## Vurderingskriterier Informasjonsteknologi 1

|  |  |
| --- | --- |
| *drøfte dagsaktuelle temaer knyttet til hvordan informasjonsteknologi påvirker individet og samfunnet* | |
| **Drøfting** | Kan drøfte en problemstilling ved å vise til flere forskjellige sider av en sak og vurdere disse opp mot hverandre |
| **Individ og samfunn** | Gjør egne vurderinger av hvordan teknologi påvirker både individet og samfunnet |
| **Kilder** | Bruker og viser til kilder |
| *beskrive sentrale komponenter i datamaskiner og nettverk og gjøre rede for hvilken funksjon de har* | |
| **Komponenter** | Kan vurdere hvilke komponenter som er sentrale for ulike typer oppgaver |
| **Begreper** | Kan forstå og bruke begreper knyttet til de ulike komponentene, særlig i forhold til kompabilitet |
| *gjøre rede for og vurdere hvordan ulike typer informasjon kan representeres digitalt og struktureres ved hjelp av ulike datalagringsmetoder* | |
| **Digital representasjon** | Kan forklare hvordan tekst, bilde og lyd kan representeres digitalt, samt gjøre rede for aktuelle standarder for lagring og representasjon av disse. |
| **Protokoller** | kan forstå og bruke enkle protokoller for overføring av data.  Kan forklare virkemåten i viktige protokoller i generelle trekk. |
| *utvikle nettsider ved hjelp av markeringsspråk* | |
| **Stil** | Du skriv godt strukturert HTML og CSS, med fornuftig indentering.  Du bruker små bokstavar i filnamn, og held deg unna mellomrom og spesialteikn.  Du bruker relative filbaner.  Du bruker klåre og skildrande klasse- og id-namn |
| **HTML** | Du kan bruke følgande tags og evt. born med korrekt syntaks:  a, hX, ul, ol, img, p, div, span, table, form, input, button og semantiske tags |
| **CSS** | Du kan bruke CSS til å endre skrift, fargar, kantliner, indre og ytre margar, storleik og posisjon. |
| **Design** | Du kan bruke CSS-flexbox og/eller CSS-grid til å lage responsive design til nettsider.  Du kan bruke mediaqueries for å ha eigne stiler for ulike skjermstørrelser  Du nyttar fargar som står til kvarandre, og som ikkje forstyrrer innhaldet på nettsida. |
| **DOM** | Du kan manipulere og legge til i DOM-treet ved hjelp av JavaScript.  Du kan endre stilen til ulike element ved hjelp av dom-manipulasjon. |
| *lagre og hente fram data, presentere data på nettsider og reflektere over hvordan representasjonsform kan påvirke tolkningen* | |
| **Lagring** | Du kan nytte array og objekt til å skape datastrukturar  Du kan bruke local storage for å lagre data på tvers av sesjonar. |
| **Presentasjon** | Du kan nytte CSS til å presentere data på nettsider, og JavaScript til å manipulere visninga. |
| *planlegge og lage nettsider som tar hensyn til brukervennlighet og universell utforming* | |
|  |  |
| *utvikle prosedyreorienterte programmer med prosedyrer med og uten parametre og returverdier* | |
| Datatyper og variablar | Du kan nytte datatypane string, number og boolean, samt kolleksjonane array og objekt |
| **Kontrollstruktur** | Du kan nytte både if/else og switch for å styre flyt i programmet.  Du kan nytte ulike løkker for gjentaking og iterering. |
| **Funksjonar** | Du skil ut høveleg kode i funksjonar.  Du kan skrive funksjonar både med og utan parametarar og returverdi.  Du kan nytte hendelsesobjektet som parameter i funksjonar |
| ***Kolleksjonar*** | Du kan nytte metoder for sortering, manipulering og iterering av både array og objekt |
| *beskrive ulike typer algoritmer og vurdere effektiviteten av egen programkode* | |
|  |  |
| *utforske, strukturere og kommentere programkode* | |
| **Struktur** | Nyttar luft og innrykk for å skape lettleseleg kode.  Skiller HTML, CSS og JavaScript ut i forskjellige dokument. |
| **Kommentering** | Bruker kommentarar for å skape struktur og å forklare programkode.  Kommenterer funksjonar for å gjere klårt kva den tek i mot som output og kva som evt vert returnert.  Viser til kjelder når du har henta kode frå andre sitt arbeid. |
| gjøre rede for gjeldende personvernregelverk og hvilke konsekvenser det har for utvikling av informasjonsteknologi | |
|  |  |
| drøfte problemstillinger knyttet til innhenting, bruk og misbruk av data | |
|  |  |
| bruke algoritmisk tenkning og programmering for å utforske en problemstilling og presentere resultatet | |
|  |  |
|  |  |
|  |  |