

KLASSE: 8.		FAG: IKT		LÆRER: Thorbjørn Elvestad
UKE:	HVA:	HVORDAN:	VURDERING:	KOMPETANSEMÅL:
14	Komponenter	Vi bygger opp en datamaskin, og lærer om komponentene en datamaskin er bygget opp av. Elevene fordypet seg parvis i en komponent.	Skriftlig: PowerPoint med presentasjon av komponenten man har fordypet seg i. Muntlig: Presentasjon av komponent for resten av klassen (eller etter avtale kun til lærer)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• navngi komponenter og systemer i en datamaskin</li> <li>• utforske bruk av digitale verktøy for ulike oppgaver</li> <li>• skrive tekster på tastatur</li> <li>• søke i og vurdere ulike nettbaserte kilder til informasjon og kunnskap</li> <li>• praktisere korrekte kildehenvisninger</li> <li>• utvikle sammensatte tekster og presentasjoner med digitale verktøy</li> </ul>
16				
17	Avansert tekstbehandling	Elevene forfatter en artikkel om en av datamaskinens oppfinnere. Dokumentet skrives i word, og formateres som en artikkel med spalter, og innslag av bilder, underoverskrifter mm.	Skriftlig: Artikkelen om en av datamaskinens oppfinnere.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• utvikle sammensatte tekster og presentasjoner med digitale verktøy</li> <li>• søke i og vurdere ulike nettbaserte kilder til informasjon og kunnskap</li> <li>• praktisere korrekte kildehenvisninger</li> </ul>
19				
20	Digitale kart	Vi jobber med oppgaver relatert til digitale kart. Elevene lærer å søke etter informasjon, og bruke denne i digitale kart.	Skriftlig: Innlevering av besvarelse på kartoppgaver.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• søke i og vurdere ulike nettbaserte kilder til informasjon og kunnskap</li> </ul>
21	Programmering	Innføring i Micro:Bit. Vi jobber med programmering relatert til robotbil. Praktisk programmering ved å styre bilen gjennom kommandoer.	Praktisk oppgave: Programmering og gjennomføring av denne på robotbilen.  Skriftlig: Innlevering av koden som er	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ta i bruk grunnleggende programmering</li> <li>• utforske kreativ bruk av digital teknologi</li> <li>• utforske kreativ bruk av digital teknologi</li> </ul>

22	Programmering	Vi tar robotbilen noen steg videre, og ser på programmering av lyssignaler og bruk av sensorer for å styre bilen.	brukt for å styre bilen først gjennom kommandoer og så via sensorer.	
23	Programmering	Innføring i og programmering med Scratch / Python. Etter endt innføring skal elevene selv lage et lite spill / en liten fortelling, som godkjennes av lærer før produksjon.	Skriftlig: Koden til programmet / spillet elevene har laget.  Praktisk: Presentasjon av spillet / fortellingen. (I utgangspunktet kun presentasjon til lærer)	
24				
25				