# Læreplan i vg3 kostymesyerfaget

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 kostymesyerfaget handler om å sy og skape spesialtilpassede kostymer som bidrar til et helhetlig kunstnerisk uttrykk innenfor kunst, kultur og underholdning. Gjennom å tilegne seg kunnskap om sammenhengen mellom stilhistorie, design, materialer og teknikker skal lærlingene tilegne seg håndverket. De får utvikle seg ved å arbeide praktisk med tradisjonelle og nye søm- og formingsteknikker til nyproduksjon, omsøm og reparasjoner. Faget skal utvikle yrkesutøvere som kan dekke behovet for kostymeproduksjon til et bredt spekter av private og offentlige kunder.

Alle fag skal bidra til å realisere verdigrunnlaget for opplæringen. Vg3 kostymesyerfaget 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 alene og i samspill med andre. Faget bidrar til nyskaping i framstilling av kostymer ved bruk av nye og utradisjonelle materialer og teknikker. Faget viderefører også tradisjonell håndverkskunnskap og tar vare på ressurser for framtiden, noe som bidrar til å skape respekt og forståelse for kultur- og naturarv. 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

### Kostymetilvirking

Kjerneelementet kostymetilvirking handler om å velge hensiktsmessige teknikker og materialer for å lage et kostyme til dame, herre og barn. Det innebærer bruk av tradisjonelle, rasjonelle og relevante sømteknikker, praktisk problemløsning og nyskapende produksjon. Videre handler det om å planlegge arbeidets gang. Materialer velges og håndteres ut fra kunnskap om deres egenskaper. Kostymetilvirking handler også om ergonomiske arbeidsstillinger og bevegelser i et fysisk variert arbeid. Det omfatter å arbeide i tråd med gjeldende regler for helse, miljø og sikkerhet. Bruk av verneutstyr, datablad og bruksanvisninger er en integrert del av alt verkstedarbeid.

### Funksjonalitet og holdbarhet

Kjerneelementet funksjonalitet og holdbarhet handler om passform og tekniske løsninger som gjør kostymet funksjonelt i bruk samtidig som det visuelle uttrykket ivaretas. Videre handler det om å bruke materialer og teknikker tilpasset kostymets bruk og behov for varighet og vedlikehold.

### Mønsterforming og kroppsmanipulasjon

Kjerneelementet mønsterforming og kroppsmanipulasjon handler om konstruksjon og modellering for å utforme mønstre, manuelt og digitalt. Det innebærer at lærlingen forstår sammenhengen mellom stilhistorie og moderne stiluttrykk. Kroppsmanipulasjon i kostymesyerfaget handler om å forandre, forvrenge, bygge ut og skape illusjon av ulike former, figurer og historiske silhuetter.

### Kommunikasjon

Kjerneelementet kommunikasjon handler om konsept- og karakterforståelse gjennom samspill med oppdragsgivere, utøvere og andre faggrupper. Det innebærer å tolke og analysere ønsker og forventninger og søke løsninger i fellesskap. Videre handler det om bransjeerfaring og nettverksbygging og ulike kommunikasjonsformer som brukes i møte med aktører, kolleger og andre samarbeidspartnere.

## Tverrfaglige temaer

### Folkehelse og livsmestring

I vg3 kostymesyerfaget handler det tverrfaglige temaet folkehelse og livsmestring om å utvikle identitet som kostymesyer og å ta ansvarlige valg i eget liv og i skapende arbeidsprosesser. Det innebærer å bruke strategier for å håndtere og innfri oppdragsgiverens forventninger. Videre handler folkehelse og livsmestring om å bli trygg i møte med kolleger, samarbeidspartnere og andre aktører i faget. Det handler også om å reflektere over hvordan man påvirkes av trender, stilhistorie og visuelle uttrykk, og hvordan man kan gi uttrykk for egne tanker og meninger i arbeidet med oppgaver i kostymesyerfaget.

### Demokrati og medborgerskap

I Vg3 kostymesyerfaget handler det tverrfaglige temaet demokrati og medborgerskap om å utvikle tilhørighet, medbestemmelse og ansvar gjennom samarbeid på tvers av faggrupper mot et felles mål. Det betyr å anerkjenne ulike synspunkter, respektere uenighet og søke løsninger i fellesskap. Videre handler det om toleranse, respekt og evne til å reflektere kritisk over kulturarv, tradisjon og design og å gi uttrykk for egne opplevelser, tanker og meninger i et flerkulturelt samfunn.

### Bærekraftig utvikling

I vg3 kostymesyerfaget 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 holdbarhet, materialutnyttelse og mulighet for vedlikehold og gjenbruk ved produksjon av kostymer. 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 kostymesyerfaget innebærer å lytte til og gi respons i spontan og forberedt samtale. Det innebærer også å bruke fagspråk i kommunikasjon med designere, 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 kostymesyerfaget 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 designere, 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 kostymesyerfaget 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 kostymesyerfaget innebærer å hente ut, beskrive og tolke informasjon fra et tallmateriale. Det innebærer også å bruke og bearbeide informasjonen for å forstå og vise sammenhenger. Videre innebærer det å måle opp, beregne størrelser, konstruere mønstre og rekonstruere former. Det innebærer også å gjøre økonomiske beregninger i forbindelse med et oppdrag.

### Digitale ferdigheter

Digitale ferdigheter i vg3 kostymesyerfaget innebærer å bruke digitale ressurser til å innhente informasjon og å kommunisere og presentere eget arbeid. Videre handler det om å kunne bruke digitale ressurser i produksjon, presentasjon og dokumentasjon av eget arbeid med kostymer. Det innebærer også å utvikle etisk bevissthet og vise digital dømmekraft ved å følge lover, regler og normer.

# Kompetansemål og vurdering

## Kompetansemål og vurdering vg3 kostymesyerfaget

### Kompetansemål

Mål for opplæringen er at lærlingen skal kunne

* planlegge, gjennomføre, vurdere og dokumentere eget arbeid
* analysere og tolke en kostymeillustrasjon eller kostymebeskrivelse og drøfte løsninger med oppdragsgiveren
* presentere egne produkter og tjenester og bruke fagspråk i kommunikasjon med aktører, samarbeidspartnere og kolleger
* anvende digitale ressurser, fagbøker, klær og tekstiler som informasjonskilde i forarbeid og arbeidsprosess, og reflektere kritisk rundt bruk av denne kunnskapen i eget arbeid
* utforske stilhistoriens snitt, passform og silhuett og anvende denne kunnskapen i eget arbeid med framstilling av kostymer
* vurdere kostymets helhetsinntrykk og funksjon i bruk og se det i sammenheng med hva karakteren skal formidle, og den visuelle helheten den er en del av
* analysere og korrigere egen produksjon kontinuerlig med tanke på kostymets bruk og gitte tidsrammer
* utforske ulike teknikker og materialer og anvende denne kunnskapen i kommunikasjon med oppdragsgiveren for å komme fram til ønsket uttrykk, funksjon og holdbarhet
* utvikle arbeidstegninger, arbeidsbeskrivelser og planlegge arbeidsgangen i framstilling av kostymer
* beregne kostnader for produksjon ut fra en bestilling og gjøre rede for hvordan ulike valg kan påvirke metode, materialer, tidsbruk, pris og holdbarhet
* ta mål av utøveren og analysere fasong, balanse og volum i en kropp
* konstruere og modellere mønstre og bearbeide eksisterende grunnformer
* utarbeide mønstre til moderne og historiske kostymer, dansekostymer og fantasikostymer og til rollefigurer med spesiell kroppsform
* utføre enkel drapering og vurdere fallet i stoffet
* vurdere materialets kvaliteter og bærekraftig ressursutnyttelse og anvende disse vurderingene ved tilskjæring
* anvende ulike fôr og innleggsmaterialer tilpasset ønsket uttrykk, funksjon og holdbarhet
* anvende ulike sømteknikker og andre sammenføyingsteknikker og vurdere den mest hensiktsmessige metoden tilpasset kostymets funksjonalitet og bruk
* vurdere og anvende forskjellige utstoppingsteknikker
* planlegge og gjennomføre innprøvinger og tilpasse riktig balanse i kostymet og god bevegelighet i bruk
* anvende varme, damp og pressing til å bearbeide og forme materialer, detaljer og plagg
* vurdere og anvende ulike lukkemekanismer tilpasset hurtige skift og langvarig bruk
* utforske og gjøre rede for hvordan patinering kan tilføre et kostyme karakter
* gjøre rede for begrepet kontinuitet i film- og tv-produksjon og bruke denne kunnskapen i eget arbeid
* utvikle og følge rutiner for orden på verkstedet og på egen arbeidsplass
* anvende og vedlikeholde maskiner, verktøy og utstyr i henhold til gjeldende regelverk for helse, miljø og sikkerhet og velge hensiktsmessige ergonomiske arbeidsstillinger i arbeidet
* 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 kostymesyerfaget 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 kostymesyerfaget. 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 kostymesyerfaget skal avsluttes med en svenneprøve. Alle skal opp til svenneprøven, som skal gjennomføres innenfor en tidsramme på åtte til ti virkedager.