

Provkonstruktion

Årskurs: 1

Ämne eller kurs: Bild

Tema: Modellering av djur

Syfte

Syftet med provet är att bedöma elevernas förmåga att använda olika material och tekniker för att skapa tredimensionella former samt att uttrycka sin kreativitet genom modellering av djur i lera.

Koppling till styrdokument

Centralt innehåll

I årskurs 1 ska eleverna ges möjlighet att använda olika material och tekniker för att skapa tredimensionella former. Lektionen fokuserar på att modellera djur i lera, vilket utvecklar elevernas förståelse för form och struktur samt ger dem möjlighet att uttrycka sin kreativitet.

Kunskapskrav

Eleven kan skapa bilder och modeller med hjälp av olika tekniker och material samt kan beskriva sina skapelser och de val de gjort.

Prov

Faktafrågor

1. Vilket material används främst för modellering av djur?
 - A. Papper
 - B. **Lera**
 - C. Trä
 - D. Kartong
2. Vad är en viktig del av djurets kännetecken som eleverna ska tänka på?
 - A. Färgen
 - B. **Kroppsdelarna**
 - C. Ljudet
 - D. Storleken

3. Hur länge ska eleverna planera sitt djur innan de börjar modellera?

- A. 5 minuter
- B. 10 minuter
- C. **15 minuter**
- D. 20 minuter

4. Vilket verktyg ska helst inte användas för att forma leran?

- A. Knivar
- B. **Saxar**
- C. Skulpturverktyg
- D. Händerna

5. Vad ska läraren ge för stöd under skapandet av djurmodellen?

- A. Ingen feedback
- B. **Stöd och uppmuntran**
- C. Enbart kritik
- D. Enbart beröm

6. Vilken känsla ska eleverna uttrycka i sin respons om att arbeta med lera?

- A. Stress
- B. **Känsla**
- C. Trötthet
- D. Osäkerhet

7. Vad ska eleverna inkludera när de modellerar sina djur?

- A. Endast kroppsdelar
- B. **Kännetecken**
- C. Motorer
- D. Olika djur

8. Vad är det första eleverna får göra efter att ha valt sitt djur?

- A. Börja modellera direkt
- B. **Skissa en plan**
- C. Måla en bild
- D. Sätta samman lerbitar

9. Vilken uppgift ges eleverna som hemuppgift?

- A. Teckna djuret från minnet
- B. **Ta en bild av ett djur och teckna det**
- C. Skriva en berättelse om djuret

- D. Samla in information om djur

10. Hur ska diskussioner kring modellerna avslutas?

- A. Berömma endast de bästa modellerna
- B. **Gemensam visning av modellerna**
- C. Dela ut priser
- D. Lägga bort modellerna snabbt

11. Vad ska eleverna tänka på för att förbättra sin modell nästa gång?

- A. Att arbeta snabbare
- B. **Att utveckla modellen**
- C. Att använda fler färger
- D. Att arbeta i grupp

12. Hur kan eleverna presentera sina djurmodeller?

- A. Skriva en bok
- B. **Diskussion i klassrummet**
- C. Spela in en film
- D. Göra en utställning

13. Vilka detaljer bör ingå i teckningen av djuret?

- A. Endast kroppsdelar
- B. **Färger och viktiga detaljer**
- C. Tidslinje av djurets liv
- D. Djurens livsmiljö

14. Vad var det roligaste för eleverna när de arbetade med lera?

- A. Att städa upp
- B. **Känslan vid skapandet**
- C. Att socialisera
- D. Att välja djur

15. Vilket av följande är inte en del av modellering?

- A. Använda lera
- B. **Rita med kriterier**
- C. Forma med händerna
- D. Använda utställare

Resonerande frågor

1. Beskriv hur du gick tillväga för att skapa din djurmodell. Syftet är att ge

insikt i din kreativa process och de val du gjorde under arbetets gång.

2. Vilka tekniker använde du för att representera djurets kännetecken? Detta ger möjlighet att visa din förståelse för materialets och teknikens användning.

3. Hur påverkade din valda djurs livsmiljö ditt skapande? Genom detta kan du visa din förmåga att koppla samman konst och natur.

4. På vilket sätt påverkade klasskamraternas feedback ditt arbete? Detta ger en chans att reflektera över betydelsen av samarbete och feedback i skapandeprocessen.

5. Vilka överväganden gjorde du kring färger och material för din modell? Här kan du diskutera dina estetiska val och hur de bidrog till din modell.

6. Hur kan din modell utvecklas ytterligare i framtiden? Genom denna fråga visar du förmåga att kritiskt granska eget arbete.

7. Vad lärde du dig om djur genom att modellera? Denna fråga ger möjlighet att koppla erfarna lärdomar från processen till kunskap om djur.

8. Vilka känslor väcktes hos dig under skapandet av din modell? Detta ger dig möjlighet att knyta an till dina emotionella upplevelser under ett kreativt arbete.

Bedömning

Provet bedöms med totalt 30 poäng, där faktafrågorna ger max 15 poäng och de resonerande frågorna max 15 poäng. För betyget E krävs minst 8 poäng, för betygsnivå C krävs 12 poäng (minst 3 poäng från resonerande frågor), och för A krävs 18 poäng (minst 5 poäng från resonerande frågor).

Tags: [Prov](#)