

Provkonstruktion

Årskurs: Gymnasiet

Ämne eller kurs: Animation 1

Tema: Projektarbete - skapa din egen animation

Syfte

Syftet med provet är att bedöma elevernas förståelse och tillämpning av centrala koncept inom animation och projektarbete. Eleverna ska få möjlighet att visa sina färdigheter i planering, skapande och presentation av en animationsfilm.

Koppling till styrdokument

Centralt innehåll

"Eleverna ska tillämpa sina kunskaper inom animation genom att planera, skapa och presentera en egen animationsfilm. Fokus ligger på konceptutveckling, karaktärsdesign och berättande."

Kunskapskrav

Eleven kan skapa en sammanhängande animation genom att använda planeringsverktyg, karaktärsdesign och tekniska färdigheter i programvara.

Prov

Faktafrågor

1. Vilket av följande är ett viktigt steg i animationsprocessen?

- A) Redigering
- B) Filmtittande
- C) Planering
- **D) Skapande av storyboard**

2. Vad är syftet med en storyboard?

- **A) Att visualisera berättelsen**
- B) Att spela in ljud
- C) Att skapa karaktärer
- D) Att redigera filmen

3. Vilket verktyg kan användas för att skapa animationer?

- A) Microsoft Word
- **B) Adobe Animate**
- C) Notepad
- D) Excel

4. Vad är en viktig del av projektarbetet?
- **A) Gruppdiskussioner**
 - B) Enskilt arbete
 - C) Att bara titta på andra projekt
 - D) Ingen feedback
5. När kan eleverna börja skissa på sina karaktärer?
- A) Under hela projektet
 - **B) Under arbetsflödet**
 - C) Efter projektets slut
 - D) Inte alls
6. Vad ska eleverna göra som en del av hemuppgiften?
- A) Titta på filmer
 - **B) Färdigställa sin storyboard**
 - C) Spara pengar
 - D) Köpa nya verktyg
7. Vad ska eleverna presentera i sin korta presentation?
- A) En recension av en film
 - **B) Beskrivning av sitt projekt och tekniker**
 - C) En lista på alla verktyg
 - D) En planskiss av klassrummet
8. Vilken av följande processer ingår inte i animationsarbete?
- A) Produktion
 - **B) Oplanerad filmning**
 - C) Skissande
 - D) Redigering
9. Vilken aspekt är viktig under arbetsflödet?
- **A) Tidsplanering**
 - B) Att arbeta ensam
 - C) Inte använda feedback
 - D) Berätta andra vad de ska göra
10. Vem ger feedback under arbetet med animationsprojektet?
- A) Ingen
 - **B) Läraren**
 - C) Föräldrar
 - D) Användare på internet
11. Vad ska en storyboard innehålla?
- **A) Karaktärer, berättelse, viktiga scener**
 - B) En lista på musik
 - C) Endast text
 - D) Ingen information
12. Vad är fokus på projektet i animationsämnet?
- A) Att titta på andras filmer
 - **B) Konzeptutveckling och berättande**
 - C) Endast karaktärsdesign
 - D) Ingen särskild fokus
13. Vilket av följande beskriver en bra projektstrategi?
- A) Ignorera grupperna
 - **B) Diskutera idéer i grupper**

- C) Arbeta på egen hand utan feedback
 - D) Skapa en video direkt utan planering
14. Vad är en viktig aspekt av grupparbete?
- A) Alla jobbar åt olika håll
 - **B) Tydlig kommunikation**
 - C) Ingen arbetsfördelning
 - D) Att undvika att ge idéer
15. Vad är ett mål med animationsprojekten?
- **A) Att skapa en sammanhängande och engagerande berättelse**
 - B) Att bara göra det kul
 - C) Att kopiera andras verk
 - D) Att arbeta utan planering

Resonerande frågor

1. Analysera vikten av planering i animationsprojektet. Beskriv hur en bra plan kan påverka slutresultatet.

Syftet är att låta eleverna reflektera över betydelsen av en genomtänkt plan i skapandeprocessen.

2. Diskutera hur teamwork kan påverka kreativiteten i ett animationsprojekt. Vilka fördelar och nackdelar ser du?

Frågan ger eleverna möjlighet att resonera kring samarbete och dess inverkan på skapande.

3. Jämför olika animationsverktyg. Vilka för- och nackdelar finns det med de verktyg du planerar att använda?

Eleverna ges möjlighet att formulera en personlig analys av de verktyg de valt att använda.

4. Reflektera över processen av att skapa en storyboard. Hur har den hjälpt dig i ditt projekt?

Frågan uppmanar till djupare insikt om den egna arbetsprocessen och hur storyboarden bidrar till genomförandet.

5. Hur kan feedback från lärare och klasskamrater förbättra ditt animationsprojekt?

Genom att svara visar eleverna på förståelse för vikten av extern input i kreativa processer.

6. Vilka element anser du är mest avgörande för en engagerande berättelse i animation?

Motivera ditt svar.

Eleverna får möjlighet att analysera berättande och dess komponenter, vilket gynnar kreativiteten.

7. Beskriv hur du kan arbeta med tidsplanering i ditt projekt. Vad är strategierna för att säkerställa att du hinner klart?

Frågan ger en chans att resonera kring tidshantering och personlig disciplin i skapande.

8. Vilka ämnesövergripande färdigheter anser du att projektet bidrar till att utveckla? Ge exempel.

Eleverna ska reflektera över hur animationsprojektet kan kopplas till andra kunskapsområden och kompetenser.

Bedömning

Total poäng för faktafrågor: 15 poäng (1 poäng per fråga)

Total poäng för resonerande frågor: 8 poäng (1 poäng per fråga)

Maximal poäng: 23 poäng.

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