

Provkonstruktion

Provkonstruktion

Årskurs: 5

Ämne: Bild

Tema: Digital illustration

Syfte

Syftet med provet är att bedöma elevernas förmåga att använda digitala verktyg för att skapa och bearbeta bilder samt att kunna reflektera över sina skapandeprocesser.

Koppling till styrdokument

Centralt innehåll

Eleverna ska ges möjlighet att arbeta med digital bildbehandling och illustration. Lektionen syftar till att ge dem erfarenhet av att använda digitala verktyg för att uttrycka sina kreativa idéer och förstå grunderna i digitalt skapande.

Kunskapskrav

Eleven kan använda digitala verktyg för att skapa bilder och kan beskriva sina val och processer. De visar förmåga att bearbeta och redigera sitt bildmaterial på ett kreativt sätt.

Prov

Faktafrågor

1. Vilket verktyg är vanligast att använda för digital illustration?
 - A. Papper
 - B. Kritor
 - **C. Ritplatta**
 - D. Penslar
2. Vad är en vanlig programvara för digital illustration?

- A. Microsoft Word
 - **B. Photoshop**
 - C. Excel
 - D. PowerPoint
3. Vad betyder "skissning" i digital illustration?
- A. Att radera allt
 - B. Att måla med färg
 - **C. Att lägga grunden för en bild**
 - D. Att skriva text
4. Vilken egenskap är viktig när man arbetar med digitala verktyg?
- A. Att vara snabb
 - **B. Att vara kreativ**
 - C. Att följa regler
 - D. Att vara tyst
5. Vilket av följande verktyg används inte i digital illustration?
- **A. Målarduk**
 - B. Penselverktyg
 - C. Skissverktyg
 - D. Färgburkar
6. Vad är syftet med att skapa en layout innan man börjar sin illustration?
- A. För att slösa tid
 - **B. För att planera sina idéer**
 - C. För att undvika att arbeta
 - D. För att radera allt
7. Vilken funktion används för att ändra färg på en pensel i en digital programvara?
- A. Skissfunktion
 - **B. Färgbearbetning**
 - C. Radera
 - D. Spara
8. Vad kallas processen där man bearbetar och redigerar sitt bildmaterial?
- A. Bläddra
 - **B. Bearbeta**
 - C. Torka
 - D. Riva
9. Vad innebär ordet "illustration"?
- A. En typ av musik
 - **B. En bild som visar något**
 - C. En slags mat
 - D. En färgblandning
10. Vilka av följande är exempel på digitala verktyg?
- A. Krior och papper
 - **B. Programvara och ritplattor**
 - C. Klipp och lim

- D. Målarfärg
11. Vad kan man använda för att få en mjukare linje i digitala verktyg?
- A. Tjock pensel
 - **B. Mjuk pensel**
 - C. Tunt papper
 - D. En stor pensel på fat
12. Vad ska man göra efter att ha avslutat sin digitala illustration?
- A. Radera allt
 - **B. Spara arbetet**
 - C. Visa ingen
 - D. Skriva ut på papper
13. I vilket syfte använder man feedback under skapandeprocessen?
- A. För att klaga
 - **B. För att förbättra arbetet**
 - C. För att skada
 - D. För att avbryta
14. Vilken skillnad finns det mellan digital och traditionell konst?
- A. Traditionell konst är tråkig
 - **B. Digital konst kan redigeras lättare**
 - C. Digital konst kräver mer färger
 - D. Ingen skillnad finns

Resonerande frågor

1. Reflektera över ditt val av verktyg för din digitala illustration och hur det påverkat ditt slutresultat.
Syftet med frågeställningen är att ge eleverna en möjlighet att testa sin förmåga att koppla val av verktyg till det kreativa resultatet.
2. Diskutera hur planering innan skapandeprocessen kan förbättra resultatet av en digital illustration.
Denna fråga syftar till att eleverna ska kunna resonera kring planeringens betydelse för ett bra resultat.
3. Vilka utmaningar stötte du på under processen och hur övervann du dem?
Genom denna fråga uppmanas eleverna att reflektera över sina problem och lösningar under skapandeprocessen, vilket visar deras kreativa tänkande.
4. Vad har du lärt dig om digital illustration genom denna lektion?
Frågan syftar till att ge eleverna möjlighet att beskriva sin lärandeprocess och dela med sig av insikter.
5. Hur skulle du kunna förbättra din illustration om du fick mer tid?
Frågeställningen ger eleverna möjlighet att utvärdera sitt resultat och tänka på förbättringar.
6. Kan digital illustration påverka samhället, och i så fall hur?
Denna fråga ger eleverna möjlighet att tänka större kring konstens betydelse och digitaliseringens påverkan.

7. Beskriv skillnaderna mellan digital och traditionell illustration utifrån dina erfarenheter.
Eleverna får chansen att reflektera över de olika metoderna och deras inverkan.
8. Hur skulle du beskriva din kreativa process när du arbetar med digitala verktyg?
Frågan ger eleverna möjlighet att dela med sig av sina unika erfarenheter och metoder.

Bedömning

Provets bedömning baseras på poängsättning där faktafrågor ger 1 poäng per fråga och resonerande frågor ger 3 poäng per fråga. För betyg E krävs minst 8 poäng, för betyg C krävs 12 poäng (minst 3 poäng från resonerande frågor), och för betyg A krävs 18 poäng (minst 5 poäng från resonerande frågor).

Hälsningar från Isak på Allgot.se

www.allgot.se