

Provkonstruktion

Årskurs: 6

Ämne: Slöjd

Tema: Sy och designa egna kläder

Syfte

Syftet med provet är att bedöma elevernas kunskaper och färdigheter i att planera, designa och genomföra ett klädprojekt inom syslöjd, samt att reflektera över sina val och processer.

Koppling till styrdokument

Centralt innehåll

I syslöjd kommer eleverna att arbeta med att planera, designa och sy sina egna kläder. Centralt innehåll omfattar val av material, användning av mönster och olika sömnadstekniker. Eleverna ska också ges möjlighet att utveckla sin kreativitet samt sin förmåga att tänka kritiskt kring mode och hållbarhet.

Kunskapskrav

Eleven kan planera och genomföra ett enklare klädprojekt i syslöjd. Eleven kan också välja rätt material och tekniker för sitt projekt samt redogöra för dessa val. Dessutom kan eleven visa grundläggande mönsterkunskap och använda verktyg på ett säkert sätt.

Prov

Faktafrågor

1. Vilket av följande material är bäst lämpat för att sy en t-shirt?

- A) Läder
- B) Polyester
- C) ****Bomull****
- D) Sammet

2. Vad är en mönsterdel?

- A) En del av en symaskin
- B) **En pappersmall för att påskynda sömnaden**
- C) En typ av tyg
- D) En dekorativ detalj på plagget

3. Vilket verktyg används för att klippa tyg?

- A) En sax
- B) **Skräddarsax**
- C) En linjal
- D) En nål

4. Vilken sömnadsteknik används för att sy ihop två tygdelar?

- A) Överkastning
- B) Knutar
- C) **Söm**
- D) Rivning

5. Vad innebär hållbarhet inom kläddesign?

- A) Att använda dyra material
- B) **Att tänka på miljöpåverkan och välja återanvändning**
- C) Att alltid följa trender
- D) Att sy snabbt och effektivt

6. Vad är syftet med att göra en skiss innan man syr?

- A) För att välja tyg
- B) **För att planera design och mått**
- C) För att spara tid
- D) För att få hjälp av läraren

7. Vilken typ av stitch används oftast för att sy en enkel söm?

- A) **Rak söm**
- B) Zigzag
- C) Kryssemönster
- D) Overlock

8. Vilket är ett exempel på ett bärigt plagg?

- A) **T-shirt**
- B) Mönsterpapper
- C) Knappar
- D) Saksblad

9. Vad innebär mönsterkunskap?

- A) Att kunna välja tyg
- B) Att kunna sy en kostym
- C) **Att förstå hur man använder mönster för att sy kläder**
- D) Att rita mönster

10. Vad ska man tänka på när man väljer material för sitt plagg?

- A) Priset
- B) **Materialets egenskaper och funktion**
- C) Färgen
- D) Hur det ser ut

11. Vilken teknisk färdighet är viktig för att kunna använda en symaskin på rätt sätt?

- A) Att kunna rita
- B) **Att veta hur man trär maskinen**
- C) Att välja tyg
- D) Att blanda färger

12. Vad kännetecknar bra kläddesign?

- A) Att det är billigt
- B) **Att det är funktionellt och stiligt**
- C) Att det följer alla trender
- D) Att det är enkelt

13. Vilken roll har kreativitet inom kläddesign?

- A) **Att skapa unika och originella plagg**
- B) Att kopiera andras design
- C) Att bara använda syntetiska material
- D) Att följa trender

14. Vad kan göras för att förbättra hållbarheten vid kläddesign?

- A) Använda fler syntetiska material
- B) **Välja återvunna material**
- C) Inte tänka på slitaget
- D) Använda material som är billiga

15. Vad är en applikation?

- A) **En dekoration på ett plagg**
- B) En typ av tyg

- C) En stylingsmetod
- D) En sorts söm

Resonerande frågor

1. Beskriv din designprocess för ditt plagg och vilka val du gjorde längs vägen.

Syftet med denna fråga är att ge eleverna möjlighet att reflektera över sin arbetsprocess och visa en djupare förståelse för designval.

2. Hur påverkade dina materialval din slutprodukt och varför valde du just dessa material?

Denna fråga låter eleverna granska och analysera sina val när det gäller hållbarhet och funktionalitet i designen.

3. Vilka utmaningar stötte du på under syprocessen och hur övervann du dem?

Frågan uppmuntrar till självvrannsakan och problemlösningsförmåga i samband med praktiska uppgifter.

4. Diskutera vikten av att planera innan man påbörjar ett klädprojekt.

Denna fråga syftar till att få eleverna att kritiskt tänka kring strategier för att lyckas i syslöjd.

5. Hur kan du utveckla ditt plagg ytterligare om du fick möjlighet att göra om det?

Eleverna ges chans att tänka kreativt och se sina misstag som lärdomar för framtiden.

6. Reflektera över de material du använde. Skulle du göra andra val idag och i så fall varför?

Denna fråga ger eleverna möjlighet att utvärdera sina val och tänka ungefär på hållbarhet och estetik.

7. Vilken betydelse har kreativitet i din design och vad innebär det för dig?

Elever ges möjlighet att utforska sin personliga koppling till kreativitet och hur den påverkar deras arbete.

8. Vad lärde du dig om hållbarhet genom den här lektionen och hur kan du applicera det i framtiden?

Frågan ger eleverna chans att tänka på större frågor kring mode och ansvarstagande inom design.

Bedömning

Provet kan bedömas med totalt 30 poäng, där faktafrågorna ger 15 poäng och resonerande frågor ger 15 poäng. För betyg E krävs minst 8 poäng totalt, för betyg C krävs 12 poäng totalt (varav minst 3 poäng från resonerande frågor), och för betyg A krävs 18 poäng totalt (varav minst 5 poäng från resonerande frågor).

Tags: [Prov](#)