

Provkonstruktion

Syfte

Syftet med provet är att bedöma elevernas kunskaper och färdigheter i digital konst och grafisk design, inklusive deras förmåga att använda digitala verktyg för att skapa och reflektera över sina konstverk.

Koppling till styrdokument

Centralt innehåll

“Denna lektion syftar till att utforska digital konst och grafisk design. Eleverna kommer att lära sig grunderna i digital bildbehandling, inklusive hur man använder program och verktyg för att skapa digitala konstverk.”

Kunskapskrav

“Eleverna ska kunna använda ett digitalt verktyg för att skapa bilder och designa grafiska element samt diskutera och reflektera över sina designval och den kreativa processen.”

Prov

Faktafrågor

1. Vad är digital konst?

A) Traditionell målning

B) Konst skapad genom att använda digitala verktyg

C) Fotografi

D) Skulptur

2. Vilket av följande program är INTE avsett för digital bildbehandling?

A) GIMP

B) Microsoft Word

C) Adobe Photoshop

D) Canva

3. Vad innebär beskärning i bildbehandling?

A) Att ändra färger i bilden

B) Att ta bort delar av en bild

C) Att lägga till text i en bild

D) Att spara bilden i ett annat format

4. Vilken viktig aspekt bör beaktas när man designar en affisch?

A) Att använda många olika skrifttyper

B) Att inkludera så mycket text som möjligt

C) Att tänka på färger och bildval

D) Att använda endast fotografier

5. Vilken teknik används för att ändra färgtonen i en bild?

A) Filtrering

B) Textläggning

C) Färgjustering

D) Beskärning

6. Vad betyder "grafisk design"?

A) Visuell kommunikation med hjälp av text och bilder

B) En typ av digital målning

C) Musikproduktion

D) En sorts skulptur

7. Vilket av följande program är vanligt för design av affischer?

A) Canva

B) Microsoft Excel

C) GarageBand

D) Notepad

8. Vad är syftet med att kombinera bilder och text i design?

A) För att göra det rörigt

B) För att förstärka meddelandet

C) För att undvika färgkombinationer

D) För att minska informationen

9. Vilket alternativ beskriver en viktig del av den kreativa processen?

A) Att följa en strikt plan

B) Att experimentera med olika idéer

C) Att producera en kopia av någon annans verk

D) Att bara använda en teknik

10. Hur viktigt är det att reflektera över sina designval?

A) Inte viktigt alls

B) Avgörande för uppgiften

C) Viktigt för att utvecklas som designer

D) Bara relevant för A-nivå

11. Vad kan vara en stor utmaning i digital konst?

A) Att behärska verktyg och program

B) Att hitta inspiration

C) Att presentera verket

D) Att fylla i en traditionell målning

12. Vad innebär "digital bildbehandling"?

A) Att redigera och förbättra digitala bilder

B) Att skanna in pappersbilder

C) Att måla med olja

D) Att skapa kolage med papper

13. Vilket element är viktigt för att kommunicera ett budskap på en affisch?

A) Storlek på text

B) Antalet bilder

C) Färgval och typsnitt

D) Användning av teckensnitt

14. Vad handlar digital konst ofta om?

A) Traditionella tekniker

B) Ny teknik och kreativitet

C) Att efterlikna måleri

D) Att använda enbart svartvitt

15. Vilken typ av budskap kan en affisch kommunicera?

A) Enbart konstnärens känslor

B) Inga budskap

C) Ett tema eller samhällsfråga

D) Den tekniska processen

Resonerande frågor

1. Reflektera över ett digitalt konstverk du har skapat. Vilka val gjorde du och varför?

Syftet är att ge eleverna möjlighet att fördjupa sig i sina kreativa processer och diskutera sina beslut.

2. Hur har digitala verktyg förändrat hur konst skapas idag?

Frågan syftar till att få eleverna att analysera påverkan av teknologi på konstvärlden.

3. Diskutera vikten av färgval och typsnitt i grafisk design.

Eleverna får möjlighet att visa sin förståelse för visuell kommunikation och dess påverkan på budskapet.

4. Vad tycker du är den största skillnaden mellan traditionell och digital konst?

Syftet är att uppmuntra eleverna att reflektera över och jämföra olika konstformer.

5. Hur kan design användas för att påverka sociala frågor?

Frågan utmanar eleverna att tänka kritiskt kring konst och design i samhället.

6. Beskriv en utmaning du stötte på i din skapandeprocess och hur du övervann den.

Genom att diskutera utmaningar får eleverna möjlighet att visa sina problemlösningssförmågor.

7. Hur kan kritik och feedback från peers påverka din konstnärliga utveckling?

Frågan hjälper eleverna att förstå betydelsen av samarbete och utvärdering i den kreativa processen.

8. Vilka digitala verktyg skulle du vilja lära dig mer om och varför?

Eleverna kan diskutera sina intressen och framtida mål i förhållande till digital konst.

Bedömning

Provet kan bedömas med poäng på följande sätt:

Faktafrågor: Varje korrekt svar ger 1 poäng, totalt 15 poäng möjliga.

Resonerande frågor: Varje välformulerad och insiktsfullt besvarad fråga ger 3 poäng, totalt 24 poäng möjliga.

För betyg E krävs minst 8 poäng, för betyg C krävs 12 poäng (varav minst 3 poäng från resonerande frågor) och för betyg A krävs 18 poäng (varav minst 5 poäng från resonerande frågor).

Tags: [Prov](#)