

Religion im Alten Ägypten

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.

Kurzbeschreibung



M1: Statuette Osiris, stehend mit Atef-Krone

Bild: Ägyptisches Museum/
Staatliche Kunstsammlungen
Berlin (CC-BY-NC-SA)

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

In Bezug auf den Inhalt sollen die Schülerinnen und Schüler (SuS) einen Überblick über die Religion im Alten Ägypten erhalten und anschließend verschiedene gegenständliche Quellen zur Thematik untersuchen. Dabei lernen die SuS verschiedene Online-Datenbanken kennen. Des Weiteren setzen sich die SuS 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 SuS zu Beginn der Einheit durch ein Quiz in die Thematik eingeführt werden. Die Erkundung eines ägyptischen Trauerschiffs über ein 3D-Modell ermöglicht den SuS, sich selbstständig mit dem Objekt auseinanderzusetzen. Jede Seite des Schiffes und jedes Detail kann genau erkundet werden. Ferner können sich die SuS 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 SuS erlernt und umgesetzt werden können.

Link zum 3D-Modell eines
ägyptischen Trauerschiffs:
<https://t1p.de/30q4>

M2: Digitales 3D-Modell

Link zum Erklärvideo zur Recherche von
Objekten der Staatlichen Museen zu
Berlin:

<https://t1p.de/VideoGegenstand>

M3: Erklärvideo

1. Lehrplanverortung

Das Material ist für eine fünfte Klasse eines Gymnasiums konzipiert worden und ist im Lernbereich 2: "Von der Steinzeit zur Hochkultur - Menschen organisieren ihr Zusammenleben" (GY-GE, S. 9) des Sächsischen Lehrplans verortet.

Durch das vorliegende Material können die SuS verschiedene Fähig- und Fertigkeiten entwickeln und Lernziele erreichen, die laut des Sächsischen Lehrplan in der Klasse fünf gefördert werden sollen. Zum einen erwerben die Lernenden durch die gewählte Thematik grundlegendes historisches Wissen über die "Gesellschaft in der ägyptischen Hochkultur" (GY-GE, S. 8). Zum anderen entwickeln die SuS die "Fähigkeit fachspezifische Arbeitsmethoden im Umgang mit Quellenarten und Darstellungsformen anzuwenden" (GY-GE, S. 8), indem sie "Quellenarten und Darstellungen voneinander unterscheiden" (GY-GE, S. 8) und "aus bildlichen und gegenständlichen Quellen Informationen über Vergangenes entnehmen können und die Grenzen ihres Informationsgehaltes erfassen" (GY-GE, S. 8) lernen. Dies wird v. a. durch die neunte Aufgabe des Materials gefördert. Die sechste und siebte Aufgabe des Materials festigt den fachspezifischen Umgang mit Quellen, welcher ab Klasse fünf ein wichtiger Bestandteil des Geschichtsunterrichts ist (vgl. GY-GE, S. 4).

Des Weiteren befähigen besonders die aufbereiteten digitalen Methoden die SuS, sich auf die "Anforderungen der modernen Informations- und Kommunikationsgesellschaft" (GY-GE, S. 1) vorzubereiten. Sie lernen somit "Informationen zu gewinnen, einzuordnen und zu nutzen, um ihr Wissen zu erweitern, neu zu strukturieren und anzuwenden" (GY-GE, S. VIII) und für das "eigene Lernen zu nutzen" (GY-GE, S. VIII). Demzufolge wird der informatischen Bildung als eine Aufgabe des Gymnasiums entsprochen (vgl. GY-GE, S. VIII). Zudem ermöglicht der Einsatz digitaler Methoden über "mediengeprägte Probleme" (GY-Ge, S. VIII) zu reflektieren. SuS werden durch das Material dazu angehalten, "Auswirkungen von Entscheidungen auf das Leben der Menschen [...] zu bewerten" (GY-GE, S. VIII) und mögliche Lösungsansätze zu benennen.

Außerdem ist das Material durch die Bilder und vorgegebenen Tabellen anschaulich gestaltet und die Aufgaben sind in einfacher Sprache formuliert. Zum Beispiel werden Fachbegriffe wie "interagieren" oder "Atef-Krone" kurz und knapp erläutert. Somit kann gewährleistet werden, dass die Fünftklässler einen Unterricht erfahren, der "kindgerecht und anschaulich" (GY-GE, S. IX) gestaltet ist. Gleichzeitig zielen die Aufgaben auf eine hohe Selbstständigkeit der SuS ab. Dies ist legitim, da die SuS eines Gymnasiums lernen sollen, "zunehmend selbstständig zu arbeiten" (GY-GE, S. IX). Dies hat zur Folge, dass die SuS die Fähigkeit erwerben "effizient mit Zeit und Ressourcen umzugehen" (GY-GE, S. VIII).

Erwähnenswert ist auch das Potenzial, einen außerschulischen Lernort kennenzulernen (vgl. GY-GE, S. 4), auch wenn dies nicht auf konventionelle Weise geschieht. Das Erkunden - besonders der zwei Objekte des Ägyptischen Museums in Berlin - kann den SuS den Impuls geben, das Museum im Klassenverband oder selbstständig zu besuchen.



Der Sächsische Lehrplan für das Fach Geschichte
als Quelle: <https://t1p.de/xanj>

Mögliche Lernbereichsplanung

LB 2: Von der Steinzeit zur Hochkultur - Menschen organisieren ihr Zusammenleben

Zur Orientierung über eine mögliche Integration des Materials folgt eine tabellarische Lernbereichsplanung

Stunde	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

2. Inhaltliche Schwerpunktsetzung / 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). 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 gegenständlichen Quellen

Bei dem 3-D-Modell 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. (Budka, 2000, 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. (Budka, 2000, 10 f.) Die Statuette ist Teil der Sammlung des Ägyptischen Museum und Papyrussammlung in Berlin.

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 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 Museum und Papyrussammlung in Berlin.

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.



Link zu einem weiteren Quiz zum Thema „Götter und Religion“ der Ägypter: <https://t1p.de/segu-quiz>



Weiterführende Informationen zum Gott Osiris:

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

3. Didaktische Schwerpunktsetzung

Das vorliegende Material umfasst vier relevante geschichtsdidaktische Prinzipien, die im Folgenden kurz vorgestellt und erläutert werden. Das Material überzeugt durch seine (1) Quellenorientierung. Erst durch den multiperspektivischen Einsatz von Quellen kann die Vergangenheit für die SuS aus verschiedenen Blickwinkeln rekonstruiert werden (Lücke, 2012, S. 287). Die drei gegenständlichen Quellen ermöglichen den SuS einen selbstständigen Zugang zur Wissensaneignung. Gleichzeitig wird der Umgang mit historischen Quellen angemessen für SuS der Klassenstufe fünf angeleitet und geübt (Methodenkompetenz). Beispielsweise lernen die SuS, 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 SuS 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 SuS zunächst nach gegenständlichen Quellen in einer Online-Datenbank der Staatlichen Museums zu Berlin recherchieren. Dies ermöglicht nach Kerber, dass die SuS ein Verfahren kennenlernen, das sie ermächtigt nach digitalen historischen Medienobjekten selbstständig zu suchen (Kerber, 2014, S. 126). Am Ende des Materials werden die SuS aufgefordert, den Einfluss des Internets auf die heutige Geschichtskultur zu beurteilen, indem sie zur Aussage "Spätestens seit Corona ist klar: Museen sollten komplett durch digitale Präsentationen im Internet ersetzt werden.", Stellung beziehen sollen. Die (2) Historische Medienkompetenz nach Kerber ist demnach das zweite fachdidaktische Prinzip (vgl. Kerber, 2014, S. 125-129). Einhergehend mit dem Material und den Quellen wird die (3) Gegenwarts- und Zukunftsorientierung deutlich. Durch die Bearbeitung der materiellen Überbleibsel der Vergangenheit wird diese vergegenwärtigt (Bergmann, 2016, S. 91-92). Den SuS wird bewusst, dass diese Quellen und deren Inhalte sie dazu befähigen, über die Vergangenheit Wissen zu erlangen und dieses zu reflektieren. Gleichzeitig müssen die SuS, die das Material bearbeiten, sich zwangsläufig mit einem historisch bzw. kulturell Anderen beschäftigen. Durch die Auseinandersetzung mit den Alten Ägyptern als eine vormoderne multikulturelle Gesellschaft wird das (4) Interkulturelle Lernen und die damit verbundene Interkulturelle Historische Kompetenz gefördert. Diese stellt laut Gentner "die Schlüsselkompetenz des 21. Jahrhunderts" (Gentner, 2019, S. 17) dar. Die Vermittlung von Wissensinhalten - wie z.B. dem Glauben der Ägypter an eine Vielzahl von Göttern und an das Jenseits - soll gezielt das Fremdverstehen fördern. Den SuS soll mittels des Wissenserwerbs über die ägyptische Kultur eine Perspektiverweiterung ermöglicht werden. Zudem sollen die Lernenden dadurch angehalten werden, eine Abwehrhaltung gegenüber dem Fremden zu hinterfragen und zu lernen, kulturelle Vielfalt zu tolerieren und akzeptieren.



Lesetipp 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.

Das Aufgabenset wurde strukturiert, um das Historische Lernen anzuleiten und das Geschichtsbewusstsein bei den SuS zu erweitern. Als Orientierung dafür dient das Kompetenzmodell von Gautschi (Baumgärtner, 2015, S. 81). Peter Gautschi fokussiert dabei den **Prozess** des historischen Lernens. Anhand des Quiz und der anschließenden Ergebnissicherung nehmen die SuS gezielt einen Ausschnitt aus dem Universum des Historischen wahr: Die Religion der Alten Ägypter. Die darauffolgenden Aufgaben leiten die SuS 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 SuS 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 SuS 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 SuS 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 Material liegt differenziert - d.h. in mehreren Ausführungen - vor: Das Material "Experten: Religion im Alten Ägypten" weist einen höheren Schwierigkeitsgrad als das Material "Religion im Alten Ägypten" auf. Hierfür ist zu beachten, dass die SuS unabhängig vom Material den Prozess des historischen Lernens durchlaufen. Die Differenzierungsgrundlage bezieht sich entweder auf den Aufgabentyp oder auf die Lernwege bzw. -hilfen (Adamski, 2017, 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 SuS die vorgegebenen Aufgaben lösen können. Das zweite Differenzierungsangebot bezieht sich auf das dritte Kapitel: "Gegenständliche Quellen aus Ägypten recherchieren". Das Material für Experten verlangt von den SuS die Recherche nach zwei gegenständlichen Quellen. Die Aufgabenstellung zur Herausbildung des Sachurteils (Aufgabe 8) ist hierbei offen formuliert, sodass die SuS sich selbstständig mit den Einzelaspekten auseinandersetzen sollen. Im Gegensatz dazu ist das dritte Kapitel des Materials 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 SuS weitere Impulse bietet. Trotz der Recherche nach lediglich einem historischen Gegenstand wird die Vermittlung eines Mindeststandards an Kompetenzen und Lernzielen an die Lernenden ermöglicht (Adamski, 2017, S. 49). Auch bietet das Material 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 Materialien und die Aufgabentypen unterscheiden sich. Das Material "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 SuS ein Erfolgserlebnis haben. Der Mindeststandard wird demnach erreicht. Beim Material für Experten ist die Aufgabe halboffen. Zwar werden drei Impulse vorgegeben, die anderen Felder müssen aber selbstständig ausgefüllt werden. Ziel ist es, dass die SuS ihre Fähigkeiten ausprobieren und die Gelegenheit bekommen, selbstständig über die Chancen und Grenzen einer gegenständlichen Quelle nachzudenken.

Die Leistungsüberprüfung wurde in Form einer Leistungskontrolle erstellt. Durch diese kann überprüft werden, inwiefern die Lernenden die mittels des Materials „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 nach Gautschi.

4. Lernzielformulierung

Die Lernziele sind entsprechend des in Sachsen verwendeten WKW-Modells strukturiert:

Wissen	Können	Werten
SuS kennen grundlegende Informationen zur ägyptischen Religion (Osiris als Totengott, Sarkophag, Mumifizierung).	SuS können nach zwei historischen (religiösen) gegenständlichen Quellen in der Online-Datenbank des Ägyptischen Museums Berlin recherchieren, indem sie Informationen zum Entstehungsjahr, Fundort und Archäologe, Maße, Material und weitere Informationen notieren.	SuS beurteilen die Auswirkung von digitalen historischen Angeboten von Museen auf den analogen Museumsbesuch.
SuS kennen den wissenschaftlichen Begriff für den Glauben an mehrere Götter (Polytheismus).		
SuS kennen die Online-Datenbank des Ägyptischen Museums Berlin.	SuS können 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.	

T2: Lernziele

Da es sich um Material mit Schwerpunkt Medienkompetenz handelt folgende Übersicht über einzelne Aufgaben und deren Verortung im Medienkompetenzrahmen NRW:



Die Nummerierung der Aufgabe in der Tabelle T3 bezieht sich auf das Material "Experten: Religion im Alten Ägypten".



Link zum Medienkompetenzrahmen in Nordrhein-Westfalen:

<https://t1p.de/igs7>

Aufgabe	Medienkompetenzrahmen NRW
1: „Informiere dich mit Hilfe des Quiz M1 über den Glauben im Alten Ägypten.“	SuS werden befähigt, themenrelevante Informationen und Daten aus einem Medienangebot (interaktives Quiz) zu filtern, strukturieren und umzuwandeln.
3: „Untersuche das digitale Modell eines ägyptischen Holzschiffes in M2.“	SuS werden befähigt, themenrelevante Informationen und Daten aus einem Medienangebot (3D-Modell) zu filtern, strukturieren und umzuwandeln.
6: „Informiere dich im Erklärvideo M3 über die digitale Recherche von Objekten. Recherchiere anschließend selbstständig in der Onlinesammlung M4 die abgebildeten Quellen M5 und M6.“	SuS werden befähigt, Informationsrecherchen zielgerichtet durchzuführen und dabei Suchstrategien anzuwenden. SuS werden befähigt, themenrelevante Informationen und Daten aus einem Medienangebot (Erklärvideo) zu filtern, strukturieren und umzuwandeln.
7: „Das Onlineangebot M4 bietet weitere Informationen zu den beiden gegenständlichen Quellen. Notiere diese in der Tabelle T1.“	SuS werden befähigt, themenrelevante Informationen und Daten aus einem Medienangebot (Online-Datenbank) zu filtern, strukturieren und umzuwandeln.
9: „Vergleiche die Möglichkeiten der Präsentation von Objekten in einem Museum, auf einem Bild im Buch und einer Onlinesammlung. Ergänze weitere Überlegungen in T2.“	SuS werden befähigt, Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten zu erkennen und kritisch zu bewerten. SuS werden befähigt, die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen zu kennen, analysieren und reflektieren.

T3: Aufgaben und Medienkompetenzrahmen NRW