

Læreplan i vg1 informasjonsteknologi og medieproduksjon

Dette er ei omsetting av den fastsette læreplanteksten. Læreplanen er fastsett på bokmål.

Fastsett som forskrift av Utdanningsdirektoratet 27. februar 2020 etter delegasjon i brev av 13. september 2013 frå Kunnskapsdepartementet med heimel i lov 17. juli 1998 nr. 61 om grunnskolen og den vidaregåande opplæringa (opplæringslova) § 3-4 første ledd.

Gjeld frå 01.08.2020

Om faget

Fagrelevans og sentrale verdier

Vg1 informasjonsteknologi og medieproduksjon handlar om korleis teknologi, kommunikasjon og design pregar og utviklar samfunnet. Programfaga skal bidra til at elevane utviklar praktiske ferdigheiter, teknisk forståing og kreativitet innanfor design, historieforteljing og programmering. Vg1 informasjonsteknologi og medieproduksjon skal førebu elevane på eit samfunn og arbeidsliv i utvikling ved å gi dei kompetanse innanfor informasjonsteknologi, kommunikasjon og medieproduksjon.

Alle fag skal bidra til å realisere verdigrunnet for opplæringa. Vg1 informasjonsteknologi og medieproduksjon skal bidra til at elevane får utfalde skaparglede, engasjement og kreativitet gjennom arbeid med programmering, historieforteljing og design. Vidare skal programfaga bidra til å utvikle kritisk tenking og etisk medvit om korleis teknologi og medium er med på å påverke samfunnet. Vg1 informasjonsteknologi og medieproduksjon skal bidra til å gi kunnskap om korleis partane i arbeidslivet samarbeider for å utvikle eit betre arbeidsliv.

Kjerneelement

Etikk, lovverk og yrkesutøving

Kjerneelementet etikk, lovverk og yrkesutøving handlar om å reflektere over korleis lovverk og etiske spørsmål påverkar yrkesutøvinga. Vidare handlar kjerneelementet om forståing for kommunikasjon, personvern og bruk av teknologi og kva konsekvensar dette har for samfunnet og individet. Kjerneelementet handlar òg om sjølvstende, gode samarbeidsevner, relasjonsbygging og forståing for yrkesutøving.

Teknologi og metode

Kjerneelementet teknologi og metode handlar om forståing for korleis ulike teknologiar og bransjefaglege metodar er bygde opp, korleis dei verkar, og kva moglegheiter dei gir. Kjerneelementet handlar òg om å utvikle praktiske ferdigheiter knytte til bruk av teknologi og metode. Dette omfattar forståing for val, bruk og utvikling av teknologi og metode.

Kommunikasjon og historieforteljing

Kjerneelementet kommunikasjon og historieforteljing handlar om å skape meining og om å forstå og bli forstått. Vidare handlar kjerneelementet om forståing for relasjonar, mellommenneskeleg kommunikasjon og

historieforteljing. Kjerneelementet handlar òg om kompetanse i å tilpasse kommunikasjon til ulike kundar, brukarar, målgrupper, kanalar og teknologiar.

Design og kreativitet

Kjerneelementet design og kreativitet handlar om nysgjerrigheit og skaparglede. Vidare handlar kjerneelementet om forståing for utviklingsprosessar, funksjon, tekniske løysingar og praktiske ferdigheiter. Kjerneelementet handlar òg om å utvikle gode brukaropplevingar og god infrastruktur.

Tverrfaglege tema

Demokrati og medborgarskap

I vg1 informasjonsteknologi og medieproduksjon handlar det tverrfaglege temaet demokrati og medborgarskap om korleis media kan påverke meiningane våre, korleis vi oppfattar andre, og korleis andre oppfattar oss. Det handlar òg om å utvikle verktøy til å uttrykkje egne meiningar, idear og kjensler i dialog med andre. Programfaga skal bidra til å utvikle eit etisk medvit om og forståing for at teknologi og sikkerheit kan påverke opne og demokratiske prosessar.

Grunnleggjande ferdigheiter

Munnlege ferdigheiter

Munnlege ferdigheiter i vg1 informasjonsteknologi og medieproduksjon inneber å gi uttrykk for meiningar, idear og kjensler i dialog med andre. Vidare inneber det å bruke relevant fagterminologi til å formidle fagleg innhald i møte med fagmiljø og brukarar.

Å kunne skrive

Å kunne skrive i vg1 informasjonsteknologi og medieproduksjon inneber å kommunisere ved hjelp av ulike sjangrar. Vidare inneber det å bruke relevant fagterminologi til å dokumentere løysingar, presentere fagleg innhald og vurdere egne og andre sine produkt.

Å kunne lese

Å kunne lese i vg1 informasjonsteknologi og medieproduksjon inneber å lese og forstå dokumentasjon, spesifikasjonar, relevante lovverk og rettleiingar for å utføre arbeid. Vidare inneber det å vurdere kommunikasjon og korleis verkemiddel og forteljeteknikkar blir brukte.

Å kunne rekne

Å kunne rekne i vg1 informasjonsteknologi og medieproduksjon inneber å forstå ulike verdiar, storleikar og kapasitetar i systema ein jobbar med. Vidare inneber det å berekne kostnader og prisar ved produksjon.

Digitale ferdigheiter

Digitale ferdigheiter i vg1 informasjonsteknologi og medieproduksjon inneber å produsere og kommunisere ved hjelp av digitale ressursar. Vidare inneber det å utøve etisk refleksjon og å vurdere om informasjon er truverdig.

Kompetansemål og vurdering

Kompetansemål og vurdering produksjon og historieforteljing

Kompetansemål etter produksjon og historieforteljing

Mål for opplæringa er at eleven skal kunne

- produsere og kommunisere innhald innanfor ulike sjangrar tilpassa visuelle og auditive medium
- utvikle og presentere budskapar tilpassa ulike målgrupper og kanalar
- utforske og bruke komposisjonsprinsipp for å sikre god lesbarheit tilpassa budskap og målgruppe
- velje og bruke verkemiddel, typografi og layout som passar til ulike budskapar, og reflektere over kva effekt dei har på budskapen
- bruke teknikkar for idéutvikling, kreativitet og historieforteljing i produksjon
- utforske og bruke forteljeteknikk og dramaturgi i eigne produksjonar
- utøve kjeldekritikk og etisk refleksjon og anvende relevante regelverk i eigen produksjon
- utforske korleis interaktivitet i historieforteljing kan brukast for å skape engasjement og nye uttrykk, og bruke dette i eigen produksjon
- utforske og tileigne seg kunnskap om endringar innanfor teknologi og programvare ved å bruke ulike kjelder
- gjere greie for korleis medium kan påverke meiningane våre, korleis vi oppfattar andre, og korleis andre oppfattar oss
- forstå korleis teknologi og sikkerheit kan påverke opne og demokratiske prosessar, og reflektere etisk omkring korleis teknologi kan påverke desse prosessane
- gjere greie for og vurdere korleis partane i arbeidslivet samarbeider for å utvikle eit betre arbeidsliv

Undervegsvurdering

Undervegsvurderinga skal bidra til å fremje læring og til å utvikle kompetanse. Elevane viser og utviklar kompetanse i produksjon og historieforteljing når dei bruker kunnskapar, ferdigheiter og kritisk tenking til å løyse arbeidsoppgåver i programfaget.

Læraren skal leggje til rette for elevmedverknad og stimulere til lærelyst gjennom varierte arbeidsoppgåver. Læraren kan gi arbeidsoppgåver som dekkjer fleire eller alle programfaga. Læraren og elevane skal vere i dialog om elevane si utvikling i produksjon og historieforteljing. Elevane skal få høve til å uttrykkje kva dei opplever at dei meistrar, og reflektere over eiga fagleg utvikling. Læraren skal gi rettleiing om vidare læring og tilpasse opplæringa slik at elevane kan bruke rettleiinga for å utvikle kompetansen sin i programfaget.

Standpunktvurdering

Standpunkt karakteren skal vere uttrykk for den samla kompetansen eleven har i produksjon og historieforteljing ved avslutninga av opplæringa i programfaget. Læraren skal planleggje og leggje til rette for at eleven får vist kompetansen sin i programfaget på varierte måtar. Med utgangspunkt i kompetansemåla skal læraren vurdere korleis eleven viser forståing, evne til refleksjon og kritisk tenking, og korleis eleven meistrar utfordringar og løyser oppgåver i ulike samanhengar. Læraren skal setje karakter i produksjon og historieforteljing baserte på kompetansen eleven viser ved å planleggje, gjennomføre, vurdere og dokumentere eige fagleg arbeid.

Kompetansemål og vurdering teknologiforståing

Kompetansemål etter teknologiforståing

Mål for opplæringa er at eleven skal kunne

- planleggje og gjennomføre samtidsproduksjonar
- reflektere over og beskrive korleis media påverkar folk og medievanane deira
- kjenne til og anvende bransjefaglege metodar og relevant utstyr i produksjon
- beskrive, utforske og konfigurere datanettverk med eigne subnett
- administrere brukareiningar og kople dei til sentrale administrasjonsplattformer
- utforske og beskrive korleis teknologi kan formidle nye uttrykk og gi nye opplevingar
- gjere greie for korleis omsynet til berekraft påverkar anskaffing, drift og avhending av utstyr og materiell

- gjennomføre og dokumentere arbeid i tråd med gjeldande reglar for helse, miljø og sikkerheit
- gjere greie for korleis internett fungerer, og korleis det blir brukt til kommunikasjon og lagring
- utforske og beskrive digitale truslar, verdiar og sårbarheiter i samfunnet
- gjere greie for korleis ein behandlar informasjon og personopplysningar i tråd med gjeldande regelverk
- vurdere, tilrå og kvalitetssikre tiltak som reduserer risikoen for uønskt spreiding av data

Undervegsvurdering

Undervegsvurderinga skal bidra til å fremje læring og til å utvikle kompetanse. Elevane viser og utviklar kompetanse i teknologiforståing når dei bruker kunnskapar, ferdigheiter og kritisk tenking til å løyse arbeidsoppgåver.

Læraren skal leggje til rette for elevmedverknad og stimulere til lærelyst gjennom varierte arbeidsoppgåver. Læraren kan gi arbeidsoppgåver som dekkjer fleire eller alle programfaga. Læraren og elevane skal vere i dialog om elevane si utvikling i teknologiforståing. Elevane skal få høve til å uttrykkje kva dei opplever at dei meistarar, og reflektere over eiga fagleg utvikling. Læraren skal gi rettleiing om vidare læring og tilpasse opplæringa slik at elevane kan bruke rettleiing for å utvikle kompetansen sin i programfaget.

Standpunktvurdering

Standpunkt karakteren skal vere uttrykk for den samla kompetansen eleven har i teknologiforståing ved avslutninga av opplæringa i programfaget. Læraren skal planleggje og leggje til rette for at eleven får vist kompetansen sin i programfaget på varierte måtar. Med utgangspunkt i kompetansemåla skal læraren vurdere korleis eleven viser forståing, evne til refleksjon og kritisk tenking, og korleis eleven meistarar utfordringar og løyser oppgåver i ulike samanhengar. Læraren skal setje karakter i teknologiforståing basert på kompetansen eleven viser ved å planleggje, gjennomføre, vurdere og dokumentere eige fagleg arbeid.

Kompetansemål og vurdering konseptutvikling og programmering

Kompetansemål etter konseptutvikling og programmering

Mål for opplæringa er at eleven skal kunne

- anvende regelverk for bruk og formidling av innhald i eigen produksjon og reflektere over ansvar og etikk i samband med bruk og formidling av innhald i eigen produksjon

- utforske og beskrive samanhengar mellom løysingar, behova til kunden og kva føresetnader og erfaringar brukarane har
- bruke programmering til å løyse praktiske utfordringar og til å fortelje interaktive historier
- utforske og anvende verktøy for datamodellering i oppbygging av databasar
- bruke oppmerkingsspråk og stilsett i ulike produksjonar
- visualisere og utvikle konsept og idear tilpassa ulike plattformer
- beskrive korleis teknologi behandlar data, algoritmar og statistikk
- bruke prinsipp for feilsøking og retting i arbeid med programmering
- bruke dokumentasjon og dokumentere faglege prosessar

Undervegsvurdering

Undervegsvurderinga skal bidra til å fremje læring og til å utvikle kompetanse. Elevane viser og utviklar kompetanse i konseptutvikling og programmering når dei bruker kunnskapar, ferdigheiter og kritisk tenking til å løyse arbeidsoppgåver i programfaget.

Læraren skal leggje til rette for elevmedverknad og stimulere til lærelyst gjennom varierte arbeidsoppgåver. Læraren kan gi arbeidsoppgåver som dekkjer fleire eller alle programfaga. Læraren og elevane skal vere i dialog om elevane si utvikling i konseptutvikling og programmering. Elevane skal få høve til å uttrykkje kva dei opplever at dei meistarar, og reflektere over eiga fagleg utvikling. Læraren skal gi rettleiing om vidare læring og tilpasse opplæringa slik at elevane kan bruke rettleiinga for å utvikle kompetansen sin i programfaget.

Standpunktvurdering

Standpunktarakteren skal vere uttrykk for den samla kompetansen eleven har i konseptutvikling og programmering ved avslutninga av opplæringa i programfaget. Læraren skal planleggje og leggje til rette for at eleven får vist kompetansen sin i programfaget på varierte måtar. Med utgangspunkt i kompetansemåla skal læraren vurdere korleis eleven viser forståing, evne til refleksjon og kritisk tenking, og korleis eleven meistarar utfordringar og løyser oppgåver i ulike samanhengar. Læraren skal setje karakter i konseptutvikling og programmering basert på kompetansen eleven viser ved å planleggje, gjennomføre, vurdere og dokumentere eige fagleg arbeid.

Vurderingsordning

Standpunktvurdering

Produksjon og historieforteljing: Eleven skal ha éin standpunktarakter.

Teknologiforståing: Eleven skal ha éin standpunktkarakter.

Konseptutvikling og programmering: Eleven skal ha éin standpunktkarakter.

Eksamen for elevar

Produksjon og historieforteljing: Eleven skal ikkje opp til eksamen.

Teknologiforståing: Eleven skal ikkje opp til eksamen.

Konseptutvikling og programmering: Eleven skal ikkje opp til eksamen.

Eksamen for privatistar

Produksjon og historieforteljing: Privatisen skal opp til éin skriftleg eksamen i programfaget. Eksamen blir utarbeidd og sensurert lokalt. Fylkeskommunen avgjer om privatistar skal få førebuingssdel ved lokalt gitt eksamen.

Teknologiforståing: Privatisen skal opp til éin skriftleg eksamen i programfaget. Eksamen blir utarbeidd og sensurert lokalt. Fylkeskommunen avgjer om privatistar skal få førebuingssdel ved lokalt gitt eksamen.

Konseptutvikling og programmering: Privatisten skal opp til éin skriftleg eksamen i programfaget. Eksamen blir utarbeidd og sensurert lokalt. Fylkeskommunen avgjer om privatistar skal få førebuingssdel ved lokalt gitt eksamen.

Produksjon og historieforteljing, teknologiforståing og konseptutvikling og programmering: Privatisten skal opp til éin tverrfagleg praktisk eksamen i desse felles programfaga. Eksamen blir utarbeidd og sensurert lokalt. Fylkeskommunen avgjer om privatistar skal få førebuingssdel ved lokalt gitt eksamen.