

Provkonstruktion

Årskurs: 8

Ämne: Bild

Tema: Animerade berättelser

Syfte

Syftet med provet är att utvärdera elevernas förståelse och förmåga att skapa animerade berättelser samt deras förmåga att reflektera över och analysera den egna skapandeprocessen.

Koppling till styrdokument

Centralt innehåll

I denna lektion kommer eleverna att lära sig grundläggande tekniker för att skapa animerade berättelser. De kommer att utforska hur man använder både bild och ljud för att bygga upp en narrativ struktur genom animation.

Kunskapskrav

Eleverna ska kunna använda olika tekniker för bildskapande och skapa en enklare berättelse genom animation samt analysera och reflektera över sin egen skapandeprocess.

Prov

Faktafrågor

1. Vad är huvudsyftet med animation?

- A. Att skapa stillbilder
- B. Att berätta en historia
- C. Att måla bilder
- D. ****Att visa statistik****

2. Vad innebär stop-motion teckning?

- A. ****En teknik där varje bild tas i taget och sedan sätts samman****
- B. En teknik som endast använder datoranimation
- C. En teknik för att måla på duk

- D. En teknik för att skapa 3D-modeller

3. Vilken del av en berättelse beskriver karaktärens utveckling?

- A. Inledningen
- B. **Huvudberättelsen**
- C. Avslutningen
- D. Ingen av ovanstående

4. Vad kan eleverna använda för att skissa sina berättelser?

- A. Datorer
- B. **Papper och penna**
- C. Målarverktyg
- D. Mobiltelefoner

5. Hur viktig är ljudanvändning i animerade berättelser?

- A. **Mycket viktig**
- B. Inte viktig alls
- C. Viss betydelse
- D. Endast viktig i ljudspelningar

6. Vilken teknik är INTE en typ av animation?

- A. Traditionell animation
- B. **Realistisk animation**
- C. Stop-motion
- D. Digital animation

7. Vad handlar den avslutande reflektionen för eleverna om?

- A. Att rita karaktärer
- B. **Att dela med sig av vad de har lärt sig**
- C. Att diskutera teknik
- D. Att betygsätta varandra

8. Vilken typ av berättelse fick eleverna i uppdrag att skapa?

- A. En roman
- B. **En kort animerad berättelse**
- C. En sagobok
- D. En filmmanus

9. Vad är en nyckelkomponent i berättande?

- A. **Handling**

- B. Teknik
- C. Design
- D. Färgval

10. Vilken av följande är viktig för att hålla publiken intresserad i en animerad berättelse?

- A. ****En engagerande berättelse****
- B. En lång berättelse
- C. Komplexa karaktärer
- D. En statisk bakgrund

11. Vad är en av utmaningarna med att animera berättelser?

- A. ****Tidskrävande process****
- B. Brist på idéer
- C. För lite teknik
- D. Ingen vägledning

12. Vilken funktion har ljud i animation?

- A. För att fylla tid
- B. ****För att förstärka berättelsen****
- C. Endast som en bakgrund
- D. Ingen funktion

13. När ska eleverna brainstorma sina berättelseidéer?

- A. Innan praktiskt arbete
- B. ****Under berättelseutveckling****
- C. Efter animation
- D. Efter reflektion

14. Vad kan eleverna använda för att skapa animationer?

- A. Små figurer
- B. Papper
- C. ****Digitala verktyg****
- D. Inga verktyg

15. Vad är syftet med den avslutande reflektionen?

- A. ****Diskutera och analysera deras arbete****
- B. Bedöma klasskamrater
- C. Skriva ned sina poäng
- D. Gå igenom böcker

Resonerande frågor

1. Vilka tekniker tycker du var mest effektiva i ditt arbete med animation och varför? (Syftet är att uppmuntra till djupgående självreflektion och analys av använd teknik.)
2. Hur påverkar berättelsens struktur animationens effekt och budskap? (Eleven får möjlighet att utforska förhållandet mellan struktur och budskap.)
3. Vad lärde du dig om berättande genom animation under denna lektion och hur kan du använda detta i framtiden? (Frågan syftar till att möjliggöra djupare lärande och framtida tillämpningar.)
4. Diskutera hur ljud och bild samverkar i ditt animerade verk. (Eleven ges möjlighet att reflektera över multimediala aspekter.)
5. Vilka utmaningar stötte du på under skapandeprocessen och hur övervann du dem? (Frågan ger möjlighet till problemanalys och reflektion över problemlösning.)
6. Hur påverkar den animerade stilen valet av berättelse? (Eleven ombeds att förstå stilen i relation till innehållet.)
7. Hur kan dina erfarenheter av att skapa animationer påverka ditt framtida skapande i andra medier? (Frågan syftar till att koppla erfarenhet till framtida lärande.)
8. På vilket sätt kan dina egna intressen forma berättelsen du vill animera? (Eleven får möjlighet att relatera personliga intressen till skapandeprocessen.)

Bedömning

Provet kan bedömas med totalt 30 poäng. För E krävs minst 8 poäng, för C minst 12 poäng (därav minst 3 poäng från resonerande frågor) och för A minst 18 poäng (därav minst 5 poäng från resonerande frågor).

Tags: [Åk. 7 - 9](#), [Bild](#)