

## Römisches Imperium



M22: Forum Romanum, 2012, CC BY-SA 3.0, <https://t1p.de/7wlv>



Q1: Münze, Vorderseite: *Kaiser Augustus*, 19 v. Chr., Silber



Q2: Münze, Rückseite

## Kurzbeschreibung

**Klasse 6, Gymnasium oder Oberschule** - In der **90-minütigen Einheit** geht es inhaltlich um die Entstehung und Entwicklung des **Römischen Imperium in Europa**, methodisch stehen **drei Erklärvideos zum Überblick** der Phasen der Römischen Geschichte, eine eigenständige **Recherche historischer Münzen im virtuellen Münzkabinett**, sowie **animierte Karten** zur Beurteilung der Ausdehnung des Römischen Reiches und die **virtuelle Erkundung eines historischen Ortes in Rom** im Zentrum. Das Material liegt in **Niveau A und B** vor, wobei der Unterschied darin liegt, dass in einigen Aufgaben Hilfestellungen gegeben sind. Die Leistungsüberprüfung liegt in Form einer **Leistungskontrolle mit 3 Aufgaben** (AFB I-III) vor. Hierbei sollen 1. Begriffe zum Römischen Imperium auf einem Zeitstrahl eingeordnet werden, 2. ein Steckbrief (Kriterien vorgegeben) mit Kurzanalyse zu einer antiken Münze (Dupondius) angelegt und 3. diese mit einer heutigen Münze (20 Cent) verglichen werden.

### 💡 Materialbeispiele



**M5: Quiz**

<https://t1p.de/u52p>



**M9: Münzchat**

<https://t1p.de/98t9>



**M16: Quiz**

<https://t1p.de/jwgs>

## 1. Lehrplanverortung

Das Material bietet sich zur Nutzung in der **Klassenstufe 6** im **Lernbereich 1: Rom auf dem Weg zur Weltmacht** an. In diesem Lernbereich ist das Ziel, dass die SuS einen Einblick in wichtige Stationen der Entstehung des römischen Imperiums gewinnen. Dazu zählen: die Gründung Roms, die Epoche der Königszeit, die Gründung der Römische Republik, sowie ihr Aufstieg zur Weltmacht und die Epoche der Kaiserzeit. Das Material verschafft einen **Überblick über die Phasen** der römischen Geschichte als Einstieg. Anschließend tauchen die SuS in die Lebenswelt der Römer ein, indem sie sich mit **antiken Münzen** befassen, welche einen Gesichtspunkt des Alltagslebens im römischen Kaiserreich darstellt. Ebenso entwickeln sie ein Verständnis für zeittypische Bedingungen, wie etwa die Vorstellung über das Leben im Römischen Reich und dessen Staatsform. Weiterführend befassen sie sich mit der **Ausdehnung des Römischen Reiches** durch die Nutzung digitaler Geschichtskarten, welche ebenso zum Lernbereich 1 zählen, unter dem Lernziel: **Das Kennen der Arbeit mit traditionellen und digitalen Geschichtskarten**. Die SuS erkennen somit deren Bedeutung für die Lokalisierung historischer Ereignisse und können die Karteninhalte erschließen. Durch die Zuordnung der Geschichtskarten in Aufgabe 3, erweitern sie ihre Fähigkeiten zum zeitlichen Einordnen historischer Ereignisse. Als letzte Aufgabe beschäftigen sich die SuS mit Rom und seine Wirkung bis in die Gegenwart. Damit wird das Ziel der **Einsicht in die Bedeutung von Geschichte für das eigene Leben** erfüllt. Die SuS erkennen Bezüge zwischen dem antiken Rom und der Gegenwart. Darüber hinaus entwickeln sie die Fähigkeit, Urteile über Vergangenes und Geschichtsbezüge in der Gegenwart zu fällen. Das Material kann durch seine Aufgabenvielfalt als Zusammenfassung des Lernbereichs 1 in der Klassenstufe 6 eingesetzt werden.

Lehrplan für Oberschulen im Fach  
"Geschichte" in Sachsen



<https://t1p.de/nywe>

## Mögliche Lernbereichsplanung

### LB 1 Rom auf dem Weg zur Weltmacht

Zur Orientierung über eine mögliche Integration des Materials folgende tabellarische Lernbereichsplanung:

Stunde	Thema/Inhalt	Methodischer Schwerpunkt
1	Gründung Roms	
2+3	Weg zur Weltmacht RomS: Königszeit, Römische Republik	Geschichtskarten
4	Gaius Iulius Caesar	Nutzung medialer Formate um Darstellung Caesars in Film und Literatur zu untersuchen
5	Rom: Kaiserzeit	Geschichtskarten, Arbeit mit Zeitleisten
6	Leistungskontrolle	
7+8	Alltagsleben der Römer: Herrschaftshaus, Mietskasernen, Straßenbau, Brot und Spiele	Gruppenarbeit
9	Alltagsleben der Römer: Legionäre	Nutzung medialer Formate um Darstellung der Römer in Film und Literatur zu untersuchen
10	Geschichte aus Medien - Positionieren zur Darstellung römischer Geschichte in Massenmedien	selbstständige Online-Recherche
11	Das römische Imperium	virtuelle Erkundung

T1: Lernbereichsplanung LB 1, Klasse 6 Oberschule

## 2. Inhaltliche Schwerpunktsetzung/Sachanalyse

---

Das Material beschäftigt sich mit dem Thema „**Das Römische Imperium**“. Diesbezüglich bezieht es sich auf den Zeitrahmen 753 v.Chr. bis 284 n.Chr., sowie auf die Spuren der Vergangenheit in der Gegenwart. Das Material baut sich aus vier Oberpunkten auf. Zu Beginn unter 1. befindet sich ein Überblick der **Phasen der römischen Geschichte** in Form eines Lückentextes. Es findet eine historische Einordnung statt mithilfe eines Zeitstrahls, der sowohl den Zeitrahmen festlegt und den SuS einen Überblick der römischen Epoche liefert. Die **Königszeit** begann mit der Gründung Roms 753 v.Chr. und endete 509 v.Chr. mit der Vertreibung Tarquinius Superbus aus Rom. Die Gründung Roms wird im Erklärvideo M1 erklärt, ebenso die Sage als auch die Gründung aufgrund archäologischer Befunde. Die Sage zur Stadtbildung Roms durch die Brüder Romulus und Remus erlangt als Mythos eine „große Bedeutung für die Identitätsbildung der Römer“.

Durch Ausgrabungen ergab sich Auskunft darüber, dass Rom durch einen Zusammenschluss verschiedener Siedlungen entstand und eine sukzessive Stadtentwicklung im Laufe des 7. Jahrhunderts erlebte. Zuerst wurden die Hügel besiedelt und vom 7. zum 6. Jahrhundert entwickelten sich urbane Strukturen heraus, feste Straßen, sowie wurden Häuser aus Steinen erbaut. Die Stadt Rom ist etruskisch geprägt, auch die Könige waren etruskischer Abstammung. Romulus war somit der erste der sieben etruskischen Könige von Rom, welcher auch Namensgeber der Stadt war. Der König fungierte als Heerführer und seine Kompetenzen werden mit dem Begriff *imperium* zusammengefasst. Neben ihm gab es den Adelsrat (Senat), welcher die Funktion der Beratung des Königs innehat, sowie eine Volksversammlung (Heeresversammlung), die über Krieg und Frieden entscheidet. Die Bevölkerung kann unterteilt werden in die Patrizier, die im Senat vertreten sind und die Reiterei im Heer stellen und den Plebejern, die Nichtaristokraten, die oftmals im Abhängigkeitsverhältnis zu den Patriziern stehen. Die Epoche der **Königszeit** in Rom endet mit der Vertreibung des letzten Königs Tarquinius Superbus im Jahr 509 v. Chr. und ist maßgebend für die Gründung der römischen Republik.

Die **Republik** wurde um 450 v. Chr. ausgerufen. Die monarchische Gewalt wurde auf jährliche Oberbeamte aufgeteilt und das doppelstellige Amt des Konsuls wurde geschaffen. Demnach wurde die königliche Amtsgewalt *imperium* nicht zerschlagen, sondern aufgeteilt. Das Herrschaftsgebiet der Römer dehnte sich durch Expansionen weiter aus und wurde zur Weltmacht. Die Republik endet mit der Alleinherrschaft von Octavian im Jahr 31 v. Chr. Die Ausdehnung des Römischen Reiches wird durch die Arbeit mit animierten Geschichtskarten (M12) erarbeitet.

Die **Kaiserzeit** begann um 27 v. Chr. mit dem ersten Kaiser Augustus. Die römische Expansion dauert an und erreichte schließlich 117 n.Chr. seine größte Ausdehnung. Kaiser Augustus wird durch die Betrachtung der antiken Münze **Q1** genauer betrachtet.

Alle verwendeten **Medien** werden durch QR-Codes und aktive Weblinks verlinkt. Das Scannen durch das Smartphone oder das direkte Anklicken der Links leitet die SuS direkt zur gewünschten Webseite weiter. Die Links wurden gekürzt, um eine vereinfachte Darstellung zu erreichen.

Das Material beinhaltet mehrere **Erklärvideos** der Webseite Kinderzeitmaschine. Auf dieser Plattform wird eine „Zeitreise“ dargestellt, indem die Nutzer das Ziel ihrer Reise festlegen können, z.B. die Antike oder das Mittelalter. Durch das Anklicken der Auswahlmöglichkeiten öffnet sich ein Zeitstrahl zu der passenden Zeit und den Nutzern stehen Geschichtskarten, Informationstexte oder Videos zur Veranschaulichung zur Verfügung. Die genutzten Videos des Materials stellen ein gewisses Zeitfenster unter verschiedenen Fragestellungen dar, die sich unterhalb des Videos befinden. Mit Darstellungen, Animationen und Grafiken erklären sie den Sachverhalt einfach und verständlich in wenigen Minuten. Der Vorteil an diesem Medium ist, dass die SuS bei Bedarf zurückspulen oder das Video von neuem beginnen können.

Das **Quiz** (M5) in Aufgabe 1.3 wird über die Webseite Learningsnacks.de durchgeführt und dient als Ergebnissicherung. Dem SuS werden Single Choice Aufgaben gestellt, deren Richtigkeit direkt im Quiz angezeigt wird.

Das Quiz in Aufgabe 2.2 (M7) festigt das Wissen zur Recherche historischer Münzen. Über **learningapps.org** wurde eine Zuordnungsaufgabe entworfen, welche zum Ende auf ihre Richtigkeit überprüft wird.

Die genutzte Quelle ist eine **Münze** aus dem Jahr 19 v. Chr. Die SuS bekommen Zugriff und weitere Informationen zur Quelle über das **Virtuelle Münzkabinett**. Dort können sie selbstständig nach Münzen suchen und verschiedene Filter anwenden. Sie erhalten Informationen zur Vorder- und Rückseite, des Dargestellten, des Münzstandes, des Münzherren, der Datierung, des Materials etc. Durch ein vorangegangenes **Erklärvideo** wird der Umgang mit der Datenbank anhand eines Beispiels erläutert. Das Virtuelle Münzkabinett ermöglicht die Erkundung der Münzsammlung des Herzog Anton Ulrich-Museums in Braunschweig.

In Aufgabe 2.4 können sich die SuS intensiver mit der Münze beschäftigen, indem sie ihr vorgefertigte Fragen in einem „**Münzchat**“ stellen, der über **learningsnacks.de** zur Verfügung gestellt wird, um Details über die Quelle herauszufinden und selbstständig einen **Steckbrief** über die Münze Q1 in 2.6 zu erstellen.

Aufgabe 3.2 stellt eine Ergebnissicherung dar, welche sich auf die Aufgabe 1.1 als auch 3.1 bezieht. Über den Link als auch den QR-Code gelangen die SuS zu einer Zuordnungsaufgabe über **learningapps.org**.

In Aufgabe 4.2 wird **Google Earth** verwendet, um bekannte Schauplätze Roms in der Gegenwart virtuell zu erkunden: **Kolloseum, Forum Romanum, Trevi Brunnen**. Die drei QR-Codes leiten die SuS direkt zu den virtuellen Schauplätzen. In dieser Aufgabe wird ein Gegenwartsbezug hergestellt und der Einfluss als auch die Überreste der Römer im Hier und Jetzt aufgezeigt.

Das Material kann **komplett digital** bearbeitet werden, dazu wurde beispielsweise in Aufgabe 2.2 der Lückentext als Quiz über **learningapps.org** verlinkt. Andere Textaufgaben können zudem über verlinkte **Google Docs Dokumente** digital abgerufen werden (M11, M16, M18). Dazu laden sich die SuS diese Dokumente auf ihr Gerät herunter und können es in **Word** bearbeiten. Eine Anleitung befindet sich am Anfang jedes Google Docs Dokuments.

Münzkabinett  
"Kenom"



<https://t1p.de/k118>



**Literaturtipps zum Thema „Römisches Imperium“**

**Piepenbrink**, Karen: Das Altertum. Grundkurs, Stuttgart 2015.

**Blösel**, Wolfgang: Die Römische Republik. Forum und Expansion, München 2015.

**Huttner**, Ulrich: Römische Antike, Tübingen 2013.

### 3. Didaktische Schwerpunktsetzung

---

Das vorliegende Material überzeugt durch die Einhaltung und bewussten Einsatz **geschichtsdidaktischer Prinzipien**. Diese werden folgend für jede Aufgabe identifiziert:

Die erste Seite des Arbeitsblattes "Ein Überblick über die Phasen der römischen Geschichte" soll als Einstieg und theoretischer Input in die Thematik dienen. Alle drei Aufgaben lassen sich daher auf die Ebene der Sachanalyse einordnen. Die in 1.1. verlinkten Videos (M1,M2,M3) informieren über die Phasen der Geschichte der Weltmacht Roms, wodurch die SuS den Lückentext in 1.2. vervollständigen können. Als Differenzierung sind in Niveau A die einzusetzenden Begriffe vorgegeben. Zur Auflockerung und Vertiefung des Wissens über die römische Geschichte führen die SuS in 1.3. ein Quiz (M5) durch. Das Quiz M5 ist wie ein Chat aufgebaut und ist mit Bildern zur Veranschaulichung versehen. Dieses Format soll als **Handlungsorientierung** dienen und die SuS spielerisch motivieren das Wissen anzueignen. Außerdem dient es als Grundlage, um den individuellen Lernprozess in den folgenden Aufgaben zu unterstützen.

Im nächsten Unterthema mit der Überschrift "Im Geldbeutel der Römer" wird in den Aufgaben 2.1. bis 2.4. der Umgang mit digitalen Datenbanken im Geschichtsunterricht erlernt und gefördert. (**digitale Heuristik** nach **Kerber**) Die SuS lernen das digitale Münzkabinett "Kenom" kennen, wobei sie in Aufgabe 2.1. in Form eines Erklärvideos Schritt für Schritt verfolgen, wie eine Münze recherchiert wird. In Aufgabe 2.2. wird in Form eines Quiz ihr Wissen zu den Recherchekriterien gefestigt, um dann anschließend in Aufgabe 2.3. selbständig eine Münze zu recherchieren. In Aufgabe 2.4. überprüfen die SuS die Richtigkeit der gefundenen/ recherchierten Münze in Form eines "Chats mit der Münze". Dieses Format soll die SuS durch den **Lebensweltbezug** motivieren und erweitert gleichzeitig ihr Wissen über die Münze. Die Aufgaben 2.1. bis 2.4. befinden sich auf der Ebene der Sachanalyse und fördern die **Erschießungskompetenz** nach Gautschi (Baumgärtner, 81) der SuS. Im Kompetenzmodell nach **Peter Gautschi** steht der Prozess historischen Lernens im Fokus. Dieser wird, wie weitere Erklärungen zeigen, im Material fortlaufend erweitert. Gleichzeitig wird die **Medien- und Methodenkompetenz** (VDG, **Sauer**) gefördert, denn durch die Erkenntnis der Möglichkeit der Nutzung der Plattform "Kenom" wird den SuS ein neuer Zugang eröffnet. Besonders weil es sich um die 6. Klassenstufe handelt muss die Vorbereitung und Erklärung des Umgangs mit der Plattform ausführlich stattfinden (siehe Aufgabe 2.1. und 2.2). In der Aufgabe 2.5. sollen die SuS beurteilen, weshalb gerade Kaiser Augustus auf der Münze abgebildet war und welche Vorteile dies für ihn gehabt haben könnte. Diese Aufgabe befindet sich auf der Ebene des Sachurteils. Nach langer Einzelarbeitsphase wird 2.5. in Partnerarbeit durchgeführt (Sozialformenwechsel). Hier soll primär das **Perspektivbewusstsein** und **politische Bewusstsein** nach **Pandel** (Baumgärtner, 36) gefördert werden. Es bietet sich Partnerarbeit an, da die SuS dadurch die Möglichkeit zum Reflektieren haben. (Perspektivität) Abgesehen davon dient 2.5. als Einschub zur Auflockerung nach vier Aufgaben zur Recherche. Als Differenzierung wird in Niveau A ein Tipp gegeben, um die Perspektivübernahme zu erleichtern, wodurch auch das **Temporalbewusstsein** gefördert wird. (im Römischen Reich gab es noch keine Zeitungen etc.)

In Aufgabe 2.6. legen die SuS als Ergebnissicherung einen Münzsteckbrief an. Hierbei wird das **Wirklichkeitsbewusstsein** nach Pandel gefördert, da das Kabinett "Kenom" virtuell ist, jedoch die Münze einen realen Standort besitzt. Die Aufgabe 2.7. zum Abschluss des zweiten Unterthemas "Im Geldbeutel der Römer" lässt sich auf der Ebene eines Werturteils einordnen.

Durch den Vergleich von Münzen im Römischen Reich und heute und die Frage, ob es sinnvoll wäre die Münze mit dem heutigen Bundespräsidenten zu prägen, soll **Perspektivität** und **Temporalbewusstsein** gefördert werden. Dadurch, dass es Münzen noch heute gibt, aber sich u.a. dessen Funktion geändert hat, wird das **Historizitätsbewusstsein** gefördert. Durch die Begegnung mit **Geschichtskultur** (Münze an sich) verstärkt sich die (nach Gautschi) **Wahrnehmungskompetenz** der Veränderungen der Zeit. (Baumgärtner, 81)

Im dritten Unterthema "Die Ausdehnung des Römischen Reiches zw. 320 v. Chr. bis 405 n. Chr." wird den SuS als Einstieg in der Aufgabe 3.1. die Ausdehnung mittels animierter Geschichtskarten dargestellt. Anschließend wird in Aufgabe 3.2. deren Wissen in dem Quiz M16 geprüft und gefestigt, wobei sie den Geschichtskarten entsprechende Jahreszahlen und Oberbegriffe zuordnen müssen. (Erarbeitung) Beide Aufgaben befinden sich auf der Ebene der Sachanalyse und dienen als Grundlage zum Lösen von Aufgabe 3.3.

In Aufgabe 3.3. sollen anschließend zwei Geschichtskarten kurz zusammengefasst und interpretiert werden. Die Betonung liegt auf "kurz", da es sich um eine 6. Klasse handelt und die Aufgabe als Ergebnissicherung zum Unterthema dient. Aufgabe 3.3. befindet sich auf der Ebene des Sachurteils und die **Interpretationskompetenz** der SuS wird gefördert. (Gautschi)

Gleichzeitig wird durch die Nutzung animierter Geschichtskarten das geografische Verständnis der SuS verbessert. Außerdem wird die **Methodenkompetenz** durch die Erschließung digitaler Geschichtsdarstellungen erweitert.

Im vierten und letzten Unterthema "Rom - die ewige Stadt?" wird als Einstieg in Aufgabe 4.1. der Vergleich zwischen Rom früher und heute dargestellt. (Sachanalyse) In Aufgabe 4.2. findet ein Sozialformenwechsel zu Partnerarbeit statt, wodurch die SuS sich gegenseitig über mehrere historische Orte informieren und somit eine größere Vielfalt an Informationen bereitgestellt wird. (**Geschichtskultur**) In der App "Google Earth" führen die SuS zunächst einen virtuellen Rundgang, an einem von ihnen selbst gewähltem historischen Ort in Rom durch. Sie haben die Auswahl zwischen dem Trevi Brunnen, Forum Romanum und dem Kolosseum. Anschließend sollen die SuS weitere Informationen zum erkundeten Ort recherchieren und einen kurzen Lexikoneintrag verfassen, welchen sie ihrem Partner nachfolgend vorstellen.

Schließlich sollen die SuS in Aufgabe 4.3. beurteilen, weshalb Rom auch als "ewige Stadt" bezeichnet wird, wodurch ein Rückbezug zum Unterthema geschaffen wird. Außerdem sollen sie sich eine weitere Bezeichnung überlegen, wodurch ihre Kreativität und zusammenfassende Informationsverknüpfung zum gesamten Themas gefordert ist. Diese Aufgabe befindet sich auf der Ebene des Werturteils.

Die Leistungsüberprüfung wurde in Form einer Leistungskontrolle erstellt. Sie besteht aus drei Aufgaben, dessen Aufbau und Punktevergabe dem WKW Modell nach Peter Gautschi entspricht. Im Fokus steht die Analyse von Münzen, wobei vor allem geprüft werden soll, ob die SuS Historizitätsbewusstsein entwickelt haben, um antike und heutige Münzen in Funktion und zeitlicher Einordnung unterscheiden zu können.



### Literaturtipps

**Baumgärtner**, Ulrich: Wegweiser Geschichtsdidaktik. Historisches Lernen in der Schule, Paderborn 2015, S. 17-46 & 57-87.

**Pandel**, Hans-Jürgen (1987): Dimensionen des Geschichtsbewusstseins. Ein Versuch, seine Struktur für Empirie und Pragmatik diskutierbar zu machen, online: <https://www.sowi-online.de/book/export/html/774> (25.08.2020)

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

## 4. Lernzielformulierung

Zur Übersicht über die Lernziele folgende Lernzielformulierung entsprechend des in Sachsen verwendeten WKW-Modells:

Wissen	Können	Werten
<b>Die SuS kennen</b> die Phasen der Entwicklung des römischen Reichs.	<b>Die SuS können</b> selbstständig eine historische Münze im virtuellen Münzkabinett finden und analysieren.	<b>Die SuS beurteilen</b> die Notwendigkeit der Münzprägung in der Gegenwart.
<b>Die SuS kennen</b> die Funktion von Münzen im antiken Rom.	<b>Die SuS können</b> historische Geschichtskarten interpretieren und mit ihrem Wissen zur Ausdehnung des römischen Reichs verknüpfen.	<b>Die SuS beurteilen</b> die Münzprägung im antiken Rom.
<b>Die SuS kennen</b> die wichtigsten Informationen über den <i>Trevi Brunnen</i> , <i>Forum Romanum</i> , <i>Colloseum</i> .	<b>Die SuS können</b> selbstständig über Google Earth das heutige Rom virtuell erkunden.	<b>Die SuS beurteilen</b> , weshalb Rom auch „die ewige Stadt“ genannt wird.
<b>Die SuS kennen</b> die Methode zur Recherche antiker Münzen.	<b>Die SuS können</b> einen Lexikoneintrag verfassen.	
	<b>Die SuS können</b> QR-Codes verwenden und Aufgaben digital bearbeiten.	

T2: Lernziele



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

Aufgabe	Medienkompetenzrahmen NRW
<b>Aufgabe 1.1</b> „Informiere dich in den Erklärvideos M1 bis M3 über die Phasen der Geschichte der Weltmacht Rom.“	INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN - Informationsrecherche
<b>Aufgabe 1.2</b> „Ergänze den Lückentext zu den Phasen der römischen Geschichte zwischen 753 v.Chr. - 284 n. Chr.“	INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN - Informationsauswertung
<b>Aufgabe 1.3</b> „Prüfe dein Wissen im Quiz M5.“	BEDIENEN UND ANWENDEN - Digitale Werkzeuge
<b>Aufgabe 2.1</b> „Informiere Dich im Erklärvideo über die Recherche historischer Münzen.“	INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN - Informationsrecherche
<b>Aufgabe 2.2</b> „Überprüfe dein Wissen zur Recherche historischer Münzen mit dem Quiz M7.“	BEDIENEN UND ANWENDEN - Digitale Werkzeuge & INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN - Informationsauswertung
<b>Aufgabe 2.3</b> „Recherchiere nun selbstständig die Münze Q1 und Q2 im Virtuellen Münzkabinett M8.“	INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN - Informationsrecherche
<b>Aufgabe 2.4</b> „Informiere dich im Chat M9 weiter zur Münze Q1.“	INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN - Informationsrecherche
<b>Aufgabe 2.6</b> „Legen einen Steckbrief zur Münze Q1,Q2 an.“	INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN - Informationsauswertung
<b>Aufgabe 3.1</b> „Informiere dich in der animierten Geschichtskarte M12 über die Ausdehnung des Römischen Reiches von 320 v. Chr. bis 405 n. Chr.“	INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN - Informationsrecherche
<b>Aufgabe 3.2</b> „Ordne den Geschichtskarten zur Ausdehnung des Römischen Reiches die entsprechenden Jahreszahlen und Oberbegriffen im Quiz M13 zu.“	BEDIENEN UND ANWENDEN - Digitale Werkzeuge & INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN - Informationsauswertung
<b>Aufgabe 3.3</b> „Fasse anhand der folgenden zwei Geschichtskarten (M14 und M15) die Entwicklung des Römischen Reiches zusammen und interpretiere diese kurz. Du kannst auch auf M16 digital arbeiten.“	BEDIENEN UND ANWENDEN - Digitale Werkzeuge & INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN - Informationsauswertung
<b>Aufgabe 4.1</b> „Informiere dich im Erklärvideo M17 zum Vergleich Roms früher und heute.“	INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN - Informationsrecherche
<b>Aufgabe 4.2</b> „Wählt euch jeweils einen der drei Orte der virtuellen Erkundung aus. Recherchiert weitere Informationen und formuliert jeweils einen Lexikoneintrag (M18). Stellt euch eure Lexikoneinträge gegenseitig vor.“	INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN - Informationsrecherche, BEDIENEN UND ANWENDEN - Digitale Werkzeuge & INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN - Informationsauswertung, KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN - Kommunikation- und Kooperationsprozesse, ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN - Medienanalyse

T3: Aufgaben und Medienkompetenzrahmen