

# Lærervejledning til RADAR-kritik

Computerspillet arbejder hen mod, at eleverne opnår følgende *færdigheds- og vidensmål* [Jævnfør Forenklede Fælles Mål](#):

- **Eleven har viden om enkle fagord og begreber og historiske kilders formål og struktur**
- **Eleven har viden om enkle kilde-kritiske begreber**

Ved at spille spillet vil eleverne blive fortrolige med at anvende **RADAR** som et kildekritisk redskab til analyse og fortolkning af historiske kilder. **RADAR** kan tillæres som et værktøj i elevernes store kildekritiske værktøjskasse. Det er et godt 'begynder-redskab' i arbejdet med kildekritik, og det henvender sig primært til mellemtrinnet (4. - 6. klasse). Det kan også anvendes i udskolingen som en genopfriskning.

**RADAR** består af følgende punkter:

**R: Relevance (relvans)**

Hvor relevante er kildens informationer?

**A: Authority (forfatter)**

Hvem er kildens forfatter?

**D. Date (dato)**

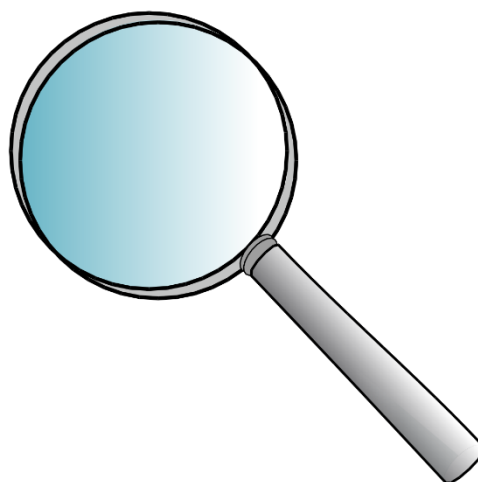
Hvornår er kilden sidst blevet opdateret?

**A: Appearance (udseende)**

Hvordan ser kilden ud?

**R: Reason for writing (grunden til at skrive)**

Hvad er grunden til, at kilden eksisterer?



## Spillevejledning til læreren:

- Eleven starter med at vælge en avatar.
- Eleven skal rejse tilbage i tiden og hjælpe med at få styr på nogle historiske kilder med RADAR-modellen.
- Eleven kommer igennem fem forskellige historiske perioder i spillet, og hver periode har fokus på et af punkterne i RADAR-modellen.
- Kilderne, eleven bliver præsenteret for, er nedslag fra Stenalderen, Vikingetiden, Reformationen, 1800-tallet med grundloven i fokus og 30'ernes Tyskland. Spillet må ikke forstås som undervisning i de historiske perioder.
- Til slut får eleverne tildelt et diplom, som herefter kan udprintes.
- Spillet skal åbnes i Chrome, og headset er nødvendig for at spille spillet.

## Før spillet:

Før at eleverne skal spille spillet, er en fælles gennemgang af læringsmål og RADAR-modellen nødvendig. Ydermere er det vigtigt at få en snak om, hvorfor kildekritik er vigtig i historiefaget, men også i andre sammenhænge [Jævnfør undervisningsministeriet](#). Man kan også få eleverne til at reflektere over vigtigheden af kildekritik i dag kontra tidligere. Er der en forskel? Og hvad består den forskel i? (Fake News)

[PDF af RADAR-modellen til udprint til eleven.](#)

## Efter spillet

Det er vigtigt, at RADAR-værktøjet bliver anvendt på klassen umiddelbart efter spillet. Som evaluering kan læreren bringe flere forskellige typer historiske kilder i spil, hvor eleverne sammen skal anvende de nytillærte kompetencer. Eleverne kan nu putte deres nye værktøj (RADAR) i værktøjskassen.