# Læreplan i vg3 buntmakerfaget

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

Gjelder fra 01.08.2022

# Om faget

## Fagets relevans og sentrale verdier

Vg3 buntmakerfaget handler om å utvikle klær og andre produkter av pels fra ulike dyr. Gjennom praktisk arbeid i tradisjonelle buntmakerteknikker i nyproduksjon, omsøm og reparasjoner utvikler lærlingene kunnskap om materialer og stilarter i håndverket. Faget skal utvikle yrkesutøvere som kan dekke behovet for tradisjonelt buntmakerarbeid, målsøm, omsøm, reparasjoner og vedlikehold av ulike pelsprodukter, til et bredt spekter av kunder.

Alle fag skal bidra til å realisere verdigrunnlaget for opplæringen. Vg3 buntmakerfaget skal ruste lærlingene til å utvikle produkter med utgangspunkt i bærekraft, kvalitet, kultur og historie. Lærlingene skal oppleve mestring og finne sin egen faglige identitet gjennom å utvikle håndlag og reflektere over håndverksutførelsen i arbeid med framstilling av tradisjonelle og nye pelsprodukter. Faget viderefører tradisjonell håndverkskunnskap og tar vare på ressurser for framtiden. Videre bidrar faget til å skape respekt og forståelse for kultur- og naturarv, og på dette grunnlaget kan nye løsninger utvikles. Faget skal også bidra til å gi lærlingene kunnskap om arbeidsgivers og arbeidstakers plikter og rettigheter og om betydningen av trepartssamarbeidet, der arbeidsgiveren, arbeidstakeren og myndighetene jobber sammen for å utvikle faget og et bedre arbeidsliv.

## Kjerneelementer

### Buntmakerarbeid

Kjerneelementet buntmakerarbeid handler om design og framstilling av pelsverksprodukter. Det innebærer å sortere og vurdere skinnets kvalitet, egenart og bruk. Buntmakerarbeid handler om å bearbeide skinn og bruke ulike teknikker for sammenføying, omsøm og reparasjon av pelsplagg. Videre handler buntmakerarbeid om å bruke verktøy og maskiner og om vedlikehold og oppbevaring av pelsprodukter. Det innebærer å arbeide i tråd med gjeldende regelverk for helse, miljø og sikkerhet, deriblant ergonomiske arbeidsstillinger, trygge arbeidsrutiner og bruk av verneutstyr, datablad og bruksanvisninger som en integrert del av alt buntmakerarbeid.

### Pels og materiallære

Kjerneelementet pels og materiallære handler om forholdet mellom form, farge og funksjon i arbeid med pels og tekstile materialer. Det innebærer å forstå sammenhengen mellom det særegne ved pels som materiale og de mulighetene og begrensningene dette gir i arbeidet med pels. Kjerneelementet handler også om de ulike pelsdyrartene og bruksområdene deres innenfor buntmakerarbeidet.

### Økonomi og service

Kjerneelementet økonomi og service handler om veiledning, design og framstilling av produkter basert på kundens ønsker. Det innebærer å formidle muligheter for gjenbruk, vedlikehold og oppbevaring. Videre handler det om å beregne materialforbruk og produksjonskostnader og om å markedsføre buntmakerprodukter.

## Tverrfaglige temaer

### Folkehelse og livsmestring

I vg3 buntmakerfaget handler det tverrfaglige temaet folkehelse og livsmestring om å utvikle håndlag, gode arbeidsrutiner og evne til problemløsing og om å utvikle identitet og ta ansvarlige valg i eget liv og i skapende arbeid. Det handler også om hvordan man kan gi uttrykk for egne opplevelser, tanker og meninger i samarbeid med andre og i arbeidet med oppgaver innenfor buntmakerfaget.

### Bærekraftig utvikling

I vg3 buntmakerfaget handler det tverrfaglige temaet bærekraftig utvikling om å reflektere kritisk rundt valg av materialer, produksjonsmetoder, verktøy og maskiner i en etisk og bærekraftig produksjon og hvordan dette kan påvirke utslipp og miljøavtrykk. Det innebærer å legge vekt på dyrevelferd og produksjon av holdbare produkter som muliggjør videre vedlikehold og reparasjon. Videre handler det om å skape nye buntmakerprodukter med god og varig kvalitet. Bærekraftig utvikling handler også om at faget er en del av arbeidet med å sikre verdens natur- og kulturarv.

## Grunnleggende ferdigheter

### Muntlige ferdigheter

Muntlige ferdigheter i vg3 buntmakerfaget innebærer å lytte til og gi respons i spontan og forberedt samtale. Det innebærer også å bruke fagspråk i kommunikasjon med kunder, leverandører, kolleger og andre samarbeidspartnere og å tilpasse kommunikasjonen til mottaker og formål. Lærlingene utvikler muntlige ferdigheter når de drøfter, reflekterer og presenterer produkter og metoder alene og i fellesskap.

### Å kunne skrive

Å kunne skrive i vg3 buntmakerfaget innebærer å bruke fagspråk til å utforme tekster tilpasset mottaker og formål. Det innebærer også å lage arbeidsbeskrivelser og å presentere og dokumentere arbeidsprosesser gjennom tekst og visualiseringer til kunder, kolleger, leverandører og andre samarbeidspartnere. Videre innebærer det å utforske og reflektere over faglige emner og problemstillinger, bygge opp argumentasjon og revidere egne tekster.

### Å kunne lese

Å kunne lese i vg3 buntmakerfaget innebærer å finne og vurdere informasjon i faglitteratur, ulike tekster, arbeidsbeskrivelser, tegninger, bilder og illustrasjoner. Det innebærer også å sammenligne, tolke informasjon og trekke faglige slutninger ut fra kjent og ukjent fagstoff. Videre innebærer det å bruke kilder på en kritisk måte som lar seg etterprøve.

### Å kunne regne

Å kunne regne i vg3 buntmakerfaget innebærer å hente ut, beskrive og tolke informasjon fra et tallmateriale. Det innebærer å bruke og bearbeide informasjonen for å forstå og vise sammenhenger og å sammenligne og presentere resultater på ulike måter. Videre innebærer det å konstruere mønstre, beregne rykk, antall skinn, hårlengde, vinkler, størrelser og styrkeforhold. Videre innebærer det å gjøre økonomiske beregninger i forbindelse med pristilbud.

### Digitale ferdigheter

Digitale ferdigheter i vg3 buntmakerfaget innebærer å bruke digitale ressurser til å innhente informasjon og å kommunisere, presentere og markedsføre eget arbeid. Digitale ferdigheter innebærer videre å vurdere, bearbeide og sammenstille informasjon, være kildekritisk og vise til kilder. Det innebærer også å utvikle etisk bevissthet og vise digital dømmekraft ved å følge regler og normer.

# Kompetansemål og vurdering

## Kompetansemål og vurdering vg3 buntmakerfaget

### Kompetansemål

Mål for opplæringen er at lærlingen skal kunne

* planlegge, gjennomføre og dokumentere egen arbeidsprosess fra idéskisse til ferdig produkt
* vurdere og velge materialer og teknikker ut fra bestillinger, økonomiske rammer, frister og ressursforvaltning
* vurdere, sortere og klargjøre løsskinn ved å markere grotzen, svanger, kors, barflekker og hårfeil
* beregne flateinnhold og sømtap og svinn ved rykking, og beregne antall rykk, rykklengde og rykkvinkel som skal brukes i hvert enkelt tilfelle
* gjøre rede for beredning, farging, håring og lengde på ulike skinn og kunne beregne materialforbruk for ulike skinn og anvende denne kunnskapen i eget arbeid
* anbrakke og spikre, overspikre, snittspikre og kilespikre ulike skinn og modeller
* ta mål, lage og tilpasse mønstre og foreta innprøving på kunde
* velge og anvende ulike tradisjonelle håndsømsteknikker
* bruke ulike rykketeknikker, som å rykke inn og ut, utføre trapperykking og svingrykking, og forklare forskjellen på A-, V-, W- og M-rykk
* velge og bruke ulike gallonerings- og sammenføyingsteknikker, som luftgallonering og gallonering med inn- og utrykking
* forsette og skjøte skinn ved påkasting og sakketeknikker
* renskjære og ferdigstille pelsplagg med underarbeid, lukning, støttestoffer, fôr og andre tekstiler og skinntyper, som semsket og nappaskinn
* vurdere gjenbruksmulighetene på eldre plagg før gjennomføring av rens, reparasjoner, vedlikehold og omsøm, og gjøre rede for oppbevaring av pelsprodukter
* velge og bruke kjemikalier i tilvirking av pelsprodukter og gjøre rede for hvordan utførelse, gjenbruk og avfallshåndtering påvirker helse, miljø og sikkerhet
* veilede kunder i valg av materialer, passform og design
* bruke fagspråk i kommunikasjon med kunder og andre samarbeidspartnere
* presentere og markedsføre egne produkter og produkter ut fra bestillinger, og gjøre rede for hvordan ulike valg av materiale kan påvirke produktets pris, design og varighet
* velge og bruke verktøy, pelsmaskin og andre symaskiner i produksjon, foreta enkle justeringer og vedlikehold av disse og følge gjeldende regelverk for helse, miljø og sikkerhet i arbeidet på verkstedet
* gjøre rede for tradisjoner, trender og særpreg i buntmakerfaget og bruke kunnskapen i eget arbeid
* vurdere og artsbestemme pelsdyr og gjøre rede for dyrenes opprinnelsesland
* gjøre rede for etikk og dyrevelferd i pelsdyrhold, forklare frednings- og fangstbestemmelser og ivareta intensjonen i bestemmelsen i eget arbeid
* beregne tid og pris på egne produkter og tjenester og vurdere sammenhengen mellom produktvalg, produktivitet og lønnsomhet
* finne og vurdere informasjon for å analysere faglige spørsmål og problemstillinger og bruke kildene på en måte som lar seg etterprøve
* arbeide etter regelverk og avtaler som regulerer arbeidsforholdet i faget, og gjøre rede for arbeidsgiverens og arbeidstakerens plikter og rettigheter

### Underveisvurdering

Underveisvurderingen skal bidra til å fremme læring og til å utvikle kompetanse. Lærlingene viser og utvikler kompetanse i vg3 buntmakerfaget når de bruker kunnskaper, ferdigheter og kritisk tenkning til å løse arbeidsoppgaver i faget.

Instruktøren skal legge til rette for lærlingmedvirkning og stimulere til lærelyst gjennom varierte arbeidsoppgaver. Instruktøren og lærlingene skal være i dialog om lærlingenes utvikling i vg3 buntmakerfaget. Lærlingene skal få mulighet til å uttrykke hva de opplever at de mestrer, og reflektere over egen faglig utvikling. Instruktøren skal gi veiledning om videre læring og tilpasse opplæringen slik at lærlingene kan bruke veiledningen for å utvikle kompetansen sin i faget.

# Vurderingsordning

## Sluttvurdering

Før svenneprøven må alle som ikke har fulgt normalt opplæringsløp, ha bestått en skriftlig eksamen laget ut fra læreplanen i faget. Eksamen utarbeides sentralt og sensureres lokalt. Eksamen skal ikke ha forberedelsesdel.

Opplæringen i vg3 buntmakerfaget skal avsluttes med en svenneprøve. Alle skal opp til svenneprøven, som skal gjennomføres innenfor en tidsramme på fem til sju virkedager.