Quellen eine **limitierte Aussagekraft** haben, steht im Vordergrund.

Die abschließende "Nimm Stellung"-Aufgabe bietet den Lernenden die Möglichkeit, eine **eigene Wertung zu entwickeln und zu artikulieren**, sowie die Bedeutsamkeit des Historischen für die gegenwärtige **Lebenspraxis** zu erkennen. Aufgrund dessen ermöglicht dieses Aufgabenset, die Entwicklung einer Orientierungskompetenz.



Das **erstellte Lernmaterial liegt differenziert** - d.h. in mehreren Ausführungen - vor: Das Lernmaterial im Niveau B weist einen höheren Schwierigkeitsgrad als das Lernmaterial des Niveau A auf. Hierfür ist zu beachten, dass die Schüler\*innen unabhängig vom Lernmaterial den Prozess des historischen Lernens durchlaufen. Die Differenzierungsgrundlage bezieht sich entweder auf den Aufgabentyp oder auf die Lernwege bzw. -hilfen (Vgl. Adamski, S. 44 ff).

Eine erste Differenzierung umfassen die ersten zwei Aufgaben. Die inhaltliche Gestaltung des Quiz und die Fragen für die Ergebnissicherung (Aufgabe 2) sind gleich. Bei dem niedrigeren Anforderungsniveau wird die Zuordnung des Quiz sofort überprüft und es werden fünf Buchstaben im Rätsel bereits vorgegeben. Diese Vorgehensweise ermöglicht es, dass möglichst alle Schüler\*innen die vorgegebenen Aufgaben lösen können.

Das zweite Differenzierungsangebot bezieht sich auf das dritte Kapitel: "Gegenständliche Quellen aus Ägypten recherchieren". Das Lernmaterial im Niveau B verlangt von den Schüler\*innen die Recherche nach zwei gegenständlichen Quellen. Die Aufgabenstellung zur Herausbildung des Sachurteils (Aufgabe 8) ist hierbei offen formuliert, sodass die Schüler\*innen sich selbstständig mit den Einzelaspekten auseinandersetzen sollen.

Im Gegensatz dazu ist das dritte Kapitel des Lernmaterials mit dem niedrigeren Anforderungsniveau so angelegt, dass eine gegenständlichen Quelle zu recherchieren ist, um Überforderungen und einen hohen Arbeitsaufwand der Lernenden zu verhindern. Das Sachurteil (Aufgabe 8) wird dabei durch ein Gespräch angeleitet, welches den Schüler\*innen weitere Impulse bietet. Trotz der Recherche nach lediglich einem historischen Gegenstand wird die Vermittlung eines Mindeststandards an Kompetenzen und Lernzielen an die Lernenden ermöglicht (Vgl. Ebenda, S. 49).

Auch bietet das Lernmaterial an dieser Stelle einen Wechsel in der Sozialform an. So kann sich ein Teil der Klasse mit der "Statuette des Gottes Osiris" näher beschäftigen und der andere Teil den "Sarkophag des Schatzmeister Anch-Hor" intensiv untersuchen.

Das dritte Differenzierungsangebot bezieht sich auf das vierte Kapitel: "Gegenständliche Quellen - Original, Bild oder digital?". Die Aufgabenstellung ist gleich, aber die Lernhilfen beider Lernmaterialien und die Aufgabentypen unterscheiden sich. Das Lernmaterial "Religion im Alten Ägypten" ist eine Zuordnungsaufgabe und weist ein geschlossenes Aufgabenformat auf.

Da diese Aufgabe sehr anspruchsvoll ist, kann durch die Zuordnung gewährleistet werden, dass die Schüler\*innen ein Erfolgserlebnis haben. Der Mindeststandard wird demnach erreicht. Beim Lernmaterial Niveau B ist die Aufgabe halboffen. Zwar werden drei Impulse vorgegeben, die anderen Felder müssen aber selbstständig ausgefüllt werden. Ziel ist es, dass die Schüler\*innen ihre Fähigkeiten ausprobieren und die Gelegenheit bekommen, selbstständig über die Chancen und Grenzen einer gegenständlichen Quelle nachzudenken.



#### **Literaturhinweise zu interkulturellem Lernen und der Medienkompetenz nach Kerber**

(1) Gentner, Elisabeth: Interkulturelles Lernen im Geschichtsunterricht, Frankfurt 2019, S. 12-22 und 37-55.

(2) Von Reeken, Dietmar: Interkulturelles Lernen im Geschichtsunterricht. Möglichkeiten und Grenzen eines Faches. Vortrag auf der Konferenz "Mit Vielfalt umgehen lernen-Interkulturelle Bildung als Herausforderung für Unterricht und Schulalltag.

(3) Kerber, Ulf: Medientheoretische und medienpädagogische Grundlagen einer "Historischen Medienkompetenz (Ausschnitt), In: Demantowsky/ Pallaske: Geschichte lernen im digitalen Wandel, 2014, S. 125-129.

## Lernzielformulierung

In der folgenden Übersicht werden die Lernziele zum Material vorgestellt. Die Lernzielformulierung orientiert sich am in Sachsen gebräuchlichen WKW-Modell, das die drei Anforderungsbereiche umfasst.

| Wissen<br>Die Schüler*innen kennen...                                                                 | Können<br>Die Schüler*innen können...                                                                                                                                                                                                                       | Werden<br>Die Schüler*innen beurteilen...                                                        |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|
| grundlegende Informationen zur ägyptischen Religion (Osiris als Totengott, Sarkophag, Mumifizierung). | nach zwei historischen (religiösen) gegenständlichen Quellen in der Online-Datenbank des Ägyptischen Museums Berlin recherchieren, indem sie Informationen zum Entstehungsjahr, Fundort und Archäologie, Maße, Material und weitere Informationen notieren. | die Auswirkung von digitalen historischen Angeboten von Museen auf den „analogen“ Museumsbesuch. |
| den wissenschaftlichen Begriff für den Glauben an mehrere Götter (Polytheismus).                      | Online-Angebote mit gegenständlichen Quellen im Museum sowie Bildquellen im Lehrbuch anhand vorgegebener Kriterien (Zugang zum Objekt, Angabe von wichtigen Informationen, Möglichkeit der Interaktion mit dem Objekt) vergleichen.                         |                                                                                                  |
| die Online-Datenbank des Ägyptischen Museums Berlin.                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                  |

**T2:** Lernzeile

## Leistungsüberprüfung

---

Die Leistungsüberprüfung wurde in Form einer **Leistungskontrolle** erstellt. Durch diese kann überprüft werden, inwiefern die Lernenden die mittels des Lernmaterials „Religion im Alten Ägypten“ erarbeiteten Inhalte verstanden und verinnerlicht haben. Die Leistungskontrolle besteht aus drei Aufgaben, welche **unterschiedliche Anforderungsbereiche** in sich bergen.

Der Aufbau der LK und die entsprechende Punktevergabe entsprechen dem WKW-Modell, das in Sachsen Anwendung findet.

Die **erste Aufgabe** erfordert von den Schüler\*innen eine **reine Wissensreproduktion**. Das Wissen können sich die Lernenden durch die beiden Aufgaben (Quiz und Kreuzworträtsel) des Punktes „1. Einstieg: Religion im Alten Ägypten“ aneignen. Die Schüler\*innen können maximal 5 Punkte erhalten, welche 25 % der Gesamtnote ausmachen.

Bei der **zweiten Aufgabe** wird überprüft, inwiefern die Schüler\*innen die **eigenständige digitale Recherche** von Informationen in Online-Datenbanken beherrschen.

Diese Aufgabe ist dem Anforderungsbereich 2 zuzuordnen, da hier das Können der Lernenden abgefragt wird.

Hierbei sollen die Lernenden zwei gegenständliche Quellen aus dem Ägyptischen Museum Berlin in der Online-Datenbank der Staatlichen Museen zu Berlin recherchieren. Da es sich bei der Zielgruppe um Lernende einer fünften Klasse handelt, wurde die Datenbank zur Recherche ausgewählt, mit welcher im Material „Religion im Alten Ägypten“ das Recherchieren von gegenständlichen Quellen geübt wird. Des Weiteren werden den Schüler\*innen Links zur Verfügung gestellt, durch welche sie direkt zu dem jeweiligen Objekt gelangen. Um den Schreibaufwand für die Schüler\*innen so gering wie möglich zu halten, sollen diese die Richtigkeit der Informationen zu den zwei Objekten überprüfen. Die Schüler\*innen können maximal 10 Punkte erhalten, welche 50 % der Gesamtnote ausmachen.

Die **dritte und letzte Aufgabe** entspricht dem Anforderungsbereich 3, da die Lernenden **zu einer Aussage begründet Stellung beziehen** sollen. Da es sich bei der Zielgruppe um Lernende einer fünften Klasse handelt, ist die Aussage an die Aufgabe 10., welche dem Punkt „4. Gegenständliche Quellen – Original, Bild oder digital?“ des Materials „Religion im Alten Ägypten“ zugehörig ist, angelehnt.

Die Schüler\*innen können maximal 5 Punkte erhalten, welche 25 % der Gesamtnote ausmachen.