



mediepedagogene

Forum for medieundervisning

Tlf: 463 35 404, e-post: post@mediepedagogene.no

www.mediepedagogene.no

Org.nr: 981020561

OPPSUMMERINGSNOTAT EKSAMENSSEMINARET 2023:

Det var totalt 39 påmeldte deltakere på Eksamensseminaret Onsdag 1. februar. Målet med opplegget var å dele dine erfaringer og forståelse av hvordan vi kan bygge en felles eksamenspraksis innenfor IM & MK. Vi jobbet i to stor-grupper en for IM og en for MK. Disse to storgruppene var så delt i mindre grupper. Her følger et oppsummerings-notat med info fra gruppearbeidet:

Referatet fra Gruppe 1

Deltakere var som følger:

Mette: Vestfold, Melsom videregående

Maren: Asker, Bleiker videregående

Mari og Christian: Røyken videregående

Jørgen: Bærum, Rosenvilde

Anna: Bergen Private Gymnas.

Rolf: Metis videregående

Følgende punkter ble drøftet:

-Flere utfordringer knyttet til grunnleggende data hos elevene. Dette tar mye tid.

-Hvordan vurdere eksamen. Programvare? Praktisk? Skal elevene selv kunne velge programvare?

-Flere skoler som sliter med rekruttering på MK. Og elever som forsvinner/ slutter etter skolestart.

Eksamenserfaringer:

Melsom: Vestfold + Telemark.

Før: Femtimers-eksamen. Forberedelse. Kom med råmateriale til eksamensdagen. Skriftlig refleksjonsnotat.

Nå: 24 timer. Todelt-eksamen: Ferdigstilling og forberede produkt. Case/ tema. Kan velge produkt på alle trinn.

3 timer praktisk.

20 minutter muntlig presentasjon.

Litt mer styring på Vg1, mer åpent på Vg2 og Vg3.

Får oppgavene fra oppgavenemd. Tilgang på alle tidligere gitte eksamensoppgaver.

Journalistikkoppgaver er helt åpne.

Oppdragsgiver blir tildelt i VG1 og VG2.

Bleiker: Viken

Mediesamfunnet: Samfunnsmessig sammenheng. Mindre fokus på produkt. Men står i læreplanen at produktet skal være ferdigstilt og publiseringsklart. Skal ha et ferdig produkt.

Forslag fra Viken: Skolene skal selv kunne vekte teori vs. praktisk arbeid.

48 timer forberedelse.

4 timer eksamen (praktisk og samtale)

Har felles vurderingskriterier. Åpne oppgaver. Litt mer føring på Vg1. Valgfritt uttrykk.

Kan bli problematisk med eksterne sensorer.

Røyken: Viken

Prøveeksamen:

Tverrfaglig i MS+MU.

Bærekraft og medieteknologi: Gamle mobiltelefoner til resirkulering.

Fem timer til å ferdigstille produktet. Samtale underveis.

Ett tema valgfritt uttrykk.

Rosenvilde: Viken

Prøveeksamen i Mediesamfunnet. Skal plassere produkt i samfunnsmessig kontekst.

Vestland:

24 timer forberedelse Samtale vs. presentasjon. Akkurat fått nye retningslinjer. Synd at det ikke var noen representanter fra de offentlige skolene i Vestland på seminaret. Hva er forskjellene mellom mediesamfunnet og medieuttrykk? Kontekst: Plassere produktet i en samfunnsmessig kontekst.

Referat fra Gruppe 2:

Gruppen startet med erfaringsdeling, i forhold til forskjellige praksiser:

Vestland - 24 timer, 1 - 5 timer eksamen

Vestfold - 24 timer forberedelse, 3 timer eksamen

Viken - 48 timer forberedelse, 5 timer eksamen

Samtaler med eksaminator og sensor - varierer -

I Vestland er det en presentasjon på 10 minutter per elev. De legger igjen produkt og notater til lunsj til at sensorene kan gå rundt å se.

Lignende i Vestfold og Telemark

I Vestland er de ikke fornøyd med endringen fra 48 timer til 24 timer forberedelse - de tenker at de kanskje må endre litt på oppgaven fordi det vil være vanskelig å lage en lengre journalistiske produkt, film osv. De må være veldig raske med den kreative prosessen.

I Vestfold velger de tekst, lyd eller bilde

Felles oppsummering skulle ønske oss en tverrfaglig eksamen. Hadde vært fint hvis rammene var likere nasjonalt. Før korona var det mer treff blant de som skulle sensurere sammen - etterspør dette. I flere fylker stoppet nettverksarbeidet etter sammenslåingen. I Vestfold har de fortsatt nettverk.

I Vestfold skal de bare forberede skisser på forberedelsesdagene i MU og så produsere på eksamensdagen. Elevene har tilgang på studio og utstyr.

I MS er det mer praktisk - antakelig på grunn av nemdene.

På Sandvika i Viken er opplæringen i MS og MU tverrfaglig - jobber prosjektbasert med rullering på 3 faglærere per trinn. Utfordring i programfagene å ha blanding av MK elever og ST og andre elever i forhold til eksamen.

Konkrete problemstillinger kan være en løsning på korte eksamener.

Viktig å holde på krav til utstyr og programvare for å holde på trykket til utstyr. Viktig at eksamen legger rammer for hvilke krav vi stiller.

I Viken er rammene for eksamen i alle fag ganske like som de var før.

Erfaring av at 5-15 minutter samtale i klasserommet er nok for elevene å få vist sin kompetanse og snakket rundt hele sin produksjon og prosess.

Presentasjoner kan ofte være litt formulastiske hvor det blir reproduisert den samme teorien uten at eleven helt får vist hvordan de kan knytte teori opp mot eget produkt.

Kan være vanskelig å skille MS og MU i prøveeksamenene tverrfaglig. Bedre erfaring med å ha prøveeksamen i hvert fag - lettere med MU.

MU handler om tekstsaking mens MS handler om å se teksten i sammenheng - mer samfunnsfaglig - men begge er like praktiske.

Viktig å kjøre bransjenært i forhold til utveksling osv. og også videre studier innenfor vårt fagfelt. Viktig med samarbeidsprosjekter med eksterne.

Vi ønsker oss bare praktisk eksamen. Vi vil helst ikke ha noen skriftlig eksamen i MS. Vil helst bare ha en praktisk tverrfaglig eksamen.

Det er ingen grunn til at fagene er avsluttende i hvert år. Det burde vært avsluttende etter vg3 på lik linje med norsk. Våre fag bygger på hverandre og det er en natlig progresjon.

Det er positivt at elevene får 6 karakterer på vitnemålet sitt hvis karakterene er gode.

Spørsmål rundt:

-Spisseede eller åpne oppgaver?

- Vurderingskriterier - bør det ligge ved oppgavesettet eller ikke.

Runde 2 etter lunsj: Særleg fokus på medieuttrykk

Eit veldig stikkordsprega referat nedover her fra gruppen. Startar møtet med å avklare korleis dei ulike skulane har det.

Elvebakken - laga prøveeksamen før jul og jobba med utgangspunkt i kjent stil,

Skilje mellom førebuing og praktisk eksamensdag - er dette viktig?

Lenge sidan ein har tatt vekk tvisten

Kva skal komme på eksamensdagen, kva skal vera ein del av førebuingstid?

Viken – slik gjer ein ikkje her.

Det ein gjer i førebuingstida er ein integrert del av eksamen, men på eksamensdagen får ein ei ekstra oppgåve.

Tema ein skal førebu seg på

Produksjon skal ein gjere på sjølve eksamensdagen

Førebuing skal ikkje vurderast.

Krav om eigen eksamens

4 timers praktisk arbeid med mindre samtalar og så ein slags sluttssamtale

Viken:

Førebuingssdel Mediesamfunnet – planlegge, produsere og ferdigstille eit medieprodukt

16-19 åringar skal produsere noko på 3 timar – lage eit produkt. Dette er utfordrande.

Me nyttar mykje tid på å avklare rammer og retningslinjer på dei ulike skulane i gruppa.

Eksempler – dra inn kjerneelement og tverrfaglege tema.

Forslag:

Oppgåvetekster bør vera opne nok til mange val, men bør vera spissa nok til at eleven ikkje brukar opp tida si på å komme i gang og lure på om ein er i rett retning.

Vg1 – Styrer i større grad kva som bør vera med. **Eks:** Holdningskampanje – du bør ha med kampanjeplan, og velge to

Vg2 - Lage ein kampanjeplan, men du skal

Eit typisk scenario alle kjenner til:

Eksamensoppgåva har ein overordna tematikk (gjerne i tråd med tverrfaglege tema - haldningskampanje rundt ungdom og psykisk helse,)

Velge A, B eller C.

A - Journalistikk - tekst, lyd, bilde

B - Markedskommunikasjon - Lyd, bilde, film

C - Fiksjon / historiefortelling - Teikneserie, foto story, animasjon

Har me forstått eksamensreglementet riktig? Tolkar me dei for strengt?

Kvifor skal ikkje førebuingstida vera ein del av vurderingsarbeidet?

Oppgåvene bør vera open for at eleven skal vise fram noko ein har lært seg godt. Ikkje så spesifike oppgåver at ein ikkje får brukt eigen spissa kompetanse, men opne nok til at oppgåva ikkje blir ein bestilling.

Eksempler som kjem inn: Ein skal ikkje lage ferdig eit produkt, men skal pitche ein ide til ein kampanje.

Oppsummeringer til slutt:

Større vekt på målgruppe for å førebu ein på eksamen

Unngå for lange oppgåvetekster

Oppgåvedeling:

Frå veldig opne oppgåver som tek utgangspunkt i eit ord, eit bilete, eit dikt eller liknande:

Tolke eit dikt

Tolke eit kunstverk

Eit diagnose

Kan vera for opne, og krev interesserte elevar, bør vurdere spissing på dei ulike trinna.

Eksempel på oppgåve frå Bergen:

Brukar eit geografisk bestemt område som utgangspunkt: Møhlenpris. Velge å jobbe med journalistikk, markedskommunikasjon eller underholdning – må jobbe med noko knytta til området.

Eks: reportasje om samfunnshus, nettside for nabolag, kampanje for å få folk til å flytte her el.

Eksempel på oppgåve / case:

Ta utgangspunkt i tverrfaglege tema som overordna retning. Bærekraft -> bærekraftige forretningsidear / næring. Folkehelse og livsmestring -> holdningkampanjer. Demokrati og medborgarskap – deltaking i politikk

Forskjeller på retningslinjer oppdaga i gruppa

24 timers førebuingstid + 1-5 timers produksjon

48 timers førebuingstid + 1-5 timers produksjon

Førebuingstida er ikkje ein del av vurderinga

Førebuingstida er ein del av vurderinga

Eksamenstida skal brukast til å ferdigstille produkt, eller

Eksamenstida skal brukast til å ha eit konsept som ikkje skal ha ferdige produkt.

Det skal vera ei ny oppgåve på eksamensdagen (ikkje ein tvist! med utropsteikn i Oslo)

Samtale underveis

Samlale underveis med sluttsamtale

Samtale underveis med presentasjon / samtale

Oppgåvetekst er laga på skulen

Oppgåveteksten er gitt frå eksamensnemd frå fylke

Vurderingskriterier – skal det lagast eller ikkje?

Konklusjon:

Framleis litt uklårt om kva ein praktisk eksamen i mediesamfunnet skal inneholde, og kva som skiljer den frå praktisk eksamen i medieuttrykk

Eksamensforslag:

I etterkant av dette jobbet de enkelte gruppene med å utforme egne eksamensforslag. Vi bringer til inspirasjon noen av eksamensforslagene:

Forslag 1)**PRAKTISK EKSAMEN I MEDIESAMFUNNET**

Gjelder følgende fag:

MOK2008 Mediesamfunnet 1

MOK2009 Mediesamfunnet 2

MOK2011 Mediesamfunnet 3

Forberedelsestid: 48 timer

Eksamensdag: 4 timer (3, 5 praktisk arbeid. 30 min presentasjon)

Tema:

Lag et medieprodukt om Mediebevissthet. Medietilsynet skal ha en kampanje for å bevisstgjøre voksne på bruk av sosiale medier, som fremtidige forbilder for den yngre generasjonen.

En kampanje for voksne (30-50 år). På oppdrag fra Medietilsynet.

Tilleggsoppgave:

På hvilken måte ville du rettet kampanjen mot en yngre målgruppe? Reflekter over hvilke grep/virkemidler som må til for å treffe en yngre målgruppe?

Forslag 2)

Fag: Medieuttrykk

Utgangspunkt: Folkehelse og livsmestring

CASE: Eldrebølge

<https://www.nrk.no/norge/helseministeren-sier-vi-ma-ta-storre-ansvar-for-egen-alderdom-1.16267239>

Helseministeren sier vi må ta større ansvar for egen alderdom. De kommunale helsetjenestene trenger 90 000 flere ansatte i fremtiden. – Hver enkelt av oss må gjøre mer for å planlegge for en alderdom, sier helseminister Ingvild Kjerkol.

Demenskoret

Med personlig engasjement er programleder Ingrid Gjessing Linhave med på å starte opp Demenskoret. Et kor der alle har demens.

https://www.nrk.no/presse/programomtaler/demenskoret-_nrks-ingrid-gjessing-linhave-starter-ko-1.16201542

Journalistikk

Lag en journalistisk sak.

Bruk råstoffet produsert i forberedelsedel, du kan ta utgangspunkt i kildene.

Du velger selv uttrykk, vinkling og kanal.

Spesifisere kanal og føringer etter trinn på VGS?

Markedskommunikasjon

Holdningskampanje/kampanjeplan rettet mot eldre.

Motivere eldre til å holde seg aktive.

Vervekampanje: Helsefagarbeidere

Mulige produkter:

- Kampanjeplakat
- Videosnutter
- Flyers/brosyrer
- Lydreklame (podkast/radio)

Underholdning

Du skal utvikle et nytt underholdningskonsept som tar utgangspunkt i tematikken «eldrebølgen». Du skal utvikle en pitch som skal selge konseptet til aktuelle produsenter. I tillegg skal du lage et eksempel på teaser som skal stå i stil til konsept og målgruppe.

FORBEREDELSE PRAKTISK EKSAMEN

MOK4-01 BILDE

Forberedelse: 7. juni

Eksamen: 12. juni

**Forberedelsestid: 48
timer**

Utdanningsprogram:
Medier og kommunikasjon

Elever: xx

Informasjon til forberedelsedelen

Forberedelsestid	48 timer forberedelsestid. Forberedelsesmateriale skal leveres på eksternt lagringsmedium innen kl.15:00 11.juni
Hjelpemiddel	Alle hjelpemiddel er tillatt i forberedelsedelen. Merk presiseringer rundt bruk av hjelpemiddel under «kilder»
Kilder	Gjennom bruk av hjelpemiddel er det en forutsetning at eleven viser til kilder, synligjør hva som er eget arbeid og hva som er andre sitt arbeid, og opptrer riktig i henhold til opphavsrett.

Informasjon om forberedelsedelen	Kandidaten får oppgitt en case og forberedelsesoppgave som er relevant i forhold til oppgaven som venter på eksamen. Med utgangspunkt i casen og forberedelsesoppgaven, forbereder kandidaten en praktisk medieproduksjon (råmateriale til eksamensdagen) fra kl. 09.00 12.juni Forberedelsesmaterialet skal leveres senest kl.15.00 11.juni. Kandidatene kan arbeide enkeltvis eller i grupper i forberedelsedelen. Faglærer(e) skal være tilgjengelig for veiledning, men skal ikke undervise på forberedelsesdagene.
Informasjon om oppgavesettet	Du skal arbeide med en av forberedelsesoppgavene innen ett av disse fagfeltene. Du må selvsagt lese situasjonsbeskrivelsen/casen nøye og sette deg godt inn i rollen din. Selve eksamensoppgaven blir delt ut på eksamensdagen.
Informasjon om vurderingen	Alle kompetansemål kan trekkes inn i vurderingen. Det er den kompetansen eleven viser på eksamensdagen gjennom det praktiske arbeidet, eleven sin presentasjon og samtalen med sensoren som skal ligge til grunn for vurderingen.

**Kompetansemål
og
vurderingskriterie
r**

Læreplanen i faget ligger til grunn for vurderingen (se vedlegg).



The Gathering: Kulturminister Trine Skei Grande kommer til Vikingskipet denne uka..Foto: Tore Meek, NTB scanpix

Spill er ikke fremtiden, spill er nå

For bare et par uker siden vant det norskproduserte spillet «Mitt barn Lebensborn» britenes svar på Oscar – BAFTA. Det viser at Norge når helt opp internasjonalt på spillutvikling.

Meninger; Trine Skei Grande; kultur- og likestillingsminister (V)

Publisert: 15.04.2019 15:15:45

Oppdatert: 15.04.2019 15:31:01



Og det er et godt bakteppe når The Gathering, en av verdens største datatreff, eller LAN om du vil, arrangeres i Hamar.

Flere tusen er samlet i Vikingskipet hvert eneste år, og jeg gleder meg til å delta denne uka. For mange er spill å koble på verden. Der vennene deres er, der man samarbeider og deltar i et fellesskap, utfordrer seg selv med krevende oppgaver eller underholdes av en god historie. For andre, som blant annet meg, er det å spille å koble av verden.

Spill er en av vår tids mest utbredte fritidsaktiviteter. Alle foreldre med barn som spiller har nok et forhold til både Fortnite og Apex. Og en stor del av de som spiller trenger ikke en avansert spillkonsoll for å gjøre det. De kan bruke den mobilen de allerede har. «Mitt barn Lebensborn», utviklet av norske Serepta studio og Teknopilot, er et slikt spill. Internasjonal prisvinner - som du kan oppleve på din egen mobil. «Mitt barn Lebensborn» er et godt eksempel på at dataspill ikke står i motsetning til læring. En stor kulturopplevelse i seg selv, som utfordrer oss og som setter spor lenge etter vi har spilt.

Vi vet at mange av de som gjør det godt i engelsk på skolen, har blitt det gjennom å spille online med venner fra hele verden. Det er på tide å ta spill på alvor og likestille det med andre kunstuttrykk. Dataspill er en av verdens raskest voksende næringer. Vi har bygd velstanden vår på naturressurser som sjømat, olje, gass, bergverk og tre. Nå gjelder det å at vi ser de samme mulighetene for vår kreative skaperkraft. Mange spør om hva vi skal leve av etter oljen. Det er ikke én ting, men et mangfold.

Norge har kunnskap, kompetanse og alle forutsetninger for å lykkes. Spillbransjen i våre naboland er enorme. Det er mye som tilsier at vi i Norge ikke har fått ut det fulle potensialet i vår bransje.

Jeg jobber nå med en dataspillstrategi hvor vi blant annet se nærmere på rammevilkår for spillbransjen, løfte spillkultur og sette mål for spillpolitikken. Det gjør vi ikke bare fordi det er en bransje i stor vekst, men fordi vi allerede har noen av verdens ledende spillmiljøer her i landet. Jeg gleder meg til å få innspill til strategien på The Gathering. Sammen kan vi få ut potensialet.

Kilde: Hamar Arbeiderblad 15.4.2019

<https://www.h-a.no/debatt/spill-er-ikke-fremtiden-spill-er-naa>

Nyttige kilder:

Kva betyr egentleg dataspel for oss?

<https://www.gamer.no/artikler/kommentar-kva-betyr-eigentleg-dataspel-for-oss/436400>

Spillkulturen gjennomgår en utviklingsfase. Slik blir det
bråk av.

<https://www.gamer.no/artikler/kommentar-spillkulturen-gjennomgar-en-utviklingsfase-slik-blir-det-brak-av/445558>

Først da Mats var død forsto foreldrene verdien av
gamingen hans

https://www.nrk.no/dokumentar/xl/forst-da-mats-var-dod_-forsto-foreldrene-verdien-av-gamingen-hans-1.14197198

Forskar: - Gamingkulturen har sine begrensningar

<https://www.vg.no/nyheter/meninger/i/qn9ER0/forskar-gamingkulturen-har-sine-begrensningar>

Arbeid med èn av oppgavene nedenfor

Oppgave 1. Foto - location

Du skal planlegge og produsere noen locationfoto om gamermiljøet i Bergen. Oppdragsgiver ønsker noe nytt og utradisjonelt, ikke tre tenåringer i et mørkt rom. Du skal derfor ta gamermiljøet ut av det tradisjonelle gutterommet, og ut i den «virkelige» verden. Finn og benytt spennende og annerledes locations.

Det skal gjennomføres en idefase, og du skal kunne dokumentere din produksjon fra start til slutt. Du står fritt i forhold til formspråk og virkemidler, samt kjønn, alder og antall på modeller.

Du bør ta bilder med speilrefleks kamera, og du må ha et bevisst forhold til kamerainnstillingene du benytter. Benytt hensiktsmessig format og kvalitet. Fotografiene skal produseres i høyde/portrettformat, og dine bilder bør inneholde luft/negativt rom hvor du senere kan tilføye tekst.

Du bør du eksperimentere med flere ideer, utsnitt og vinkler.

Oppgave 2. Foto - studio

Du skal planlegge og produsere noen studioportrett av gamere. Oppdragsgiver ønsker noe utradisjonelt, ikke «instagram-pene» profilbilder. Du skal derfor finne og fotografere noen

modeller i studio. Du står fritt i forhold til formspråk og virkemidler, samt kjønn, alder og antall modeller. Dine modeller behøver ikke være gamere i virkeligheten.

Det skal gjennomføres en idefase, og du skal kunne dokumentere din produksjon fra start til slutt.

Du kan fritt benytte props, kostymer, makeup osv. for å skape spennende uttrykk. Du kan også arbeide kreativt i forhold til lukkertid, blender og belysning. Du må ha et bevisst forhold til kamerainnstillingene du benytter. Du bør fotografere med speilreflekskamera. Bruk hensiktsmessig format og kvalitet. Det bør både produseres bilder i liggende og stående format.

Oppgave 3. Fiksjonsfilm

Du jobber i et nystartet filmselskap med navnet Spill Bill. Norsk filminstitutt har nylig utlyst en konkurranse som de har kalt «Game on». De ønsker her at norske filmskapere skal komme med ideer til filmer basert på spillkulturen i Norge. Målgruppen for filmene er alle som har en eller annen interesse for dataspill i Norge.

Filmene skal være kortfilmer, men kan lages i ulike sjangre som for eksempel fiksjon, dokumentar eller en trailer som skal selge filmen. For å delta i konkurransen må det leveres ferdige utkast til hvordan filmene vil bli seende ut til slutt. Temaet i filmene kan være alt som faller inn under spillkulturen i Norge. Filmens tittel skal være enten «Game on» eller «Game over»

Du bør starte med en god idefase, og så lage manus og storyboard. Deretter skal du produsere og samle inn råmateriale i form av videoklipp, relevante tekstplakater, lydeffekter og musikk. Du skal benytte relevante verktøy, teknikker og formater gjennom hele produksjonen. Nedlastet råmateriale skal være rettighetsklart.

Redigering og ferdigstilling av filmen gjøres på eksamensdagen.

Oppgave 4. Animasjonsfilm

Du jobber i et nystartet animasjonsfilmselskap med navnet Animer altimer. Norsk filminstitutt har nylig utlyst en konkurranse som da har kalt «Game on!». De ønsker her at norske filmskapere skal komme med ideer til filmer basert på spillkulturen i Norge.

Målgruppen for filmene er alle som har en eller annen interesse for dataspill i Norge.

I konkurransen er det en egen kategori for animasjonsfilm. For å delta i konkurransen må det leveres ferdige utkast til hvordan filmene vil bli seende ut til slutt. Temaet i filmene er alt som faller inn under spillkulturen i Norge, og filmens tittel skal være enten «Game on» eller «Game over». Animasjonsfilmene skal være korte, og i valgfri sjanger.

Du bør starte med en god idefase, og så lage manus og storyboard. Deretter må du velge teknikk for animasjonen (Claymation, pixilation, tegning, After Effects e.l.). Du skal også produsere og samle inn råmateriale i form av stillbilder, grafikk, relevante tekstplakater, lydeffekter og musikk. Du skal benytte relevante verktøy, teknikker og formater gjennom hele produksjonen. Nedlastet råmateriale skal være rettighetsklarert.

Animasjon er tidkrevende å lage. Du kan derfor starte med noe redigering i forberedelsesdelen i denne oppgaven. Det er heller ikke nødvendig å animere hele filmen ferdig. Det holder med noen scener er helt ferdigprodusert, og at du har et tydelig storyboard/animatic som viser hele filmens historie.

Det er også svært viktig at animasjonsfilmen ikke er helt ferdigstilt før eksamensdagen, da du der skal vise utvikling av arbeidet ditt i løpet av de tre timene du da har til rådighet.

OPPSUMMERT:

Det jobbes videre med å bidra til fagutvikling og erfaringer med eksamenspraksis. Vi vil bringe oppdatering på status her på:

www.mediopedagogene.no

Med vennlig hilsen

Geir Bergersen

Daglige leder

M: 48 03 41 83