

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 verdigrunnet 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, forvrengte, 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 sammenføringsteknikker 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.