

KLASSE: 9.		FAG: IKT		LÆRER: Thorbjørn Elvestad
UKE:	HVA:	HVORDAN:	VURDERING:	KOMPETANSEMÅL:
44 45	Komponenter i datamaskinen	Vi bygger opp en pc fra bunnen av, og ser på komponentene i maskinen. Elevene fordypet seg parvis i en komponent. Arbeidet ender i presentasjon for resten av klassen	<p>Skriftlig: PowerPoint med komponenten som er utvalgt.</p> <p>Muntlig: Presentasjon av komponenten man har valgt ut til resten av klassen. (Evt kun til lærer ved avtale.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • navngi komponenter og systemer i en datamaskin • utvikle sammensatte tekster og presentasjoner med digitale verktøy • anvende kontorstøttesystemer til å utføre enkle skrive-, presentasjons og regneoppgaver
46	Avansert tekstbehandling	Elevene jobber parvis og fordypet seg i en av datamaskinenes oppfinnere. Teksten skal kunne ut i en artikkel med bruk av spalter, kildehenvisninger og bilder (evt tabeller).	Skriftlig: Artikkel om en av datamaskinenes oppfinnelse.	<ul style="list-style-type: none"> • søke i og vurdere ulike nettbaserte kilder til informasjon og kunnskap • praktisere korrekte kildehenvisninger • utvikle sammensatte tekster og presentasjoner med digitale verktøy
47 48 49 50 51 1 2	Film & video	Elevene skal lage en film, enten live-action eller animasjon. Elevene lærer filmteknikker både innen live action og animasjon. Elevene lærer også å skrive kort manus og lage storyboard, moodboard og shotlist.	<p>Skriftlig: Manus, storyboard, moodboard og shotlist</p> <p>Praktisk: Filmen (live action eller animasjon)</p>	<p>Kunst & håndverk:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Foto, film og animasjon • Scenograf <p>IKT:</p> <ul style="list-style-type: none"> • utforske kreativ bruk av digital teknologi • utforske bruk av digitale verktøy for ulike oppgaver