

Provkonstruktion

Årskurs: Gymnasiet

Ämne eller kurs: Animation 2

Tema: Kritik och feedback på projekt

Syfte

Syftet med provet är att bedöma elevernas förmåga att presentera sina animationsprojekt och att ge och ta emot konstruktiv kritik. Provets mål är att främja elevernas förståelse för processen av feedback och dess betydelse i det kreativa arbetet.

Koppling till styrdokument

Centralt innehåll

Lektionens centrala innehåll rör presentation och kritisk granskning av elevernas animationsprojekt, samt förmåga att ge och ta emot konstruktiv kritik för att förbättra sina färdigheter.

Kunskapskrav

Eleven kan framföra och förklara sina egna animationsprojekt, samt ge och ta emot feedback på ett konstruktivt sätt.

Prov

Faktafrågor

1. Vilken av följande aspekter är viktigast vid att ge konstruktiv kritik?

- A) Att vara allmän och vag
- B) Att fokusera på personliga angrepp
- C) ****Att vara specifik och tydlig****
- D) Att återge enbart positiva aspekter

2. Vad bör en presentation av ett animationsprojekt innehålla?

- A) Enbart en teknisk beskrivning
- B) ****En sammanfattning av projektet och vad man lärt sig****
- C) En lista på andra projekt
- D) Ingen särskild information

3. Vad är syftet med en gruppdiskussion efter en presentation?

- A) Att ignorera feedback
 - B) ****Att ge och ta emot konstruktiv kritik****
 - C) Att avsluta diskussionen snabbt
 - D) Att enbart fokusera på negativa aspekter
4. Vad bör man tänka på vid feedbackprocessen?
- A) Att vara tyst och lyssna
 - B) ****Att ge tydlig och eventuell konstruktiv kritik****
 - C) Att avbryta andra
 - D) Att inte ge några åsikter
5. Hur ska man formulera sin feedback?
- A) Genom att vara otydlig
 - B) ****Genom att vara konkret och riktad****
 - C) Genom att endast ge positiv feedback
 - D) Genom att vara negativ utan lösningar
6. Vad kan vara en följd av att ta emot bra feedback?
- A) Förbise relevanta problem
 - B) ****Förbättra egna projekt****
 - C) Känna sig osäker
 - D) Ignorera kritik
7. Vilken känsla är vanlig vid presentation av egna arbeten?
- A) Att aldrig vilja visa arbetet
 - B) ****Nervositet blandad med exaltering****
 - C) Total säkerhet
 - D) Ingen känsla
8. Vilken av följande är en metod för att ge bra feedback?
- A) Att ge kritik utan exempel
 - B) ****Att ge specifik feedback med exempel****
 - C) Att undvika att förklara tankar
 - D) Att diskutera andra personers arbete endast
9. Hur kan feedback påverka det kreativa arbetet?
- A) Genom att stänga dörrar
 - B) ****Genom att öppna upp för nytänkande****
 - C) Genom att hindra utveckling
 - D) Genom att ge förvirring
10. Varför är det viktigt att diskutera arbete i grupper?
- A) För att få negativa kommentarer
 - B) ****För att få olika perspektiv och idéer****
 - C) För att bara få höra egna åsikter
 - D) För att undvika diskussioner

11. Vad innebär konstruktiv kritik?

- A) Kritik som endast nedvärderar
- B) ****Kritik som syftar till förbättring****
- C) Kritik utan förslag på förändring
- D) Endast att ge beröm

12. Hur kan man bäst hantera negativ feedback?

- A) Genom att ignorera den
- B) ****Genom att reflektera över den och se hur man kan förbättra****
- C) Genom att attackera kritikern
- D) Genom att avsluta allt arbete

13. Vad kan man göra om man inte förstår feedback?

- A) Misstänka att den är orättvis
- B) ****Fråga om förtydligande****
- C) Ignorera den helt
- D) Beskriva den som irrelevant

14. Hur ska man förbereda sig för att ge feedback?

- A) Genom att inte fundera på vad man ska säga
- B) ****Genom att ha klart för sig specifika punkter****
- C) Genom att vara negativ utan möjlighet till lösningar
- D) Genom att inte förbereda sig alls

15. Vad kännetecknar en bra feedbackprocess?

- A) Att man hoppar över kritiska punkter
- B) ****Att den är öppen och trygg****
- C) Att alla är tysta
- D) Att man fokuserar på negativa aspekter

Resonerande frågor

1. Diskutera hur du kan använda den feedback du fått till att förbättra ditt animationsprojekt.

Syftet med denna fråga är att ge eleven möjlighet att reflektera över och konkretisera sin lärprocess.

2. Beskriv hur olika typer av feedback kan påverka ditt skapande och i vilken mån du anser att feedbacken har haft en inverkan på dina färdigheter.

Frågan fördjupar elevernas förståelse och analys av feedbackens funktion i det kreativa arbetet.

3. Reflektera över en specifik återkoppling som du har fått och hur den har format ditt arbete.

Detta ger möjlighet att visa på självinsikt och förmåga att utvecklas genom feedback.

4. Diskutera vikten av att ge och ta emot feedback i kreativa grupper. Frågan öppnar för en bredare diskussion och insikt i grupplärande.
5. Hur kan feedback hjälpa till att generera nya idéer i dina projekt? Elever ges möjlighet att tänka kritiskt kring feedbackens funktion i sin kreativa process.
6. Beskriv en situation där du kände att feedback var särskilt värdefull. Genom denna fråga kan eleverna konkretisera erfarenheter och relationer till feedback.
7. Hur kan du implementera den feedback du får från andra i dina framtida projekt? Syftet är att knyta an till långsiktig utveckling och lärande.
8. Diskutera vilken roll känslor spelar i processen av att ge och ta emot feedback. Detta ger eleverna möjlighet att undersöka den känslomässiga aspekten av kreativt arbete.

Bedömning

Faktafrågor: Varje korrekt svar ger 1 poäng. Det maximala antalet poäng för faktafrågorna är 15 poäng.

Resonerande frågor: Varje resonerande fråga bedöms med upp till 3 poäng, vilket ger maximalt 24 poäng för resonerande frågor.

För betyg E krävs totalt 8 poäng, för betyg C krävs totalt 12 poäng (varav minst 3 poäng från resonerande frågor) och för betyg A krävs totalt 18 poäng (varav minst 5 poäng från resonerande frågor).

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