

Provkonstruktion

Årskurs: Gymnasiet

Ämne eller kurs: Ungdomskulturer

Tema: Digitala ungdomskulturer och deras påverkan

Syfte

Syftet med provet är att bedöma elevernas kunskap om digitala ungdomskulturer, deras påverkan på interaktion och identitet, samt förmåga att kritiskt reflektera över dessa fenomen i samhället.

Koppling till styrdokument

Centralt innehåll

Undervisningen ska behandla hur digitala plattformar och sociala medier skapar nya ungdomskulturer samt deras påverkan på interaktion, identitet och samhällsengagemang. Det innefattar analyser av hur digitala ungdomskulturer kan påverka individuella och kollektiva värderingar.

Kunskapskrav

Eleven kan beskriva och ge exempel på digitala ungdomskulturer samt diskutera deras inverkan på ungdomen och samhället. Eleven kan även reflektera över egna och andras attityder och hur dessa påverkas genom digitaliseringen.

Prov

Faktafrågor

1. Vilken av följande plattformar är mest känd för korta videoinnehåll?

- A) Facebook
- B) Snapchat
- C) Twitter
- D) **TikTok**

2. Vad kännetecknar digitala ungdomskulturer?

- A) Traditionellt medierande
- B) Engagerande fysiska möten
- C) **Kulturella uttryck och normer via digitala medier**

- D) Baserat på ålder och geografisk plats
3. Vilken aktivitet är ett exempel på positivt samhällsengagemang bland ungdomar?
- A) Vandalism
 - B) **Aktivism för social förändring**
 - C) Cybermobbing
 - D) Passiv konsumtion av innehåll
4. Hur påverkar sociala medier ungdomars identitet?
- A) Genom att förhindra skapande av innehåll
 - B) Genom att isolera dem
 - C) **Genom att möjliggöra skapande och delande av innehåll**
 - D) Genom att censurera deras åsikter
5. Vilket av följande är en negativ effekt av digitala ungdomskulturer?
- A) Skapande av gemenskap
 - B) **Cybermobbing**
 - C) Kreativt skapande
 - D) Ökad kommunikation
6. Vad är ett meme?
- A) En form av traditionell konst
 - B) En typ av mat
 - C) **En bild eller video med en humoristisk text**
 - D) En klassisk litterär genre
7. Vilken av följande plattformar används ofta för bilddelning?
- A) LinkedIn
 - B) **Instagram**
 - C) Reddit
 - D) Wikipedia
8. Vad innebär digital aktivering?
- A) Att begränsa användningen av internet
 - B) Att skapa digitala foton
 - C) **Att engagera sig i sociala frågor via digitala plattformar**
 - D) Att förlora det fysiska samspelet
9. Vilken roll spelar influencers i digitala ungdomskulturer?
- A) De isolerar unga människor
 - B) **De påverkar värderingar och trender**
 - C) De skapar regler för ungdomars beteende
 - D) De undviker att involvera sig i samhället
10. Hur kan digitala plattformar förändra kommunikationsstilar?

- A) Genom att öka ansikte-mot-ansikte-interaktioner
- B) **Genom att möjliggöra snabba och visuella kommunikationsformer**
- C) Genom att förhindra kreativititet
- D) Genom att minska ungdomars närhet

11. Vad betonas i en social mediekampanj?

- A) Traditionella reklammetoder
- B) **Visuellt och textligt innehåll för att öka medvetenheten**
- C) Offline diskutera frågor
- D) Endast audiovisuellt innehåll utan text

12. Vilken av följande kulturella rörelser kan förknippas med sociala medier?

- A) Impressionism
- B) **Memekultur**
- C) Barock
- D) Romantiken

13. Varför är ungdomars röster viktiga på sociala medier?

- A) De förstår inte sin påverkan
- B) **De kan påverka samhällsdiskussioner direkt**
- C) De följer inte trender
- D) De är inte intresserade av samhällsfrågor

14. Hur bidrar digitala plattformar till identitetsutveckling?

- A) Genom att bevara traditionella normer
- B) **Genom att erbjuda olika perspektiv och uttryck**
- C) Genom att minska social interaktion
- D) Genom att nekta till personlig utveckling

15. Vad är en potentiell risk med att engagera sig på digitala plattformar?

- A) Ökad social interaktion
- B) **Exponering för negativ påverkan och kränkningar**
- C) Antvrackning av medier
- D) Förnyelse av individens självbild

Resonerande frågor

1. Diskutera hur digitala ungdomskulturer kan bidra till identitetsutveckling. Syftet är att utforska sambandet mellan digitala plattformar och personlig utveckling.

2. Reflektera över skillnaderna mellan positiva och negativa aspekter av digitala ungdomskulturer.

Denna fråga uppmuntrar en djupgående analys av dubbla sidor av digitala kulturer.

3. Hur påverkar memes ungdomars värderingar? Ge exempel.
Genom detta besked får elever möjlighet att koppla teori till praktiska observationer.
4. I vilken utsträckning anser du att digitala ungdomskulturer förändrar samhällsnormer? Beskriv med exempel.
Här undersöks elevernas förmåga att kritiskt tänka på samhällsliga förändringar.
5. Hur kan ungdomar använda sociala medier för att påverka gemenskapen omkring dem?
Elever uppmuntras att tänka på aktivismens kraft i en digital kontext.
6. Diskutera betydelsen av influencers inom digitala ungdomskulturer.
Frågan utmanar elever att analysera påverkare i sociala sammanhang.
7. Hur påverkar digital isolering ungdomars mentala hälsa? Ge konkreta exempel.
Denna fråga syftar till att djupgående diskutera negativa konsekvenser av digitala kulturer.
8. Vilken roll spelar kreativitet i digitala ungdomskulturer? Ge exempel på hur detta kan uttryckas.
Betraktelsen får eleverna att utforska den positiva sidan av digitala plattformar.

Bedömning

Provets faktafrågor bedöms med 1 poäng per fråga, vilket ger totalt 15 poäng. De resonerande frågorna bedöms med 3 poäng per fråga, vilket ger totalt 24 poäng. Totalt krävs följande poäng för respektive betyg:

E: Minst 8 poäng.

C: Minst 12 poäng (minst 3 poäng från resonerande frågor).

A: Minst 18 poäng (minst 5 poäng från resonerande frågor).

Tags: [Prov](#)