

Læreplan i Vg1 IKT og medieproduksjon (Utkast)

Om faget

Fagets relevans og sentrale verdier

Vg1 IKT og medieproduksjon er et sentralt fag for å kunne forstå hvordan teknologi, kommunikasjon og design preger og utvikler samfunnet. Programfagene skal bidra til at elevene utvikler praktiske ferdigheter og kreativitet. Vg1 IKT og medieproduksjon skal forberede elevene på et samfunn og arbeidsliv i utvikling gjennom å gi dem kompetanse innenfor informasjonsteknologi, kommunikasjon og medieproduksjon.

Alle fag skal bidra til å realisere verdigrunnlaget for opplæringen. Vg1 IKT og medieproduksjon skal bidra til å gi kunnskap om arbeidsgivers og arbeidstakers plikter og rettigheter og om betydningen av trepartssamarbeidet, der arbeidsgiver, arbeidstaker og lovgivende myndighet jobber sammen for å utvikle et bedre arbeidsliv. Programfagene skal bidra til utfoldelse av skaperglede, engasjement og kreativitet. Videre skal programfagene bidra til å utvikle kritisk tenkning og etisk bevissthet knyttet til teknologi og medier og hvordan disse er med på å påvirke samfunnet.

Kjerneelementer

Kjerneelementene i Vg1 IKT og medieproduksjon rammer inn det mest betydningsfulle innholdet i faget og beskriver det elevene må lære for å kunne mestre og anvende faget.

Etikk, lovverk og yrkesutøvelse

Kjerneelementet etikk, lovverk og yrkesutøvelse handler om å reflektere over hvordan lovverk og etiske spørsmål påvirker yrkesutøvelsen. Forståelse for kommunikasjon, personvern og bruk av teknologi, og hvordan disse har konsekvenser for samfunnet og individet, er sentralt i Vg1 IKT og medieproduksjon. 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 metoder er bygget 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, forstå og bli forstått. Forståelse for relasjoner, mellommenneskelig kommunikasjon og historiefortelling er sentralt i Vg1 IKT og medieproduksjon. Kjerneelementet innebærer kompetanse i kommunikasjon som er tilpasset kunden, brukeren, målgruppen, kanalen og teknologien.

Design og kreativitet

Kjerneelementet design og kreativitet handler om nysgjerrighet og skaperglede. Forståelse for utviklingsprosesser, funksjon og tekniske løsninger og praktiske ferdigheter er sentralt i Vg1 IKT og medieproduksjon. Kjerneelementet handler også om å utvikle gode brukeropplevelser og god infrastruktur.

Tverrfaglige temaer

Demokrati og medborgerskap

I Vg1 IKT og medieproduksjon handler det tverrfaglige temaet demokrati og medborgerskap om hvordan mediene kan påvirke våre meninger, hvordan vi oppfatter andre og hvordan andre oppfatter oss. Det handler også om å gi elevene verktøy til å uttrykke 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 IKT og medieproduksjon handler om å gi uttrykk for meninger, ideer og følelser i dialog med andre. Det innebærer også å bruke relevant fagterminologi til å formidle faglig innhold i møte med fagmiljø og brukere.

Å kunne skrive

Å kunne skrive i Vg1 IKT og medieproduksjon innebærer å kommunisere gjennom 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 IKT og medieproduksjon innebærer å lese og forstå dokumentasjon, spesifikasjoner, relevant lovverk og rettledninger for å utføre arbeid. Videre innebærer det å vurdere kommunikasjonen og hvordan virkemidler og fortellerteknikker blir brukt.

Å kunne regne

Å kunne regne i Vg1 IKT og medieproduksjon innebærer å forstå ulike verdier, størrelser og kapasiteter i systemene man jobber med. Det dreier seg også om å beregne kostnader og priser ved produksjon.

Digitale ferdigheter

Digitale ferdigheter i Vg1 IKT og medieproduksjon dreier seg om å produsere og kommunisere ved hjelp av digitale ressurser. Det handler også om å vurdere troverdigheten til informasjon og vise evne til etisk refleksjon.

Kompetansemål og vurdering

Kompetansemål og vurdering produksjon og historiefortelling (159 årstimer)

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
- bruke og utforske komposisjonsprinsipper for å sikre god lesbarhet tilpasset budskap og målgruppe
- bruke virkemidler, typografi og layout som passer til budskapet
- bruke teknikker for idéutvikling, kreativitet og historiefortelling i produksjon
- utforske fortellerteknikk og dramaturgi i egne produksjoner
- utøve kildekritikk og anvende regelverk i egen produksjon
- utforske interaktivitet i historiefortelling for å skape engasjement og nye uttrykk
- bruke ulike kilder til å holde seg oppdatert på ny teknologi og ny programvare

Underveisvurdering

Underveisvurderingen skal fremme læring og utvikle elevenes kompetanse. Elevene skal kjenne til hva de skal lære og hva som er forventet av dem på slutten av opplæringen. Læreren og elevene skal planlegge den videre læringen med utgangspunkt i den kompetansen elevene viser. Elevene skal få tilbakemelding om hva de mestrer, og veiledning om hvordan de kan nå kompetansemålene. Underveisvurderingen skal bidra til at elevene utvikler sin forståelse og sin evne til refleksjon og kritisk tenkning i faget. Læreren skal legge til rette for at elevene får delta i læringsprosessen og i vurderingen av eget arbeid, og for at de får muligheten til å reflektere over egen faglige utvikling og gradvis utvikle sin faglige selvstendighet.

Standpunktvurdering

Standpunktvurderingen skal uttrykke elevenes kompetanse ved slutten av opplæringen i programfaget. Læreren skal planlegge og legge til rette for at elevene får vist den samlede kompetansen i produksjon og historiefortelling på flere og varierte måter. Med utgangspunkt i kompetansemålene skal elevene få vise hvordan de mestrer utfordringer og løser oppgaver i kjente og ukjente sammenhenger og situasjoner. Elevene viser samlet kompetanse i programfaget ved å tilegne seg kunnskaper og ferdigheter, og anvende disse til å planlegge, gjennomføre, vurdere og dokumentere faglige oppgaver.

Elevene viser også samlet kompetanse ved å vise praktiske ferdigheter og kreativitet i produksjon og oppsett av funksjonelle løsninger tilpasset ulike målgrupper. Videre viser elevene samlet kompetanse ved å anvende faglige prosesser og faglig utstyr og programvare til å utføre forskjellige oppdrag. Standpunktvurderingen omhandler også det å følge gjeldende regelverk og utøve personlig ansvar som bruker og formidler av innhold.

Ved avslutningen av opplæringen gjør læreren en samlet vurdering av elevenes sluttkompetanse.

Kompetansemål og vurdering teknologiforståelse (159 årstimer)

Kompetansemål etter teknologiforståelse

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne

- planlegge og gjennomføre sanntidsproduksjoner
- reflektere over hvordan media påvirker mennesker og deres medievaner
- bruke bransjefaglige metoder og tidsriktig utstyr i produksjon
- beskrive, utforske og konfigurere datanettverk med separat gjestenettverk
- administrere brukerenheter og koble dem til sentrale administrasjonsplattformer
- utforske hvordan teknologi kan formidle nye uttrykk og gi nye opplevelser
- gjøre rede for hvordan hensyn 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 greie for hvordan internett fungerer, og hvordan det blir brukt til kommunikasjon og lagring
- utforske digitale trusler, verdier og sårbarheter i samfunnet
- gjøre rede for hvordan man behandler informasjon og personopplysninger
- anbefale og kvalitetssikre tiltak som reduserer risiko for uønsket spredning av data

Underveisvurdering

Underveisvurderingen skal fremme læring og utvikle kompetansen til elevene. Elevene skal kjenne til hva de skal lære, og hva som er forventet av dem ved slutten av opplæringen. Læreren og elevene skal planlegge den videre læringen med utgangspunkt i den kompetansen elevene viser. Elevene skal få tilbakemelding om hva de mestrer, og veiledning i hvordan de kan nå kompetansemålene.

Underveisvurderingen skal bidra til at elevene utvikler forståelse og evne til refleksjon og kritisk tenkning i programfaget. Læreren skal legge til rette for at elevene får delta i læringsprosessen og i vurderingen av sitt eget arbeid, og for at de får reflektere over sin egen faglige utvikling og gradvis bli faglig selvstendige.

Standpunktvurdering

Standpunktvurderingen skal uttrykke kompetansen til elevene ved slutten av opplæringen. Læreren skal planlegge og legge til rette for at elevene får vist den samlede kompetansen i teknologiforståelse på flere

og varierte måter. Med utgangspunkt i kompetansemålene skal elevene få vise hvordan de mestrer utfordringer og løser oppgaver i kjente og ukjente situasjoner.

Elevene viser samlet kompetanse i programfaget ved å tilegne seg kunnskap og ferdigheter som de bruker til å planlegge, gjennomføre, vurdere og dokumentere faglige oppgaver. Elevene viser også samlet kompetanse ved å vise praktiske ferdigheter og kreativitet i produksjon og oppsett av funksjonelle løsninger som er tilpasset ulike behov. Videre viser elevene samlet kompetanse ved å bruke faglige prosesser og faglig utstyr og programvare til å utføre forskjellige oppdrag. I standpunktvurderingen ser læreren også på om elevene kvalitetssikrer prosesser og følger gjeldende bestemmelser.

Ved avslutningen av opplæringen gjør læreren en samlet vurdering av elevenes sluttkompetanse.

Kompetansemål og vurdering konseptutvikling og programmering (159 årstimer)

Kompetansemål etter konseptutvikling og programmering

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne

- anvende regelverk og reflektere over ansvar som bruker og formidler av innhold
- bruke prinsipper for universell utforming i produksjon
- utforske og beskrive sammenheng mellom løsninger og brukernes forutsetninger og erfaringer
- bruke programmering til å løse praktiske utfordringer og fortelle interaktive historier
- anvende og utforske verktøy for datamodellering i oppbygging av databaser
- bruke oppmerkingsspråk og stilsett i ulike produksjoner
- utvikle og visualisere konsept og ideer tilpasset ulike plattformer
- beskrive hvordan teknologi behandler data, algoritmer og statistikk
- bruke prinsipper for feilsøking og retting ved programmering
- utøve brukerstøtte og ha dialog i kontakt med kunder og fagmiljøer
- beregne kostnader ved et oppdrag og lage et enkelt budsjett
- bruke dokumentasjon og dokumentere faglige prosesser

Underveisvurdering

Underveisvurderingen skal fremme læring og utvikle elevenes kompetanse. Elevene skal kjenne til hva de skal lære og hva som er forventet av dem på slutten av opplæringen. Læreren og elevene skal planlegge den videre læringen med utgangspunkt i den kompetansen elevene viser. Elevene skal få tilbakemelding om hva de mestrer og veiledning om hvordan de kan nå kompetansemålene. Underveisvurderingen skal bidra til at elevene utvikler sin forståelse og sin evne til refleksjon og kritisk

tenkning i faget. Læreren skal legge til rette for at elevene får delta i læringsprosessen og vurderingen av eget arbeid, og for at de får muligheten til å reflektere over egen faglige utvikling og gradvis utvikle sin faglige selvstendighet.

Standpunktvurdering

Standpunktvurderingen skal uttrykke elevenes kompetanse ved slutten av opplæringen i programfaget. Læreren skal planlegge og legge til rette for at elevene får vist den samlede kompetansen i programfaget konseptutvikling og programmering på flere og varierte måter. Med utgangspunkt i kompetansemålene skal elevene få vise hvordan de mestrer utfordringer og løser oppgaver i kjente og ukjente sammenhenger og situasjoner. Elevene viser samlet kompetanse i programfaget ved å tilegne seg kunnskaper og ferdigheter, og anvende disse til å planlegge, gjennomføre, vurdere og dokumentere faglige oppgaver.

Elevene viser også samlet kompetanse ved å vise praktiske ferdigheter i koding og feilsøking og ved å løse ulike praktiske utfordringer. Standpunktvurderingen omfatter ferdigheter i å visualisere konsepter og se sammenheng mellom løsninger og brukernes forutsetninger. Standpunktvurderingen omfatter også å vise ferdigheter innenfor brukerstøtte i dialog med kunder og fagmiljø.

Ved avslutningen av opplæringen gjør læreren en samlet vurdering av elevenes sluttkompetanse.

Vurderingsordning

Programfaget produksjon og historiefortelling: Elevene skal ha én standpunktkarakter.

Programfaget teknologiforståelse: Elevene skal ha én standpunktkarakter.

Programfaget konseptutvikling og programmering: Elevene skal ha én standpunktkarakter.