

Provkonstruktion

Årskurs: Gymnasiet

Ämne eller kurs: Ungdomskulturer

Tema: Identitet och representation i digitala medier

Syfte

Syftet med provet är att bedöma elevernas förståelse och insikter om hur identitet och representation konstrueras i digitala medier och dess påverkan på individers självbild och samhällsnormer.

Koppling till styrdokument

Centralt innehåll

Undervisningen ska omfatta hur identiteter konstrueras och representeras i digitala medier, samt hur dessa representationer påverkar individers självbild och samhällets syn på olika grupper. Det inkluderar analys av normer, stereotyper och maktförhållanden i digitala plattformar och sociala medier.

Kunskapskrav

Eleven kan översiktligt redogöra för hur identitet och representation i digitala medier påverkar ungas livsvillkor och hur dessa interagerar med samhällets normer och värderingar. Dessutom kan eleven reflektera över egna och andras erfarenheter av digital representation.

Prov

Faktafrågor

1. Vad innebär representation i digitala medier?
 - A) Hur individer och grupper framställs i medier (**Rätt svar**)
 - B) Hur medier påverkar teknologisk utveckling
 - C) Hur medier används för reklam
 - D) Hur medier skapar underhållning
2. Vilket av följande begrepp beskriver hur individer presenterar ett önskat intryck av sig själva online?
 - A) Social tillbakadragande
 - B) Digital ångest
 - C) Impression management (**Rätt svar**)
 - D) Identitetskris
3. Vilken effekt kan stereotyper i digitala medier ha?

- A) Skapa giltiga representationer
 - B) Främja öppenhet
 - C) Skapa fördomar **(Rätt svar)**
 - D) Stärka identitet
4. Vad är en kuraterad identitet?
- A) En digital identitet som skapats av andra
 - B) En identitet som är anpassad och redigerad för offentlig visning **(Rätt svar)**
 - C) En identitet som förblir privat
 - D) En identitet utan några ändringar
5. Hur kan sociala medier påverka ungas självkänsla?
- A) Genom att alltid ge stöd
 - B) Genom att skapa orimliga förväntningar **(Rätt svar)**
 - C) Genom att främja fysisk aktivitet
 - D) Genom att öka känslan av gemenskap
6. Vilken typ av innehåll bidrar ofta till diskussionen om maktförhållanden?
- A) Underhållningsinnehåll
 - B) Politisk debatt **(Rätt svar)**
 - C) Sportresultat
 - D) Nyhetsartiklar om kändisar
7. Vilken av följande plattformar fokuserar främst på visuellt innehåll?
- A) Twitter
 - B) Instagram **(Rätt svar)**
 - C) LinkedIn
 - D) Reddit
8. Vilka faktorer bidrar till identitetsformering på nätet?
- A) Anonymitet och interaktion **(Rätt svar)**
 - B) Endast personlig information
 - C) Offentliga inlägg utan respons
 - D) Obegränsad tillgång till all information
9. Vad innebär "digital representation"?
- A) Att undvika att framställa sig själv online
 - B) Hur man skapar en personlig webbplats
 - C) Hur man framställs i digitala medier **(Rätt svar)**
 - D) Hur man raderar sin historia online
10. Vilket av följande är en risk med att skapa en stark digital identitet?
- A) Ökad kreativitet
 - B) Personlig säkerhet **(Rätt svar)**
 - C) Bättre jobb möjligheter
 - D) Större sociala nätverk
11. Vilka normer är ofta påverkande i digitala medier?
- A) Ekonomiska normer
 - B) Kulturella och sociala normer **(Rätt svar)**
 - C) Tekniska normer
 - D) Utbildningsnormer
12. Vad innebär mestadels "crowdsourced content"?
- A) Innehåll skapat av en enskild person
 - B) Innehåll som uppmuntrar till deltagande **(Rätt svar)**
 - C) Innehåll som tas bort av professionella

- D) Innehåll som är skyddat och privat
13. Hur kan man definiera "självrepresentation" i digitala medier?
- A) Att erkänna andra
 - B) Att framhäva vissa aspekter av sig själv **(Rätt svar)**
 - C) Att dölja identiteten
 - D) Att skapa en alternativ identitet
14. Vilken roll spelar algoritmer i digital representation?
- A) De skapar oberoende innehåll
 - B) De avgör vad som syns baserat på tidigare beteenden **(Rätt svar)**
 - C) De skyddar privatlivet
 - D) De gör innehåll mer tillgängligt för alla
15. Vilket av följande är en grundläggande aspekt av "impression management"?
- A) Att vara ärlig
 - B) Att alltid ge negativa intryck
 - C) Att finjustera sin presentation för andra **(Rätt svar)**
 - D) Att hålla sig anonym
16. Vilket är en vanlig kritik av sociala medier?
- A) Att de skapar mer kommunikation
 - B) Att de främjar överenskommelser
 - C) Att de bidrar till att öka mental ohälsa **(Rätt svar)**
 - D) Att de ökar personlig kreativitet

Resonerande frågor

1. Reflektera över hur din egen digitala identitet formas av de medier du använder. Beskriv några faktorer som påverkar detta.
Syftet är att ge eleverna möjlighet att kritiskt analysera och reflektera över sina egna erfarenheter av digital representation.
2. Beskriv ett exempel på hur digital representation kan skada en person eller en grupp. Vilka konsekvenser kan detta få?
Genom att ge konkreta exempel kan eleverna visa djupare förståelse för de negativa effekterna av representation i medier.
3. Hur skulle du definiera en "hälsosam" digital identitet? Vilka komponenter skulle ingå i detta?
Frågan uppmanar eleverna att tänka kritiskt kring hur identiteter kan formas på ett positivt sätt i digitala utrymmen.
4. Diskutera hur maktförhållanden inom digitala medier kan påverka vilka röster som hörs. Vilka grupper får ofta mindre representation?
Eleverna ges möjlighet att reflektera över viktiga sociala frågor kopplade till representation och makt.
5. Jämför och kontrastera representation av olika kön i digitala medier. Vilka likheter och skillnader kan du se?
Genom jämförande analys kan eleverna bevisa sin förmåga att kritiskt tänka och analysera representation utifrån olika perspektiv.
6. Hur kan individer och samhällen motverka negativa representationer? Vilka strategier kan vara effektiva?
Frågan ger eleverna möjlighet att tänka kreativt och framåtblickande kring lösningar och åtgärder.

7. Vilken roll tycker du att utbildning bör spela i att öka medvetenheten om digital representation? Hur kan detta genomföras?
Eleverna får möjlighet att tänka kring vikten av utbildning och dess potential att förändra normer och attityder.
8. Vad anser du är viktigast att fokusera på inom digitala medier för att skapa positiva förändringar? Motivera ditt svar.

Denna fråga uppmuntrar eleverna att formulera sina personliga åsikter och argumentera utifrån egna erfarenheter.

Bedömning

Faktafrågor ger 1 poäng var, totalt 15 poäng. Resonerande frågor ger 3 poäng var, totalt 24 poäng.

För betyg E krävs minst 8 poäng totalt.

För betyg C krävs minst 12 poäng totalt, varav minst 3 poäng från resonerande frågor.

För betyg A krävs minst 18 poäng totalt, varav minst 5 poäng från resonerande frågor.