

LÆRETIDSATTEST I KOSTYMESYERFAGET

Arbeidsgiver attesterer med dette at lærlingen/ lærekandidaten har fått opplæring i kompetansemål fra læreplanen for Vg3 Kostymesyerfaget.

Navn:

Fødselsdato:

Opplæring er gitt fra dato (læretidsstart):	Opplæring er gitt til dato (hevingsdato):

Lærebedriften skal skrive ut en attest for den delen av kontraktstida som er gjennomført, som sier noe om innholdet i opplæringen, jf. Opplæringslovens § 4-6. Kryss av for de kompetansemålene som kandidaten har fått hel eller delvis opplæring i.

Kompetansemål for Kostymesyerfaget:	Har fått opplæring i (sett kryss)
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	

Sted og dato:

Underskrift fra arbeidsgiver: