

PRØVE I HISTORIE MED SELVVALGT PROBLEMSTILLING

Navn: _____

Gruppe [] [] Sammen med: _____
Nej Ja

Trukket emne/tema:

Godkendt af: _____



- Dull kan få ideer til at finde et delemne til det udtrukne emne/tema ved at kigge på egne noter eller ved at lave et mindmap.

Jeg/gruppen har valgt følgende delemne:

Godkendt af: _____



- Problemstillingen er et sæt af spørgsmål til det delemne, du/l har valgt.
- Læs og brug hjælpespørgsmålene på plakaten **PROBLEMSTILLING**.

Problemstilling:

Godkendt af: _____

KILDER



- Plakaten **KILDER** viser eksempler på kildetyper.
- Kilderne anvendes til at få viden om fx holdninger, faglige begreber, modsætninger og nye vinkler på et emne.
- Husk, at kilder kan være refererende (dvs. formidle fakta), men også lægge op til analyse, diskussion eller perspektivering.
- Kilderne skal belyse din/jeres problemstilling
 - o Læs og analyser kilderne: "Jeg/vi kan se i kilde 1, at ..."
 - o Fortolk: "Det kan betyde, at ..."
 - o Perspektiver: "Det får mig/os til at tænke på, at ..."

Følgende kilder er valgt:

Kilde 1:

Kilde 2:

Kilde 3:

Kilde 4:

Kilde 5:

Godkendt af: _____



- Print/kopier skriftlige kilder.
- Akustiske kilder kan fx gemmes på usb-stik, Google-drev eller lignende.
- Kilder, som ikke umiddelbart kan printes eller kopieres (fx mindesmærker og andre ting i omgivelserne), kan fotograferes.

KILDER

Hvad siger kilderne?

	KILDE 1	KILDE 2	KILDE 3	KILDE 4	KILDE 5
Hvor og hvornår er kilden blevet til?					
Hvem har skabt kilden, og er den troværdig?					
Hvad er kildens budskab?					
Hvordan er kilden relevant for belysning af din/jeres problemstilling?					

PRODUKT



- Plakaten **PRODUKT** nævner eksempler på produkter.
- Produktet skal vise faglige pointer, der belyser din/jeres problemstilling gennem brug af kulturteknikker.
- Produktet skal være realistisk at udarbejde og realistisk at bruge under prøven mht. omfang og tid.

Hvad ønsker du/I at vise med produktet?

Hvilke produkter kan bedst belyse din/jeres problemstilling?

Lav fx et mindmap over dine/jeres ideer til produkt. Vælg derefter det produkt, du/I vil fremstille.

Produkt:

Godkendt af: _____

Hvordan understøtter produktet formidlingen af problemstillingen?



Kulturteknikker kan fx være web 2.0 programmer, statistiske fremstillinger, tredimensionelle produkter, dramatisering og rollespil, interview og præsentationsværktøjer.

Hvilke kulturteknikker kommer i spil, når produktet skal fremstilles?

AFLEVERING TIL LÆRER OG CENSOR

Navn(e): _____

Klasse: _____

Skole: _____

År: _____

Lærer: _____

Trukket emne/tema:

Det valgte delemne er:

Begrundelse for valg af delemne:

Problemstilling:

Produkt:
