

Har ladet mig inspirere: <http://www.folkeskolen.dk/572645/arbejdsgruppe-vil-have-selvstaendigt-it-fag-i-folkeskolen>

**Fagformal for faget IT- og mediefag**

Eleverne skal i faget IT- og mediefag opnå viden om hvordan teknik fungerer, hvordan man gebærder sig i en digital tidsalder, samt lære om etik og normer på internettet. Eleverne skal også være i stand at lære nye teknikker, på egen hånd, samt kunne agere i et postfaktuelt samfund, med tvivlsomme kilder. Faget skal lære eleverne om selvstændighed og lære dem at benytte IT på den for situationen/opgaven mest hensigtsmæssige måde.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Kompetenceområde** | **Efter 4. klasse** | **Efter 6. klasse** | **Efter 9. klasse** |
| **Praksis** | Redigering af film, lyd og billeder. | Øget bevidsthed om algoritmer | Programmering og animation |
| **Normer og etik** | Viden om hvor svært det er, at slette delt materiale, samt selvpromovering på sociale medier | Basal viden om identitetstyveri og generel sikkerhed på nettet. | Jura, rettigheder og strafferammer for delt, downloadet og streamet materiale. |
| **Bæredygtighed** | Genanvendelse og vedligeholdelse af teknik og hardware. | Troværdige kilder i et postfaktuelt samfund | Bæredygtig færden på internettet. |
| **Fremtidsperspektiv** |  | | At kunne finde frem til, og anvende nye teknologier og muligheder |

Færdigheds og vidensmål efter 4. klasse

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Kompetenceområde Kompetencemål Faser Færdigheds- og vidensmåk | | | | | | | | |
| **Praksis** | Eleven kan de basale teknikker | 1 | **Lyd** | | **Film** | | **Billeder** | |
| Eleven kan optage god lyd både på diktafon og på musikudstyr | Eleven har viden om hvordan man opnår god lyd på en optagelse | Eleven kan filme, redigere, colorgrade, sætte lys, | Eleven har viden om hvordan filmmediet fungerer | Eleven kan tage gode billeder og anvende disse hensigtsmæssigt. | Eleven har viden om anvendelse af billeder og budskab. |
| **Normer og etik** | Eleven kan reflektere over egen færden på nettet og sociale medier | 2 | **Etik** | | **Hensigt** | |
| Eleven kan færdes etisk forsvarligt på cyperspace | Eleven har viden om at slette uploadet materiale | Eleven kan promovere sig på Cyperspace | Eleven har viden om hvordan ens |
| **Bæredygtighed** | Eleven har basal viden om hvor gadgets kommer fra, og hvordan disse kan genanvendes | 3 | **Genanvendelse og reparation** | |
| Eleven kan skille en computer ad og identificere vigtige komponenter, og anvende disse igen. | Eleven har basal viden om hvordan computere og Ipads og telefoner fungerer, og hvordan disse behandles og genanvendes hensigtsmæssigt. |

Færdigheds og vidensmål efter 6. klasse

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Kompetenceområde Kompetencemål Faser Færdigheds- og vidensmåk | | | | | | | | |
| **Praksis** | Eleven kan de basale teknikker og anvende dem efter behov | 1 | **Projekt** | | **Hjemmesider** | | **Billeder** | |
| Eleven kan sætte egne mål for film/musik-projekt | Eleven har viden om samarbejde og målsætninger. | Eleven kan orientere sig på hjemmesider | Eleven har viden om hjemmesiders struktur og logik. | Eleven kan tage og redigere/manipulere billeder | Eleven har viden om billedmanipulation |
| **Normer og etik** | Eleven kan reflektere over egen færden på nettet og sociale medier | 2 | **Etik** | | **Hensigt** | |
| Eleven kan udvise empati overfor folk, eleven ikke har mødt | Eleven har viden om mobning og hævnporno | Eleven kan promovere produkter eller budskaber og tilpasse disse efter målgrupper. | Eleven har viden om onlinereklamer og målgrupper. |
| **Bæredygtighed** | Eleven kan genanvende, bygge og redegøre for miljøbelastninger ved computere og gadgets | 3 | **Genanvendelse og reparation** | | **Hvor kommer teknikken fra?** | | **Kildesøgning** | |
| Eleven kan skille en computer ad og identificere vigtige komponenter, og anvende disse igen. | Eleven har basal viden om hvordan computere og Ipads og telefoner fungerer, og hvordan disse behandles og genanvendes hensigtsmæssigt. | Eleverne kan redegøre for hvor computerkomponenter gadgets generelt kommer fra, samt redegøre for udvindingens betydning for klima og miljø | Eleverne har viden om forholdene hvorunder teknikken fremstilles, og hvor i verden dette sker. | Eleven kan finde væsentlig information og identificere dets intention og relevans | Eleven har viden om Bias/intentioner og falske nyheder. |

Færdigheds og vidensmål efter 9. klasse

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Kompetenceområde Kompetencemål Faser Færdigheds- og vidensmåk | | | | | | | | |
| **Praksis** | Eleven kan de basale teknikker og anvende dem efter behov | 1 | **Animation** | | **Programmering** | |
| Eleven kan animere små videoer. | Eleven har viden om animationsteknikker | Eleven kan programmere bla hjemmesider | Eleven har viden om programmering og brugervenlighed. |
| **Normer og etik** | Eleven kan reflektere over egen færden på nettet og sociale medier | 2 | **Internetjura** | | **Onlinepromovering** | |
| Eleven kan finde information om love og paragraffer | Eleven har viden om basal jura og lovgivning i forhold til bla. copyright | Eleven kan promovere sig digitalt, og vælge billeder og andet materiale ud, der er relevant, for at kunne sælge sig selv. | Eleven har viden om hvad der hensigtsmæssigt at lægge op på nettet, og en erkendelse af, at chefen, PET og kommunen muligvis kigger med. |
| **Bæredygtighed** | Eleven kan genanvende, bygge og redegøre for miljøbelastninger ved computere og gadgets | 3 | **Genanvendelse og reparation** | | **Kildesøgning** | |
| Eleven kan skille en computer ad og identificere vigtige komponenter, og anvende disse igen. | Eleven har basal viden om hvordan computere og Ipads og telefoner fungerer, og hvordan disse behandles og genanvendes hensigtsmæssigt. | Eleven kan finde væsentlig information og identificere dets intention og relevans | Eleven har viden om Bias/intentioner og falske nyheder. |
| **Fremtidsperspektiv** | Eleven kan forudse trends, lære sig selv nye teknikker, samt se sig selv og samfundet i et fremtidsperspektiv | 4 | **Nye teknikker** | | **Perspektiv og filosofi** | | **Projekt** | |
| Eleven kan opspore og lære sig selv nye kompetencer indenfor software, 3D-print, programmering og online-tjenester. | Eleven har viden om hvordan man lærer sig selv nye teknikker, samt forudser nye trends. | Eleven kan se hvad konsekvenser af digitalisering har for samfundet både nationalt og globalt | Eleven har viden om hvordan digitalisering og robottisering influerer på samfundet. | Eleven kan orientere sig i forhold til hvad der rører sig ude i verden i bla Singularity University, World Economic Forum, EU osv på det digitale og tekonologiske område | Eleven har viden om hvad der rører sig på området, og hvad interessen er herfor på globalt plan. |

**Filmkanon i mediefag:**

* Metropolis
* Gone with the Wind
* The triumph of the will
* Snowwhite and the seven dwarfs
* The dictator
* Casablanca
* Singin’ in the rain
* Vertigo
* The good the bad and the ugly
* Goldfinger (eller Thunderball)
* A Clockwork Orange
* Godfather 1
* Star Wars – A New Hope
* Apocalypse Now
* Raiders Of The Lost Ark
* Terminator 2
* The Silence Of The Lambs
* Schindlers List
* Shawshank Redemption
* The Matrix
* The intouchables