

Provkonstruktion

# Provkonstruktion

**Årskurs:** 6

**Ämne:** Bild

**Tema:** Digital illustration och kreativ design

## Syfte

Syftet med provet är att bedöma elevernas förståelse för digital illustration och deras förmåga att använda digitala verktyg i skapandeprocessen. Genom provet ska eleverna visa hur de kan uttrycka sin kreativitet och tekniska kunskaper genom bildkonst.

## Koppling till styrdokument

### Centralt innehåll

Eleverna ska ges möjlighet att arbeta med digital teknik för att skapa egna illustrationer.

### Kunskapskrav

Eleven kan använda digitala verktyg för att skapa och bearbeta bilder, samt beskriva sina val och processer i skapandet.

## Prov

### Faktafrågor

1. Vilket program nämndes som ett exempel på digitalt konstverktyg?  
A) Canva  
B) Word  
C) Excel  
**D) Krita**
  
2. Vad är en viktig del av processen när man skapar en digital illustration?  
**A) Planera och skissa**

- B) Skriva en uppsats
  - C) Studera traditionell konst
  - D) Samla bilder från internet
3. Vilket verktyg används för att måla i digitala programs?
- A) Linjal
  - B) Penslar**
  - C) Stift
  - D) Pennor
4. I vilken aktivitet får eleverna diskutera sina egna illustrationer?
- A) Reflektion och presentation**
  - B) Introduktion
  - C) Genomgång
  - D) Exit-ticket
5. Vad är syftet med en "exit-ticket"?
- A) Att bedöma lärarens prestation
  - B) Att reflektera över lärande**
  - C) Att skapa en konstnärlig presentation
  - D) Att diskutera med klasskamrater
6. Vilken typ av tema kunde eleverna välja för sina illustrationer?
- A) Självpresentation**
  - B) Sport
  - C) Djur
  - D) Historia
7. Vilket verktyg demonstrerades för att skapa en ny projektfil?
- A) Pennor
  - B) Klippverktyg
  - C) Programvaran**
  - D) Sketchbook
8. Vad ska eleverna göra under lektionen?
- A) Titta på filmer
  - B) Skapa digitala illustrationer**
  - C) Läs böcker
  - D) Sova

9. Vad är viktigt att tänka på under skissprocessen?
- A) Använda färger
  - B) Använda många verktyg
  - C) Komposition och planering**
  - D) Att ha många lager
10. Vad skiljer digitalt skapande från traditionellt måleri?
- A) Materialval
  - B) Tekniska färdigheter**
  - C) Tidsramar
  - D) Teoretiska kunskaper
11. Vad är en av de grundläggande verktygen i digital illustration?
- A) Lager**
  - B) Papper
  - C) Pensel
  - D) Kuvert
12. Vilken typ av stil kan digitala konstverk ha?
- A) Enbart realistisk
  - B) Ingen stil
  - C) Flera olika stilar**
  - D) Endast abstrakt
13. Vad ska eleverna använda för att bearbeta sina bilder?
- A) Digitala verktyg**
  - B) Kriter
  - C) Målarfärg
  - D) Penslar
14. Vad kallas processen att skapa en digital illustration?
- A) Skapande**
  - B) Studier
  - C) Analys
  - D) Sammanfattning
15. Vilken viktig komponent ingick i genomgången av digital inspiration?
- A) Olika stilar och tekniker**
  - B) Teoretiska utvärderingar
  - C) Dela med sig av ideer
  - D) Skriva uppsats

## Resonerande frågor

1. Reflektera över hur digital teknik kan förändra skapandeprocessen. Syftet med frågan är att låta eleverna utforska tankar kring digitala verktyg och deras påverkans sätt i skapande.
2. Diskutera fördelar och nackdelar med att använda digitala verktyg jämfört med traditionella metoder. Syftet är att ge eleverna möjlighet att argumentera och väva in sina egna erfarenheter i svaret.
3. Hur kan du beskriva din kreativa process under illustrationens skapande? Frågan låter eleverna visa sin förståelse för värdet av processen snarare än bara resultatet.
4. Vilka verktyg kände du var mest effektiva och varför? Genom denna fråga ges eleverna möjlighet att tänka analytiskt kring sina val av verktyg och dess funktioner.
5. Hur kan du använda det du lärt dig om digital illustration i framtida skapande? Frågan avser att stimulera eleverna att tänka framåt och koppla kunskapen till framtida projekt.
6. Beskriv hur du kan kombinera olika stilar i digital illustration. Syftet är att ge eleverna chansen att reflektera över stilinnovation och kreativt tänkande.
7. Vad lärde du dig om komposition som en del av din skapandeprocess? Detta uppmuntrar eleverna att tänka djupare kring planering och strukturering av deras konstverk.
8. Hur kan feedback från klasskamrater påverka ditt arbete? Frågan öppnar för diskussion om att ge och ta emot feedback, och dess betydelse i lärande och skapande.

## Bedömning

Provet bedöms med total 30 poäng, där faktafrågor ger maximalt 15 poäng (1 poäng per rätt svar) och resonerande frågor ger totalt 15 poäng (max 3 poäng per fråga). För att uppnå betyg E krävs minst 8 poäng, för betyg C minst 12 poäng (minst 3 poäng från resonerande frågor) och för betyg A totalt 18 poäng (minst 5 poäng från resonerande frågor).