



Dieses Dokument soll veranschaulichen, welchen Beitrag das Fach Geschichte zu Vermittlung des Medienkompetenzrahmens leisten kann. Viele der aufgeführten Aspekte sind absolut obligatorisch im Geschichtsunterricht (z.B. „Diskussion über den Kalten Krieg und Spionage – wie Informationen gesammelt und genutzt wurden.“). Aus diesen grundlegenden Aspekten unseres Geschichtsunterrichts am MSMG erwachsen automatisch Fähigkeiten, welche den Erwerb der im Medienkompetenzrahmen angeführten Kompetenzen belegen (z.B. erwächst aus der oben zitierten Diskussion ein Verständnis für die Bedeutung von Informationssicherheit).



MSMG Telgte





1. BEDIENEN UND ANWENDEN

1.1 Medianausstattung (Hardware)

Medianausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen

1.2 Digitale Werkzeuge

Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen

1.3 Datenorganisation

Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten

- Imperialismus und Erster Weltkrieg: Analyse von Propaganda und deren Einfluss auf die Informationssicherheit. Die Schüler könnten untersuchen, wie Informationen manipuliert und für politische Zwecke genutzt wurden.
- Nationalsozialismus und Zweiter Weltkrieg: Reflektion über den Missbrauch persönlicher Daten zur Verfolgung von Menschen und die Bedeutung des Datenschutzes zur Verhinderung solcher Missbräuche.
- Internationale Verflechtungen seit 1945: Diskussion über den Kalten Krieg und Spionage – wie Informationen gesammelt und genutzt wurden. Die Schüler können die Bedeutung von Informationssicherheit in internationalen Beziehungen verstehen.



2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN

2.1 Informationsrecherche

Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

- Nationalsozialismus und Zweiter Weltkrieg: Schüler könnten Online-Datenbanken für historische Fotografien und Dokumente nutzen, um die Auswirkungen der NS-Herrschaft zu erforschen.

2.2 Informationsauswertung

Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten

- GE/5/UV3: Hieroglyphen – Mehr als nur Emoticons? Kommunikationsmedien der alten Ägypter als Zeichen einer Hochkultur wahrnehmen

2.3 Informationsbewertung

Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten

- GE/5/UV4: Der spartanische Kriegsheld Leonidas in geschichtskulturellen Darstellungen – [historisch korrekt?](#)
- GE/10/IHF10: Historische Bilder als Waffen in sozialen Medien? [Visual Fakes zur Revolution 1989/90](#) bewerten
- Antike Lebenswelten: Griechische Poleis und Imperium Romanum: Schüler können antike Quellen, z.B. die Res Gestae des Augustus und den Bericht von Tacitus untersuchen, um die politischen und sozialen Absichten hinter diesen Werken zu ermitteln.
- Frühe Neuzeit: Neue Welten, neue Horizonte: Die Analyse von Reiseberichten und Karten aus der Zeit der Entdeckungen kann Aufschluss geben über die Ziele und Vorurteile europäischer Entdecker und die Darstellung der „neuen Welt“ in der damaligen Zeit.
- Imperialismus und Erster Weltkrieg: Durch die Analyse von Propagandamaterial, politischen Reden und Kriegsberichterstattung können die Schüler die hinter diesen Materialien stehenden politischen und militärischen Absichten sowie die Darstellung des Krieges in verschiedenen Ländern verstehen.
- Weimarer Republik: Die Bewertung von politischen Plakaten, Wahlreden und Zeitungsartikeln aus dieser Zeit kann zeigen, wie Medien genutzt wurden, um politische Botschaften zu vermitteln und die öffentliche Meinung zu beeinflussen.
- Nationalsozialismus und Zweiter Weltkrieg: Die kritische Analyse von NS-Propagandamaterial, wie Filmen und Radiosendungen, sowie von Gegenpropaganda der Alliierten kann den Schülern helfen, die Macht der Medien in totalitären Regimen zu verstehen.
- Internationale Verflechtungen seit 1945: Schüler könnten die Darstellung des Kalten Krieges in verschiedenen Medien aus Ost und West analysieren, um zu verstehen, wie Informationen zur Beeinflussung der öffentlichen Meinung und zur Rechtfertigung politischer Entscheidungen verwendet wurden.
- Gesellschaftspolitische und wirtschaftliche Entwicklungen in Deutschland seit 1945: Die Schüler könnten untersuchen, wie verschiedene Medien (wie Fernsehen, Zeitungen, Internet) soziale und wirtschaftliche Veränderungen in Deutschland dargestellt und beeinflusst haben, einschließlich der Darstellung der Wiedervereinigung, der Globalisierung und der Umweltpolitik.

2.4 Informationskritik

Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen

- GE/9/UV3: NS-Propaganda und Rechtspopulismus dekonstruieren; NS- Begriffe heute: Gleichschaltung, Volksgemeinschaft, Rasse usw.
- GE/Sekl/Übergreifend: Kontroversität und Multiperspektivität bei Quellenanalyse und Darstellungsanalyse (z.B. Kreuzzugs-Begriff)
- Frühe Kulturen und Hochkulturen: Die Schüler könnten Unterschiede zwischen historischen und fiktionalen Darstellungen früher Kulturen in Medien analysieren, um unangemessene und verzerrte Darstellungen zu identifizieren, z.B. Darstellungen von Pharaonen in Comics und in Quellen.
- Lebenswelten im Mittelalter: Schüler könnten mittelalterliche Darstellungen in Medien wie Spielfilmen oder Videospiele analysieren, um die Authentizität und mögliche Stereotype zu bewerten.
- Frühe Neuzeit: Neue Welten, neue Horizonte: Die Analyse von Medienberichten über die Entdeckung der Neuen Welt und deren Folgen für die indigenen Völker, um Verzerrungen und eurozentrische Sichtweisen zu erkennen.
- Nationalsozialismus und Zweiter Weltkrieg: Kritische Auseinandersetzung mit der nationalsozialistischen Propaganda und deren Einfluss auf die öffentliche Meinung.
- Gesellschaftspolitische und wirtschaftliche Entwicklungen in Deutschland seit 1945: Analyse von Medienberichten über die deutsche Wiedervereinigung, um unterschiedliche Perspektiven und Darstellungen zu erkennen und zu bewerten.



3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN

3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen

- Antike Lebenswelten: Griechische Poleis und Imperium Romanum: Schüler können mittels digitaler Tools wie Padlet oder Google Docs gemeinsam die Unterschiede und Gemeinsamkeiten von Athen und Sparta analysieren und ihre Ergebnisse in einer digitalen Kollaborationsumgebung präsentieren.
- Nationalsozialismus und Zweiter Weltkrieg: Schüler könnten eine digitale Gedenkstätte erstellen, in der sie Informationen über wichtige Ereignisse und Persönlichkeiten des Nationalsozialismus und des Zweiten Weltkriegs sammeln und teilen.

3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten

- GE/9/UV3: „Likes für die Shoa?“ @Eva.Stories, #IchbinSophieScholl oder #Yolocaust – wie darf sich das historische Erinnern verändern?
- Antike Lebenswelten: Griechische Poleis und Imperium Romanum: Die Schüler könnten in Online-Diskussionsforen oder in einem Klassenblog verschiedene Aspekte des Lebens in antiken Kulturen diskutieren. Hierbei üben sie, respektvoll Meinungen auszutauschen und Diskussionsregeln online zu befolgen.
- Lebenswelten im Mittelalter: Durch die Erstellung eines digitalen Wikis zu mittelalterlichen Themen können die Schüler gemeinsam arbeiten, Informationen zusammenstellen und dabei die Regeln der digitalen Zusammenarbeit und Kommunikation üben.
- Imperialismus und Erster Weltkrieg:
- Schüler könnten digitale Kollaborationstools verwenden, um Projekte über die Auswirkungen des Imperialismus und des Ersten Weltkriegs zu erstellen. Dies fördert die Entwicklung von Fähigkeiten im Umgang mit digitalen Medien und die Einhaltung von Kommunikationsregeln in einem Team.

3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft

Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten

- GE/SekI/Übergreifend: Geschichtskulturelle Diskussionen in allen Inhaltsfeldern, z.B. Online-Diskussionen (Forum, Blogeinträge, Artikel, Wikipedia usw.) zum deutschen Nationalfeiertag (09.11. oder 03.10.); (Um-)Benennung von Straßennamen, z.B. Hindenburgplatz / Schlossplatz Münster; Erinnerungskultur z.B. an Elser, Stauffenberg usw.
- Antike Lebenswelten: Griechische Poleis und Imperium Romanum: Diskussionsforen oder Rollenspiele, in denen Schüler politische Entscheidungsprozesse in Athen oder Rom nachstellen, könnten die Kommunikationsfähigkeiten stärken und den Respekt vor unterschiedlichen Meinungen und kulturellen Normen fördern.
- Frühe Neuzeit: Neue Welten, neue Horizonte: Projekte, die den Handel und die kulturellen Austausch in der Frühen Neuzeit untersuchen, können die Schüler ermutigen, die Bedeutung von Kommunikation und Kooperation über kulturelle Grenzen hinweg zu reflektieren.
- Das „lange“ 19. Jahrhundert – politischer und wirtschaftlicher Wandel in Europa: Durch die Untersuchung der Industrialisierung und der Nationalstaatsbildung können die Schüler lernen, wie Kommunikationstechnologien die Gesellschaft verändert haben und wie wichtig Kooperation für den gesellschaftlichen Fortschritt ist.
- Weimarer Republik: Die Analyse der Kommunikationsstrategien politischer Parteien in der Weimarer Republik und deren Auswirkungen auf die Gesellschaft kann den Schülern helfen, die Bedeutung von verantwortungsbewusster Kommunikation in der Demokratie zu erkennen.
- Nationalsozialismus und Zweiter Weltkrieg: Die Untersuchung der Propaganda und der Medien im Nationalsozialismus bietet eine Grundlage, um die Bedeutung ethischer Grundsätze in der Kommunikation zu diskutieren.
- Internationale Verflechtungen seit 1945: Projekte zur Rolle der Medien im Kalten Krieg und in der modernen Diplomatie können die Bedeutung transparenter und verantwortungsvoller Kommunikation in internationalen Beziehungen aufzeigen.
- Gesellschaftspolitische und wirtschaftliche Entwicklungen in Deutschland seit 1945: Durch die Analyse der Rolle der Medien in der deutschen Nachkriegsgeschichte und der globalen Wirtschaft können die Schüler die Bedeutung von Medienkompetenz und verantwortungsvoller Kommunikation in einer zunehmend vernetzten Welt verstehen.

3.4 Cybergewalt und -kriminalität

Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen



3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN

3.4 Cybergewalt und -kriminalität

- Frühe Kulturen und erste Hochkulturen: Untersuchung des Ursprungs von Konflikten und Gewalt in frühen Gesellschaften und ein Vergleich mit modernen Formen der Cybergewalt. Thematisierung von Ressourcenkonflikten und deren Parallelen zu heutigen Cyberangriffen auf kritische Infrastrukturen.
- Frühe Neuzeit: Neue Welten, neue Horizonte: Untersuchung der Auswirkungen des Druckwesens und der Informationsverbreitung auf die Gesellschaft der Frühen Neuzeit und Parallelen zu aktuellen Herausforderungen durch das Internet und Cyberspace.
- Imperialismus und Erster Weltkrieg: Analyse der Propaganda und Informationskriege während des Ersten Weltkriegs und Vergleich mit modernen Formen der Cyberkriegsführung und Cyberterrorismus.
- Weimarer Republik: Betrachtung der politischen Unsicherheit und der Rolle der Medien in der Weimarer Republik, um Parallelen zu heutigen Herausforderungen durch Desinformation und Hass im Internet zu ziehen.
- Nationalsozialismus und Zweiter Weltkrieg: Untersuchung der Propagandatechniken des NS-Regimes und deren Vergleich mit modernen Methoden der Online-Radikalisierung und Hassverbreitung.
- Internationale Verflechtungen seit 1945: Diskussion über den Kalten Krieg und die Spionage, um ein Verständnis für moderne Cyber-Spionage und staatlich geförderte Cyberangriffe zu entwickeln.
- Gesellschaftspolitische und wirtschaftliche Entwicklungen in Deutschland seit 1945: Erörterung der digitalen Transformation seit dem Ende des Zweiten Weltkriegs und ihrer Auswirkungen auf die moderne Gesellschaft, insbesondere in Bezug auf Cybersicherheit und Datenschutz.





4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN

4.1 Medienproduktion und Präsentation

Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen

4.2 Gestaltungsmittel

Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen

- GE/5/UV4: Der spartanische Kriegsheld Leonidas in geschichtskulturellen Darstellungen – [historisch korrekt](#)? (Nur als verbindliches Beispiel zu verstehen, generell ist die kritische Reflexion der Wirkungs- und Aussageabsicht der Gestaltungsmittel in geschichtskulturellen Darstellungen und Narrationen immer Teil des Geschichtsunterrichts)

4.3 Quelldokumentation

Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden

- GE/5/UV5.2: Medienprodukt zu Roms Prachtbauten gestalten, dabei Quellenangaben und Urheberrecht berücksichtigen
- Antike Lebenswelten: Griechische Poleis und Imperium Romanum: Beim Vergleich der Kulturen Athens und Spartas können die Schüler lernen, unterschiedliche Arten von Quellen (z.B. literarische Texte, archäologische Funde) korrekt zu zitieren und in einer vergleichenden Analyse zu verwenden.
- Imperialismus und Erster Weltkrieg: Die Schüler könnten Tagebucheinträge, Briefe von Soldaten oder politische Reden aus dieser Zeit analysieren und die Bedeutung der korrekten Quelldokumentation im Kontext historischer Interpretationen diskutieren.
- Internationale Verflechtungen seit 1945: Hier könnten die Schüler lernen, Quellen aus der Zeit des Kalten Krieges korrekt zu dokumentieren, indem sie z.B. politische Reden, Verträge und Nachrichtenberichte aus verschiedenen Ländern analysieren.

4.4 Rechtliche Grundlagen

Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten

- GE/5/UV5.2: Medienprodukt zu Roms Prachtbauten gestalten, dabei Quellenangaben und Urheberrecht berücksichtigen
- Inhaltsfeld 8: Nationalsozialismus und Zweiter Weltkrieg: Erstellung einer Dokumentation über den Nationalsozialismus, wobei die Schüler lernen, wie sie urheberrechtlich geschützte Materialien identifizieren und korrekt zitieren.





5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN

5.1 Medienanalyse

Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren

- GE/10/IHF10: Digitale Deutungsangebote kritisch analysieren: „War die DDR eine Diktatur?“ [Diskussion zum Wikipedia-Artikel](#) analysieren
- Lebenswelten im Mittelalter: Analyse mittelalterlicher Themen in heutigen Medien (z.B. Serien, Filme), um zu verstehen, wie diese Epoche rezipiert und interpretiert wird, und Diskussion über mögliche Verzerrungen.
- Internationale Verflechtungen seit 1945: Schüler recherchieren, wie der Kalte Krieg in verschiedenen Medien unterschiedlicher Länder dargestellt wurde, um die Vielfalt der Perspektiven und die Rolle der Medien in internationalen Konflikten zu analysieren.

5.2 Meinungsbildung

Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen

- GE/9/IHF7: Kritische Dekonstruktion von Meinungen zum Versailler Vertrag, zeitgenössisch & gegenwärtig, z.B. online zum Artikel der [ZEIT](#)
- GE/Sekl/Übergreifend: Geschichtskulturelle Diskussionen in den Medien zu allen Inhaltsfeldern, z.B. Online-Diskussionen (Forum, Blogbeiträge, Artikel, Wikipedia usw.) zum deutschen Nationalfeiertag (09.11. oder 03.10.?). (Um-)Benennung von Straßennamen, z.B. Hindenburgplatz / Schlossplatz Münster; Erinnerungskultur z.B. an Elser, Stauffenberg usw.
- Lebenswelten im Mittelalter: Analyse der Darstellung des mittelalterlichen Lebens in modernen Medien und Abgleich mit historischen Fakten, um zu verstehen, wie Medien die Wahrnehmung des Mittelalters formen.
- Frühe Neuzeit: Neue Welten, neue Horizonte: Diskussion darüber, wie die Entdeckung neuer Welten in verschiedenen Medien dargestellt wird und welche Auswirkungen diese Darstellungen auf die heutige Meinungsbildung über diese historische Epoche haben.
- Imperialismus und Erster Weltkrieg: Analyse der Kriegspropaganda und deren Rolle bei der Meinungsbildung in Bezug auf den Imperialismus und den Ersten Weltkrieg in historischen und aktuellen Medien (z.B. Schuld-Debatte).
- Weimarer Republik: Untersuchung der Medienberichterstattung über die Weimarer Republik und Diskussion, wie diese Berichte die öffentliche Meinung und das Verständnis dieser Zeit beeinflusst haben.
- Nationalsozialismus und Zweiter Weltkrieg: Analyse der NS-Propaganda und anderer Medienberichte über den Zweiten Weltkrieg, um zu verstehen, wie Medien Meinungen formen und manipulieren können.
- Internationale Verflechtungen seit 1945: Diskussion darüber, wie die Medien den Kalten Krieg und dessen Folgen darstellen und welche Auswirkungen diese Darstellungen auf die öffentliche Meinung haben.
- Gesellschaftspolitische und wirtschaftliche Entwicklungen in Deutschland seit 1945: Untersuchung der Darstellung der deutschen Nachkriegsgeschichte in verschiedenen Medien und Diskussion darüber, wie diese die Wahrnehmung und Meinungsbildung über diese Zeit beeinflusst.

5.3 Identitätsbildung

Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen

- GE/5/UV6.2: Lokale Burgen und ihre Deutungsangebote im Netz: Welchen Einfluss hat das Narrativ auf die lokale Identität? (Die Sequenz zu Burgen ist nur exemplarisch, die Identitätsbildung aufgrund geschichtskultureller Narrationen in Medien und z.B. im Telgter Museum Religio werden regelmäßig zum Gegenstand des Geschichtsunterrichts gemacht)
- GE/9/UV3: NS-Propaganda dekonstruieren; Einfluss von Propaganda auf die Identität eines Volks, einer Kultur kritisch reflektieren
- Das „lange“ 19. Jahrhundert – politischer und wirtschaftlicher Wandel in Europa: Die Entwicklung von Nationalstaaten und Industrialisierung diskutieren und reflektieren, wie Medien die Wahrnehmung nationaler Identitäten beeinflussen (z.B. Ernst Moritz Arndt usw.).
- Imperialismus und Erster Weltkrieg: Schüler könnten Projekte über die Auswirkungen des Imperialismus und des Ersten Weltkriegs erstellen, um zu erkunden, wie Medien damals und heute die Wahrnehmung von Ereignissen und die Bildung kollektiver Identitäten beeinflussen.

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen





6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN

6.1 Prinzipien der digitalen Welt

Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen

6.2 Algorithmen erkennen

Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren

- Frühe Kulturen und Hochkulturen: Schüler können die Entwicklung und den Einfluss einfacher algorithmischer Strukturen in der Landwirtschaft und beim Bau von Bewässerungssystemen in frühen Hochkulturen wie Ägypten untersuchen (z.B. Nilschwemme, im Inhaltsfeld 3 Dreifelder-Wirtschaft).
- Das „lange“ 19. Jahrhundert: Untersuchung der Auswirkungen der Industrialisierung auf algorithmische Prozesse in der Produktion und Fabrikarbeit, einschließlich der Anfänge der Automatisierung.
- Imperialismus und Erster Weltkrieg: Analyse der Verwendung von Algorithmen in militärischen Strategien und der Kodierung in der Kommunikation während des Ersten Weltkriegs (Kryptographie).
- Nationalsozialismus und Zweiter Weltkrieg: Auch hier könnten Schüler die Nutzung von Algorithmen für Verschlüsselung und Entschlüsselung (z.B. Enigma-Maschine) und deren Einfluss auf den Kriegsverlauf erforschen.
- Internationale Verflechtungen seit 1945: Die Rolle von Algorithmen im Kalten Krieg, insbesondere in der Nuklearstrategie und Spionage (z.B. Frühwarnsysteme).
- Gesellschaftspolitische und wirtschaftliche Entwicklungen in Deutschland seit 1945: Untersuchung der Entwicklung und des Einflusses von Algorithmen in der modernen Wirtschaft, der Informatik und der digitalen Revolution.

6.3 Modellieren und Programmieren

Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen

6.4 Bedeutung von Algorithmen

Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren

- Siehe 6.2
- Gesellschaftspolitische und wirtschaftliche Entwicklungen in Deutschland seit 1945: Betrachtung der Rolle von Algorithmen in der modernen Wirtschaft, insbesondere in Bezug auf die Digitalisierung und Globalisierung, und deren Auswirkungen auf die Arbeitswelt und Gesellschaft.



