

## VOORGESTELDE BEPLANNING van ONDERRIG en ASSESSERING

## Graad 8 Skeppende Kunste: Visuele Kuns 2021

KWARTAAL 1: 45 DAE	Week 1 (3 dae) 27-29 Januarie	Week 2 1-5 Februarie	Week 3 8-12 Februarie	Week 4 15-19 Februarie	Week 5 22-26 Februarie	Week 6 1-5 Maart	Week 7 8-12 Maart	Week 8 15-19 Maart	Week 9 (4 dae) 23-26 Maart	Week 10 29-31 Maart (3 dae)
KABV-onderwerpe	Visuele gelettertheid Skep in 2D & 3D (Basislynassessering & Oriëntering)		Skep in 2D	Visuele gelettertheid	Skep in 2D	Visuele gelettertheid Formele Praktiese Assessering (2D)	Skep in 3D	Visuele gelettertheid	Skep in 3D	Visuele gelettertheid Formele Praktiese Assessering (3D)
Begrippe, Vaardighede en Waardes	<p>Doen 'n basislynassessering: kan die volgende aktiwiteite insluit, maar nie daartoe beperk nie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>praktiese kunsaktiwiteite (oefeninge) wat verskillende kunselemente en ontwerpbeginsels ondersoek.</li> <li>klaskamerbespreking (mondelinge vraag en antwoord, groepbesprekings) oor basiese kunselemente en ontwerpbeginsels deur na verskillende ouderdomsgeskikte kunswerke te verwys.</li> <li>'n vasvra, aanlyn spel / kompetisie.</li> <li>'n 2D / 3D-kunswerk te skep wat fokus op teken- en / of kleurmedia; en ontwerpbeginsels - in een les.</li> <li>Werkkaarte.</li> </ul>	<p>Vaslegging- en inleidingsaktiwiteite om voor te berei vir kreatiewe werk in kwartaal 1:</p> <p><b>Visuele Gelettertheid</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Observeer en bespreek visuele stimuli soos foto's en werklike voorwerpe om <b>kontras, balans en klem</b> in komposisies te identifiseer en te benoem.</li> </ul> <p><b>Skep in 2D en 3D, eenvoudige papierkonstruksie:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Teken- en / of kleurmedia: verkenning van verskillende media en tegnieke.</li> <li>Kunselemente: lyn, toon, merkmaak en tekstuur wat gebruik word in eie letters en / of patrone; teken, sny en plak vorms in 'n reeks.</li> <li>Ontwerpbeginsels: balans, kontras, klem.</li> </ul>	<p>Teken en skilder: Kreatiewe letterwerk/graffiti in populêre kultuur-ontdek 'n verskeidenheid media en tegnieke</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Kunselemente: vorm, lyn, toonwaarde, tekstuur, komplementêre kleur.</li> <li>Ontwerpbeginsels: kontras, verhouding, klem, eenheid, balans.</li> <li>Verskeidenheid van papiergroottes en formaat - verskillende skale en grade van detail.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kunselemente: gebruik in die beskrywing van kunswerke- vorm, lyn, toonwaarde, tekstuur, komplementêre kleur.</li> <li>Ontwerpbeginsels: gebruik in die beskrywing van kunswerke-kontras, verhouding, klem, eenheid, balans.</li> <li>Klem op persoonlike verbale uitdrukking; uitdrukking, identifisering/benaming, vraag en besinning, deur te kyk na, te luister, te praat en te skryf oor die rol van die kunstenaar in <b>populêre kultuur</b>: letterwerk/graffiti.</li> <li>Waardesontwikkeling: letterwerk/graffiti in populêre kuns deur in morele, etiese en filosofiese besprekings betrokke te raak, om idees te formuleer en om respek vir die opinies en visuele uitdrukking van ander aan te leer.</li> </ul>	<p>Teken en skilder: Kreatiewe letterwerk/graffiti in populêre kultuur-ontdek 'n verskeidenheid media en tegnieke.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Kunselemente: vorm, lyn, toonwaarde, tekstuur, komplementêre kleur.</li> <li>Ontwerpbeginsels: kontras, verhouding, klem, eenheid, balans.</li> <li>Verskeidenheid van papier-groottes en formaat - verskillende skale en grade van detail.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kunselemente: gebruik in die beskrywing van kunswerke- vorm, lyn, toonwaarde, tekstuur, komplementêre kleur.</li> <li>Ontwerpbeginsels: gebruik in die beskrywing van kunswerke-kontras, verhouding, klem, eenheid, balans.</li> <li>Klem op persoonlike verbale uitdrukking; uitdrukking, identifisering/benaming, vraag en besinning, deur te kyk na, te luister, te praat en te skryf oor die <b>rol van die kunstenaar in populêre kultuur</b>: letterwerk/graffiti.</li> <li>Waardesontwikkeling: letterwerk/graffiti in populêre kuns deur in morele, etiese en filosofiese besprekings betrokke te raak, om idees te formuleer en om respek vir die opinies en visuele uitdrukking van ander aan te leer.</li> </ul>	<p>Skep en konstruksie van 'n 3D kunswerk geïnspireer deur funksionele houers: ontdek 'n verskeidenheid media en tegnieke.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Kunselemente en ontwerpbeginsels: bewuste toepassing in eie werk.</li> <li>Verbeeldingryke voorstelling; ruimtelike bewustheid; ontwikkeling van 'n begrip van diepte en visuele perspektief in 'n funksionele houer.</li> <li>Ontwikkeling van kunsvlytvaardighede in modellerings-tegnieke, lasmetodes, rol, knyp, krap, oppervlakversiering (bv, knyp met dekseldetail).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kunselemente en ontwerpbeginsels: bewuste beskrywing van 'n funksionele houer.</li> <li>Klem op leerder se persoonlike uitdrukking en interpretasie van funksionele houers.</li> <li>Uitdrukking, identifisering/benaming, vraag en besinning, deur te kyk na, te praat, te luister en te skryf oor die visuele wêreld met betrekking tot funksionele houers in geskiedenis.</li> <li>Loopbane in die kunste en ontwerpvelde: die rol van die kunstenaar in die samelewing: kunsvlyt as funksionele of dekoratiewe ontwerp.</li> </ul>	<p>Skep en konstruksie van 'n 3D kunswerk geïnspireer deur mitologiese houers: ontdek 'n verskeidenheid media en tegnieke.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Kunselemente en ontwerpbeginsels: bewuste toepassing van die maak van 'n mitologiese houer.</li> <li>Verbeeldingryke voorstelling; ruimtelike bewustheid; ontwikkeling van 'n begrip van diepte en visuele perspektief in 'n mitologiese houer.</li> <li>Ontwikkeling van kunsvlytvaardighede in modelleringstegnieke, lasmetodes, rol, knyp, krap, oppervlakversiering (bv, knyp met dekseldetail).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kunselemente en ontwerpbeginsels: gebruik in die beskrywing van kunswerke.</li> <li>Klem op leerder se persoonlike uitdrukking en interpretasie van mitologiese houers.</li> <li>Uitdrukking, identifisering/benaming, vraag en besinning, deur te kyk na, te praat, te luister en te skryf oor die visuele wêreld met betrekking tot mitologiese houers in geskiedenis.</li> <li>Loopbane in die kunste en ontwerpvelde: die rol van die kunstenaar in die samelewing: kunsvlyt as funksionele of dekoratiewe ontwerp.</li> </ul>
				Proses van twee weke om 2D kunswerk te skep.		Proses van twee weke om 2D kunswerk te skep.		Proses van twee weke om 3D kunswerk te skep.		Proses van twee weke om 3D kunswerk te skep.
<p><b>Fokus op die konsolidering en hersiening van die kunselemente en ontwerpbeginsels, sowel as 2D / 3D-vaardighede, met behulp van korttermyn praktiese assesseringstake elke twee weke. Dit sal die onderwyser wat SF Skeppende Kunste nie aangebied het in 2020 nie, in staat stel om verlore werk in te haal en vir die leerders om op die kleiner take te fokus.</b></p>										
<p><b>3D: Goeie vakmanskap: plakwerk, toedraai, bind, konstruksie, laswerk deur 'n verskeidenheid materiale te gebruik. Gebruik van materiale en gereedskap – veiligheid, inagneming van ander, deel van hulpbronne.</b></p> <p><b>2D: Klem op die interpretasie van waarnemingsprojekte – foto's en voorbeelde van die lewe, bv. kreatiewe letterskepping in populêre kultuur en graffiti.</b></p> <p><b>Verskeidenheid van papiergroottes en formaat - verskillende skale en grade van detail.</b></p>										
Vereiste Voorkennis	Basiese begrip van en vermoë om kunselemente en -beginsels in 2D- en 3D-werk te gebruik.									
Hulpbronne (buiten handboek) om leer te versterk	Visuele stimuli om te teken: potlood, houtskool, waskryt, kleurink, Self-refleksie in werkboeke.		Foto's en/of voorbeelde van die lewe, soos kreatiewe letterwerk in populêre kultuur en graffiti. Gekleurde ink, kleurstof, in vol kleurreeks; klein kwaste, klein reghoekige papiertjies. Foto's en/of voorbeelde van die lewe, soos 'n verskeidenheid van houers met verskillende funksies en vorms; erdeware, ander toepaslike 3D materiaal, klei, krap- en modelleringsgereedskap.							
Oop, voldoende klaskamerruimte, lopende water, tafels met plat oppervlak, kunsmateriaal soos benodig vir assesseringstake, CD-speler, interaktiewe witbord/ dataprojektor en skootrekenaar; prente, foto's, stories, gedigte, video-uittreksels, gepaste elektroniese toepassings, bv. EdPuzzle; PowToons; Canva; Book Creator, ens. Lesplanne: <a href="https://bit.ly/37WLphE">https://bit.ly/37WLphE</a> Ander bronne: <a href="https://bit.ly/32RpyXw">https://bit.ly/32RpyXw</a>										
Deurlopende informele assessering deur middel van waarneming, klaskamerbesprekings, leerders se voortdurende besinning in werkboeke (joernale, werkblaie, legkaarte, vasvrae, klastoetse, ens.) wat deur die leerder self, 'n klasmaat of die onderwyser geassesseer word.										
Informele Assessering en Remediëring	Werkboek: werkblad vir selfbesinning.	Werkboek: werkblad om toenemend kunselemente en ontwerpbeginsels te verken, rowwe sketse.	Werkboek: werkblad om toenemend kunselemente en ontwerpbeginsels te verken, rowwe sketse.	Werkboek: werkblad vir selfbesinning.	Werkboek: werkblad om toenemend kunselemente en ontwerpbeginsels te verken, rowwe sketse.	Werkboek: werkblad vir selfbesinning.	Werkboek: werkblad om toenemend kunselemente en ontwerpbeginsels te verken, rowwe sketse.	Werkboek: werkblad vir selfbesinning.	Werkboek: werkblad om toenemend kunselemente en ontwerpbeginsels te verken, rowwe sketse.	Werkboek: werkblad vir selfbesinning.
SGA (Formele Assessering)	Formele assesseringstaak: 2D kunswerk 25 punte met 'n rubriek geassesseer (Die fokus van die FAT is om 'n 2D-ervaring te skep; daarom moet die finale produk kunselemente en ontwerpbeginsels op klein skaal insluit. Genoeg om te dien as hersiening en vaslegging van die vaardighede / konsepte / inhoud wat in die klas behandel word).					Praktiese assessering: 3D-kunswerk 25 punte geassesseer volgens 'n rubriek. (Die fokus van die assesseringstaak is om in 3D te skep; daarom kan die finale produk reliëfelemente of kleinskaalse 3D-elemente insluit. Genoeg om te dien as hersiening en konsolidasie van die vaardighede / konsepte / inhoud wat in die klas behandel word).				

KWARTAAL 2: 51 DAE	Week 1 (4 dae) 13-16 April	Week 2 19-23 April	Week 3 (4 dae) 26-30 April	Week 4 3-7 Mei	Week 5 10-14 Mei	Week 6 17-21 Mei	Week 7 24-28 Mei	Week 8 31 Mei – 04 Junie	Week 9 07 – 11 Junie	Week 10 14 – 18 Junie	Week 11 21 – 25 Junie	
KABV-onderwerpe	Visuele geletterdheid Skep in 2D & 3D (Besining en vaslegging)	Skep in 2D Visuele geletterdheid	Skep in 2D Visuele geletterdheid	Skep in 2D Visuele geletterdheid	Skep in 3D Visuele geletterdheid	Skep in 3D Visuele geletterdheid	Skep in 3D Visuele geletterdheid	Skep in 3D Visuele geletterdheid	Skep in 3D Visuele geletterdheid	Skep in 3D Visuele geletterdheid	Praktiese en Geskrewe Eksamens	Praktiese en Geskrewe Eksamens
Begrippe, Vaardighede en Waardes	<p>Besin oor en bevestig die konsepte / vaardighede van die vorige kwartaal: insluitend een van die volgende aktiwiteite:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• praktiese kunsaktiwiteite (oefeninge) wat verskillende kunselemente en ontwerp-beginsels ondersoek.</li> <li>• Klaskamer-bespreking (mondelinge vraag en antwoord, groep-besprekings) oor basiese kuns-elemente en ontwerp-beginsels deur na verskillende ouderdoms-gesikte kunswerke te verwys.</li> <li>• 'n vasvra, aanlyn spel / kompetisie.</li> <li>• 'n 2D / 3D-kunswerk te skep wat fokus op teken- en / of kleurmedia; en ontwerp-beginsels - in een les.</li> <li>• Werkkaarte.</li> </ul>	<p>Skep in 2D bv. sketse oor sosiale kwessies.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Beplanning en voorbereiding: met leiding, insameling van hulpbronne, visuele inligting en die maak van voorlopige tekening en sketse as voorbereiding vir finale projekte.</li> <li>• Kunselemente: vorm, lyn, toonwaarde en tekstuur.</li> <li>• Ontwerpbeginsels: kontras, verhouding, klem, eenheid.</li> <li>• Begrip van beelde as simbole.</li> <li>• Klem op die waarneming en interpretasie van 'n wyer visuele wêreld - sosiale kwessies in Suid-Afrika.</li> <li>• Verskeidenheid van papiergrootte en formaat: verskillende skale en grade van detail.</li> </ul>	<p>Skep in 2D bv. sketse oor sosiale kwessies.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kunselemente: vorm, lyn, toonwaarde en tekstuur.</li> <li>• Ontwerpbeginsels: kontras, verhouding, klem, eenheid.</li> <li>• Begrip van beelde as simbole.</li> <li>• Klem op die waarneming en interpretasie van 'n wyer visuele wêreld - sosiale kwessies in Suid-Afrika.</li> <li>• Verskeidenheid van papiergrootte en formaat: verskillende skale en grade van detail.</li> </ul>	<p>Skep in 2D bv. sketse oor sosiale kwessies.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kunselemente: vorm, lyn, toonwaarde en tekstuur.</li> <li>• Ontwerpbeginsels: kontras, verhouding, klem, eenheid.</li> <li>• Begrip van beelde as simbole.</li> <li>• Klem op die waarneming en interpretasie van 'n wyer visuele wêreld - sosiale kwessies in Suid-Afrika.</li> <li>• Verskeidenheid van papiergrootte en formaat: verskillende skale en grade van detail.</li> </ul>	<p>Onderwerp 3: mode / mode-items</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ontwerp: kunselemente en ontwerpbeginsels in drie-dimensionele ontwerpprojekte wat modes verken.</li> <li>• Goeie vakmanskap, verkennende en bekende tegnieke, naaldwerk, bindwerk, plakwerk, toedraai, en ander.</li> <li>• Beplanning en voorbereiding: met leiding, versamel hulpbronne, visuele inligting en maak voorlopige tekening en sketse en keuse van gereedskap en materiale as voorbereiding vir finale projek.</li> </ul>	<p>Onderwerp 3: mode / mode-items</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ontwerp: kunselemente en ontwerpbeginsels in drie-dimensionele ontwerpprojekte wat modes verken.</li> <li>• Goeie vakmanskap, verkennende en bekende tegnieke, naaldwerk, bindwerk, plakwerk, toedraai, en ander.</li> <li>• Beplanning en voorbereiding: met leiding, versamel hulpbronne, visuele inligting en maak voorlopige tekening en sketse en keuse van gereedskap en materiale as voorbereiding vir finale projek.</li> </ul>	<p>Onderwerp 3: mode / mode-items</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Beplanning en voorbereiding: met leiding, versamel hulpbronne, visuele inligting en maak voorlopige tekening en sketse en keuse van gereedskap en materiale as voorbereiding vir finale projek.</li> <li>• Gebruik van gereedskap: veiligheid, neem ander in ag, die deel van hulpbronne, besorgdheid oor die omgewing.</li> </ul>	<p>Onderwerp 3: mode / mode-items</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ontwerp: kunselemente en ontwerpbeginsels in drie-dimensionele ontwerpprojekte wat modes verken.</li> <li>• Gebruik van gereedskap: veiligheid, neem ander in ag, die deel van hulpbronne, besorgdheid oor die omgewing.</li> </ul>	<p>Onderwerp 3: mode / mode-items</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Voltooi kunswerk vir formele assessering.</li> </ul>	<p>Onderwerp 3: mode / mode-items</p> <p>Voltooi kunswerk vir formele assessering.</p> <p><b>Praktiese eksamens: individueel - 2D kunswerk: bv. sketse oor sosiale kwessies. 3D kunswerk: mode items</b></p> <p>50 punte</p>	<p>Geskrewe eksamens:</p> <p>Terminologie Kunselemente Ontwerpbeginsels Simboliese taal in kuns Rol van die kunstenaar in die samelewing Loopbane in die modebedryf Refleksie 50 punte</p> <p><b>Kognitiewe vlakke:</b> Laer orde: 30% Middel orde: 40% Hoër orde 30%</p>	
												<p><b>Drie-weke proses om 2D kunswerk te skep.</b></p>
Vereiste Voorkennis	<p>Basiese begrip van en vermoë om kunselemente en -beginsels in 2D- en 3D-werk te gebruik . Die voorbeelde in hierdie plan moet aangepas word om by individuele skoolkontekste aan te pas. Alhoewel die kerninhoud verpligtend is, kan die temas wat relevant is vir die leerders gekies word.</p>											
Hulpbronne (buiten handboek) om leer te versterk	<p>Visuele stimuli om te teken: potlood, houtskool, waskryt, kleurink. Selfbesinning in werkboeke.</p>	<p>Fotos en/of voorbeelde van die lewe, soos bv. sosiale kwessies van Suid-Afrika; 2/3/4B potlode Papiervierkante</p>			<p>Temperaverf van 'n beperkte kleurreeks, wit en swart. A2 papier.</p>			<p>Fotos uit hulpbronboeke en/ of voorbeelde van die lewe, soos bv. 'n kledingstuk of Afrika masker vir 'n spesifieke funksie; keuse van herwinbare materiale Gepaste gereedskap: skêr, kunsvlytmesse, ens., gom, stroke karton vir gongebruik.</p>				
<p>Oop, voldoende klaskamerruimte, lopende water, tafels met plat oppervlak, kunsmateriaal soos benodig vir assesseringstake, CD-speler, interaktiewe witbord/ dataprojektor en skootrekenaar; prente, foto's, stories, gedigte, video-uittreksels, gepaste elektroniese toepassings, bv. EdPuzzle; PowToons; Canva; Book Creator, ens. Lesplanne: <a href="https://bit.ly/39xn2Ka">https://bit.ly/39xn2Ka</a></p>												
<p>Deurlopende informele assessering deur middel van waarneming, klaskamerbesprekings, leerders se voortdurende besinning in werkboeke (joernale, werkblaie, legkaarte, vasvrae, klastoetse, ens.) wat deur die leerder self, 'n klasmaat of die onderwyser geassesseer word.</p>												
Informele Assessering en Remediëring	Werkboek: werkblad vir selfbesinning.	Werkboek: werkblad om toenemend kunselemente en ontwerpbeginsels te verken, rowwe sketse.	Werkboek: werkblad om toenemend kunselemente en ontwerpbeginsels te verken, rowwe sketse.	Werkboek: werkblad vir selfbesinning.	Werkboek: werkblad om toenemend kunselemente en ontwerpbeginsels te verken, rowwe sketse.	Werkboek: werkblad vir selfbesinning.	Werkboek: werkblad om toenemend kunselemente en ontwerpbeginsels te verken, rowwe sketse.	Werkboek: werkblad om toenemend kunselemente en ontwerpbeginsels te verken, rowwe sketse.	Werkboek: werkblad om toenemend kunselemente en ontwerpbeginsels te verken, rowwe sketse.	Werkboek: werkblad om toenemend kunselemente en ontwerpbeginsels te verken, rowwe sketse.	Werkboek: werkblad vir selfbesinning.	
SGA (Formele Assessering)	<p>Formele assesseringstaak: 2D kunswerk 25 punte met 'n rubriek geassesseer (Die fokus van die FAT is om 'n 2D-ervaring te skep; daarom moet die finale produk kunselemente en ontwerpbeginsels op klein skaal insluit. Genoeg om te dien as hersiening en vaslegging van die vaardighede / konsepte / inhoud wat in die klas behandel word).</p>				<p>Praktiese assessering: 3D-kunswerk 25 punte geassesseer volgens 'n rubriek. (Die fokus van die assesseringstaak is om in 3D te skep; daarom kan die finale produk reliëfelemente of kleinskaalse 3D-elemente insluit. Genoeg om te dien as hersiening en konsolidasie van die vaardighede / konsepte / inhoud wat in die klas behandel word).</p>				<p>Gelyke gewigswaarde tussen die Praktiese en Geskrewe Eksamens.</p>			

KWARTAAL 3: 52 DAE	Week 1 (4 dae) 13-16 Julie	Week 2 19-23 Julie	Week 3 26-30 Julie	Week 4 2-6 Augustus	Week 5 (4 dae) 10-13 Augustus	Week 6 16-20 Augustus	Week 7 23-27 Aug	Week 8 30 Aug – 3 Sept	Week 9 6-10 Sept	Week 10 13-17 Sept	Week 11 (4 dae) 20-23 Sept	
KABV-onderwerpe	Visuele gelettertheid Skep in 2D & 3D (Besinning en vaslegging)	Skep in 2D Visuele gelettertheid	Skep in 2D Visuele gelettertheid	Skep in 2D Visuele gelettertheid	Skep in 2D Visuele gelettertheid	Skep in 3D Visuele gelettertheid	Skep in 3D Visuele gelettertheid	Skep in 3D Visuele gelettertheid	Skep in 3D Visuele gelettertheid	Skep in 3D Visuele gelettertheid	Skep in 2D & 3D Visuele gelettertheid	Skep in 2D & 3D Visuele gelettertheid
Begrippe, Vaardighede en Waardes	<p>Besin oor en bevestig die konsepte / vaardighede van die vorige kwartaal: insluitend een van die volgende aktiwiteite:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• praktiese kunsaktiwiteite (oefeninge) wat verskillende kunselemente en ontwerp-beginsels ondersoek.</li> <li>• Klaskamer-bespreking (mondellinge vraag en antwoord, groep-besprekings) oor basiese kuns-elemente en ontwerp-beginsels deur na verskillende ouderdoms-geskikte kunswerke te verwys.</li> <li>• 'n vasvra, aanlyn spel / kompetisie.</li> <li>• 'n 2D / 3D-kunswerk te skep wat fokus op teken- en / of kleurmedia; en ontwerp-beginsels - in een les.</li> <li>• Werkkaarte.</li> </ul>	<p>Skep in 2D: bv. figuurtekening/ sjabloon/formaat (template) van figure</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Waarneming en interpretasie van 'n model wat sit.</li> <li>• Kunselemente: vorm, lyn, toonwaarde, tekstuur.</li> <li>• Ontwerpbeginsels: kontras, verhouding, klem, eenheid.</li> <li>• Verkenning van natmedia (opsioneel) vir teken.</li> <li>• Teken- en / of kleurmedia: verkenning van verskillende media en tegnieke.</li> <li>• Ontwerp: eksperimenteer met kunselemente en ontwerpbeginsels in ontwerpprojekte deur oppervlakversiering te verken; modeontwerp, binnenshuise versiering, korporatiewe ontwerp.</li> <li>• Verskeidenheid van papiergrootte en formaat: aanmoedig werk met verskillende skale en grade van detail.</li> </ul>	<p>Skep in 2D: bv. figuurtekening/ sjabloon/formaat (template) van figure</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Waarneming en interpretasie van 'n model wat sit.</li> <li>• Kunselemente: vorm, lyn, toonwaarde, tekstuur.</li> <li>• Ontwerpbeginsels: kontras, verhouding, klem, eenheid.</li> <li>• Verkenning van natmedia (opsioneel) vir teken.</li> <li>• Teken- en / of kleurmedia: verkenning van verskillende media en tegnieke.</li> <li>• Ontwerp: eksperimenteer met kunselemente en ontwerpprojekte deur oppervlakversiering te verken; modeontwerp, binnenshuise versiering, korporatiewe ontwerp.</li> <li>• Verskeidenheid van papiergrootte en formaat: aanmoedig werk met verskillende skale en grade van detail.</li> </ul>	<p>Skep in 2D: bv. figuurtekening/ sjabloon/formaat (template) van figure</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Waarneming en interpretasie van 'n model wat sit.</li> <li>• Kunselemente: vorm, lyn, toonwaarde, tekstuur.</li> <li>• Ontwerpbeginsels: kontras, verhouding, klem, eenheid.</li> <li>• Verkenning van natmedia (opsioneel) vir teken.</li> <li>• Teken- en / of kleurmedia: verkenning van verskillende media en tegnieke.</li> <li>• Ontwerp: eksperimenteer met kunselemente en ontwerpprojekte deur oppervlakversiering te verken; modeontwerp, binnenshuise versiering, korporatiewe ontwerp.</li> <li>• Verskeidenheid van papiergrootte en formaat: aanmoedig werk met verskillende skale en grade van detail.</li> </ul>	<p>Skep in 2D: bv. figuurtekening/ sjabloon/formaat (template) van figure</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Waarneming en interpretasie van 'n model wat sit.</li> <li>• Kunselemente: vorm, lyn, toonwaarde, tekstuur.</li> <li>• Ontwerpbeginsels: kontras, verhouding, klem, eenheid.</li> <li>• Verkenning van natmedia (opsioneel) vir teken.</li> <li>• Teken- en / of kleurmedia: verkenning van verskillende media en tegnieke.</li> <li>• Ontwerp: eksperimenteer met kunselemente en ontwerpprojekte deur oppervlakversiering te verken; modeontwerp, binnenshuise versiering, korporatiewe ontwerp.</li> <li>• Verskeidenheid van papiergrootte en formaat: aanmoedig werk met verskillende skale en grade van detail.</li> </ul>	<p>Skep in 3D: e.g. oppervlakversiering / figuursketse/ sjabloon van figure (of soortgelyke temas)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ontwerp: eksperimenteer met kunselemente en ontwerpbeginsels in drie-dimensionele ontwerpprojekte deur oppervlakversiering te verken; mode ontwerp, binnenshuise en korporatiewe ontwerp.</li> <li>• Ruimtelike bewustheid: bewuste ondervinding deur met vorms in die konstruksieproses te werk.</li> <li>• Konstruksie en modellerings-tegnieke, goeie vakmanskap, onbekende en bekende tegnieke (plak, sny, modellering, toedraai, bind, stikwerk, laswerk, kerwing en ander).</li> <li>• Gebruik van gereedskap: veiligheid, neem ander in ag, deel van hulpbronne.</li> </ul>	<p>Skep in 3D: e.g. oppervlakversiering / figuursketse/ sjabloon van figure (of soortgelyke temas)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ontwerp: eksperimenteer met kunselemente en ontwerpbeginsels in drie-dimensionele ontwerpprojekte deur oppervlakversiering te verken; mode ontwerp, binnenshuise en korporatiewe ontwerp.</li> <li>• Ruimtelike bewustheid: bewuste ondervinding deur met vorms in die konstruksieproses te werk.</li> <li>• Konstruksie en modellerings-tegnieke, goeie vakmanskap, onbekende en bekende tegnieke (plak, sny, modellering, toedraai, bind, stikwerk, laswerk, kerwing en ander).</li> <li>• Gebruik van gereedskap: veiligheid, neem ander in ag, deel van hulpbronne.</li> </ul>	<p>Skep in 3D: e.g. oppervlakversiering / figuursketse/ sjabloon van figure (of soortgelyke temas)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ontwerp: eksperimenteer met kunselemente en ontwerpbeginsels in drie-dimensionele ontwerpprojekte deur oppervlakversiering te verken; mode ontwerp, binnenshuise en korporatiewe ontwerp.</li> <li>• Ruimtelike bewustheid: bewuste ondervinding deur met vorms in die konstruksieproses te werk.</li> <li>• Konstruksie en modellerings-tegnieke, goeie vakmanskap, onbekende en bekende tegnieke (plak, sny, modellering, toedraai, bind, stikwerk, laswerk, kerwing en ander).</li> <li>• Gebruik van gereedskap: veiligheid, neem ander in ag, deel van hulpbronne.</li> </ul>	<p>Skep in 3D: e.g. oppervlakversiering / figuursketse/ sjabloon van figure (of soortgelyke temas)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ontwerp: eksperimenteer met kunselemente en ontwerpbeginsels in drie-dimensionele ontwerpprojekte deur oppervlakversiering te verken; mode ontwerp, binnenshuise en korporatiewe ontwerp.</li> <li>• Ruimtelike bewustheid: bewuste ondervinding deur met vorms in die konstruksieproses te werk.</li> <li>• Konstruksie en modellerings-tegnieke, goeie vakmanskap, onbekende en bekende tegnieke (plak, sny, modellering, toedraai, bind, stikwerk, laswerk, kerwing en ander).</li> <li>• Gebruik van gereedskap: veiligheid, neem ander in ag, deel van hulpbronne.</li> </ul>	<p>Loopbane in Visuele kunste en Ontwerp</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Beplanning en voorbereiding: met leiding, insameling van hulpbronne, visuele inligting: rol van die kunstenaar in die samelewing: loopbane in kuns-en ontwerpvelde.</li> <li>• Uitdrukking, identifikasie/ benaming, vraag en besinning deur loopbane in visuele kunste en ontwerp.</li> <li>• Basiese navorsingsvaardighede: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Versamel (hoe om inligting te versamel): ondersoek, opspoor, identifiseer, waarneem, ondersoek.</li> <li>○ Werk (die inligting): rangskik, vergelyk, evalueer, analiseer, kommunikeer.</li> <li>○ Gebruik Aanvaar, verwerp, pas toe, kies.</li> <li>○ Mondelinge aanbieding: loopbane in Visuele Kuns en Ontwerp .</li> </ul> </li> </ul> <p>Voltooi 2D &amp; 3D kunswerk vir formele assessering. Loopbane</p>		
	<p><b>Fokus op die kombinasie van 2D en 3D vir die kwartaal, indien moontlik, deur 'n gemengde-media-aktiwiteit te skep wat die bogenoemde kunselemente en ontwerpbeginsels insluit: d.w.s die verkennende tekening en sketse ontwikkel na die geïntegreerde skepping van figure en ontwerp - die leerders skep kunswerke / ontwerpe uit herwinbare materiale vir 'n aanbieding.NB: Die fokus moet meer op die gebruik van enige kleurmedia wees, aangesien nie alle skole verf- / natmedia-materiaal (verf) het nie.</b></p>											
<p><b>Visuele gelettertheid</b></p> <p>Kunselemente en ontwerpbeginsels: gebruik in die beskrywing van eie en ander se kunswerke. Beskrywing van eie en ander se werk: persoonlike betekenis en interpretasie in woorde uitgedruk. Ontwikkeling van kritiese denke en terugvoering. Die rol van die kunstenaar in die samelewing: loopbane in die kunste en ontwerpvelde. Uitdrukking, identifikasie/benaming, vraag en besinning deur loopbane in visuele kunste en ontwerp na te vors deur van verskillende bronne gebruik te maak, bv. boeke, biblioteke, internet, formele geskrewe terugvoering of klasaanbieding (kan groepwerk wees). Beplanning en voorbereiding: met leiding, insameling van hulpbronne, visuele inligting en die maak van voorlopige tekeninge en sketse as voorbereiding vir finale projekte.</p>												
Vereiste Voorkennis	<p>Basiese begrip van en vermoë om kunselemente en -beginsels in 2D- en 3D-werk te gebruik . Die voorbeelde in hierdie plan moet aangepas word om by individuele skoolkontekste aan te pas. Alhoewel die kerninhoud verpligtend is, kan die temas wat relevant is vir die leerders gekies word.</p>											
Hulpbronne (buiten handboek) om leer te versterk	<p>Visuele stimuli om te teken: potlood, houtskool, waskryt, kleurink. Selfbesinning in werkboeke.</p>	<p>Visuele stimuli: bv sittende model); droë tekenmedia (potlode, penne, kokis of swart vetkryte) en / Nattekenmedia: ink, kleurstof, voedselkleursel, klein kwassies, ens., A2 papier.</p>				<p>Visuele stimuli. Fotos en/of voorbeelde van die lewe, soos bv. 3D produkte van die werkwêreld in die leerders se eie kontekste</p> <p>Herwinbare materiale: materiaal-snippers, krale, karton, omboorsels, strikke, blinkers, ens. eie keuse. Webwerwe, HOI-brosjures, boeke, tydskrifartikels, koerante wat gebruik word as bronne vir beroepe in die kunste, maatskappij aanbieding deur praktiserende kunstenaars, videoregre van ontwerploopbane; toepaslike toepassings vir navorsing en aanbieding.</p>						
<p>Oop, voldoende klaskamer ruimte, lopende water, tafels met plat oppervlak, kunsmateriaal soos benodig vir assesseringstake, CD-speler, interaktiewe witbord/ dataprojektor en skootrekenaar; prente, foto's, stories, gedigte, video-uittreksels, gepaste elektroniese toepassings, bv. EdPuzzle; PowToons; Canva; Book Creator, ens.Lesplannes: <a href="https://bit.ly/36nNNPa">https://bit.ly/36nNNPa</a></p>												
Informele Assessering en Remediëring	<p>Werkboek: werkblad vir selfbesinning.</p>	<p>Werkboek: werkblad om toenemend kunselemente en ontwerpbeginsels te verken, rowwe sketse.</p>	<p>Werkboek: werkblad om toenemend kunselemente en ontwerpbeginsels te verken, rowwe sketse.</p>	<p>Werkboek: werkblad om toenemend kunselemente en ontwerpbeginsels te verken, rowwe sketse.</p>	<p>Werkboek: werkblad om toenemend kunselemente en ontwerpbeginsels te verken, rowwe sketse.</p>	<p>Werkboek: werkblad om toenemend kunselemente en ontwerpbeginsels te verken, rowwe sketse.</p>	<p>Werkboek: werkblad om toenemend kunselemente en ontwerpbeginsels te verken, rowwe sketse.</p>	<p>Werkboek: werkblad om toenemend kunselemente en ontwerpbeginsels te verken, rowwe sketse.</p>	<p>Werkboek: werkblad om toenemend kunselemente en ontwerpbeginsels te verken, rowwe sketse.</p>	<p>Werkboek: werkblad vir selfbesinning. Werkblad: Kunstenaar in die samelewing.</p>	<p>Werkboek: werkblad vir selfbesinning. Werkblad: Kunstenaar in die samelewing</p>	<p>Aanbieding: loopbane in visuele kunste en ontwerp.</p>
SGA (Formele Assessering)	<p>Formele assesseringstaak: 2D kunswerk 25 punte met 'n rubriek geassesseer. (Die fokus van die FAT is om 'n 2D-ervaring te skep; daarom moet die finale produk kunselemente en ontwerpbeginsels op klein skaal insluit. Genoen om te dien as hersiening en vaslegging van die vaardighede / konsepte / inhoud wat in die klas behandel word).</p>					<p>Praktiese assessering: 3D-kunswerk 25 punte geassesseer volgens 'n rubriek. (Die fokus van die assesseringstaak is om in 3D te skep; daarom kan die finale produk reliëfelemente of kleinskaalse 3D-elemente insluit. Genoen om te dien as hersiening en konsolidasie van die vaardighede / konsepte / inhoud wat in die klas behandel word).</p>						



KWARTAAL 4: 47 DAE	Week 1 (4 dae) 5-8 Oktober	Week 2 11 – 15 Oktober	Week 3 18 – 22 Oktober	Week 4 25 – 29 Oktober	Week 5 01 – 05 Nov	Week 6 08 – 12 Nov	Week 7 15 – 19 Nov	Week 8 22 – 26 Nov	Week 9 29 Nov – 03 Des	Week 10 06 – 08 Des (3 dae)	
KABV-onderwerpe	Visuele geletterdheid Skep in 2D & 3D (Besining en vaslegging)	Skep in 2D Visuele geletterdheid	Skep in 2D Visuele geletterdheid	Skep in 2D Visuele geletterdheid	Skep in 2D Visuele geletterdheid	Skep in 2D Visuele geletterdheid	Skep in 2D Visuele geletterdheid	Skep in 2D Visuele geletterdheid	Skep in 2D Visuele geletterdheid	Praktiese en Geskrewe Eksamens	Praktiese en Geskrewe Eksamens
Begrippe, Vaardighede en Waardes	<p>Besin oor en bevestig die konsepte / vaardighede van die vorige kwartaal: insluitend een van die volgende aktiwiteite:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>praktiese kunsaktiwiteite (oefeninge) wat verskillende kunselemente en ontwerp-beginsels ondersoek.</li> <li>Klaskamer-bespreking (mondelinge vraag en antwoord, groep-besprekings) oor basiese kuns-elemente en ontwerp-beginsels deur na verskillende ouderdoms-gesikte kunswerke te verwys.</li> <li>'n vasvra, aanlyn spel / kompetisie.</li> <li>'n 2D / 3D-kunswerk te skep wat fokus op teken- en / of kleurmedia; en ontwerp-beginsels - in een les.</li> <li>Werkkaart.</li> </ul>	<p>Skep in 2D, bv. tonale tekening van gefrommelde kleeftof / beelde van 'n gekose tema, d.i. waarnemingsprojekte oor die leerder se belangstelling, die sosiale wêreld, huidige gebeure, kuns, kunsvlyt, ontwerp en populêre kultuur.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Beplanning en voorbereiding: met leiding, insameling van hulpbronne, visuele inligting en die maak van voorlopige tekeninge en sketse as voorbereiding vir die finale projekte.</li> <li>Waarneming en interpretasie van die gefrommelde kleeftof/ beelde van 'n gekose tema.</li> <li>Kunselemente: vorm, lyn, toonwaarde, tekstuur.</li> <li>Ontwerpbeginsels: balans, verhouding, harmonie.</li> <li>Gebruik verskillende benaderings t.o.v. teken: lyn, toonwaarde, tekstuur, merkmaak.</li> </ul>	<p>Skep in 2D, bv. tonale tekening van gefrommelde kleeftof / beelde van 'n gekose tema, d.i. waarnemingsprojekte oor die leerder se belangstelling, die sosiale wêreld, huidige gebeure, kuns, kunsvlyt, ontwerp en populêre kultuur.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Beplanning en voorbereiding: met leiding, insameling van hulpbronne, visuele inligting en die maak van voorlopige tekeninge en sketse as voorbereiding vir die finale projekte.</li> <li>Waarneming en interpretasie van die gefrommelde kleeftof/ beelde van 'n gekose tema.</li> <li>Kunselemente: vorm, lyn, toonwaarde, tekstuur.</li> <li>Ontwerpbeginsels: balans, verhouding, harmonie.</li> <li>Gebruik verskillende benaderings t.o.v. teken: lyn, toonwaarde, tekstuur, merkmaak.</li> </ul>	<p>Skep in 2D, bv. tonale tekening van gefrommelde kleeftof / beelde van 'n gekose tema, d.i. waarnemingsprojekte oor die leerder se belangstelling, die sosiale wêreld, huidige gebeure, kuns, kunsvlyt, ontwerp en populêre kultuur.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Beplanning en voorbereiding: met leiding, insameling van hulpbronne, visuele inligting en die maak van voorlopige tekeninge en sketse as voorbereiding vir die finale projekte.</li> <li>Waarneming en interpretasie van die gefrommelde kleeftof/ beelde van 'n gekose tema.</li> <li>Kunselemente: vorm, lyn, toonwaarde, tekstuur.</li> <li>Ontwerpbeginsels: balans, verhouding, harmonie.</li> <li>Gebruik verskillende benaderings t.o.v. teken: lyn, toonwaarde, tekstuur, merkmaak.</li> </ul>	<p>Skep in 2D, bv. tonale tekening van gefrommelde kleeftof / beelde van 'n gekose tema, d.i. waarnemingsprojekte oor die leerder se belangstelling, die sosiale wêreld, huidige gebeure, kuns, kunsvlyt, ontwerp en populêre kultuur.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Beplanning en voorbereiding: met leiding, insameling van hulpbronne, visuele inligting en die maak van voorlopige tekeninge en sketse as voorbereiding vir die finale projekte.</li> <li>Waarneming en interpretasie van die gefrommelde kleeftof/ beelde van 'n gekose tema.</li> <li>Kunselemente: vorm, lyn, toonwaarde, tekstuur.</li> <li>Ontwerpbeginsels: balans, verhouding, harmonie.</li> <li>Gebruik verskillende benaderings t.o.v. teken: lyn, toonwaarde, tekstuur, merkmaak.</li> </ul>	<p>Skep in 2D, bv. beelde van 'n gekose tema / skraapbord op 'n gekose tema, d.i. waarnemingsprojekte oor die leerder se belangstelling, die sosiale wêreld, huidige gebeure, kuns, kunsvlyt, ontwerp en populêre kultuur.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Beplanning en voorbereiding: met leiding, insameling van hulpbronne, visuele inligting en die maak van voorlopige tekeninge en sketse as voorbereiding vir die finale projekte.</li> <li>Waarneming en interpretasie van die gefrommelde kleeftof/ beelde van 'n gekose tema/ skraapbord van 'n gekose tema)</li> <li>lyn, toonwaarde, tekstuur.</li> <li>Ontwerpbeginsels: balans, verhouding, harmonie.</li> <li>Gebruik verskillende benaderings t.o.v. teken: lyn, toonwaarde, tekstuur, merkmaak.</li> </ul>	<p>Skep in 2D, bv. beelde van 'n gekose tema / skraapbord op 'n gekose tema, d.i. waarnemingsprojekte oor die leerder se belangstelling, die sosiale wêreld, huidige gebeure, kuns, kunsvlyt, ontwerp en populêre kultuur.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Beplanning en voorbereiding: met leiding, insameling van hulpbronne, visuele inligting en die maak van voorlopige tekeninge en sketse as voorbereiding vir die finale projekte.</li> <li>Waarneming en interpretasie van die gefrommelde kleeftof/ beelde van 'n gekose tema/ skraapbord van 'n gekose tema)</li> <li>lyn, toonwaarde, tekstuur.</li> <li>Ontwerpbeginsels: balans, verhouding, harmonie.</li> <li>Gebruik verskillende benaderings t.o.v. teken: lyn, toonwaarde, tekstuur, merkmaak.</li> </ul>	<p>Skep in 2D, bv. beelde van 'n gekose tema / skraapbord op 'n gekose tema, d.i. waarnemingsprojekte oor die leerder se belangstelling, die sosiale wêreld, huidige gebeure, kuns, kunsvlyt, ontwerp en populêre kultuur.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Beplanning en voorbereiding: met leiding, insameling van hulpbronne, visuele inligting en die maak van voorlopige tekeninge en sketse as voorbereiding vir die finale projekte.</li> <li>Waarneming en interpretasie van die gefrommelde kleeftof/ beelde van 'n gekose tema/ skraapbord van 'n gekose tema)</li> <li>lyn, toonwaarde, tekstuur.</li> <li>Ontwerpbeginsels: balans, verhouding, harmonie.</li> <li>Gebruik verskillende benaderings t.o.v. teken: lyn, toonwaarde, tekstuur, merkmaak.</li> </ul>	<p>Skep in 2D, bv. tonale tekening van gefrommelde kleeftof / beelde van 'n gekose tema.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Voltooi kunswerk en stal uit vir formele assessering.</li> </ul> <p><b>Praktiese Eksamen:</b> <b>Individueel 2D kunswerk bv. tonale tekening van gefrommelde kleeftof / beelde van 'n gekose tema / skraapbord van 'n gekose tema.</b> <b>50 punte</b></p>	<p>Geskrewe eksamen:</p> <p>Terminologie Kunselemente Ontwerpbeginsels Simboliese taal in kuns Rol van die kunstenaar in die samelewing Visuele Geletterdheid Loopbane Refleksie <b>50 punte</b></p> <p><b>Kognitiewe vlakke:</b> <b>Laer orde: 30%</b> <b>Middel orde: 40%</b> <b>Hoër orde 30%</b></p>	
											<p><b>Die fokus moet meer wees op teken en nie op ets en krap nie, want nie alle skole het die nodige kunsmateriaal nie. Konsentreer daarop om die 2D-aktiwiteite saam te voeg in EEN taak vir die kwartaal deur 'n kunswerk vir gemengde media te skep wat AL die bogenoemde kunselemente en ontwerpbeginsels bevat.</b></p> <p><b>NB: Die fokus moet meer op die gebruik van kleurmedia wees, aangesien nie alle skole verf- / natmedia-bronne het nie. (Die fokus val hoofsaaklik op 2D-werk aangesien 3D-werk hierdie jaar in kwartaal 1-3 behandel sou word.)</b></p>
Vereiste Voorkennis	<p>Basiese begrip van en vermoë om kunselemente en -beginsels in 2D- en 3D-werk te gebruik.</p> <p>Die voorbeelde in hierdie plan moet aangepas word om by individuele skoolkontekste aan te pas. Alhoewel die kerninhoud verpligtend is, kan die temas wat relevant is vir die leerders gekies word.</p>										
Hulpbronne (buiten handboek) om leer te versterk	<p>Visuele stimuli om te teken: potlood, houtskool, waskryt, kleurink.</p> <p>Selfbesinning in werkboeke</p>	<p><b>Materiale:</b></p> <p>Gepaste visuele stimuli bv. tonale tekening van gefrommelde kleeftof/ bv. beelde van 'n gekose tema.</p> <p>Foto's van kunswerke; A3 - A2 papier; 2/3B potlood, kleurpotlode, swartpen, oliepastelle, tempera verf, eie keuse materiaal.</p>					<p><b>Materiale:</b></p> <p>Suitable visual stimuli (e.g. visuals from a chosen theme / scraperboard on a chosen theme); Skraapbord: Wit waskryt, swart waterdigte ink, swart tempera verf, klein hoeveelheid opwasmiddel, eenvoudige etsgereedskap, gepaste eie keuse materiaal.</p>				
	<p>Oop, voldoende klaskamerruimte, lopende water, tafels met plat oppervlak, kunsmateriaal soos benodig vir assesseringstake, CD-speler, interaktiewe witbord/ dataprojektor en skootrekenaar; prente, foto's, stories, gedigte, video-uittreksels, gepaste elektroniese toepassings, bv. EdPuzzle; PowToons; Canva; Book Lesson Plans: <a href="https://bit.ly/3k7JRS2">https://bit.ly/3k7JRS2</a></p>										
Informele Assessering en Remediëring	<p>Deurlopende informele assessering deur middel van waarneming, klaskamerbesprekings, leerders se voortdurende besinning in werkboeke (joernale, werkblaie, legkaarte, vasvra, klastoetse, ens.) wat deur die leerder self, 'n klasmaat of die onderwyser geassesseer word</p>										
	<p>Selfbesinning met gebruik van gepaste kunsterminologie.</p>	<p>Werkboek: werkblad: kunselemente, ontwerpbeginsels, rowwe sketse.</p>	<p>Werkboek: werkblad: kunselemente, ontwerpbeginsels, rowwe sketse.</p>	<p>Selfbesinning met gebruik van gepaste kunsterminologie.</p>	<p>Werkboek: werkblad: kunselemente, ontwerpbeginsels, rowwe sketse.</p>	<p>Werkboek: werkblad: kunselemente, ontwerpbeginsels, rowwe sketse.</p>	<p>Werkboek: werkblad: kunselemente, ontwerpbeginsels, rowwe sketse.</p>	<p>Werkboek: werkblad: kunselemente, ontwerpbeginsels, rowwe sketse.</p>	<p>Werkboek: werkblad: kunselemente, ontwerpbeginsels, rowwe sketse.</p>	<p>Selfbesinning met gebruik van gepaste kunsterminologie.</p>	<p>Selfbesinning met gebruik van gepaste kunsterminologie.</p>
SBA (Formele Assessering)	<p><b>Praktiese assessering: 2D-kunswerk 50 punte word met 'n matriks beoordeel.</b></p> <p><b>(Die fokus van die assesseringstaak is om in 2D te skep; daarom moet die finale produk kunselemente en ontwerpbeginsels op klein skaal insluit. Genoeg om te dien as hersiening en konsolidasie van die vaardighede / konsepte / inhoud wat in die klas behandel word).</b></p>										<p><b>Gelyke gewigswaarde tussen die Praktiese en Geskrewe Eksamen.</b></p>