

Provkonstruktion

Årskurs: Gymnasiet

Ämne eller kurs: Animation 2

Tema: Berättande genom animation

Syfte

Syftet med detta prov är att bedöma elevernas förståelse och tillämpning av berättartekniska element i animation, samt deras förmåga att skapa engagerande narrativ genom storyboards.

Koppling till styrdokument

Centralt innehåll

Lektionens centrala innehåll rör berättarteknik, strukturering av narrativa element och hur man skapar en ytterligare dimension av känsla och engagemang genom animation.

Kunskapskrav

Eleven kan analysera och tillämpa berättartekniska element i sina egna animationer för att skapa en tydlig och engagerande narrativ.

Prov

Faktafrågor

1. Vad är en storyboard?

- A. En typ av bakgrundsmusik
- B. En lista över karaktärer
- C. En grafisk representation av berättelsen
- **D. En korrekt sätt att skriva manus**

2. Vilken teknik används ofta för att strukturera berättelser?

- **A. Aktstruktur**
- B. Fiktionell struktur
- C. Dialogstruktur
- D. Visuell struktur

3. Vilken av följande är ett exempel på en cirkulär berättelse?

- A. En hjälte som får en belöning
- **B. En berättelse som börjar och slutar på samma ställe**
- C. En berättelse med många karaktärer
- D. En berättelse med flashbacks

4. Hur påverkar en stark berättelse en animation?

- A. Den gör animationen längre
- **B. Den ökar engagemanget hos publiken**
- C. Den minskar kostnaderna för produktion
- D. Den gör att animationen vinner priser

5. Vilka typer av berättartekniker används ofta i animation?

- A. Endast dialog
- **B. Aktstruktur och cirkulär berättelse**
- C. Bara visuella tekniker
- D. Ingen teknik används

6. Vad är syftet med en storyboard?

- A. Att rekrytera skådespelare
- **B. Att planera flödet av animationen**
- C. Att skapa en marknadsplan
- D. Att designa karaktärer

7. Vilken berömd animationsstudio är känd för sina starka berättelser?

- A. DreamWorks
- **B. Pixar**
- C. Disney Channel
- D. Studio Ghibli

8. Hur kan en storyboard förbättra kreativiteten?

- A. Genom att föreslå titlar
- **B. Genom att visualisera idéer**
- C. Genom att blockera tiden
- D. Genom att försena produktionen

9. Vad innebär bristande storyorganisering?

- A. Att skapa för många karaktärer
- B. Att ha för många färger i animationen
- **C. Att berättelsen känns osammanhängande**

- D. Att använda för mycket dialog

10. Vad är en viktig aspekt av berättande i animation?

- A. Att fokusera på ljudeffekter
- B. Att använda en lång varaktighet
- **C. Att engagera publiken känslomässigt**
- D. Att undvika berättelser helt

11. Hur kan utmaningar i berättande övervinnas?

- A. Genom att ignorera dem
- **B. Genom att planera och arbeta med feedback**
- C. Genom att skapa längre berättelser
- D. Genom att byta teknik

12. Vad kännetecknar en bra berättelse?

- A. Många olika slut
- **B. Relationer och känsla**
- C. Otydlighet
- D. Ingen karaktärsutveckling

13. Vilka element bör ingå i en storyboard?

- A. En lista över replikar
- **B. Bilder och beskrivningar av scener**
- C. Endast visuella effekter
- D. Baktalare

14. Vilket av följande är ett exempel på en berättarteknik?

- A. Att animera i snabb hastighet
- **B. Flashbacks**
- C. Tystnad under hela filmen
- D. Enbart berättarröst

15. Vad ska eleverna göra under sammanfattningen av lektionen?

- A. Skapa nya animationer
- **B. Diskutera berättande och feedback**
- C. Titta på filmer
- D. Ta pauser

Resonerande frågor

1. Hur kan du tillämpa berättartekniska element i din egna animation?

Genom att reflektera över exempel, kan eleverna visa insikter om att använda berättande i sina egna projekt.

2. Diskutera vikten av feedback i kreativa processer.

Här får eleverna möjlighet att lyfta fram hur feedback kan forma och förbättra deras arbeten.

3. Hur skulle du skapa en berättelse som engagerar en specifik publik?

Denna fråga ger eleverna chans att tänka strategiskt kring målgrupp och anpassning av berättandet.

4. Vilka utmaningar har du stött på när du har skapat berättelser?

Genom att resonera kring egna erfarenheter kan eleverna visa insikt i sin egen kreativa process.

5. Vad krävs för att en berättelse ska kännas autentisk?

Eleverna får reflektera över essensen av autenticitet i berättande.

6. Hur påverkar animationens stil berättandet?

Genom att analysera stilar kan eleverna visa djupare förståelse för hur form och innehåll samverkar.

7. Vad gör en karaktärsdesign effektiv i en berättelse?

Denna fråga uppmanar eleverna att tänka på karaktärernas roll i framdrivning av berättelsen.

8. Beskriv fördelarna med att använda storyboards i animationsprocessen.

Detta ger eleverna möjlighet att argumentera för den praktiska nyttan av storyboard-verktyg.

Bedömning

Faktafrågor: 1 poäng per rätt svar. Resonerande frågor: 2 poäng per rätt och välformulerat svar. Totalt 8 poäng krävs för E, 12 poäng för C (varav minst 3 poäng från resonerande frågor), och 18 poäng för A (varav minst 5 poäng från resonerande frågor).

Tags: [Animation](#), [Animation 2](#), [Gymnasiet](#)