

Læreplan i kostymesyerfaget Vg3 / opplæring i bedrift

Fastsatt som forskrift av Utdanningsdirektoratet 4. mars 2008 etter delegasjon i brev av 26. september 2005 fra Utdannings- og forskningsdepartementet med hjemmel i lov 17. juli 1998 nr. 61 om grunnskolen og den vidaregåande opplæringa (opplæringslova) § 3-4 første ledd.

Gjelder fra 01.08.2008

Gjelder til 31.07.2023



Utdanningsdirektoratet

Formål

Kostymesyereren lager kostymer for ulike kunstneriske uttrykksformer innen teater, film, tv, dans, opera, ballett, spel, show, revy og reklame. Kostymesyerfaget ivaretar håndverktradisjoner og bidrar til å muliggjøre små og store oppsetninger og prosjekter innenfor kunst, kultur og underholdning.

Opplæringen skal bidra til å utvikle ferdigheter i søm og andre teknikker i kostymesyerfaget. Opplæringen skal også bidra til økt kompetanse og erfaring i arbeid med ulike materialer, maskiner og verktøy. Videre skal opplæringen bidra til å utvikle ferdigheter i produksjon av nye kostymer, forandringer på klær og eksisterende kostymer samt vedlikehold av kostymer. Opplæringen skal stimulere til bruk av former og farger og til estetisk bevissthet, kreativitet og systematikk. Opplæringen skal også bidra til forståelse av kostymers helhet, der også hatt, sko og annet tilbehør kan inngå.

Fullført og bestått opplæring fører fram til svennebrev. Yrkestittel er kostymesyer.

Struktur

Kostymesyerfaget består av to hovedområder. Hovedområdene utfyller hverandre og må ses i sammenheng.

Oversikt over hovedområdene:

| Årstrinn | Hovedområder | |
|---------------------------|--------------|----------------|
| Vg3 / opplæring i bedrift | Produksjon | Kostymeanalyse |

Hovedområder

Produksjon

Hovedområdet omfatter produksjon av nye kostymer, vedlikehold og omsøm innenfor gitte tidsfrister. Hovedområdet omfatter utvikling av håndverksteknikker og arbeid med tekstile materialer, verktøy og maskiner. I hovedområdet inngår måltaking, mønsterforming, tilskjæring, søm, innprøving og formpressing av plagg. Videre omfatter hovedområdet kunnskap om kostymers funksjonalitet ved bruk og bevegelse. I hovedområdet inngår også helse, miljø og sikkerhet.

Kostymeanalyse

Hovedområdet omfatter bruk av faguttrykk i kommunikasjon med designer, kunstneriske aktører og kolleger. Det omfatter kunnskap om kostymers særtrekk ut fra tidsepoke, snitt, silhuett og materialer. I hovedområdet inngår tolkning av tegninger og valg av sømtekniske og funksjonelle løsninger. Planlegging av tids- og materialbruk og beregning av kostnader inngår også. Hovedområdet omfatter form, farge og funksjon, sett i sammenheng med tekstile materialer og teknikker. Videre omfatter hovedområdet bruk av visuelle, verbale og digitale verktøy. Det innbefatter dokumentasjon og presentasjon av eget arbeid.

Grunnleggende ferdigheter

Grunnleggende ferdigheter er integrert i kompetansemålene der de bidrar til utvikling av og er en del av fagkompetansen. I kostymesyerfaget forstås grunnleggende ferdigheter slik:

Å kunne uttrykke seg muntlig og skriftlig i kostymesyerfaget innebærer å bruke fagspråk i kommunikasjon med norske og utenlandske designere, kollegaer, leverandører og andre samarbeidspartnere om kunstneriske uttrykk, estetikk, design, tekstile materialer samt produkter og tjenester. Det innebærer også å presentere eget arbeid med kostymer.

Å kunne lese i kostymesyerfaget innebærer å forstå og anvende arbeidstegninger, tekniske tegninger, faglitteratur og annen faglig informasjon. Det innebærer også å tolke kostymedesignerens tegninger og annet skriftlig og visuelt språk knyttet til kostymesyerfaget.

Å kunne regne i kostymesyerfaget innebærer å beregne material- og tidsforbruk og pris på egne produkter og tjenester. Det innebærer videre analyse av tegninger, plagg og proporsjoner i konstruksjon og utarbeidelse av mønstre.

Å kunne bruke digitale verktøy i kostymesyerfaget innebærer å innhente og formidle informasjon og å delta i digitale faglige nettverk. Det innebærer også å bruke teknologi i presentasjon og dokumentasjon av eget arbeid med kostymer.

Kompetansemål

Etter Vg3

Produksjon

Mål for opplæringen er at lærlingen skal kunne

- ta mål av aktøren og utarbeide mønstre
- utføre forskjellige utstoppingsteknikker
- konstruere, modellere og bearbeide eksisterende grunnformer til dame og herre
- utarbeide mønstre til moderne og historiske kostymer, dansekostymer, fantasikostymer, kostymer til barn og til rollefigurer med spesiell kroppsform
- utnytte materialer ved tilskjæring på en fagmessig måte
- bruke fôr og innleggsmaterialer i kostymer tilpasset ønsket uttrykk og funksjon
- utføre håndsøm, maskinsøm og andre teknikker i kostymersyerarbeidet
- gjøre innprøvinger og tilpasninger av kostymer på utøvere i samarbeid med designer og alene
- lage og sette inn lukkemekanismer og bruke ulike sikringsmetoder tilpasset hurtige skift og langvarig bruk av kostymer
- presse og forme ulike plagg
- utføre kostymearbeid innen gitte tidsrammer
- analysere, vurdere og korrigere egen produksjon
- utføre nødvendig vedlikehold av utstyr, verktøy og maskiner i eget arbeid med kostymer
- gjøre rede for og følge gjeldende regelverk for helse, miljø og sikkerhet i kostymesyerfaget

Kostymeanalyse

Mål for opplæringen er at lærlingen skal kunne

- utforme kostymer i samarbeid med designer
- bruke fagspråk i kommunikasjon med samarbeidspartnere og kolleger

- lage arbeidstegninger og arbeidsbeskrivelser
- gjøre rede for ulike tekstiler og materialer
- velge tekstiler og materialer i samarbeid med designer tilpasset kostymets bruk, funksjon og visuelt uttrykk
- bruke klær og tekstiler som informasjonskilde og utgangspunkt for ønsket uttrykk
- gjøre rede for ulike stilepoker, med særlig vekt på snitt, passform og silhuett
- beregne materialforbruk og tidsbruk samt pris på egne produkter og tjenester
- lage tidsplan for eget arbeid fram til ferdig produkt
- vurdere kostymers helhetsinntrykk på scenen
- presentere og dokumentere eget arbeid med og uten bruk av digitale verktøy

Vurdering

Vg3 kostymesyerfaget

Bestemmelser for sluttvurdering:

| Hovedområder | Ordning |
|----------------|--|
| Produksjon | Alle skal opp til svenneprøven, som normalt skal gjennomføres innenfor en tidsramme på ti virkedager. |
| Kostymeanalyse | Alle kandidater som ikke har fulgt normalt opplæringsløp, må ha bestått eksamen på Vg3-nivå i lærefaget. Eksamen utarbeides sentralt og sensureres lokalt. |

De generelle bestemmelsene om vurdering er fastsatt i forskrift til opplæringsloven.