

## Læreplan i vg2 søm og tekstilhåndverk

Fastsatt som forskrift av Utdanningsdirektoratet 10. februar 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 01.08.2021

## Om faget

### Fagenes relevans og sentrale verdier

Vg2 søm og tekstilhåndverk handler om å framstille og utvikle håndverksprodukter innenfor tekstile fagområder. Gjennom praktisk arbeid og bruk av materialer, verktøy, maskiner og håndverksteknikker utvikler elevene håndlag og forståelse av skapende arbeidsprosesser og fagenes egenart. Programfagene skal forberede elevene til arbeid innenfor både de tradisjonelle tekstilhåndverkene og nyskapende design og produktutvikling.

Alle fag skal bidra til å realisere verdigrunnet for opplæringen. Vg2 søm og tekstilhåndverk skal bidra til å utvikle den enkeltes identitet innenfor søm og tekstile fagområder. Elevene utvikler kritisk tenkning gjennom å arbeide med praktiske oppgaver innenfor søm og tekstil der valg og utførelse har betydning for prosessen og resultatet. Programfagene skal videreføre tradisjonell håndverkskunnskap og bidra til å utvikle nye produkter med tanke på design, bærekraft og kvalitet. Programfagene fremmer etisk bevissthet gjennom refleksjon over hvordan produksjonsprosesser og produkter innenfor søm og tekstil påvirker miljøet og sosiale forhold. Videre skal programfagene stimulere elevene til å reflektere over påvirkningen fra nasjonale og internasjonale kulturer i framstillingen av tradisjonelle og nye håndverksprodukter innen skinn og tekstil.

### Kjerneelementer

#### Håndverk, produksjon og materialer

Kjerneelementet håndverk, produksjon og materialer handler om å bruke håndverksteknikker i arbeid med skinn, tekstil og andre relevante materialer. Det innebærer praktisk problemløsning for hånd og ved hjelp av verktøy og maskiner basert på håndverkstradisjoner i tekstilfagene. Videre handler kjerneelementet om å skape nye produkter i et bærekraftig og etisk perspektiv. Videre handler det om kommunikasjon og samarbeid og om hvordan produkter og tjenester markedsføres og selges. Det handler også om å følge gjeldende regelverk for helse, miljø og sikkerhet. I tillegg handler det om å få innblikk i avtaler som regulerer et arbeidsforhold, og hvordan dette brukes på en arbeidsplass innenfor søm og tekstilhåndverk.

#### Design, form og funksjon

Kjerneelementet design, form og funksjon handler om å utvikle ideer og gi form til produkter av skinn og tekstil. Det innebærer å eksperimentere med ulike tradisjoner, materialer og verktøy for å finne ulike uttrykksformer i

designprosessen. Videre handler kjerneelementet om sammenhengen mellom design, form og funksjon.

## Kultur, tradisjon og innovasjon

Kjerneelementet kultur, tradisjon og innovasjon handler om å se sammenhengen mellom produkter fra tidligere epoker og dagens trender. Videre handler det om hvordan kultur og håndverkstradisjoner kan gi grunnlag for videreføring og utvikling av produkter innenfor de tradisjonelle søm- og tekstilhåndverkene. Det innebærer å følge regelverk og avtaler som regulerer opphavsrett.

## Tverrfaglige temaer

### Folkehelse og livsmestring

I vg2 søm og tekstilhåndverk handler det tverrfaglige temaet folkehelse og livsmestring om å ta ansvarlige valg i eget liv og bruke kunnskaper og ferdigheter til å løse faglige problemer gjennom praktisk og skapende arbeid. Videre handler det om å utvikle identitet gjennom mestring og skaperglede og som en del av et praksisfellesskap i de tekstile håndverksfagene. Folkehelse og livsmestring handler også om å reflektere kritisk over hvordan arbeid med helse, miljø og sikkerhet i programfagene i søm og tekstilhåndverk påvirker og reduserer risikoen for skader og faremomenter i det praktiske arbeidet

### Demokrati og medborgerskap

I vg2 søm og tekstilhåndverk handler det tverrfaglige temaet demokrati og medborgerskap om å se sammenhengen mellom kunnskap om og forståelse av ulike kulturer og tradisjoner lokalt, nasjonalt og internasjonalt og hvordan dette kommer til uttrykk i håndverkstradisjoner. 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. Det handler også om forståelse for arbeidslivets parter og om rettigheter og plikter i arbeidslivet som kan bidra til å styrke elevenes evne til å delta aktivt i samfunnsliv og demokratiske prosesser.

### Bærekraftig utvikling

I vg2 søm og tekstilhåndverk handler det tverrfaglige temaet bærekraftig utvikling om kritisk refleksjon rundt bruk av skinn og tekstile materialer som en fornybar ressurs. Videre handler det om sammenhengen mellom produktutvikling, ressursutnyttelse, resirkulering, naturarv, holdbarhet og kvalitet. Det handler også om sammenhengen mellom valg av materialer, verktøy og maskiner, produksjonsteknikker, materialbearbeiding og produktets helhetlige miljøavtrykk.

## Grunnleggende ferdigheter

### Muntlige ferdigheter

Muntlige ferdigheter i vg2 søm og tekstilhåndverk innebærer å uttrykke egne meninger, lytte til og gi respons i spontan og forberedt samtale om faglige emner. Videre innebærer det å bygge opp argumentasjon, bruke fagspråk og tilpasse muntlig tekst til presentasjon av eget arbeid og i samtale med kunder, kolleger, leverandører og andre samarbeidspartnere.

### Å kunne skrive

Å kunne skrive i vg2 søm og tekstilhåndverk innebærer å bruke fagspråk og gjøre rede for arbeidsprosesser, produkter og tjenester. Videre betyr det å utforske og reflektere over faglige emner og problemstillinger, bygge opp argumentasjon og å bruke kilder på en kritisk måte som lar seg etterprøve. Det innebærer også å kvalitetssikre egne tekster.

### Å kunne lese

Å kunne lese i vg2 søm og tekstilhåndverk innebærer å finne og vurdere eksplisitt og implisitt informasjon i tekster, bilder, illustrasjoner, arbeidstegninger og mønstre på en kritisk måte som lar seg etterprøve. Det innebærer også å sammenligne, tolke og systematisere informasjon i ulike tekster for å trekke faglige slutninger.

### Å kunne regne

Å kunne regne i vg2 søm og tekstilhåndverk innebærer å hente ut, beskrive og tolke informasjon fra et tallmateriale i arbeid med mønsterkonstruksjon og oppskrifter og til beregning av budsjetter, materialforbruk og pris på produkter og tjenester. Det innebærer også å bruke og bearbeide informasjonen for å forstå og vise sammenhenger og å sammenligne og presentere resultater på ulike måter.

### Digitale ferdigheter

Digitale ferdigheter i vg2 søm og tekstilhåndverk innebærer å bruke digitale ressurser til å innhente informasjon om design, produktutvikling, produksjon og markedsføring. Videre innebærer det å kommunisere og presentere eget arbeid. Digitale ferdigheter vil videre si å vurdere, bearbeide og sammenstille informasjon, være kildekritisk og vise til kilder. Det handler også om å utvikle etisk bevissthet og vise digital dømmekraft ved å følge regler og normer.

## Kompetansemål og vurdering

### Kompetansemål og vurdering design og produktutvikling

#### Kompetansemål etter design og produktutvikling

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne

- planlegge, gjennomføre og dokumentere en design- og produktutviklingsprosess
- utarbeide og videreutvikle skisser og arbeidstegninger manuelt og digitalt
- velge og bruke ulike teknikker, farger og materialer i designprosessen ut fra produktets form, funksjon og kvalitet
- designe og utvikle produkter i skinn, tekstil og andre relevante materialer ut fra form og funksjon
- gjøre rede for hvordan valg av design og materialer innenfor skinn og tekstil kan sikre en bærekraftig tekstilproduksjon
- bruke fagspråk i kommunikasjon med kunder og samarbeidspartnere i dokumentasjon og presentasjon
- bruke kildehenvisning og vurdere kildebruk i eget arbeid med tanke på opphavsrettigheter og personvern hensyn
- gjøre rede for hvordan tekstile håndverkstradisjoner lokalt og nasjonalt viderefører tradisjoner og bruke kunnskap om dette i eget arbeid
- hente inspirasjon fra trender og produkter fra tidligere epoker i eget arbeid og reflektere over dilemmaer som oppstår i møtet mellom tradisjon og nyskaping
- gjøre rede for hvordan gjenbruk, avfallshåndtering og valg av materialer kan bidra til en bærekraftig produksjon

#### Underveisvurdering

Underveisvurderingen skal bidra til å fremme læring og til å utvikle kompetanse. Elevene viser og utvikler kompetanse i programfaget design og produktutvikling når de bruker kunnskaper, ferdigheter og kritisk tenkning til å løse arbeidsoppgaver i programfaget.

Læreren skal legge til rette for elevmedvirkning og stimulere til lærelyst gjennom varierte arbeidsoppgaver. Læreren kan gi arbeidsoppgaver som dekker begge programfagene. Læreren og elevene skal være i dialog om elevenes utvikling i programfaget design og produktutvikling. Elevene skal få mulighet til å uttrykke hva de opplever at de mestrer, og reflektere over egen faglig utvikling. Læreren skal gi veiledning om videre læring og tilpasse opplæringen slik at elevene kan bruke veiledningen for å utvikle kompetansen sin i programfaget.

## Standpunktvurdering

Standpunkt karakteren skal være uttrykk for den samlede kompetansen eleven har i programfaget design og produktutvikling ved avslutningen av opplæringen i programfaget. Læreren skal planlegge og legge til rette for at eleven får vist kompetansen sin i programfaget på varierte måter. Med utgangspunkt i kompetansemålene skal læreren vurdere hvordan eleven viser forståelse, evne til refleksjon og kritisk tenkning, og hvordan eleven mestrer utfordringer og løser oppgaver i ulike sammenhenger. Læreren skal sette karakter i programfaget design og produktutvikling basert på kompetansen eleven viser ved å planlegge, gjennomføre, vurdere og dokumentere eget faglig arbeid.

## Kompetansemål og vurdering produksjon og materialer

### Kompetansemål etter produksjon og materialer

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne

- planlegge, gjennomføre, vurdere og dokumentere arbeidsprosesser
- bruke arbeidstegninger og arbeidsplaner som en del av produksjonsprosessen
- ta aktuelle mål og utarbeide og tilpasse mønstre og maler
- bruke grunnleggende sømfaglige håndverksteknikker og relevante maskiner, verktøy og digitale ressurser i utforming av skinn og tekstilprodukter
- utforske, velge og bruke materialer, håndsøm, maskinsøm og andre relevante sammenføyningsteknikker ut fra produktenes form og funksjon
- planlegge og gjennomføre vedlikehold, reparasjon og redesign av søm- og tekstilprodukter
- gjøre rede for ulike materialers egenskaper og bruksområder og vurdere kvaliteten på eget og andres arbeid
- gjøre rede for hvordan valg av materialer, teknikker og maskiner kan sikre en etisk og bærekraftig produksjon
- bruke og vedlikeholde maskiner, verktøy og utstyr i henhold til gjeldende regelverk for helse, miljø og sikkerhet
- utvikle og følge rutiner for orden i verksted og på egen arbeidsplass i henhold til gjeldende regelverk for helse, miljø og sikkerhet
- beregne tid og pris på egne produkter og tjenester og vurdere sammenhengen mellom materialvalg, produktivitet og lønnsomhet
- drøfte hvilke krav og forventninger som stilles til et likeverdig og inkluderende yrkesfellesskap, og beskrive hvilke plikter og rettigheter arbeidsgiveren og arbeidstakeren har i arbeidslivet

## Underveisvurdering

Underveisvurderingen skal bidra til å fremme læring og til å utvikle kompetanse. Elevene viser og utvikler kompetanse i programfaget produksjon og materialer når de bruker kunnskaper ferdigheter og kritisk tenkning til å løse arbeidsoppgaver i programfaget.

Læreren skal legge til rette for elevmedvirkning og stimulere til lærelyst gjennom varierte arbeidsoppgaver. Læreren kan gi arbeidsoppgaver som dekker begge programfagene. Læreren og elevene skal være i dialog om elevenes utvikling i programfaget produksjon og materialer. Elevene skal få mulighet til å uttrykke hva de opplever at de mestrer, og reflektere over egen faglig utvikling. Læreren skal gi veiledning om videre læring og tilpasse opplæringen slik at elevene kan bruke veiledningen for å utvikle kompetansen sin i faget.

## Standpunktvurdering

Standpunkt karakteren skal være uttrykk for den samlede kompetansen eleven har i programfaget produksjon og materialer ved avslutningen av opplæringen i programfaget. Læreren skal planlegge og legge til rette for at eleven får vist kompetansen sin i programfaget på varierte måter. Med utgangspunkt i kompetansemålene skal læreren vurdere hvordan eleven viser forståelse, evne til refleksjon og kritisk tenkning, og hvordan eleven mestrer utfordringer og løser oppgaver i ulike sammenhenger. Læreren skal sette karakter i programfaget produksjon og materialer basert på kompetansen eleven viser ved å planlegge, gjennomføre, vurdere og dokumentere eget faglig arbeid.

# Vurderingsordning

## Standpunktvurdering

Design og produktutvikling: Elevene skal ha én standpunkt karakter.

Produksjon og materialer: Elevene skal ha én standpunkt karakter.

## Eksamen for elever

Design og produktutvikling og produksjon og materialer: Eleven skal opp til en tverrfaglig praktisk eksamen hvor de felles programfagene inngår. Eksamen blir utarbeidet og sensurert lokalt. Eksamen skal ha forberedelsesdel.

## **Eksamen for privatister**

Design og produktutvikling: Privatisten skal opp til en skriftlig eksamen i programfaget. Eksamen blir utarbeidet og sensurert lokalt. Fylkeskommunen avgjør om privatister skal få forberedelsesdel ved lokalt gitt eksamen.

Produksjon og materialer: Privatisten skal opp til en skriftlig eksamen i programfaget. Eksamen blir utarbeidet og sensurert lokalt. Fylkeskommunen avgjør om privatister skal få forberedelsesdel ved lokalt gitt eksamen.

Design og produktutvikling og produksjon og materialer: Privatisten skal opp til en tverrfaglig praktisk eksamen i disse felles programfagene. Eksamen blir utarbeidet og sensurert lokalt. Fylkeskommunen avgjør om privatister skal få forberedelsesdel ved lokalt gitt eksamen.