

# PRØVE I SAMFUNDSFAG 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:**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_