

“`html

Provkonstruktion

# Provkonstruktion

**Årskurs:** 7

**Ämne:** Musik

**Tema:** Musik och teknologi

## Syfte

Syftet med provet är att bedöma elevernas kunskaper om hur teknologi påverkar musikproduktion och musikaliskt skapande, samt deras förmåga att använda digitala verktyg i musikskapandet.

## Koppling till styrdokument

### Centralt innehåll

Eleverna ska få möjlighet att förstå hur teknologi påverkar musikproduktion och musikaliskt skapande. Detta inkluderar att använda digitala verktyg och program för att skapa, spela in och redigera musik.

### Kunskapskrav

Eleven kan med viss säkerhet använda digitala verktyg för att skapa musik och deltar aktivt i musikaliska processer. Eleven kan också beskriva hur teknologi har förändrat musikalisk produktion och upplevelse.

## Prov

### Faktafrågor

1. Vad är GarageBand?
  - A) En vanlig inspelningsstudio
  - B) En digital musiktjänst
  - C) En sångtextskrivare
  - D) **En musikproduktionsapp**

2. Vilken typ av teknik används för att spela in ljud?
  - A) Analog teknik
  - B) Digital teknik
  - C) Båda alternativen
  - D) **Ingen teknik**
  
3. Vilket program är INTE ett digitalt musikprogram?
  - A) Ableton Live
  - B) FL Studio
  - C) **Microsoft Word**
  - D) Logic Pro
  
4. Vad handlar musikproduktion om?
  - A) Att sjunga
  - B) Att komponera texter
  - C) **Att skapa och bearbeta musik**
  - D) Att spela live
  
5. Vad innebär sampling?
  - A) Att lyssna på musik
  - B) **Att ta en del av en låt för att använda i en annan**
  - C) Att mixa olika låtar
  - D) Att skriva egna låtar
  
6. Vilket av följande är ett digitalt instrument?
  - A) Piano
  - B) Trummor
  - C) **Synthesizer**
  - D) Fiol
  
7. Vad innebär att redigera musik?
  - A) Att sjunga bättre
  - B) Att spela in igen
  - C) **Att justera ljud och effekter i en låt**
  - D) Att komponera musik
  
8. Vilken funktion har en sequencer?
  - A) Att spela in ljud
  - B) **Att arrangera och spela upp musiksekvenser**
  - C) Att skapa texter
  - D) Att mixa ljud
  
9. Vad används MIDI för?
  - A) Att filma musikvideor
  - B) **Att kommunicera mellan digitala instrument**
  - C) Att skriva låtar

D) Att ladda ner musik

10. Vilket av följande ord beskriver bäst "mixning"?

A) Att spela live

B) **Att kombinera olika ljudspår för en slutprodukt**

C) Att spela in ljud

D) Att arrangera låtar

11. Vad är en loop?

A) En sångtext

B) En inspelning av en egen låt

C) **En repetitiv ljudsekvens**

D) En typ av instrument

12. Vad står DAW för?

A) Digital Audio Workstation

B) Digital Analog Waveform

C) **Direkt Affärsinformationarbetare**

D) Digital Artist Work

13. Vad innebär att använda effekter i musik?

A) Att förändra låtens tempo

B) **Att förvränga eller förändra ljudet på olika sätt**

C) Att lägga till sång

D) Att spela instrument

14. Vad är ett audio-interface?

A) Ett program för att spela musik

B) **En enhet som konverterar ljudsignaler mellan digitalt och analogt format**

C) En app som skapar musik

D) En typ av ljudsystem

15. Vilket av nedanstående alternativ är ett skäl att använda digital teknologi i musikskapande?

A) För att spela live

B) **För att få fler möjligheter och verktyg i skapandet**

C) För att skriva texter

D) För att spela gamla låtar

## **Resonerande frågor**

1. Reflektera över hur du använder teknologi i din musikskapande process. Syftet är att låta eleverna beskriva sin personliga användning av digitala verktyg.

2. På vilket sätt tror du att musikproduktionen har förändrats jämfört med tidigare?

Detta ger eleverna möjlighet att visa sin förståelse för teknologi och musikens historia.

3. Hur kan olika ljud och effekter påverka ditt musikstycke?

Här får eleverna resonera kring kreativitet och ljuddesign.

4. Diskutera fördelar och nackdelar med digital musikproduktion.

Detta ger eleverna möjlighet att kritiskt tänka kring ämnet.

5. Vilka utmaningar kan du tänka dig med att skapa musik digitalt?

Eleverna får tänka på problem som kan uppstå i den digitala processen.

6. På vilket sätt kan teknologi inspirera kreativa idéer?

Detta ger möjlighet för eleverna att resonera om sambandet mellan teknologi och kreativitet.

7. Hur skulle ditt musikstycke se ut om du skapade det utan teknologi?

Eleverna får möjlighet att reflektera över skillnaderna mellan digitalt och traditionellt skapande.

8. Vilken roll tror du att ett specifikt musikprogram spelar i dagens musikscen?

Detta ger eleverna en chans att spekulera och resonera kring olika musikprogramms inverkan på musik.

## Bedömning

Provet kan bedömas med totalt 30 poäng. Faktafrågor ger totalt 15 poäng (1 poäng per fråga) och resonerande frågor ger totalt 15 poäng (2 poäng per fråga). För betyg E krävs minst 8 poäng, för betyg C 12 poäng (varav minst 3 poäng från resonerande frågor) och för betyg A 18 poäng (varav minst 5 poäng från resonerande frågor).