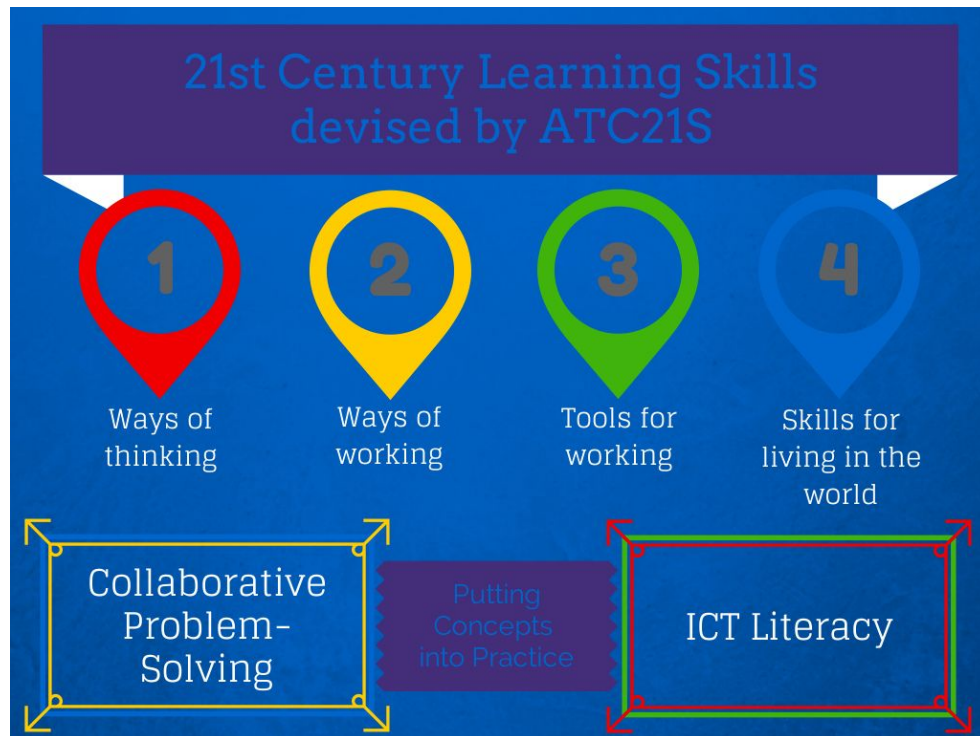


Studiebeskrivelse

● GET IT

Levert av GET Academy

Varighet: 1 år



● GET IT - ettårig grunnpakke i IT-utvikling og nøkkelkompetanser

Beskrivelse	2
Innhold	3
Oppnådd kompetanse/ kompetansebevis	3
IT-utvikling	4
Nøkkelkompetanser	5
Inntakskriterier	7
GET-Academys foreløpige bedriftsnettverk:	8

Beskrivelse

GET Academy (org. nr. 918020667)/ GET Academy er en ideell organisasjon (non-profit) som gir en ettårig grunnpakke i IT-utvikling og nøkkelkompetanser – GET IT.

GET IT gir studentene en solid grunnpakke i IT-utvikling. Denne pakken er spisset direkte mot de teknologiene våre praksisbedrifter bruker og har behov for kompetanse innen. Studentene får over 600 timer i bedrift hvor de løser reelle oppgaver for denne. I tillegg får de grundig opplæring i nøkkelkompetanser som lar dem optimalisere egen læring samt mestring og prestasjon i praksisbedrift.

Utdanningen er for deltakere som ønsker seg et fremtidig yrke innenfor IT-utvikling i en eller annen form. GET IT bygger videre på Start IT, som er en introduksjon til IT-utviklerfaget.

Varighet	10,5 måneder
Praksisperioder	3 x 9 uker Periode 1: 4 dager i bedrift, hvorav jobber 2 for bedrift og 2 til skolearbeid Periode 2: 4 dager i bedrift, hvorav jobber 3 for bedrift og 1 til skolearbeid Periode 3: 4 dager i bedrift, hvorav jobber 4 for bedrift
Undervisningsdager	ca. 210 dager totalt - 81 dager praksis = 129 dager undervisning I 27 av disse dagene er studentene tilstede hos bedrift

Det er ikke krav til egen PC

Innhold

Innholdet i kurset vil være todelt: IT-utvikling og nøkkelkompetanser. Vi deler nøkkelkompetanser inn i tre hovedemner; lære, arbeide og leve.

Opplegget går i løpet av året i dybden av følgende moduler:

Lære <ul style="list-style-type: none">• Kreativitet og innovasjon• Kritisk tenkning, problemløsning, beslutningstaking• Lær å lære/ metakognisjon (kunnskap om hvordan man lærer best) growth mindset	Arbeide <ul style="list-style-type: none">• Informasjonskompetanse• Entreprenørskap og innovasjon• Kommunikasjonskompetanse• Samarbeid/ teamwork• Egenmotivasjon
IT-utvikling <ul style="list-style-type: none">• Objektorientert programmering med C#• Xamarin.Forms• ASP.NET Core MVC og Web API• Spa-rammeverk• Database og SQL• .NET og Visual Studio	Leve <ul style="list-style-type: none">• Selvledelse• Medborgerskap• Personlig og sosialt ansvar• Stressmestring• Relasjonskompetanse• Livsmestring

Oppnådd kompetanse/ kompetansebevis

Etter fullført skoleår får studentene kursbevis som inneholder:

- Oversikt over IT-utviklingsemner
- Oversikt over Nøkkelkompetanse-emner
- Evaluering fra praksisbedrift

Kompetansebeviset utvikles i et samarbeid med skolen og praksisbedriften.

Etter gjennomført GET IT, vil studentene kunne søke på jobb som IT-utvikler.

Den teoretiske it-kompetansen vil være på nivå med et førsteår på høgskole/universitet, men mye høyere når det gjelder praktiske ferdigheter og gjennomføringsevne.

IT-utvikler-stillinger går under mange navn, og alle de følgende stillingene vil være relevante å søke på for studentene, samt alle nedenfor med ordet “developer” istedenfor “utvikler” :

- Systemutvikler
- Junior systemutvikler
- Programmerer
- IT-utvikler
- Web-utvikler
- App-utvikler
- .NET-utvikler
- Frontend-utvikler
- Backend-utvikler
- Full stack-utvikler

- Programvareutvikler
- Software-utvikler
- Software-engineer
- Systemforvalter
- IT-konsulent

Det arbeides med fremtidig lånekassefinansiering for tilbudet.

IT-utvikling

IT-utvikling består av en grunnpakke som alle skal igjennom. I andre halvdel av året lager vi en individuell plan hvor studenten selv spiller inn ønskede områder å styrke seg på ut fra kompetansen som trengs hos praksisbedriften. Skolen bidrar med kvalitetssikring av denne planen samt praktiske innspill til hvordan studenten kan tilegne seg stoffet.

Grunnpakken består per høst 2018 av dette:

Grunnleggende programmering i C#

- Visual Studio - community edition, Resharper • Problemløsningsteknikker
- Variabler, Datatyper, Valgsetninger, Løkker, Scope • Input og output - skjerm, tastatur og fil
- Model View Controller, Singleton • Debugging og feilsøking • Kildekodehåndtering - GIT

Objektorientert programmering og andre emner i C#

- Klasser og objekter - static vs ikke static, Arv og interface • Generics, LINQ, Try - catch - exceptions • Enhetstester og mocking • Datastrukturer, Template method, Reflection og Dependency Injection

App og grafiske brukergrensesnitt ved hjelp av Xamarin.Forms

- Viktige komponenter som Label, Entry og Button. • NavigationPage • bruk av arv i Xamarin.Forms • NuGet • Events • Databinding • Async og await

Relasjonsdatabase

- Microsoft SQL Management Studio • Opprette tabeller • primærnøkkel og autoinkrement
- Select, Insert Into, Delete og Update • Design og spørringer for en-til-en og en-til-mange-relasjoner • ADO.NET og parametre • objektorientert interaksjon med SQL • Sortering, aggregering og gruppering i SQL • Dapper og Entityframework Core

Web

- Verktøyene i Visual Studio og EntityFramework, LINQ • ASP.NET Core MVC og WebAPI
- Klientside for WebAPI ved hjelp av Vanilla JS og enkel introduksjon til React • videregående Javascript • Autentisering og autorisasjon, Brukere og roller

Nøkkelkompetanser

Det er utført 65 intervjuer hos store- og mellomstore bedrifter i Vestfold der kompetansene under pekes på som sentrale. Også av samfunnsforskere og internasjonale bedrifter og EUs "*Department for Education*" løftes de samme kompetansene frem som sentrale kompetanser for fremtiden under

navnet 21st century skills eller key competences.¹ Dette er kompetanser som blant annet kreves for å kunne stå i et arbeidsliv i stadig endring.

Emner	Emnene bakes inn i det i årshjulet. Det betyr at de foreligger løpende gjennom hele året
PERMA*	*PERMA: P ositive følelser; E ngasjement; R elasjon; M ening; A ccomplishment/ A nstille/ A vslutte/ Gjennomføre) Introdusere en "bokstav" pr. uke i starten. Deretter følger grundig arbeid med hver enkelt del året gjennom.
Leve	<ul style="list-style-type: none"> • Signaturstyrker * Gjenkjenne og arbeide med egne og andres signaturstyrker. • Selvledelse og stressmestring (her får deltakerne dyp kjennskap til kognitive- og emosjonelle verktøy for selvledelse og stressmestring) • Kulturell kompetanse (gjennom kunnskap om kultur og kulturelle forskjeller arbeider deltakerne, problemløsende, med cases) • Medborgerskap (denne modulen inneholder blant annet demokratiforståelse. Kort sagt hvordan kan vi oppleve følelsen av å gjøre en forskjell i de mikro- og makromiljøene vi ferdes i) • Personlig og sosialt ansvar (denne knytter seg til modulene over. Hvordan vi kan få flere mestringsopplevelser knyttet til å gi og ta ansvar)
Arbeide	<ul style="list-style-type: none"> • Kommunikasjon (konkret trening i kommunikasjon) • Samarbeid/ teamwork (hvordan jobbe i team, hvordan se etter annerledeshet som styrker) • Egenmotivasjon (Selvledelse, stressmestring, Målsetting, med små nok mål, og gjennomføring (avslutning) • GRIT* Her vil arbeidets fokus være prosess og flyt. Det er nettopp evnen til å jobbe selvstendig med langsiktige mål GRIT handler om. Da kommer momentene fra <i>egenmotivasjon</i> godt med • Entreprenørskap og innovasjon <ul style="list-style-type: none"> ◦ Det å våge å tenke nytt står sentralt i dette emnet. Det betyr at <i>Etreprenørskap og innovasjon</i> bygger videre på de andre emnene • Informasjonskompetanse
Lære	<ul style="list-style-type: none"> • Growth mindset (her lærer deltakerne inngående om hjernens vekstpotensiale og hvordan den utvikles hele livet. Kunnskapen læres om via egne erfaringer og øvelser) • GRIT (målrettet langsiktig arbeid, stamina, det å jobbe med langsiktige mål i små skritt) • Intro læringsteknikker (Her lærer deltakerne om hvordan de kan lære raskt og effektivt. Blant annet om hjernens ulike læringsmodus (focused vs diffused mindmodes) • Kritisk tenkning (gjennom spesialdesignede dilemmaer får studentene øve seg i kritisk- refleksiv tenkning) • Problemløsning Beslutningstaking/ GRIT (modulen læres gjennom øvelser/ casearbeid med bruk av trinnvise ferdigheter. • Kreativitet og innovasjon

*GRIT: Evne til gjennomføring, utholdenhet, tålmodighet

*Signaturstyrker: Martin Seligman bruker 24 signaturstyrker, disse er: Nysgjerrighet; Kjærlighet til kunnskap; Dømmekraft; Oppfinnsomhet; Sosialt intelligens; Perspektiv; Tapperhet; Utholdenhet;

¹ <http://www.atc21s.org/>; <http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ864796.pdf>;
<https://drive.google.com/file/d/0B5OKnwkBDz1pNVBscnJqV01XUnM/view>;
<https://drive.google.com/file/d/0B5OKnwkBDz1pYWIEnddHZnNVLUE/view>;

Integritet; Vennlighet; Samfunnsengasjement; Rettskaffenhet; Lederegenskaper; Selvbeherskelse/ selvregulering; Forsiktighet; Ydmykhet; Skjønnhetssans; Takknemlighet; Kjærlighet; Håp; Åndelighet; Tilgivelse; Humor; Livsglede

Her følger en nærmere beskrivelse av sentrale emner i kurset:

Mestring

Her lærer studentene mer om hvordan de kan oppleve mestring i egen hverdag samt hvordan de kan legge til rette for å oppleve mer mestring i daglige aktiviteter.

Motivasjon

Kurset tar for seg indre- og ytre motivasjon med et spesielt fokus på selvmotivasjon. Self determination theory står sentralt her. Dette læres gjennom refleksjon og handling.

Lær å lære.

I denne modulen lærer studentene å sette i gang "mottakerapparatet" for å motta og maksimere læring. Opplæringen skjer gjennom øvelser, diskusjon og refleksjon. Innenfor feltet har det skjedd nærmest en revolusjon de siste årene. Studentene lærer empirisk validert metodikk på området.

Sosial kompetanse

Her lærer studentene gjennom å trene på spesifikke sosiale ferdigheter. Ferdighetene er både relasjonelle problemløsende, og akademiske. Kort sagt, hvordan lykkes i hverdagen, på jobb, blant venner/ familie og i skolesammenheng /Holdninger til å ville lære endre

Problemløsning.

I denne modulen arbeider elevene med konkrete utfordringer. Læringen skjer gjennom refleksjon og øvelser, alene og i grupper.

Growth mindset/ Entreprenør mindset (the art of failing well).

Her lærer elevene hvordan hjernen utvikler seg og "vokser" når vi gjør "feil". Gjennom erfaring og refleksjon får de dyptgående opplevelser om hvordan de, gjennom rett fokus utvikler seg, både når de gjør feil og gjør riktig. Metoden har tung teoretisk forankring i mestringspsykologi/ attribusjonsteori (selvattribusjon)

Endringskompetanse.

Endring skjer hele tiden og stadig raskere. Denne modulen tar utgangspunkt i ferdighetstrening innenfor selvledelse. Her får elevene lære mer om stresshåndtering og affektiv stressmestring, samt endringsvilje / holdninger til å endre seg selv.

Seligman's PERMA Model

Martin Seligman har laget et rammeverk for hvilke faktorer som burde være på plass for å oppleve personlig vekst, mestring og mening. På kurset lærer deltakerne hvordan de kan øke helse og trivsel. Metoden er rikt beskrevet og dokumentert. Deltakerne vil delta i aktiviteter som hjelper dem å bygge sterk grad av mening.

- P – *Positive Emotion* (Positive følelser)
- E – *Engagement* (Engasjement)
- R – *Relationships* (Relasjon)
- M – *Meaning* (Mening)
- A – *Accomplishments* (Gjennomføre/ Anstille/ Avslutte)

Dette skjer ved hjelp av individuelle samtaler og gruppesamtaler, samt rollespill og andre gruppeaktiviteter.

Valg av metode og følgeforskning, innenfor nøkkelkompetanser, skjer i samarbeid med UiT, VID vitenskapelige høyskole samt Senter for Sosial kompetanse.

Inntakskriterier

Det kreves ikke karakterer for å bli tatt opp i studiet GET IT. I stedet består inntaket vårt av en "inntaks-pool" av godkjente kandidater. Deretter presenteres disse for bedrift, hvor bedrift til syvende og sist vurderer om de er villige til å sponse den konkrete kandidaten og dermed tilby denne praksis i bedriften.

Inntaksprosess til vårt "inntaks-pool":

- Gjennomføringsevne
- Problemløsningsevne
- Interesse/ motivasjon

Interesserte studenter får en opplæringsvideo med tilhørende oppgaver. Løsningen på disse sendes inn som en arbeidsprøve, og denne blir vurdert ut fra punktene over. Det er ingen krav om at man må få til hele oppgaven på egenhånd, så man kan be om hjelp og få det underveis.

Alle kjøres gjennom denne opptaksprøven, men søkere vi kjenner godt fra før, for eksempel via Kunnskapstrening IT eller GET Started vil kunne være forhåndsgodkjent.

De som kommer seg gjennom oppgaven går også gjennom et såkalt motiverende intervju før vi bestemmer oss for om søkeren er godkjent inn i ovenfor nevnte "inntaks-pool" og kan presenteres for bedrift.

GET-Academys foreløpige bedriftsnettverk:



