

Prov - Kreativ Återvinning

Prov - Kreativ Återvinning

Syfte

Provets syfte är att bedöma elevernas kunskaper och färdigheter i kreativ återvinning, samt förståelsen för hållbarhet och designprocesser genom praktiskt skapande med återvunna material.

Koppling till styrdokument

Centralt innehåll

“Insikter om hållbarhet, designprocess och tekniker för att skapa användbara och estetiska föremål av återvunna material.”

Kunskapskrav

Eleven kan planera och genomföra slöjdprojekt med återvunna material. Eleven kan också redogöra för de val av material som gjorts och reflektera över kreativa processer samt det slutgiltiga resultatet.

Prov

Faktafrågor

1. Vad innebär kreativ återvinning?

A. Att skapa nya produkter av återvunnet material

- B. Att slänga skräp på rätt sätt
 - C. Att måla om gamla möbler
 - D. ****Att organisera skräp i olika enheter****
2. Vilket av följande material kan återvinnas?
- A. ****Plastflaskor****
 - B. Klippa pappersark
 - C. Häftstift
 - D. Snöre som är avfall
3. Vad är en viktig aspekt av hållbarhet?
- A. Att köpa nya produkter
 - B. Att åka bil mer
 - C. ****Att använda resurser på ett ansvarsfullt sätt****
 - D. Att ignorera skräpet omkring oss
4. Vilken teknik kan användas för att återvinna papper?
- A. ****Kasta det i pappersåtervinning****
 - B. Färga det med färg
 - C. Klippa och limma det på en annan yta
 - D. Riva det i bitar
5. Vad betyder designprocess?
- A. Att rita ut en plan för en ny produkt
 - B. Att köpa färdiga produkter
 - C. ****Att systematiskt skapa och förbättra en idé****

D. Att presentera sin skapelse för andra

6. Vad förlorar vi om vi inte återvinner material?

A. Mer plats i våra hem

B. ****Möjligheten att bevara resurser****

C. Ingen aning

D. Mycket tid

7. Vilka av följande kan vara exempel på återvunna material?

A. Gammal plast

B. Bitar av tyg

C. Gamla möbler

D. ****Alla ovanstående****

8. Vad kan vi göra med gamla kläder?

A. Slänga dem

B. ****Styla om dem till nya kläder****

C. Förvara dem i källaren

D. Låta dem bli skräp

9. Hur kan kreativitet påverka hållbarhet?

A. Genom att skapa mer skräp

B. ****Genom att hitta nya sätt att använda gamla saker****

C. Genom att ta längre tid på sig

D. Genom att köpa mer

10. Vad är en fördel med att använda återvunna material för kreativa projekt?

A. ****Det minskar avfallet och skyddar miljön****

B. Det tar mer tid

C. De är alltid billigare

D. Det är lättare att köpa nytt

11. Vilken typ av projekt kan göras med en gammal burk?

A. ****En blompott****

B. En ny bil

C. En mobiltelefon

D. En vuxenbok

12. Vilket av följande är inte en fördel med återvinnande material?

A. Minskat avfall

B. ****Kraftigt ökade kostnader****

C. Kreativ utveckling

D. Hållbarhet

13. Vad kan vara en kreativ idé för att återvinna en gammal t-shirt?

A. Slänga den

B. ****Förvandla den till en påse****

C. Låta den förbli som skräp

D. Klippa den i bitar

14. Vad är en av de största utmaningarna i kreativ återvinning?

A. Att ha för mycket material

B. Att inte veta var man ska börja

C. ****Att tänka utanför boxen****

D. Att alltid använda fabriksprodukter

15. Hur kan eleverna bidra till hållbarhet genom sina projekt?

A. Genom att inte återvinna

B. ****Genom att använda resurser på ett medvetet sätt****

C. Genom att slänga fler saker

D. Genom att alltid köpa nytt

Resonerande frågor

1. Beskriv hur du valde material för ditt projekt och varför detta val är viktigt.

Svar: Denna fråga uppmuntrar eleverna att reflektera över sina val och processen bakom deras skapande.

2. Reflektera över hur din skapelse kan påverka miljön positivt. Svar: Ger eleverna möjlighet att visa på djupare förståelse av miljöpåverkan.

3. Vilka utmaningar stötte du på under skapandeprocessen och hur löste du dem? Svar: Denna fråga hjälper eleverna att analysera och reflektera över sina problem och lösningar.

4. Hur kan du använda de tekniker och verktyg du lärt dig i framtida projekt?

Svar: Uppmuntrar eleverna att tänka på tillämpning av sina kunskaper i framtiden.

5. Diskutera hur kreativ återvinning kan påverka samhället. Svar: Låter eleverna resonera om större samhällsinsatser och hållbarhet.

6. Ge exempel på hur samarbete kan leda till bättre resultat i projekt. Svar: Inspirerar till att tänka på gruppdynamik och hur man tillsammans kan bli kreativa.

7. På vilket sätt kan ni inspirera andra att tänka på hållbarhet? Svar: Eleverna får möjlighet att tänka på spridning och ledarskap i hållbarhetsfrågor.

8. Reflektera över hur ett kreativt sinne förändrar sättet att se på skräp. Svar:

Utmanar eleverna att tänka kritiskt och ändra sin syn på resurser.

Bedömning

Faktafrågor: Varje korrekt svar ger 1 poäng. Totalt 15 poäng kan delas ut.

Resonerande frågor: Varje korrekt och välutvecklat svar ger 2 poäng. Totalt 16 poäng kan delas ut.

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