

Provkonstruktion

Årskurs: Gymnasiet

Ämne eller kurs: Digitalt skapande 1

Tema: Analys av digitala uttryck

Syfte

Syftet med provet är att bedöma elevernas förmåga att analysera digitala uttryck och att förstå hur tekniska och estetiska kvaliteter påverkar kommunikationen och budskapet i olika typer av digitala medier.

Koppling till styrdokument

Centralt innehåll

Lektionens centrala innehåll omfattar analys av olika typer av digitala medier, deras tekniska och estetiska kvaliteter, samt hur dessa påverkar kommunikationen och budskapet.

Kunskapskrav

Eleven kan analysera digitala uttryck och bedöma deras funktion och estetik i samband med skapandeprocessen.

Prov

Faktafrågor

1. Vilken av följande element är viktigast för att analysera en digital film?

A) Skådespelarnas prestationer

B) ****Kamerateknik****

C) Filmens längd

D) Antalet klipp

2. Vad innebär komposition i digitala medier?

A) ****Arrangemang av visuella element****

B) Ljudkvalitet

C) Textens längd

D) Val av färger

3. Vilka känslor kan färgsättning i en webbdesign framkalla?

A) Endast glädje

B) **Olika känslor beroende på färgkombinationer**

C) Ingen känsla alls

D) Endast irritation

4. Vad påverkar ljudet mest i en digital produktion?

A) **Kvaliteten på ljudinspelningen**

B) Antalet ljudspår

C) Längden på ljudklippet

D) Typ av musik

5. Vilket av följande påståenden är korrekt om estetik?

A) **Det handlar om skönhet och utformning i design**

B) Det är alltid subjektivt

C) Det är endast relevant i konst

D) Det kan inte påverka användarupplevelsen

6. Vad är syftet med medieanalys?

A) Att förstöra konstverk

B) **Att förstå och kritiskt bedöma digitala medier**

C) Att förenkla skapandeprocessen

D) Att främja en typ av media

7. Hur kan analys av digitala uttryck påverka ett skapande arbete?

A) **Genom att hjälpa skaparen att fatta medvetna beslut**

B) Det har ingen påverkan

C) Det begränsar kreativiteten

D) Det kräver mer tid

8. Vilken roll spelar teknik i digital skapande?

A) Det är oviktigt

B) ****Det möjliggör skapandet av olika former av media****

C) Det begränsar valmöjligheterna

D) Det är endast en hobby

9. Vad bör man fokusera på när man analyserar en annons?

A) ****Budskap och visuell påverkan****

B) Antal ord i texten

C) Känsla av reklamfilmen

D) Längden på annonsen

10. Vilken aspekt av medieanalys är kritisk för skapandeprocessen?

A) Att följa trender

B) ****Att förstå publikens reaktioner****

C) Att ha teknisk kunskap

D) Att vara originell

11. Hur kan feedback från andra förbättra ens analys?

A) ****Genom att ge nya perspektiv och insikter****

B) Det spelar ingen roll

C) Det skapar förvirring

D) Det är endast negativt

12. Vad innebär att skapa medvetna val i skapandeprocessen?

A) Att improvisera i arbetet

B) ****Att basera val på analys och förståelse****

C) Att kopiera andras idéer

D) Att alltid följa regler

13. Vad kan en analys av digitalt skapande avslöja?

A) Endast tekniska fel

B) ****Dolda budskap och avsikter i verket****

C) Ointresse hos skaparen

D) Låg kvalitet

14. Vilken typ av analys är viktig för webbdesign?

A) ****Användarupplevelse och tillgänglighet****

B) Användning av färger

C) Längden på texten

D) Antalet bilder

15. Vad kan vara en viktig del av diskussionen efter en analys?

A) ****Att ge och ta emot konstruktiv kritik****

B) Att hålla med alla

C) Att undvika kritik

D) Att avsluta diskussionen snabbt

Resonerande frågor

1. Reflektera över hur tekniska aspekter kan påverka publikens upplevelse av ett digitalt verk. Denna fråga uppmanar till djupare insikter om teknikens roll.

2. Diskutera hur du skulle förändra ett digitalt uttryck för att öka dess effektivitet. Denna fråga utmanar eleverna att tänka kreativt och praktiskt.

3. Analysera sambandet mellan estetik och funktion i digital produktion. Frågan ger möjlighet att visa förståelse för balans mellan form och funktion.

4. Hur influenser från olika kulturer kan påverka digitalt skapande? Frågan

uppmuntrar till ett brett perspektiv och kulturell medvetenhet.

5. Vad kan en analys av en digital kampanj ge för insikter om dess målgrupp? Frågan syftar till att koppla analys till praktiska exempel.

6. Beskriv hur feedback från presentationen kan förbättra framtida analyser. Denna fråga är viktig för att förstå lärandeprocessen genom reflexion.

7. Vilka etiska överväganden kan uppstå vid analys av digitalt innehåll? Frågan söker kritiskt tänkande kring ansvar i digital skapande.

8. Hur kan du tillämpa dina analyskunskaper i andra ämnen? Frågan ger möjlighet till tvärdisciplinär koppling och tillämpning av lärande.

Bedömning

Faktafrågorna ger totalt 15 poäng, där varje korrekt svar ger 1 poäng.

Resonerande frågor ger totalt 10 poäng, där varje fråga ger 2,5 poäng.

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

Tags: [Digitalt skapande](#), [Digitalt skapande 1](#), [Gymnasiet](#)