

Læreplan i vg3 strikkefaget

Fastsett som forskrift av Utdanningsdirektoratet 15.juni 2021 etter delegasjon i brev av 13. september 2013 frå Kunnskapsdepartementet med heimel i lov 17. juli 1998 nr. 61 om grunnskolen og den vidaregåande opplæringa (opplæringslova) § 3-4 første ledd.

Gjeld frå 01.08.2022

Om faget

Fagrelevans og sentrale verdier

Vg3 strikkefaget handlar om å nytte ulike fibrar og trådmateriale i produktutvikling og produksjon av strikka tekstilar til klede, interiør og utsmykking. Gjennom praktisk arbeid med manuelle og digitale teknikkar utviklar lærlingane kunnskap om både ny design og strikkes tradisjonar og innsikt i den tekstile kulturarven. Faget skal førebu yrkesutøvarar som kan dekkje behovet for strikka produkt gjennom ein berekraftig produksjon.

Alle fag skal bidra til å realisere verdigrunnlaget for opplæringa. Vg3 strikkefaget skal bidra til utvikling av produkt med utgangspunkt i berekraft, kvalitet, kultur og historie. Lærlingane skal oppleve meistring og finne sin eigen faglege identitet gjennom å utvikle handlag og reflektere over handverksutføringa i arbeid med strikka produkt. Faget vidarefører tradisjonell handverkskunnskap og tek vare på ressursar for framtida. Vidare bidreg faget til å skape respekt og forståing for kultur- og naturarv, og på dette grunnlaget kan ein utvikle nye løysingar. Faget skal òg bidra til kunnskap om pliktene og rettane til arbeidsgivaren og arbeidstakaren og om betydninga av trepartssamarbeidet, der arbeidsgivaren, arbeidstakaren og myndighetene jobbar saman for å utvikle faget og eit betre arbeidsliv.

Kjerneelement

Strikkehandverk og materiale

Kjerneelementet strikkehandverk og materiale handlar om teknikkar i hand- og maskinstrykk ved bruk av ulike fiber- og trådkvalitetar. Vidare handlar det om å eksperimentere med ulike materiale og verktøy ved utforming og produksjon av tekstilar til klede, interiør, utsmykking og kunst. Det handlar òg om å forstå samanhengen mellom eigenskapane, oppbygginga og bruksområda til materiala og ei ressursvennleg utnytting.

Produktutvikling, produksjon og teknologi

Kjerneelementet produktutvikling, produksjon og teknologi handlar om å innhente idear og utvikle nye produkt ved bruk av tradisjonell og ny strikkes teknologi. Det handlar òg om å utarbeide skisser, mønster, material- og teknikkprøver, oppskrifter og visuell dokumentasjon. Strikkeproduksjon omfattar praktisk arbeid med ulike materiale, strikkes teknikkar, handverktøy og strikke- og monteringsmaskiner. Det omfattar òg å halde orden i arbeidsverkstaden, halde utstyr, verktøy og maskiner ved like og bruke eigna teknologi i produksjon, marknadsføring og promotering av produkt. Vidare handlar kjerneelementet produktutvikling, produksjon og teknologi om

ergonomiske arbeidsstillingar og om å arbeide i samsvar med gjeldande regelverk for helse, miljø og sikkerheit ved bruk av utstyr og verktøy i strikkeverkstaden.

Kultur og tradisjon

Kjerneelementet kultur og tradisjon handlar om å bruke den tekstile kulturarven til bevaring, vidareutvikling og nyskaping i eige arbeid. Vidare handlar det om å forstå samanhengen mellom bevaring, lokale, nasjonale og internasjonale strikkeskikk, mønstertradisjonar, rekonstruksjon og nyskaping. Det handlar òg om å bruke erfaringar frå kulturhistoria i eige arbeid og i samsvar med samfunnsutviklinga og etterspørselen.

Tverrfaglege tema

Folkehelse og livsmeistring

I vg3 strikkefaget handlar det tverrfaglege temaet folkehelse og livsmeistring om å utvikle handlag, gode arbeidsrutinar, førebygging av belastningsskadar, evne til problemløysing og om å utvikle identitet og å ta ansvarlege val i eige liv og i skapande arbeid. Det handlar òg om korleis ein kan gi uttrykk for eigne opplevingar, tankar og meiningar i samarbeid med andre og i arbeidet med oppgåver innanfor strikkefaget.

Berekraftig utvikling

I vg3 strikkefaget handlar det tverrfaglege temaet berekraftig utvikling om kritisk refleksjon rundt val av materiale, produksjonsmetodar, verktøy og maskiner i ein etisk og berekraftig produksjon, og korleis dette kan påverke miljøet. Vidare handlar det om å leggje vekt på produksjon av haldbare produkt der vedlikehald og reparasjon er mogleg, og å vidareutvikle og skape nye strikkeprodukt med god og varig kvalitet. Berekraftig utvikling handlar òg om at faget er ein del av arbeidet med å sikre natur- og kulturarven i verda.

Grunnleggjande ferdigheiter

Munnlege ferdigheiter

Munnlege ferdigheiter i vg3 strikkefaget inneber å lytte til og gi respons i spontan og førebudd samtale. Det inneber òg å bruke fagspråk i kommunikasjon med kundar, leverandørar, kollegaer og andre samarbeidspartnarar og å tilpasse kommunikasjonen til mottakar og formål. Lærlingane utviklar munnlege ferdigheiter når dei drøftar, reflekterer og presenterer produkt og metodar åleine og i fellesskap.

Å kunne skrive

Å kunne skrive i vg3 strikkefaget inneber å bruke fagspråk til å utforme tekstar tilpassa mottakar og formål. Det inneber òg å lage oppskrifter og å presentere og dokumentere arbeidsprosessar gjennom tekst og visualiseringar til kundar, kollegaer, leverandørar og andre samarbeidspartnere. Vidare inneber det å utforske og reflektere over faglege emne og problemstillingar, byggje opp argumentasjon og revidere eigne tekstar.

Å kunne lese

Å kunne lese i vg3 strikkefaget inneber å finne og vurdere informasjon i faglitteratur, ulike tekstar, arbeidsbeskrivingar, teikningar, bilete og illustrasjonar. Det inneber òg å samanlikne, tolke informasjon og trekkje faglege slutningar ut frå kjent og ukjent fagstoff. Vidare inneber det å bruke kjelder på ein kritisk måte som lar seg etterprøve.

Å kunne rekne

Å kunne rekne i vg3 strikkefaget inneber å hente ut, beskrive og tolke informasjon frå eit talmateriale. Det inneber òg å bruke og arbeide med informasjonen for å forstå og vise samanhenger og å samanlikne og presentere resultat på ulike måtar. Det inneber vidare å ta mål, rekne ut strikkefastleik, berekne storleikar og konstruere mønster. I tillegg inneber det å gjere økonomiske berekningar i samband med pristilbod.

Digitale ferdigheiter

Digitale ferdigheiter i vg3 strikkefaget inneber å bruke digitale ressursar til å innhente informasjon og å kommunisere og presentere eige arbeid. Digitale ferdigheiter inneber vidare å vurdere, arbeide med og samanstille informasjon, vere kjeldekritisk og vise til kjelder. Det inneber òg å utvikle etisk medvit og å vise digital dømmekraft ved å følgje reglar og normer.

Kompetansemål og vurdering

Kompetansemål og vurdering vg3 strikkefaget

Kompetansemål

Mål for opplæringa er at lærlingen skal kunne

- planleggje, gjennomføre, vurdere og dokumentere eige arbeid
- ta mål, rekne ut strikkefastleik og berekne materialbehov ut frå prosjekt, kundebestillingar og produkt for sal

- nytte digitale ressursar og programvare i produksjonsprosessen
- utvikle og utarbeide idear til produkt og tenester manuelt og digitalt og nytte dette i eige arbeid
- eksperimentere med snitt, form, farge og materiale
- utarbeide mønster og oppskrifter for hand- og maskinstrikk ut frå ønskt form, funksjon, kvalitet og haldbarheit
- analysere oppbygginga, eigenskapane og bruksområda til ulike materiale og bruke denne kunnskapen i eige arbeid
- velje og bruke ulike materiale og gjere greie for korleis ulike val påverkar haldbarheit, kvalitet og gjenbruk
- vurdere eigna strikkefastleik ut frå materiale, produkt og bruksområde og velje eigna verktøy
- nytte manuelt og maskinelt verktøy til å utføre ulike strikketeknikkar
- vurdere balanse og heilskap ved ulik bruk av mønster, tekstur, struktur og snitt på strikka produkt
- montere, tilpasse og etterbehandle strikkeproduktet både for hand og med maskin
- reparere og halde produkt ved like og gjere greie for korleis ulike val påverkar haldbarheit og bruksverdi
- analysere lokale teknikkar, strikketradisjonar og historisk materiale og nytte dette til vidareutvikling og nyskaping
- utforske særpreg, motar og trendar i strikkefaget og bruke denne kunnskapen som inspirasjon i eige arbeid i produksjonen
- kommunisere på fagspråk og rettleie kundar, kollegaer og samarbeidspartnarar om design, materiale og fargeval
- presentere og marknadsføre produkt og tenester munnleg og digitalt
- gjere greie for gjeldande lovverk om opphavsrett og marknadsføring og følgje dette i eige arbeid
- berekne tid og pris på eigne produkt, prosjekt og tenester, gjere innkjøp og vurdere samanhengen mellom materialval, produktivitet og lønnsemd
- finne informasjon for å drøfte faglege spørsmål og problemstillingar, og bruke kjeldene på ein måte som lar seg etterprøve
- halde orden på arbeidsplassen og halde ved like utstyr, verktøy og maskiner, i samsvar med gjeldande regelverk for helse, miljø og sikkerheit
- følgje gjeldande regelverk for tekstilproduksjon og vedlikehaldsmerking
- nytte formålstenlege ergonomiske arbeidsstillingar i produksjonsprosessen
- arbeide etter regelverk og avtalar som regulerer arbeidsforholdet i faget, og gjere greie for pliktene og rettane til arbeidsgivaren og arbeidstakaren

Undervegsvurdering

Undervegsvurderinga skal bidra til å fremje læring og til å utvikle kompetanse. Lærlingane viser og utviklar kompetanse i vg3 strikkefaget når dei bruker kunnskapar, ferdigheiter og kritisk tenking til å løyse arbeidsoppgåver i faget.

Instruktøren skal leggje til rette for lærlingmedverknad og stimulere til lærelyst gjennom varierte arbeidsoppgåver. Instruktøren skal vere i dialog med lærlingane om utviklinga deira i vg3 strikkefaget. Lærlingane skal få høve til å uttrykkje kva dei opplever at dei meistrar, og til å reflektere over si eiga faglege utvikling. Instruktøren skal gi rettleiing om vidare læring og tilpasse opplæringa slik at lærlingane kan bruke rettleiinga for å utvikle kompetansen sin i faget.

Vurderingsordning

Sluttvurdering

Før sveineprøva må alle som ikkje har følgd normalt opplæringsløp, ha bestått ein skriftleg eksamen laga ut frå læreplanen i faget. Eksamen blir utarbeidd sentralt og sensurert lokalt. Eksamen skal ikkje ha førebuingssdel.

Opplæringa i vg3 strikkefaget skal avsluttast med ei sveineprøve. Alle skal opp til sveineprøva, som normalt skal gjennomførast innanfor ei tidsramme på 7–10 yrkedagar.