

Læreplan i vg1 informasjonsteknologi og medieproduksjon

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

Gjelder fra 01.08.2020

Om faget

Fagets relevans og sentrale verdier

Vg1 informasjonsteknologi og medieproduksjon handler om hvordan teknologi, kommunikasjon og design preger og utvikler samfunnet. Programfagene skal bidra til at elevene utvikler praktiske ferdigheter, teknisk forståelse og kreativitet innenfor design, historiefortelling og programmering. Vg1 informasjonsteknologi og medieproduksjon skal forberede elevene på et samfunn og arbeidsliv i utvikling ved å gi dem kompetanse innenfor informasjonsteknologi, kommunikasjon og medieproduksjon.

Alle fag skal bidra til å realisere verdigrunnet for opplæringen. Vg1 informasjonsteknologi og medieproduksjon skal bidra til at elevene får utfolde skaperglede, engasjement og kreativitet gjennom arbeid med programmering, historiefortelling og design. Videre skal programfagene bidra til å utvikle kritisk tenkning og etisk bevissthet om hvordan teknologi og medier er med på å påvirke samfunnet. Vg1 informasjonsteknologi og medieproduksjon skal bidra til å gi kunnskap om hvordan partene i arbeidslivet samarbeider for å utvikle et bedre arbeidsliv.

Kjerneelementer

Etikk, lovverk og yrkesutøvelse

Kjerneelementet etikk, lovverk og yrkesutøvelse handler om å reflektere over hvordan lovverk og etiske spørsmål påvirker yrkesutøvelsen. Videre handler kjerneelementet om forståelse for kommunikasjon, personvern og bruk av teknologi og hvilke konsekvenser dette har for samfunnet og individet. Kjerneelementet handler også om selvstendighet, gode samarbeidsevner, relasjonsbygging og forståelse for yrkesutøvelse.

Teknologi og metode

Kjerneelementet teknologi og metode handler om forståelse for hvordan ulike teknologier og bransjefaglige metoder er bygd opp, hvordan de virker, og hvilke muligheter de gir. Kjerneelementet handler også om å utvikle praktiske ferdigheter knyttet til bruk av teknologi og metode. Dette omfatter forståelse for valg, bruk og utvikling av teknologi og metode.

Kommunikasjon og historiefortelling

Kjerneelementet kommunikasjon og historiefortelling handler om å skape mening og om å forstå og bli forstått. Videre handler kjerneelementet om forståelse for relasjoner, mellommenneskelig kommunikasjon og

historiefortelling. Kjerneelementet handler også om kompetanse i å tilpasse kommunikasjon til ulike kunder, brukere, målgrupper, kanaler og teknologier.

Design og kreativitet

Kjerneelementet design og kreativitet handler om nysgjerrighet og skaperglede. Videre handler kjerneelementet om forståelse for utviklingsprosesser, funksjon, tekniske løsninger og praktiske ferdigheter. Kjerneelementet handler også om å utvikle gode brukeropplevelser og god infrastruktur.

Tverrfaglige temaer

Demokrati og medborgerskap

I vg1 informasjonsteknologi og medieproduksjon handler det tverrfaglige temaet demokrati og medborgerskap om hvordan mediene kan påvirke meningene våre, hvordan vi oppfatter andre, og hvordan andre oppfatter oss. Det handler også om å utvikle verktøy til å uttrykke egne meninger, ideer og følelser i dialog med andre. Programfagene skal bidra til å utvikle en etisk bevissthet om og forståelse for at teknologi og sikkerhet kan påvirke åpne og demokratiske prosesser.

Grunnleggende ferdigheter

Muntlige ferdigheter

Muntlige ferdigheter i vg1 informasjonsteknologi og medieproduksjon innebærer å gi uttrykk for meninger, ideer og følelser i dialog med andre. Videre innebærer det å bruke relevant fagterminologi til å formidle faglig innhold i møte med fagmiljø og brukere.

Å kunne skrive

Å kunne skrive i vg1 informasjonsteknologi og medieproduksjon innebærer å kommunisere ved hjelp av ulike sjangre. Videre innebærer det å bruke relevant fagterminologi til å dokumentere løsninger, presentere faglig innhold og vurdere egne og andres produkter.

Å kunne lese

Å kunne lese i vg1 informasjonsteknologi og medieproduksjon innebærer å lese og forstå dokumentasjon, spesifikasjoner, relevant lovverk og rettledninger for å utføre arbeid. Videre innebærer det å vurdere kommunikasjon og hvordan virkemidler og fortelleteknikker blir brukt.

Å kunne regne

Å kunne regne i vg1 informasjonsteknologi og medieproduksjon innebærer å forstå ulike verdier, størrelser og kapasiteter i systemene man jobber med. Videre innebærer det å beregne kostnader og priser ved produksjon.

Digitale ferdigheter

Digitale ferdigheter i vg1 informasjonsteknologi og medieproduksjon innebærer å produsere og kommunisere ved hjelp av digitale ressurser. Videre innebærer det å utøve etisk refleksjon og å vurdere troverdigheten til informasjon.

Kompetansemål og vurdering

Kompetansemål og vurdering produksjon og historiefortelling

Kompetansemål etter produksjon og historiefortelling

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne

- produsere og kommunisere innhold innenfor ulike sjangre tilpasset visuelle og auditive medier
- utvikle og presentere budskap tilpasset ulike målgrupper og kanaler
- utforske og bruke komposisjonsprinsipper for å sikre god lesbarhet tilpasset budskap og målgruppe
- velge og bruke virkemidler, typografi og layout som passer til ulike budskap og reflektere over effekten disse har på budskapet
- bruke teknikker for idéutvikling, kreativitet og historiefortelling i produksjon
- utforske og bruke fortelleteknikk og dramaturgi i egne produksjoner
- utøve kildekritikk og etisk refleksjon og anvende relevante regelverk i egen produksjon
- utforske hvordan interaktivitet i historiefortelling kan brukes for å skape engasjement og nye uttrykk, og bruke dette i egen produksjon
- utforske og tilegne seg kunnskap om endringer innenfor teknologi og programvare ved å bruke ulike kilder
- gjøre rede for hvordan medier kan påvirke meningene våre, hvordan vi oppfatter andre og hvordan andre oppfatter oss
- forstå hvordan teknologi og sikkerhet kan påvirke åpne og demokratiske prosesser og utøve etisk refleksjon knyttet til hvordan teknologi kan påvirke disse prosessene
- gjøre rede for og vurdere hvordan partene i arbeidslivet samarbeider for å utvikle et bedre arbeidsliv

Underveisvurdering

Underveisvurderingen skal bidra til å fremme læring og til å utvikle kompetanse. Elevene viser og utvikler kompetanse i produksjon og historiefortelling når de bruker kunnskaper, ferdigheter og kritisk tenkning til å løse arbeidsoppgaver i programfaget.

Læreren skal legge til rette for elevmedvirkning og stimulere til lærelyst gjennom varierte arbeidsoppgaver. Læreren kan gi arbeidsoppgaver som dekker flere eller alle programfagene. Læreren og elevene skal være i dialog om elevenes utvikling i produksjon og historiefortelling. Elevene skal få mulighet til å uttrykke hva de opplever at de mestrer og reflektere over egen faglig utvikling. Læreren skal gi veiledning om videre læring og tilpasse opplæringen slik at elevene kan bruke veiledningen for å utvikle kompetansen sin i programfaget.

Standpunktvurdering

Standpunkt karakteren skal være uttrykk for den samlede kompetansen eleven har i produksjon og historiefortelling ved avslutningen av opplæringen i programfaget. Læreren skal planlegge og legge til rette for at eleven får vist kompetansen sin i programfaget på varierte måter. Med utgangspunkt i kompetansemålene skal læreren vurdere hvordan eleven viser forståelse, evne til refleksjon og kritisk tenkning og hvordan eleven mestrer utfordringer og løser oppgaver i ulike sammenhenger. Læreren skal sette karakter i produksjon og historiefortelling basert på kompetansen eleven viser ved å planlegge, gjennomføre, vurdere og dokumentere eget faglig arbeid.

Kompetansemål og vurdering teknologiforståelse

Kompetansemål etter teknologiforståelse

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne

- planlegge og gjennomføre sanntidsproduksjoner
- reflektere over og beskrive hvordan media påvirker mennesker og deres medievaner
- kjenne til og anvende bransjefaglige metoder og relevant utstyr i produksjon
- beskrive, utforske og konfigurere datanettverk med egne subnett
- administrere brukerenheter og koble dem til sentrale administrasjonsplattformer
- utforske og beskrive hvordan teknologi kan formidle nye uttrykk og gi nye opplevelser
- gjøre rede for hvordan hensynet til bærekraft påvirker anskaffelse, drift og avhending av utstyr og materiell

- gjennomføre og dokumentere arbeid i tråd med gjeldende bestemmelser for helse, miljø og sikkerhet
- gjøre rede for hvordan internett fungerer, og hvordan det blir brukt til kommunikasjon og lagring
- utforske og beskrive digitale trusler, verdier og sårbarheter i samfunnet
- gjøre rede for hvordan man behandler informasjon og personopplysninger i tråd med gjeldende regelverk
- vurdere, anbefale og kvalitetssikre tiltak som reduserer risiko for uønsket spredning av data

Underveisvurdering

Underveisvurderingen skal bidra til å fremme læring og til å utvikle kompetanse. Elevene viser og utvikler kompetanse i teknologiforståelse når de bruker kunnskaper, ferdigheter og kritisk tenkning til å løse arbeidsoppgaver i programfaget.

Læreren skal legge til rette for elevmedvirkning og stimulere til lærelyst gjennom varierte arbeidsoppgaver. Læreren kan gi arbeidsoppgaver som dekker flere eller alle programfagene. Læreren og elevene skal være i dialog om elevenes utvikling i teknologiforståelse. Elevene skal få mulighet til å uttrykke hva de opplever at de mestrer og reflektere over egen faglig utvikling. Læreren skal gi veiledning om videre læring og tilpasse opplæringen slik at elevene kan bruke veiledningen for å utvikle kompetansen sin i programfaget.

Standpunktvurdering

Standpunkt karakteren skal være uttrykk for den samlede kompetansen eleven har i teknologiforståelse ved avslutningen av opplæringen i programfaget. Læreren skal planlegge og legge til rette for at eleven får vist kompetansen sin i programfaget på varierte måter. Med utgangspunkt i kompetansemålene skal læreren vurdere hvordan eleven viser forståelse, evne til refleksjon og kritisk tenkning og hvordan eleven mestrer utfordringer og løser oppgaver i ulike sammenhenger. Læreren skal sette karakter i teknologiforståelse basert på kompetansen eleven viser ved å planlegge, gjennomføre, vurdere og dokumentere eget faglig arbeid.

Kompetansemål og vurdering konseptutvikling og programmering

Kompetansemål etter konseptutvikling og programmering

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne

- anvende regelverk for bruk og formidling av innhold i egen produksjon og reflektere over ansvar og etikk knyttet til bruk og formidling av innhold i egen produksjon

- utforske og beskrive sammenhenger mellom løsninger, kundens behov og brukernes forutsetninger og erfaringer
- bruke programmering til å løse praktiske utfordringer og til å fortelle interaktive historier
- utforske og anvende verktøy for datamodellering i oppbygging av databaser
- bruke oppmerkingsspråk og stilsett i ulike produksjoner
- visualisere og utvikle konsepter og ideer tilpasset ulike plattformer
- beskrive hvordan teknologi behandler data, algoritmer og statistikk
- bruke prinsipper for feilsøking og retting i arbeid med programmering
- bruke dokumentasjon og dokumentere faglige prosesser

Underveisvurdering

Underveisvurderingen skal bidra til å fremme læring og til å utvikle kompetanse. Elevene viser og utvikler kompetanse i konseptutvikling og programmering når de bruker kunnskaper, ferdigheter og kritisk tenkning til å løse arbeidsoppgaver i programfaget.

Læreren skal legge til rette for elevmedvirkning og stimulere til lærelyst gjennom varierte arbeidsoppgaver. Læreren kan gi arbeidsoppgaver som dekker flere eller alle programfagene. Læreren og elevene skal være i dialog om elevenes utvikling i konseptutvikling og programmering. Elevene skal få mulighet til å uttrykke hva de opplever at de mestrer og reflektere over egen faglig utvikling. Læreren skal gi veiledning om videre læring og tilpasse opplæringen slik at elevene kan bruke veiledningen for å utvikle kompetansen sin i programfaget.

Standpunktvurdering

Standpunkt karakteren skal være uttrykk for den samlede kompetansen eleven har i konseptutvikling og programmering ved avslutningen av opplæringen i programfaget. Læreren skal planlegge og legge til rette for at eleven får vist kompetansen sin i programfaget på varierte måter. Med utgangspunkt i kompetansemålene skal læreren vurdere hvordan eleven viser forståelse, evne til refleksjon og kritisk tenkning og hvordan eleven mestrer utfordringer og løser oppgaver i ulike sammenhenger. Læreren skal sette karakter i konseptutvikling og programmering basert på kompetansen eleven viser ved å planlegge, gjennomføre, vurdere og dokumentere eget faglig arbeid.

Vurderingsordning

Standpunktvurdering

Produksjon og historiefortelling: Eleven skal ha én standpunkt karakter.

Teknologiforståelse: Eleven skal ha én standpunktkarakter.

Konseptutvikling og programmering: Eleven skal ha én standpunktkarakter.

Eksamen for elever

Produksjon og historiefortelling: Eleven skal ikke opp til eksamen.

Teknologiforståelse: Eleven skal ikke opp til eksamen.

Konseptutvikling og programmering: Eleven skal ikke opp til eksamen.

Eksamen for privatister

Produksjon og historiefortelling: Privatisten skal opp til én skriftlig eksamen i programfaget. Eksamen blir utarbeidet og sensurert lokalt. Fylkeskommunen avgjør om privatister skal få forberedelsesdel ved lokalt gitt eksamen.

Teknologiforståelse: Privatisten skal opp til én skriftlig eksamen i programfaget. Eksamen blir utarbeidet og sensurert lokalt. Fylkeskommunen avgjør om privatister skal få forberedelsesdel ved lokalt gitt eksamen.

Konseptutvikling og programmering: Privatisten skal opp til én skriftlig eksamen i programfaget. Eksamen blir utarbeidet og sensurert lokalt. Fylkeskommunen avgjør om privatister skal få forberedelsesdel ved lokalt gitt eksamen.

Produksjon og historiefortelling, teknologiforståelse og konseptutvikling og programmering: Privatisten skal opp til én tverrfaglig praktisk eksamen i disse felles programfagene. Eksamen blir utarbeidet og sensurert lokalt. Fylkeskommunen avgjør om privatister skal få forberedelsesdel ved lokalt gitt eksamen.