

Provkonstruktion

# Provkonstruktion

**Årskurs:** Gymnasiet

**Ämne eller kurs:** Digitalt skapande 1

**Tema:** Introduktion till digitala verktyg

## Syfte

Syftet med provet är att bedöma elevernas förståelse och användning av olika digitala verktyg för skapande, samt deras förmåga att applicera dessa verktyg i praktiska projekt.

## Koppling till styrdokument

## Centralt innehåll

Lektionens centrala innehåll omfattar olika digitala verktyg för skapande, inklusive grafikprogram och videoredigeringsverktyg, samt grundläggande tekniker för att använda dessa verktyg.

## Kunskapskrav

Eleven kan använda digitala verktyg och tekniker för att skapa egna digitala produktioner.

## Prov

### Faktafrågor

1. Vilket av följande program är ett grafikprogram?

**A. Adobe Photoshop**

B. Microsoft Word

C. Zoom

D. GarageBand

2. Vad används videoredigeringsverktyg främst till?

A. Att skriva dokument

**B. Att redigera filmer**

- C. Att designa logotyper
  - D. Att skapa presentationer
3. Vilken funktion är typisk för grafikprogram?
- A. Skriva text
  - B. Redigera bilder**
  - C. Spela ljud
  - D. Organisera filer
4. Vilket av följande program är ett ljudprogram?
- A. Adobe Illustrator
  - B. Final Cut Pro
  - C. GarageBand**
  - D. Canva
5. Vad är en fördel med att använda digitala verktyg?
- A. Det kräver ingen träning
  - B. Det möjliggör kreativt skapande**
  - C. Det är alltid gratis
  - D. Det är enkelt att förstå utan instruktioner
6. Vilket av följande syftar på att skapa en digital produktion?
- A. Att studera andras arbete
  - B. Att se på filmer
  - C. Att framställa eget material**
  - D. Att diskutera teorier
7. Vilken typ av projekt kan man göra med videoredigeringsverktyg?
- A. Skriva en bok
  - B. Designa en flyer
  - C. Klippa ihop en film**
  - D. Skapa ett bildspel
8. Vad är en nödvändighet för att använda digitala verktyg effektivt?
- A. Grundläggande tekniska kunskaper**
  - B. Förmåga att skriva
  - C. Kunskap om traditionell konst
  - D. Att vara snabb på tangentbordet
9. Vilket av följande verktyg används för att skapa animeringar?
- A. Adobe After Effects**
  - B. Microsoft Excel
  - C. Google Docs
  - D. iMovie
10. Vilket verktyg skulle du använda för att göra ljudinspelningar?

- A. Adobe Illustrator
- B. Microsoft Paint
- C. Final Cut Pro
- D. Audacity**

11. Vad är syftet med att presentera sina digitala skapelser?

- A. Att få betyg
- B. Att få feedback och lära av varandra**
- C. Att imponera på läraren
- D. Att sälja sina projekt

12. Vilket verktyg är bra för att skapa infografik?

- A. Final Cut Pro
- B. Microsoft Word
- C. GarageBand
- D. Canva**

13. Vad är en av nackdelarna med digitala verktyg?

- A. De kan vara frustrerande att lära sig**
- B. De är alltid gratis
- C. De är låsta till en specifik plattform
- D. De är svåra att använda

14. Vad är viktigt att tänka på när man väljer verktyg för ett projekt?

- A. Verktygets funktioner och användarvänlighet**
- B. Priset på verktyget
- C. Rekommendationer från kompisar
- D. Om det är populärt

15. Vilket verktyg skulle vara bäst att använda för att redigera en kort film?

- A. Microsoft Excel
- B. iMovie**
- C. Canva
- D. Photoshop

## Resonerande frågor

1. Diskutera hur digitala verktyg kan förändra skapandeprocessen.

Syftet är att få eleverna att reflektera kring de möjligheter och utmaningar som digitala verktyg medför i skapande.

2. Vilka faktorer bör man överväga när man väljer rätt digitalt verktyg för ett projekt?

Eleverna uppmanas att tänka kritiskt och analysera olika aspekter av verktygsvalet.

3. Beskriv en situation där ett digitalt verktyg förbättrade ditt arbete. Denna fråga syftar till att få eleverna att dela med sig av personliga erfarenheter och betona nyttan av digitala verktyg.

4. Hur kan brist på tekniska kunskaper påverka ditt skapande? Här får eleverna möjlighet att reflektera över betydelsen av tekniska färdigheter.

5. På vilket sätt kan samarbete med andra öka kvaliteten på det digitala skapandet?

Frågan uppmuntrar att tänka på fördelarna med teamwork och olika perspektiv.

6. Resonera kring hur feedback kan påverka utvecklingen av digitala projekt. Eleverna får reflektera över värdet av feedback i skapandeprocessen.

7. Vilka digitala verktyg tror du kommer att bli viktigare i framtiden och varför?

Denna fråga uppmanar till framtids tänkande och innovation.

8. Hur kan du använda dina kunskaper i digitalt skapande i andra ämnen eller yrken?

Syftet är att få eleverna att se sin kompetens i ett större sammanhang och koppla den till olika framtidsperspektiv.

## Bedömning

Faktafrågor: Varje korrekt svar ger 1 poäng, maximalt 15 poäng.

Resonerande frågor: Varje fråga är värd 3 poäng, maximalt 24 poäng.

För betyg E krävs totalt 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).