

Om undervisningsmaterialet

Fagområder: Historie

Emneord: Kildekritik, historie, kildemateriale, lokalarkiver, lokalhistorie

Kort beskrivelse

Dette undervisningsforløb består af et webbaseret undervisningsmateriale, der rummer en introduktion til kildekritik i faget historie samt en lang række opgaver baseret på kildemateriale, som kan anvendes direkte i undervisningen. Materialet er inddelt i to dele. En introducerende fællesdel samt en opgavedel der kan løses enkeltvis eller i grupper. Websiden findes på kilder.dk. Kilder.dk er udviklet med udgangspunkt i Fælles Mål.

Formål

Formålet med undervisningsmaterialet kilder.dk er at introducere eleven til arbejde med kildekritik i faget historie. Med udgangspunkt i en fælles introduktionsdel og efterfølgende gruppearbejde med konkrete opgaver sættes eleven i stand til kritisk at arbejde med kildemateriale til historien. Dermed bliver kilder.dk et værktøj, der kan understøtte børn og unges kildekritiske kompetence og styrke deres historiske bevidsthed.

Opbygning

[Kilder.dk](http://kilder.dk) er opdelt i to hoveddele. En introduktionsdel (markeret med tallene 1 og 2 på forsiden) samt en opgavedel (markeret med tallet 3 på forsiden).

Introduktionsdelen præsenterer eleverne for termer og metoder indenfor historisk kildekritik, igennem en række introduktions- og casevideoer. Videoerne illustrerer hovedpunkterne i historikerens arbejde med kilder. Endvidere præsenteres eleven for en række opgaver med tilhørende løsningsforslag. Værktøjskassen tænkes gennemført i fællesskab i klassen med det formål, igennem dialog, at skabe en fælles referenceramme.

Opgavedelen er kilder.dk praktiske del, og består af tre forskellige historiske temaer. Hvert tema indeholder tre forskellige opgaver baseret på kildemateriale. Eleverne skal i mindre grupper evt. individuelt vælge et tema (eller flere alt efter afsat undervisningstid) og løse de dertil hørende opgaver. For at kunne løse opgaverne, skal eleverne benytte sig af de metoder der er introduceret i værktøjskasseden. I opgaveløsningen vil vægten ligge på argumentationen i forhold til brugen af de enkelte kilder.

I menulinien nederst på siden findes adgang til "lærerens side", "kildeguide", "ressourcer", "sitemap" samt "om siden". "lærerens side" indeholder lærervejledning. "kildeguide" indeholder guides til kildekritik af fysisk materiale samt kildeguide til brug på internettet. "Ressourcer" indeholder links til kilderessourcer, andre digitale undervisningsmaterialer omhandlende kilder samt oversigt over kilder brugt på kilder.dk. "Sitemap" giver et overblik over kilder.dk's opbygning. "Om siden" indeholder kolofon.

Introduktionsdelen

Introduktionsdelen er tænkt afholdt i plenum, hvor elever og lærer i fællesskab ser introduktions- og casefilm samt løser de dertil hørende opgaver. Hermed opnås en fælles referencerammer der ligger til grund for opgavedelen.

Introduktionsdelen er ikke tænkt som egentlig lærerstyret "tankpasser-pædagogik", men som en aktiv dialog mellem lærer og elev med vægt lagt på at bruge den "den kritiske sans".

Kildeopgaverne og tilhørende svar under introduktionsdelen, er ment som inspiration og udgangspunkt for en fælles diskussion omhandlende det at forholde sig kritisk til forskellige typer af informationsmateriale.

Opgavedelen

I opgavedelen skal eleverne, på baggrund af den fælles introduktion, selv løse én eller flere af opgaverne. Alle opgaver tager udgangspunkt i kildemateriale og kan enten løses individuelt eller i mindre grupper.

Som en væsentlig del af opgaveløsningen skal eleverne argumentere for deres valg og brug af kilder. Det er derfor vigtigt for en forankring af læringen, at eleverne afslutningsvis fremlægger og diskutere deres besvarelse(r). Er der flere grupper der har løst de(n) samme opgave(r), er det en god ide, at lade dem fremlægger sammen og diskutere ligheder og forskelle.

Gem opgaven

Opgaven som eleven arbejder med kan gemmes undervejs. Dette gøres ved at trykke på gem og derefter oprette sin brugerprofil (Eleven skal ikke oplyse nogen personlige oplysninger). Ved at bruge sit profilnavn og kodeord kan eleven hente sin opgave senere – f.eks. ved fremlæggelse på interaktive tavler.

Læringsformer

Kilder.dk som spil

Kilder.dk kan bruges i en spillemæssig sammenhæng hvor det primært er konkurrenceelementet, der er vigtigt. Her er det motiverende, at "spilleren" kan måle sine resultater altså, at der kommer en feedback på ens arbejde; gerne overfor andre deltagere.

I kilder.dk er det primært læreren samt de andre elever der skal give tilbagemeldinger om hvorvidt "spilleren" har løst opgaverne på optimal vis. Vælges "spil-tilgangen" er det lærerens opgave, at fungere som "gamemaker" og fokus skal ligge på den afsluttende præsentation af "spillernes" opgavebesvarelser og bedømmelse af denne – "Hvem har lavet den bedste opgavebesvarelse?".

Kilder.dk som Cooperativ-learning materiale

Kilder.dk kan også vælges ud fra en Cooperative Learning tilgang. Vælges denne tilgang ligger fokus på deltagernes aktive samarbejde herunder;

Samtidig interaktion – at flest mulige er aktive samtidig

Positiv indbyrdes afhængighed – at deltagerne samarbejder

Individuel ansvarlighed – at de hver især tager ansvar på sig

Lige deltagelse – at de bidrager lige meget til arbejdet.

2. verdenskrig - **Tyskertøser**



Formål

Opgavens formål er at gøre eleverne bevidste om afsender-modtager forhold, ved selv aktivt at producere noget til en målgruppe.

Opfylder følgende fælles mål (historie)

Sortere, vælge og redigere information til et bestemt formål
 Citere og referere korrekt fra forskellige kilder.

Opgaven

Der skal designes en plakat. Eleven skal bruge de dertil valgte billeder og tekstfelter til at skabe en plakat, der har til formål at give et mere nuanceret forhold til "tyskertøser".

Materiale

Fotos, artikler, karikatur, uddrag m.m. Det er her oplagt at supplere med yderligere kildemateriale fra biblioteket, leksikons og internettet f.eks: Film om 2.verdenskrig "100 års barndom. 1940-1950": www.filmstriben.dk/skole/film/details.aspx?filmid=2209687700

Lærerens rolle

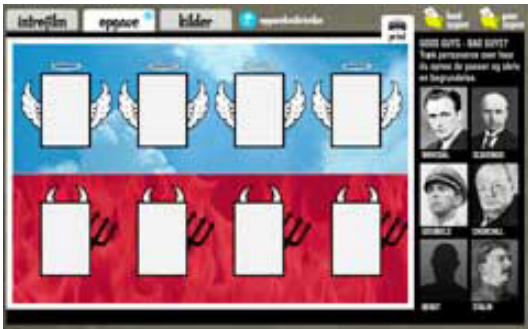
At facilitere opgaven, så eleverne bruger deres viden om problematikken til at kommunikere et budskab. Læreren er fra et reklamebureau og skal kun bruge en plakat. Eleverne skal fremlægge hvorfor netop deres plakat skal bruges.

Elever skal samarbejde om at lave en plakat med et budskab. De skal derefter hænges op i klassen.

Tidsforbrug: 1-2 lektioner

Eleverne kan også lave plakaterne i word, publisher eller et andet program, for at få frie rammer

2. verdenskrig - **Good guys - Bad guys**



Formål

Opgavens formål er at sætte eleven i stand til, på baggrund af kildemateriale, at afgøre hvem der var helte og skurke i 2. verdenskrig.

Opfylder følgende fælles mål (historie)

Søge oplysninger i forskellige medier og kunne bearbejde disse oplysninger og vurdere deres kildeværdi.

Kunne sammenligne egne livsbetingelser med foregående slægtleds og diskutere, hvilke forhold der er ens, hvilke der er forskellige og baggrunden herfor.

Opgaven

Ud fra kilderne skal eleverne afgøre om en person er en "good guy" eller en "bad guy" samt give en begrundelse hvorfor det ene eller andet er tilfældet.

Materiale

Fotos, artikler, karikatur, uddrag m.m. Det er her oplagt at supplere med yderligere kildemateriale fra biblioteket, leksikons og internettet f.eks: Film om likvideringer under 2.verdenskrig "med ret til at dræbe": www.filmstriben.dk/skole/film/details.aspx?filmid=2498025100

Lærerens rolle

At facilitere opgaven, så eleverne kommer omkring forskellige typer kilder og begrundet de forskellige valg fornuftigt. Læreren er gamemaker (dommer) og opstiller en konkurrence for de bedste valg og begrundelser.

Læreren bruger opgaven som en samarbejdsøvelse, hvor eleverne starter selv, sammenligner resultater 2 og 2, bagefter 4 og 4 og derefter i plenum.

Tidsforbrug: 1-3 lektioner

2. verdenskrig - **Betjenten**



OBS: Vær opmærksom på at sværhedsgraden er høj i denne opgave!!!

Formål

Opgaven vil "provokerer" eleverne til kildekritisk forståelse via at skulle argumentere for og imod i en sag som ved en nærmere gennemgang har flere perspektiver. Disse perspektiver er sandsynligvis præget af nutidens historiesyn, der derfor sættes på prøve igennem faste roller i sagen og i en fælles diskussion.

Opfylder følgende fælles mål (historie)

Give eksempler på, at en periodes fremherskende værdier og holdninger kan forklare afgørende begivenheder og samfundsforandringer

Søge oplysninger i forskellige medier og kunne bearbejde disse oplysninger og vurdere deres kildeværdi

Anvende kildekritiske begreber og diskutere med hvilken sikkerhed, fortiden kan beskrives

Opgaven

Eleverne skal påtage sig rollen som advokat enten for eller imod betjenten.

1. De to hold sætter sig ind i deres sag med hjælp fra kilderne
2. Der udarbejdes argumenter med hjælp fra kilderne
3. Retssagen føres med henholdsvis for og imod ud fra kilderne
4. Der opsummeres i en upartisk diskussion i plenum, hvor det ikke længere gælder om at få ret.

Materiale

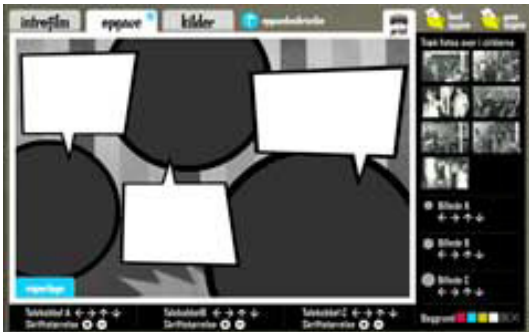
Fire fotos af betjenten eller tiden omkring 2. Verdenskrig. Fire artikler om betjenten. Tre webartikler om politiets rolle under 2. Verdenskrig.

Lærerens rolle

Gamemaker som skal forklare reglerne for eleverne og fungere som "overdommer/ordstyre" i retssagen, hvis dette bliver nødvendigt. Facilitere en opsummering i plenum.

Tidsforbrug: ca. 3 lektioner

Ung før og nu - **Festen**



Formål

Opgavens primære formål er at gøre eleverne bevidste om afsender-modtager forhold, ved selv aktivt at producere noget til en målgruppe

Opfylder følgende fælles mål (historie)

Sortere, vælge og redigere information til et bestemt formål

Citere og referere korrekt fra forskellige kilder.

Opgaven

Der skal designes en plakat med talebobler og en fest-reportage. Eleven skal bruge de dertil valgte billeder og tekstfelter til at skabe en plakat, der har til formål at give stemningsrapport fra festen. Reportagen kan laves som en skriftlig opgave, hvor eleverne skal være opmærksomme på de genrekendetegn der er i reportage skrivning og det sprogbrug der var på den tid.

Materiale

Fotos, artikler, karikatur, uddrag m.m. Det er her oplagt at supplere med yderligere kildemateriale fra biblioteket, leksikons og internettet f.eks:

www.dr.dk/skole/Historie/1960erne/Ungdomsliv/teaser.htm

Lærerens rolle

At facilitere opgaven, så eleverne bruger deres viden om problematikken til at kommunikere et budskab.

Læren er fra et reklamebureau og skal kun bruge en plakat. Eleverne skal fremlægge hvorfor netop deres plakat skal bruges.

Elever skal samarbejde om at lave en plakat med et budskab. Den skal derefter hænges op i klassen

Tidsforbrug: 1-3 lektioner

Ung før og nu - **Klassebilleder**



Formål

Denne opgaves formål sigter mod at gøre eleverne bevidste om visuelle skiftende kendetegn gennem tiden. Dette sker hovedsagligt gennem klassebilledet som er både underholdende, vedkommende og velkendt for de fleste elever.

Opfylder følgende fælles mål (historie)

Opsøge viden om fortiden i forskellige typer medier

Søge oplysninger i forskellige medier og kunne bearbejde disse oplysninger og vurdere deres kildeværdi

Opgaven

I opgaven skal eleverne finde frem til i hvilket årti seks forskellige klassebilleder er blevet taget i. Dette skal ske ved hjælp af kilderne, som varierer fra video-interview med en modeekspert til billeder eller reklamer taget gennem forskellige årtier. Der skal desuden knyttes tre kendetegn til hvert årti billeder sættes til.

Materiale

22 forskellige billeder fra forskellige navngivne årtier. 5 video-interviews med en modeekspert. Det er her oplagt at supplere med yderligere kildemateriale fra biblioteket, leksikons og internettet f.eks.:

Forskellige radioudsendelser fra alle årtierne: www.dr.dk/bonanza/radio/serie/begivenheder/1950.htm

Lærerens rolle

Læreren kan facilitere opgaven gennem en fælles gennemgang, og kan stå for efterbehandlingen, da denne opgave giver ikke automatisk rigtige svar og begrundelser. Alternativt har læreren lavet et løsningsark på forhånd. Efter opgaven er løst, kunne man tage en snak om tidstypiske kendetegn for moden ud fra egne erfaringer eller tale om, hvad det næste er som bliver in eller yt.

Tidsforbrug: ca. 2 lektioner

Facitliste

http://kilder.dk/html/pdf/klassebilleder_facitliste.pdf

Ung før og nu - **Aktivisterne**



Formål

Opgavens formål består i at lade eleverne sætte deres kildekritiske forståelse i spil via at argumenter for eller imod en sag som tager udgangspunkt i nogle lokale unges liv og ønsker fra 1970, men som kan trække paralleller helt frem til nutiden i f.eks. rydningen af Ungdomshuset eller Søminen. De forskellige syn på sagen kunne tænkes, at blive præget af de unges sympati for andre unge og sættes derfor på prøve igennem faste roller for og imod og i en fælles diskussion.

Opfylder følgende fælles mål (historie)

Give eksempler på, at en periodes fremherskende værdier og holdninger kan forklare afgørende begivenheder og samfundsforandringer

Søge oplysninger i forskellige medier og kunne bearbejde disse oplysninger og vurdere deres kildeværdi

Anvende kildekritiske begreber og diskutere med hvilken sikkerhed, fortiden kan beskrives

Opgaven

Eleverne skal påtage sig rollen som advokat enten for eller imod de unge.

1. De to hold sætter sig ind i deres sag med hjælp fra kilderne.
2. Der udarbejdes argumenter med hjælp fra kilderne.
3. Retssagen føres med henholdsvis for og imod ud fra kilderne.
4. Der opsummeres i en upartisk diskussion i plenum, hvor det ikke længere gælder om at få ret.

Materiale

Et interview med beboer fra Sorø. Fire interviews med KU formand. Tre interviews med aktivist. Otte artikler/fotos om/af det besatte hus.

Det er her oplagt at supplere med yderligere kildemateriale fra biblioteket, leksikons og internettet f.eks.: Film om bosætter i København: www.dr.dk/skole/Samfundsfag/Christiania/Bos%C3%A6ttelsen/20100514155607.htm

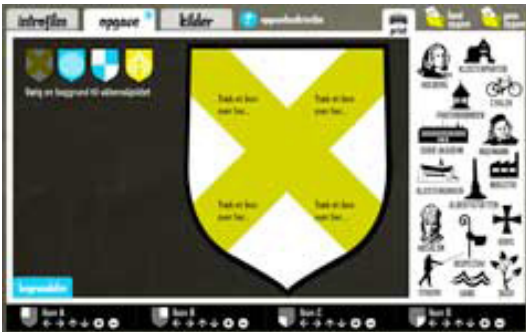
Film om bz'er i 1980: www.filmstriben.dk/skole/film/details.aspx?filmid=2651588200

Lærerens rolle

Gamemaker som skal forklare reglerne for eleverne og fungere som "overdommer/ordstyrer" i retssagen, hvis dette bliver nødvendigt. Facilitere en opsummering i plenum.

Tidsforbrug: ca. 3 lektioner

Byudvikling - Byvåben



Formål

Opgavens primære formål er at gøre eleverne bevidste om afsender-modtager forhold, ved selv aktivt at producere noget til en målgruppe, som tager afsæt i lokal-symbolske betydninger. Eleverne kan evt. påtage sig rollerne som designere og konkurrere mod hinanden.

Opfylder følgende fælles mål (historie)

Opsøge viden om fortiden i forskellige typer medier.

Søge oplysninger i forskellige medier og kunne bearbejde disse oplysninger og vurdere deres kildeværdi.

Selv at kunne formulere historiske fortællinger og selv etablere historiske scenarier på baggrund af erhvervet viden.

Opgaven

I denne opgave skal eleverne designe et nyt og mere vedkommende byvåben ud fra kendte lokale symboler og ikoner fra Dianalund og Sorø. I designet skal også laves en form for redegørelse, som begrunder de forskellige valg.

De forskellige løsningsforslag fremvises i plenum, og der kan evt. afholdes afstemning og det bedste forslag.

Lærerens rolle

Læreren skal kort forklare opgavens formål og facilitere en opsummering i plenum.

Tidsforbrug: ca. 2 lektioner

Byudvikling - Før og nu



Formål

Opgaven sigter mod at gøre eleverne bevidste om visuelle skiftende kendetegn gennem tiden. Udfordringen for eleverne er at finde de karakteristika, der viser hvad der er forandret og eller som stadig står på samme måde.

Opfylder følgende fælles mål (historie)

Kunne sammenligne egne livsbetingelser med foregående slægtleds og diskutere, hvilke forhold der er ens, hvilke der er forskellige og baggrunden herfor.

Opgaven

Ud fra kildermaterialet skal eleverne afgøre om gaderne passer sammen og give en begrundelse hvorfor det er tilfældet, ud fra ligheder og forskelle i billederne.

Materiale

Fotos

Lærerens rolle

At facilitere opgaven, så eleverne kommer omkring forskellige typer kilder og begrundet de forskellige valg fornuftigt. Læreren er gamemaker (dommer) og opstiller en konkurrence for de bedste valg og begrundelser

Læreren bruger opgaven som en samarbejdsøvelse, hvor eleverne starter selv, sammenligner resultater 2 og 2, bagefter 4 og 4 og derefter i plenum

Tidsforbrug: 1-2 lektioner

Facitliste

http://kilder.dk/html/pdf/foer_nu_facitliste.pdf

Byudvikling - Letbanen



Specielt for denne opgave er, at kilderne der findes om Sorø Letbane på internettet er falske.

Formål

At eleverne skal kunne bruge sin kildekritiske forståelse til at kunne gennemskue kildernes værdi. I dette tilfælde er alle kilder fabrikeret til lejligheden og derfor ikke brugbare. Det er op til eleven selv at komme til den erkendelse.

Falske kilder er en problemstilling som historikere tit støder på og særlig med internettets fremkomst er dette problem blevet større. Denne problemstilling diskuteres, med baggrund i elevens arbejde med opgaven, i plenum.

Opfylder følgende fælles mål (historie)

Søge oplysninger i forskellige medier og kunne bearbejde disse oplysninger og vurdere deres kildeværdi.

Anvende kildekritiske begreber og diskutere med hvilken sikkerhed, fortiden og nutiden kan beskrives.

Opgaven

Eleverne skal være advokater for de forskellige syn på sagen.

1. De to hold sætter sig ind i deres sag med hjælp fra kilderne
2. Der udarbejdes argumenter med hjælp fra kilderne
3. Retssagen føres med henholdsvis for og imod ud fra kilderne
4. Der opsummeres i en upartisk diskussion i plenum, hvor det ikke længere gælder om at få ret.

NB!!! Opgaven kan vælges at løses helt igennem, eller afbrydes når eleverne kommer til den erkendelse, at kilderne om Sorø Letbane på internettet er falske.

Materiale

Eleverne skal selv finde deres kilder, men de kilder der findes om Sorø Letbane på internettet er falske.

Lærers rolle

Gamemaker som skal forklare reglerne for eleverne og fungere som "overdommer/ordstyre" i retssagen, hvis dette bliver nødvendigt.

Læreren bruger opgaven som en samarbejdsøvelse, hvor eleverne i grupperne argumenterer indbyrdes, opstiller argumenter og opstiller modargumenter.

NB!!! Det er også lærers opgave at vurdere om hvorvidt eleverne skal have at vide før opgaven, at kilderne om Sorø Letbane på internettet er falske eller det skal være en del af en fælles opsummering