



basic education

Department:
Basic Education
REPUBLIC OF SOUTH AFRICA

ONTWERP

RIGLYNE VIR PRAKTIESE ASSESSERINGSTAKE

GRAAD 12

2022

Hierdie riglyne bestaan uit 33 bladsye en 2 bylae.

INHOUDSOPGAWE

1.	INLEIDING	3
2.	RIGLYNE VIR DIE ONDERWYSER	3
2.1	Administrasie van die PAT'e	3
2.2	Ontwerp in 'n Besigheidskonteks	4
2.3	Retrospektiewe Uitstalling (Taak 6)	5
2.4	Voorbeelde van PAT Retrospektiewe Uitstallings	5
2.5	Idees en benaderings om die PAT-opdragte te ontwikkel	8
2.6	Assesering van die PAT'e	16
3.	RIGLYNE VIR DIE LEERDER	26
3.1	Instruksies vir die leerder	26
3.2	Instruksies vir digitale-media-ontwerpprodukte	26
3.3	Take	27
3.4	Wenke vir Onderwerp 1	28
3.5	Asseserings-/Modereringsrubrieke/-instrumente	32
3.6	Vereistes vir voorlegging/aanbieding	32
3.7	Tydraamwerke	32
3.8	Afwesigheid/Take nie ingelewer nie	32
3.9	Verklaring van egtheid	32
4.	BRONNELYS	33
5.	GEVOLGTREKKING	33
BYLAE A: VERKLARING VAN EGTHEID		
BYLAE B: ONTWERP VRAESTEL 2 ASSESSERINGSRUBRIEK: SAAMGESTELDE PUNTESTAAT		

1. INLEIDING

Die 18 Kurrikulum-en-assesseringsbeleidsverklaring-vakke wat 'n praktiese komponent bevat, sluit almal 'n praktiese assesseringstaak (PAT) in. Hierdie vakke is:

- **LANDBOU:** Landboubestuurswetenskappe, Landboutegnologie
- **KUNS:** Dansstudies, Ontwerp, Dramatiese Kunste, Musiek, Visuele Kunste
- **WETENSKAPPE:** Rekenaartoevoegingstegnologie, Inligtingstegnologie, Tegniese Wetenskappe, Tegniese Wiskunde
- **DIENSTE:** Verbruikerstudies, Gasvryheidstudies, Toerisme
- **TEGNOLOGIE:** Siviele Tegnologie, Elektriese Tegnologie, Meganiese Tegnologie en Ingenieursgrafika- en ontwerp

'n Praktiese assesseringstaak (PAT) is 'n verpligte komponent van die finale promosiepunt vir alle kandidate ingeskryf vir vakke wat 'n praktiese komponent het en tel 25% (100 punte) van die eksamenpunt aan die einde van die jaar. Die PAT word oor die eerste drie kwartale van die skooljaar geïmplementeer. Dit word in verskillende fases of 'n reeks kleiner aktiwiteite afgebreek wat saam die PAT opmaak. Die PAT bied leerders die geleentheid om op 'n gereelde basis gedurende die skooljaar geassesseer te word en dit maak ook voorsiening vir die assessering van vaardighede wat nie in 'n geskrewe formaat, bv. toetse of eksamens, geassesseer kan word nie. Dit is dus belangrik dat skole seker maak dat al die leerders die praktiese assesseringstake binne die toegelate tydperk voltooi om te verseker dat leerders aan die einde van die jaar hulle uitslae ontvang. Die beplanning en uitvoering van die PAT verskil van vak tot vak.

Die PAT'e vir Ontwerp sal in 'n versameling samehangende werke uitgestal word wat in die konteks van 'n uitstallingsomgewing beskou word. Hierdie Retrospektiewe Uitstalling weerspieël dus die finale PAT-assessering van elke leerder in die land.

2. RIGLYNE VIR DIE ONDERWYSER

2.1 Administrasie van die PAT'e

- Ontwerp-onderwysers sal hul eie PAT'e opstel. Die kreatiewe aard van Ontwerp moedig onderwysers aan om temas relevant tot hul spesifieke kontekste te ontwikkel. Hierdie temas sal dan spesifieke opdragte bepaal wat die leerders vir elke PAT moet voltooi.
- Onderwysers moet TWEE afsonderlike praktiese assesseringstake ontwerp wat gedurende die akademiese jaar (Kwartaal 1 tot 2) gedoen sal word. Kwartaal 3 sal gebruik word om Onderwerp 1 (bronboek/proseswerk) van die Finale Praktiese Eksamen (Vraestel 2) te voltooi.
- Punte vir elke PAT moet soos volg toegeken te word:
Onderwerp 1: Die proses (100 punte)
Onderwerp 2: Die produk (100 punte)
- Die kies van temas vir die PAT'e:
 - Onderwysers moet temas kies om hulle opdragte te lei (bv. as die tema ' 'n Beter Lewe' is, kan 'n opdrag fokus op die vind van verskillende oplossings om die lewe te verbeter).
 - Onderwysers kan hulle eie temas ontwikkel en/of dit uit goedgekeurde handboeke kies.
 - Onderwysers kan op 'n breë tema vir die jaar se praktiese werk besluit en dit dan onderverdeel in spesifieke opdragte, een per kwartaal. Dit sal 'n meer samehangende werkstuk in die Retrospektiewe Uitstalling tot gevolg hê.
- Die onderwyser moet seker maak dat ten minste 60% van elke PAT in die klas onder toesig gedoen word aangesien die onderwyser die werk as die leerder se eie moet verifieer. As die onderwyser nie die werk kan verifieer nie, moet dit NIE nagesien word NIE.
- Die PAT'e moet in ooreenstemming met die konteks van die skool opgestel word. Onderwysers moet spesifieke instruksies in die opdrag gee wat die vereistes van die PAT duidelik uiteensit.

PAT 1 Onderwerp 1 en PAT 2 Onderwerp 1 moet 'n 'Ontwerp in 'n Besigheidskonteks'-navorsingsafdeling insluit.

Opsomming van die jaar se praktiese take:

KWARTAAL 1	KWARTAAL 2	KWARTAAL 3	KWARTAAL 4
PAT 1	PAT 2	FINALE PRAKTIESE EKSAMEN (VRAESTEL 2): ONDERWERP 1 (bronboek/proseswerk)	1. RETROSPEKTIEWE UITSTALLING: <ul style="list-style-type: none"> PAT'e 1 en 2 EEN beste graad 11-werk (OPSIONEEL) 2. FINALE PRAKTIESE EKSAMEN (VRAESTEL 2): ONDERWERP 2 (produk)

2.2 Ontwerp in 'n Besigheidskonteks

(Deel van PAT 1, Onderwerp 1 en PAT 2, Onderwerp 1)

Die Ontwerp in 'n Besigheidskonteks-taak moet bestaan uit:

- Besigheidskonteks-onderwerp en -inleiding
- Inhoud op A4-formaat, 4–8 bladsye, beide kante
- Gevolgtrekking
- Gedetailleerde bronnelys, bv. titel onderstreep, skrywer(s) tussen hakies, uitgewer, uitgewersdatum, webwerfskakel, webjoernaal ('blog') en datum
- Etiket moet by alle visuele materiaal ingesluit word, m.a.w. titel, materiale gebruik, naam van ontwerper, land tussen hakies, datum

Die inhoud van hierdie Besigheidskonteks-navorsing in elke Onderwerp 1-taak moet sommige van of al die inhoud hieronder insluit.

- Definieer jou teikenmark. Verduidelik hoekom jy dit gekies het.
- Bespreek die neigings wat jou beïnvloed het.
- 'n Geskikte plaaslike of internasionale gevallestudie.
- Visuele handelsware van jou produk.
- Verduidelik hoe jy hierdie produk sal bemark. Skep EEN van die volgende bemarkingvorme: besigheidskaartjie, pamflet, plakkaat, advertensie vir 'n plaaslike koerant, Facebook-bladsy, ens.
- Maak 'n lys van al die materiale wat jy nodig gehad het, die naam en kontakbesonderhede van jou verskaffers en skryf die koste van al jou materiale op. Werk ook ander potensiale koste, soos elektrisiteit, ens. uit.
- Moontlike mededingers; beskryf hul produkte en waarom jy hom/haar/hulle as mededingers beskou.
- Doen navorsing oor potensiële markte vir jou produkte.
- Doen navorsing oor potensiële finansieringsopsies vir jou besigheid.
- Ondersoek tersiêre en loopbaangeleenthede in jou ontwerpprodukteuse: reeks, omvang, opleiding benodig en opleiding beskikbaar.
- Hoe sal jy jou produk of diens vir jou beoogde teikenmark verpak en/of adverteer?

2.3 Retrospektiewe Uitstalling (Taak 6)

- Teen die einde van Graad 12 moet leerders 'n PAT-uitstalling van hul werk hou, as deel van hul eksamenpunt. Hierdie uitstalling moet wesenlike bewyse van die leerder se praktiese ontwerp-ontwikkeling toon (konsep, innovasie, proses, tegniese vaardighede, 'n begrip van ontwerp in 'n besigheidskonteks en toegepaste teoretiese kennis). Die PAT word oor 'n tydperk ontwikkel gedurende Kwartaal 1, 2 en 3. Die uitstalling moet in geheel die leerders se eie poging wees.
- Leerders moet op hul ondernemingsvaardighede konsentreer (dit demonstreer) en hul eie produkte bevorder (op die mark bring)
- Ontwerpprodukte en oplossings moet aan mekaar koppel, wat die kyker 'n baie breër oorsig van die leerder se vaardighede behoort te gee, en dit moet 'n geleentheid vir die skool en ouergemeenskap wees om hul werk te bekyk.
- Die bronboeke moet by die Retrospektiewe Uitstalling beskikbaar wees vir nasieners om te besigtig, om die bedoeling van elke produk te verstaan en om die vlak van beplanning wat by die skepping van die produk betrokke is, te sien.

2.4 Voorbeelde van PAT Retrospektiewe Uitstallings

Die leerder kan die uitstalling in die vorm van die volgende opstel:

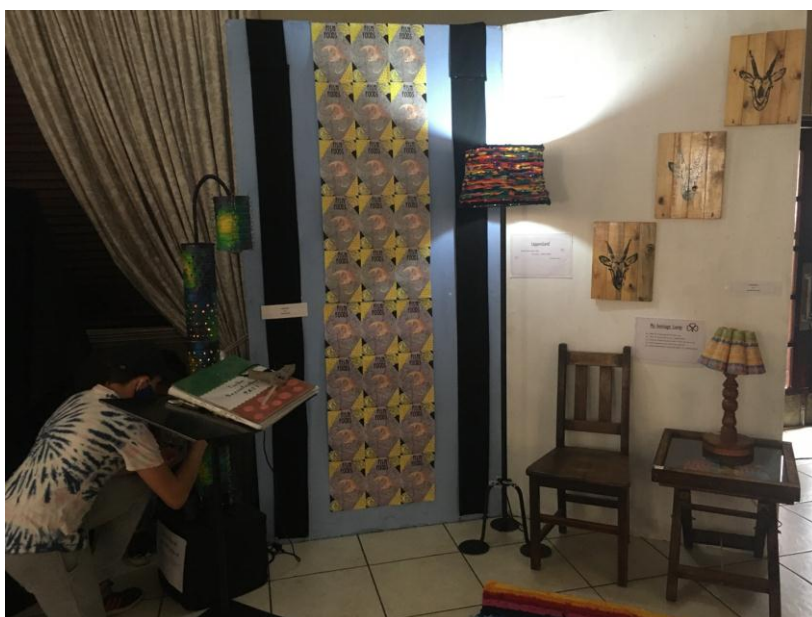
- Ontwerperspraatjies ('pitch') wanneer hy/sy werk aan voornemende kliënte aanbied
- Vensteruitstalling
- Advertensie of promosie
- PowerPoint-aanbieding
- Aanbieding van nuwe, volhoubare idees en nie-kommersiële oplossings op 'n innoverende wyse
- Innoverende aanbieding van 'n voorgestelde oplossing vir 'n probleem wat geïdentifiseer is
- Interpretatiewe uitstalling, 'n vertoning wat die kyker by 'n visuele of fisieke gesprek betrek deur die gebruik van elemente soos teks, voorwerpe, video's of interaktiewe vertonings
- Digitale uitstalling, as dit beter by die skool en die spesifieke provinsie se behoeftes en omstandighede pas

Hierdie uitstalling moet dus ten opsigte van die konsep en aanbieding goed beplan wees. Die PAT-uitstalling vertoon verdere ontwikkeling van die produkte tot 'n versameling samehangende werke wat in die konteks van 'n uitstallingsomgewing gesien word.

Hierdie versameling werke sal holisties geassesseer word.

VERSKILLENDE BENADERINGS TOT DIE RETROSPEKTIEF UITSTALLING:





2.5 Idees en benaderings om die PAT-opdragte te ontwikkel



Suksesvolle ontwerpe word geskep wanneer leerders met idees speel en verskillende benaderings ten opsigte van doelgerigte take op verbeeldingryke, unieke en persoonlike wyses skep.

Die Ontwerp-onderwyser moet die kreatiewe proses van die begin tot die einde lei.

Hoe om 'n tema te kies:

Onderwysers word aangeraai om temas te kies wat betrekking het op die konteks van die leerders en die tyd waarin ons leef. Die tema moet versigtig oorweeg word om te verseker dat die leerders op geen manier benadeel word nie. Die tema sal dan die vereistes van die opdrag bepaal.

Hoe om 'n opdrag te skryf:

'n Opdrag moet die volgende in hooftrekke beskryf:

- Identifiseer 'n probleem/behoefte/geleentheid wat die leerder 'n geleentheid bied om 'n esteties aangename en funksionele ontwerpopplossing te skep.
- Stel duidelike kriteria op en gee goeie instruksies om die leerder te lei. 'n Graad 10-opdrag sal meer spesifieke riglyne bevat, terwyl graad 12-take meer oop opdragte moet wees wat leerders die kans gee om die materiale, gereedskap, tegnieke, temas en prosesse in hul gekose praktiese ontwerpkategorieë te kies.

Duidelike kriteria en instruksies moet die volgende insluit en oorweeg:

- Stel die formaat, medium/materiaal, tegniekspesifikasies vas.
- Fokus op inspirerende kreatiwiteit, oorspronklikheid en innovasie.
- Vaardigheidsoordrag moet tussen onderwyser en leerder plaasvind.
- Leerders moet 'n nuwe vaardigheid met elke praktiese projek leer.
- Maak seker dat die taak ontwikkelend is met progressie in vaardighede.
- Neem die kontekstuele faktore in ag, naamlik die materiale, gereedskap, fasiliteite by 'n skool, bronne en koste.
- Spesifiseer moontlike teikenmark(te).
- Hou die omvang hanteerbaar.
- Bepaal die tydraamwerk/duur/mini-sperdatums/finale sperdatum (vir moniterings-doeleindes)
- Gebruik die beskikbare assesseringsrubriek.

Hierdie opdrag moet deur die onderwyser en leerders bespreek en gedebatteer word vir 'n beter begrip van die beoogde ontwerp-uitkoms.

ONDERWERP 1: Bronboekriglyne vir die onderwyser

Dinkskrum, selektering en evaluering van idees:

- Help die leerder om sy/haar eie **kreatiewe** stem gedurende die ontwerpproses te vind.
- Leerders moet begin deur alle moontlike idees, aktiwiteite, kwessies, ens. wat met die tema/opdrag verband hou, aan te teken of te illustreer, d.i. in 'n breinkaart, fotojoernaal, collage.
- Dit is belangrik om te beklemtoon dat die doel van feitlik enige ontwerp is om waarde by die lewe en die wêreld waarin ons leef, te voeg.
- Probeer om tydens die insameling van idees die leerders se denkprosesse te lei na dit wat persoonlik, ongewoon, vernuwend en uitdagend is en hulle met passie vul. Probeer om hulle na individuele en innoverende benaderings te lei.
- Wanneer idees met die leerder geëvalueer word, elimineer idees wat 'kitsch' (bv. idees wat duidelik geleen is, soos die 'blomlamp'), onopreg/geveins (bv. 'n plakkaat vir wêreldvrede) of blatant mooi en sonder inhoud of funksie is (bv. 'n boekomslag met blinkertjies).
- Moedig leerders aan om hoë gehalte beeldmateriaal te bekom. Ontmoedig die gebruik van bestaande foto's en ontwerpe. Dit is beter om 'n onderwerp eerstehands te verken (gebruik eie foto's of direkte waarnemingstekeninge) omdat baie van die foto's op die internet generies en van 'n swak gehalte is.
- Help hulle om as werkende, aktiewe, onafhanklike leerders en as kritiese, peinsende denkers wat alles ondersoek, te ontwikkel.
- Verseker die uitgebreide gebruik van tekenwerk om waarneming en innovering uit te druk om op 'n vaardige wyse idees te kan kommunikeer en om konsep-ontwikkeling te beskryf/illustreer.

WENK

Dit is soms 'n goeie idee om die opdrag uit te deel net na 'n aktiwiteit soos die een wat hieronder getoon word. Dit sal leerders help om idees te genereer/ontwikkel.

Onderwerp 1 kan dan uit 'n reeks 'boustene' bestaan wat opeenvolgend gegee word om eksperimentering en die ontwikkeling van die proses te verseker. Met deeglike beplanning sal die onderwyser weet waarheen hierdie 'boustene' die leerders sal lei. Leerders weet moontlik nie waarheen dit lei nie en gevolglik is daar voortdurend verrassingselemente. Dit bekamp ook die neiging dat leerders op 'n eerste idee vashaak, sonder om werklik te eksperimenteer en ander moontlikhede te ondersoek. Verder sal die proses of werkboek byna voltooi wees voordat die finale produk gemaak word.

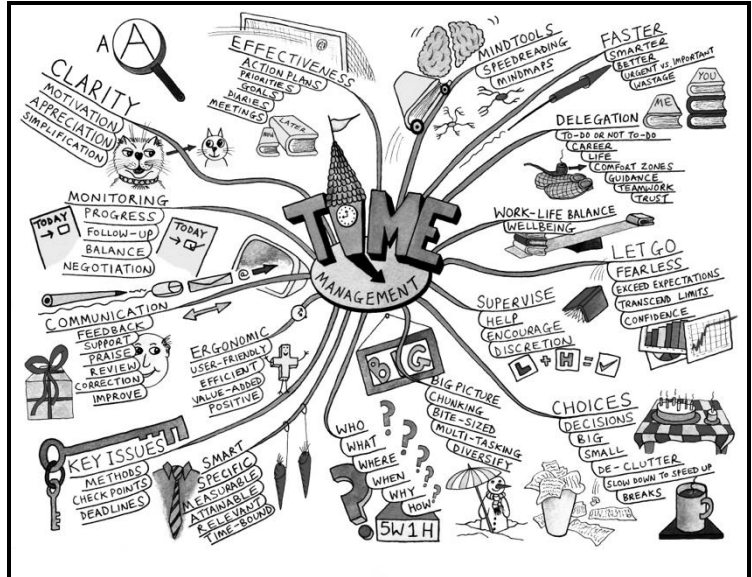
HOE OM IDEES TE GENEREER/ONTWIKKEL:

Teken breinkaarte

'n Breinkaart is 'n goeie instrument om idees wat met die sentrale tema verband hou, te voorskyn te kom. Die eindresultaat van 'n breinkaart moet 'n webagtige struktuur van woorde en idees of selfs beelde wees.

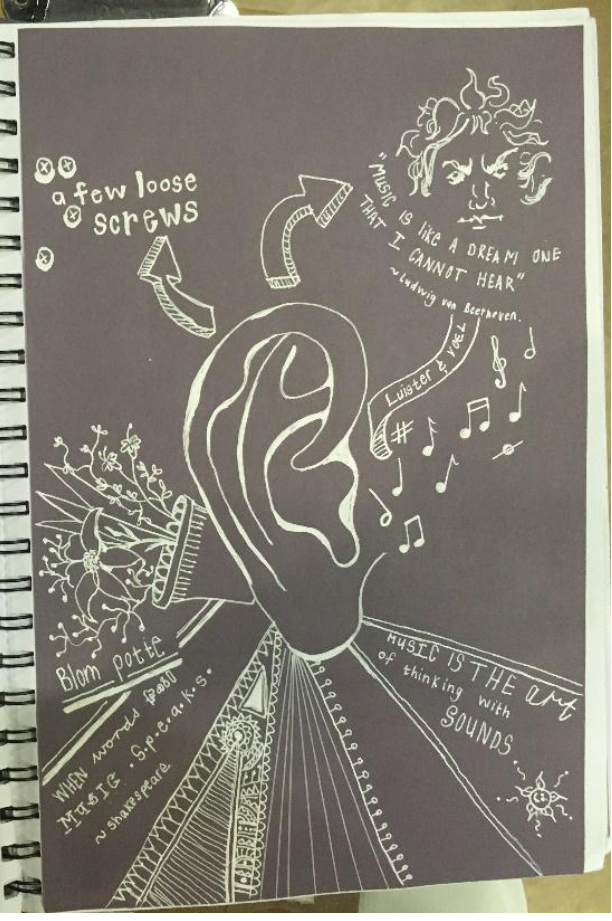
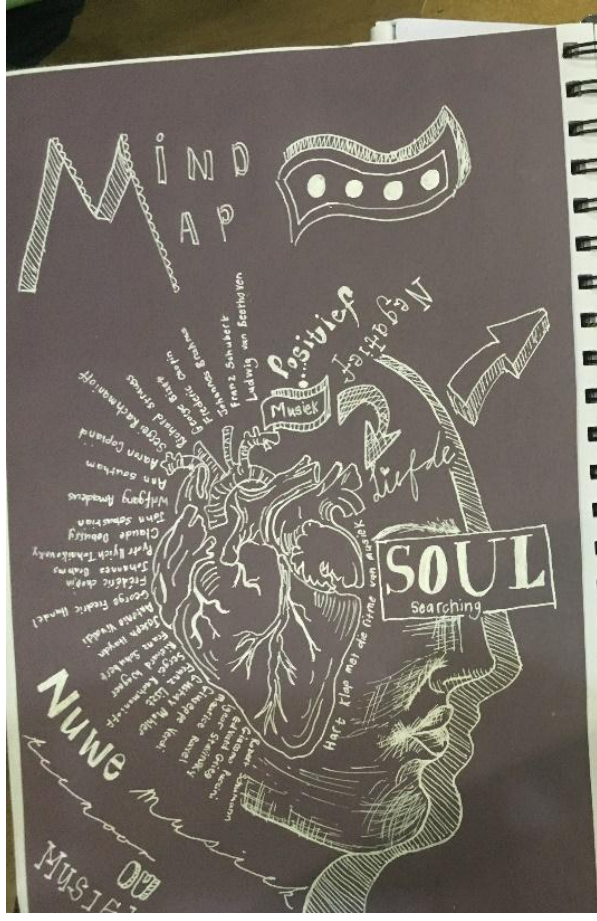
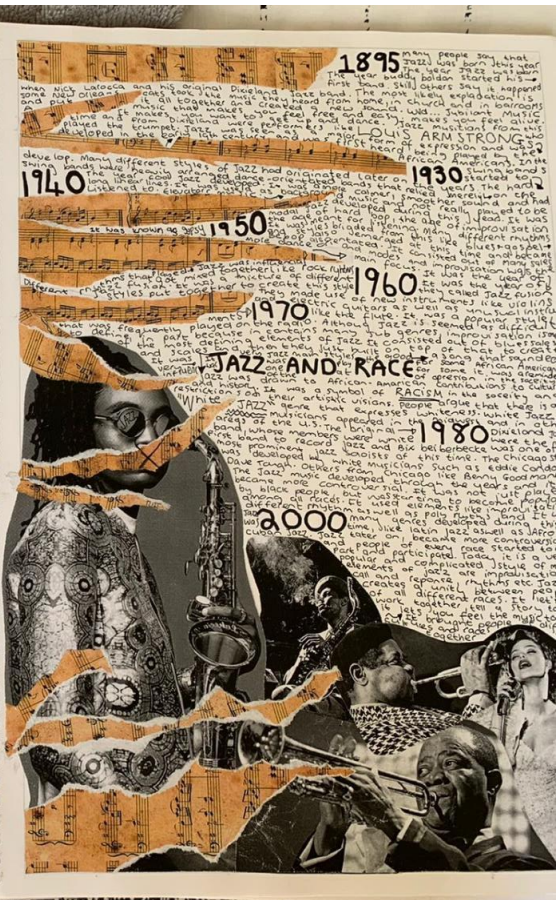
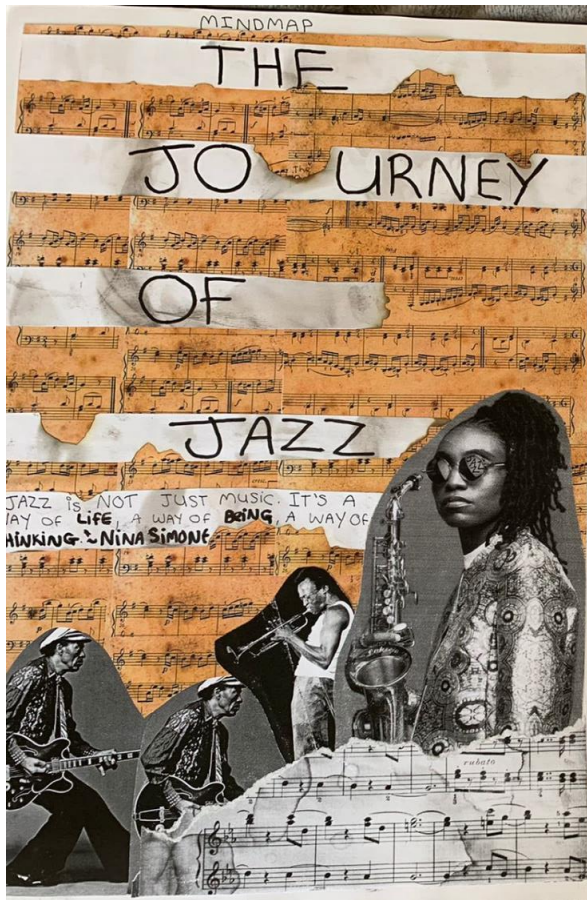
'n Paar vinnige riglyne

- Begin deur die tema in die middel van die bladsy te plaas (skryf die woord en/of teken 'n visuele beeld/prentjie daarvan)
- Teken ten minste vier dik lyne wat soos organiese takke lyk wat vanaf die sentrale kernwoord/beeld, ens. uitsprei. Verskillende kleure kan gebruik word om elke tak voor te stel.



- Teken bykomende takke wat vanaf die hooftakke uitstrek. Die woorde op hierdie takke is subonderwerpe van die woorde wat jy op die hooftakke geskryf het.
- Hou aan om die breinkaart uitwaarts met bykomende subonderwerpe/kernwoorde en takke uit te brei.
- Nuttige webblad: <http://blog.igmatrix.com/how-to-mind-map>.

VOORBEELDE VAN BREINKAARTE:



VOORBEELD VAN 'N 'VERKENNINGSREIS' OM IDEES TE GENEREER WAT MET 'N TEMA VERBAND HOU:

Tema: Beweging



- Beweeg teenoor stilstaan
- Beweeg van A na B
- Loop, hardloop, kruip, ry
- Stadig teenoor vinnig
- Simbole wat beweging uitbeeld
- Beweging in kultuur/tradisie
- Beweging in tyd
- Beweging as optiese illusie
- Werklike teenoor optiese
- Proses as beweging
- Teksture in beweging
- Lyn in beweging
- Fatsoene en vorme
- Kleur
- Metafore

Hieronder is voorbeelde van 'n paar aktiwiteite wat leerders sal help om idees oor die tema beweging te genereer/ontwikkel/skep en 'boustene' te ontwikkel voordat die opdrag uitgedeel word.

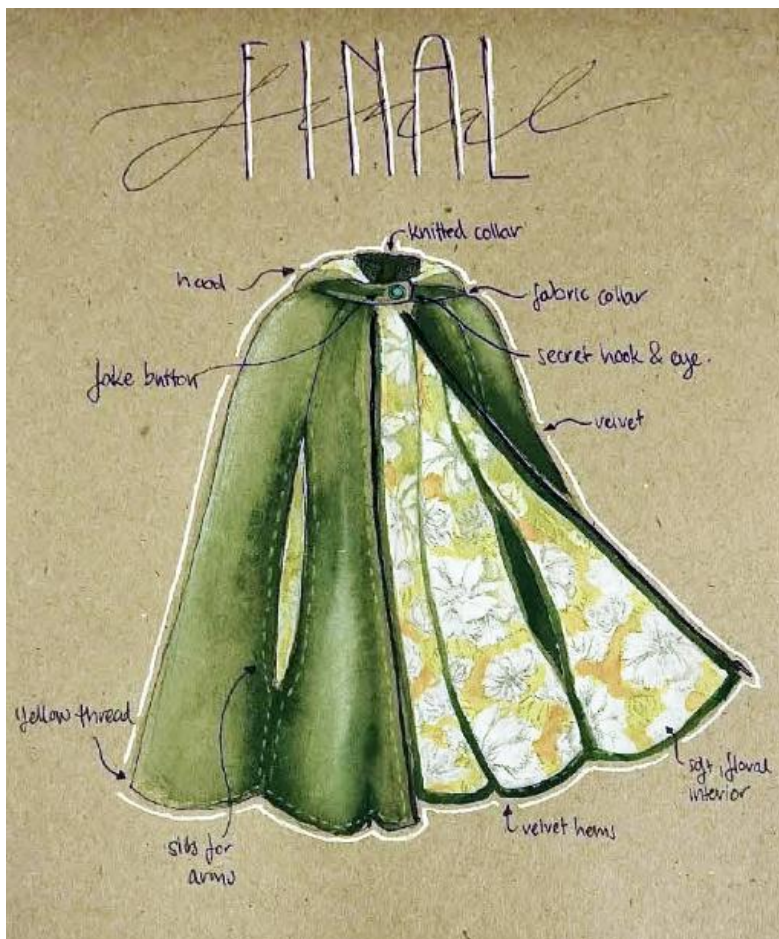
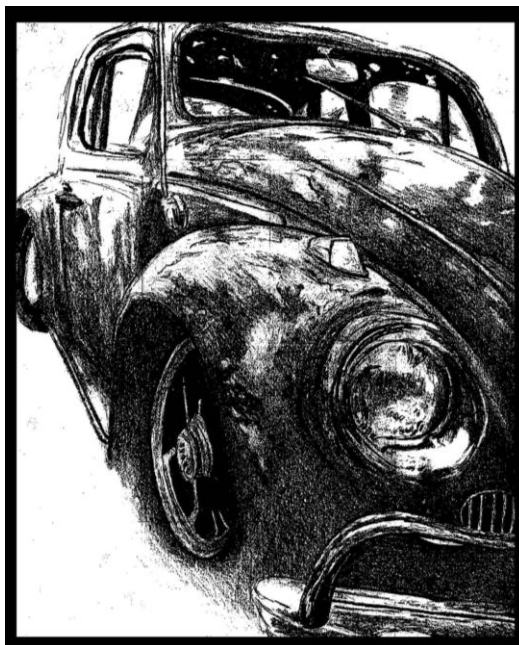
- Eksperimenteer met beweeglike voorwerpe/ontwerpe.
- Hierdie eksperimente kan in die bronboek geplaas word en kan dalk aanleiding gee tot idees vir die finale werk.
- Gee leerders 10 minute om 10 visuele beelde/prentjies wat beweging uitbeeld in tydskrifte te kry. Deel fotokopieë van bykomende voorbeelde uit. Hulle moet al die prentjies/beelde gebruik en in ongeveer 20 minute 'n collage maak. Hierdie aktiwiteit moet gedoen word voordat die opdrag uitgedeel word, aangesien hulle dan meer vrylik sal werk. Nadat hulle die opdrag ontvang het, kan hulle na hierdie collages teruggaan en kyk of hulle iets daarvan kan gebruik. Dit is 'n manier om interessante jukstaplasings te skep.
- Speel woordspeletjies deur 'n thesaurus te gebruik om hulle op 'n reis van sinonieme te neem wat nuwe inspirasiemoontlikhede sal ontsluit, bv. aksie, vorder, evolusie, vloei, progressie, oorgang, ens.
- Vra leerders om tekeninge van verskillende vorme van beweging te maak, gebaseer op party van die voorbeelde hierbo. Dit kan kwessies soos die koolstofvoetspoor ('carbon footprint') ondersoek of dit kan net interessante surrealistiese jukstaplasings wees.

EKSPERIMENTERING:

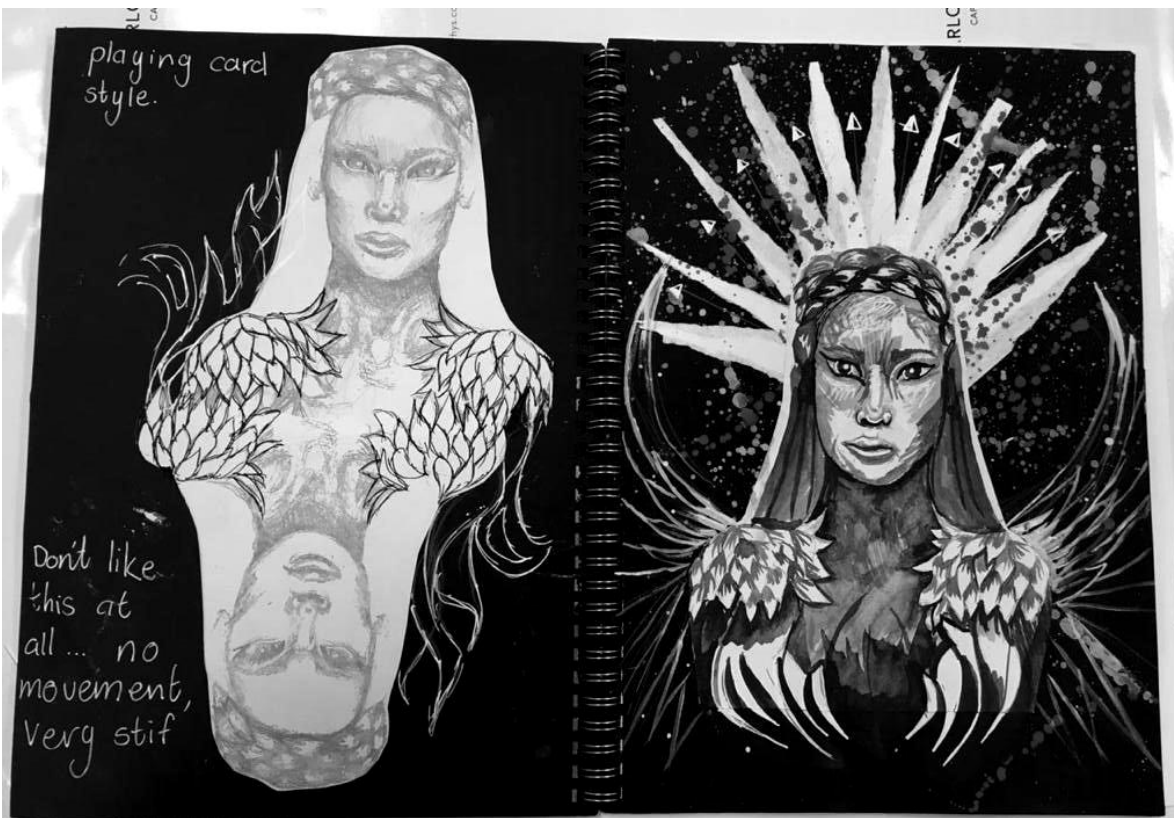
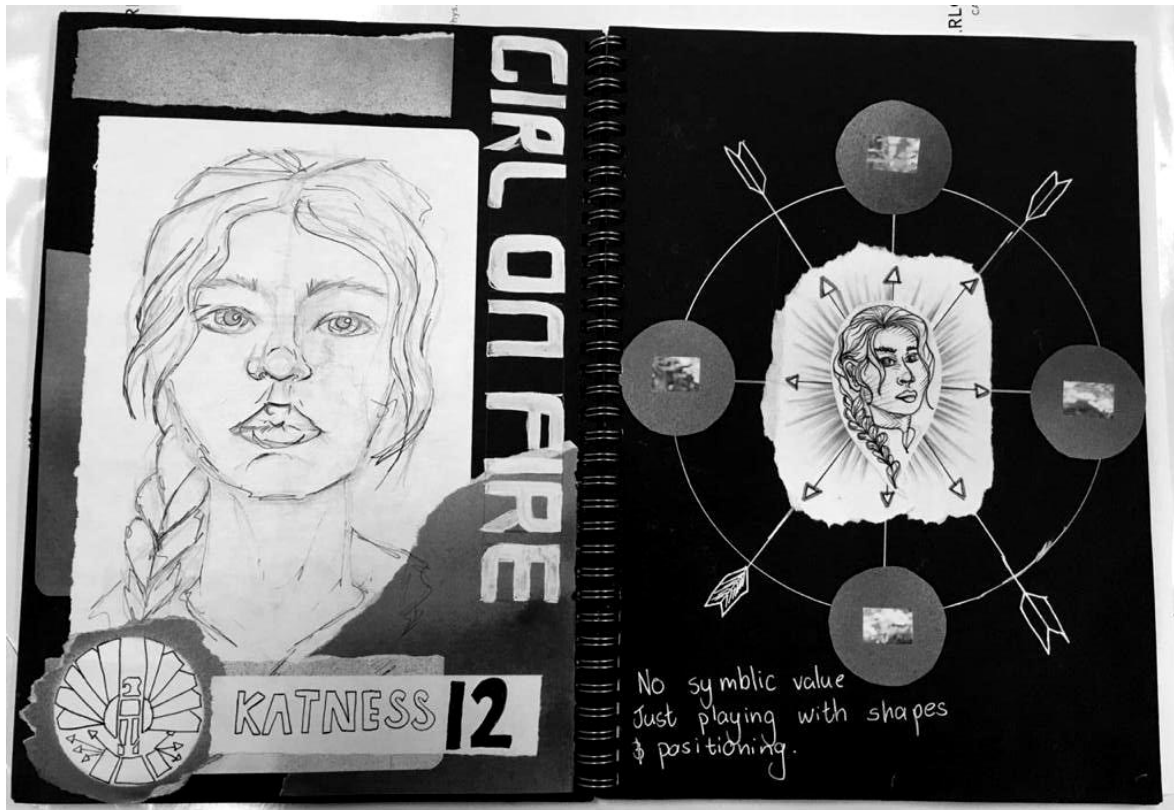
- Lei leerders om met media en prosesse te eksperimenteer, om proefvoorbeelde, prototipes, stemmingsborde of kleurkaarte te produseer.
- Verkenning moet doelgerig en relevant tot die ontwerpopplossing wees.

Tekenvaardighede

Die ontwikkeling van tekenvaardighede moet duidelik waarneembaar wees. 'n Verskeidenheid oplossings vir die opdrag moet ondersoek word deur tekeninge (miniatuursketse, idee/konseptueel, tegniese/konstruksie en waarneming) te gebruik. Hierdie ondersoekende proses moet gedurende die jaar die gebruik van verskillende tekenmateriale weerspieël (bv. uitveërs, penne, inks, bleikmiddel, tou en draad) en 'n wye verskeidenheid teken tegnieke (bv. stippeling, oorkruising, gekrabbel ('doodling'), gekrap, tonale tekening) en style (naturalisties, ekspressief, gebare) moet verken word. Hierdie proses behoort kreatief aangebied en aangeteken te word.



Eksperimentering met verschillende media en prosesse wat proefvoorbeelde verskaf





2.6 Assessering van die PAT'e

Rubrieke en beskrywers vir assesseringskriteria

Voorgestelde rubrieke vir gebruik gedurende die assessering van PAT 1 (Kwartaal 1) en PAT 2 (Kwartaal 2), asook vir die Retrospektiewe Uitstalling:

2.6.1 ONTWERP 1: BRONBOEK/PROSESWERK

ONDERWERP 1: ONTWERPPROSES (bronboek) KRITERIA	BESKRYWING	PUNTE (100)
Konsep-ontwikkeling	Uitdrukking van voorneme en rasionaal/ konsep: <ul style="list-style-type: none"> • Dinkskrum of maak 'n breinkaart van idees om die tema en doel van die opdrag te verken. • Doen navorsing oor die opdrag en vind relevante bronmateriaal (visuele verwysings, ontwerpers/bewegings wat die leerder geïnspireer het, tegnieke, ens.). • Verwysingsbeelde wat verband hou met die tema. • Ontwikkel 'n konsep wat kritiese denke en kreatiwiteit demonstreer. • Stel jou voorneme/beweegrede, wat die ontwerpoplossing wat gevind is, bevestig. Hoe dra jou ontwerp by tot die huidige kwessies en samelewing? 	20
Verkenning en eksperimentering	Bewyse van navorsing, eksperimentering en nabetragting/besinning: <ul style="list-style-type: none"> • Toon bewys van navorsing deur 'n paar miniatuursketse van idees te maak. • Ontwerp 'n paar verskillende oplossings wat die opdrag verken. • Bewyse van eksperimentering, bv. 'n stemmingsbord, moet sigbaar wees. • Verkenning van verskillende stylbewegings. • Verkenning van verskillende materiale en tegnieke. • Waar moontlik kan die toepassing van verskillende media en idees gekombineer word. (Kreatiwiteit) • Voortdurende besinning oor die proses moet sigbaar wees. (Kritiese denke) • Oefen en verbeter jou tekentegnieke en -vaardighede deur die dele waarmee jy sukkel, oor te teken. 	20

Onderzoek	<p>Bewyse van gedetailleerde beplanning, tekensvaardighede en voorlegging/aanbieding</p> <ul style="list-style-type: none"> • Generatiewe tekeninge moet 'n verskeidenheid oplossings vir die opdrag verken (verskillende tegnieke en materiaal). • Ontwikkel iets wat nuut, innoverend en funksioneel in 'n globale konteks is (kritiese denke, probleemoplossingsvaardighede, kreatiwiteit, samewerkingsooreenkoms). • Tekensvaardigheid-ontwikkeling moet duidelik wees. • Onderzoek die gebruik van elemente van Kuns/Ontwerp in verskillende idees. (Gebruik verskillende lyne, teksture, vorme, gebruik van ruimte (terugtrek, voorgrond, middel- en agtergrond, positiewe teenoor negatiewe ruimte), proporsie, ens). • Hierdie proses moet kreatief aangebied word. • Ander denke en idees oor hoe jy miskien die projek verder kan uitstrek. 	20
Bewyse van finale tekening/collage/maket wat met die finale konsep verband hou	<ul style="list-style-type: none"> • Toon bewyse van die finale ontwerpopslossing in die vorm van 'n gedetailleerde, aangetekende tekening/collage/maket/prototipes, ens. • Foto's van jou onvoltooide werk. 	20
Aanbieding/Voorlegging	<ul style="list-style-type: none"> • Algehele indruk oor die versameling werke in die bronboek, insluitend beplanning, voorbereiding en uitleg. • Duidelike opeenvolging van die bronboek. • Duidelike etikettering. 	10
Navorsing: Ontwerp in 'n Besigheidskonteks	<ul style="list-style-type: none"> • Verwys na die assesseringsinstrument vir Navorsing: Ontwerp in 'n Besigheidskonteks. 	10
	TOTAAL	100

2.6.2 Voorbeeld van die assesseringsinstrument vir Ontwerp in 'n Besigheidskonteks ('n afskrif van gewysigde Hoofstuk 4)

		PUNT	ONDERWYSER PUNT	GEMOD. PUNT
1.	Navorsingsvermoë: in staat om die korrekte inligting vir die vereiste taak te kry. Die verwagte inhoud van die taak is bespreek.	20		
2.	Tegniese vermoë: inhoudsbladsy, inleiding, inhoud van die taak, afsluiting en bibliografie	10		
3.	Die gebruik van behoorlike ontwerpterminologie en woordeskat	10		
4.	Aanbieding/Uitleg	5		
5.	Tydsbestuur	5		
	TOTAAL	50		
	Herlei die punt na:	10		

2.6.3 VOORGESTELDE RUBRIEK VIR ONDERWERP 2 VAN ELKE PAT

ONDERWERP 2: ONTWERPPRODUK KRITERIA	BESKRYWING	PUNTE (100)
Kreatiwiteit/Oorspronklikheid/ Interpretasie	Is die werk uniek, oorspronklik en relevant vir die opdrag?	20
Bewyse van ontwerpbetrokkenheid	Algehele indruk. Hoe is die elemente en beginsels gebruik om 'n unieke ontwerpoplossing te skep?	20
Tegniek/Vakmanskap/Metode	Hoe tegnies bekwaam is die finale produk? Is die vakmanskap voldoende en professioneel?	20
Tydsbestuur	Bewyse en gebruik van beskikbare tyd om die produk te voltooi. Toon die ontwerpproduk redelike betrokkenheid by die maak van die ontwerpproduk?	20
Professionele aanbieding en funksionaliteit	Vervul die produk sy funksie? Is die produk professioneel en netjies aangebied? Werk die produkoplossing ten opsigte van die opdrag?	20
TOTAAL		100

2.6.4 RETROSPEKTIEWE UITSTALLING

ASSESSERING VAN DIE PAT-PRODUKUITSTALLING ASSESSERINGSINSTRUMENT VIR RETROSPEKTIEWE UITSTALLING			
1.	Kreatiwiteit/Oorspronklikheid/Vertolking ten opsigte van die konsep en oplossings met betrekking tot al die PAT'e.		10
2.	Bewyse van ontwerpbetrokkenheid in elke PAT. Bewyse van gedetailleerde beplanning in die prosesboek(e) en gepaste gebruik van ontwerpelemente, -beginsels en materiale vir die aanbieding van elke PAT.		10
3.	Tegniek/Vakmanskap/Metode/Bekwaamheid vertoon in elke PAT en in die aanbieding van die uitstalling.		10
4.	Voltooiing van alle PAT'e/tydsbestuur/bewyse van ontwerpontwikkeling in die aanbieding van 'n wesenlike, saamhangende versameling werke. Die uitstalling vertoon as 'n saamhangende versameling werke.		10
5.	Holistiese, oorspronklike en professionele aanbieding van die Retrospektiewe Uitstalling. Die uitstalling vertoon vertoonmateriaal wat op die algehele tema van die uitstalling betrekking het. Elke PAT, saam met die uitstalling, word met visuele funksionaliteit aangebied en trek die toeskouer aan.		10
UITSTALLING TOTAAL			50

ONDERWERP 1: BRONBOEK/WERKBOEK (OPSOMMING)

KRITERIA	
Konsep-ontwikkeling	20
Verkenning en eksperimentering	20
Onderzoek	20
Bewyse van finale tekening/collage/maket wat met die finale konsep verband hou	20
Aanbieding/Voorlegging	10
Navorsing: Ontwerp in 'n Besigheidskonteks	10
TOTAAL	100

ONDERWERP 2: DIE PRODUK/PRAKTIES (OPSOMMING)

KRITERIA	
Kreatiwiteit/Oorspronklikheid/Interpretasie ten opsigte van die konsep en oplossings relevant tot die opdrag	20
Bewyse van ontwerpbetrokkenheid: Die gepaste gebruik van ontwerpelemente en -beginsels	20
Tegniek/Vakmanskap/Metode	20
Voltooiing van werk/tydsbestuur/bewyse van volle gebruik van beskikbare tyd	20
Professioneel aangebied en funksionaliteit van die ontwerp oplossing	20
TOTAAL	100

Hierdie taksonomie moet saam met die assesseringskriteria vir PAT 1 (Kwartaal 1) en PAT 2 (Kwartaal 2) gebruik word.

KOGNITIEWE VLAKBESKRYWERS VIR PRAKTIESE PROJEKTE

VOORBEELD:

WILLIAMS SE TAKSONOMIE: KOGNITIEF (DENKE)				WILLIAMS SE TAKSONOMIE: AFFEKTIEF (GEVOEL)			
Vlotheid (die skepping/ontwikkeling van idees, antwoorde, reaksies, moontlikhede vir 'n gegewe situasie/probleem)	Buigzaamheid (die skepping/ontwikkeling van alternatiewe en variasies, aanpassings, verskillende idees/oplossings/opsies)	Oorspronklikheid (die skepping/ontwikkeling van nuwe, unieke en innoverende reaksies/oplossings)	Uitbreiding (die uitbreiding, vergroting, verryking of versiering van idees om dit vir ander makliker te maak om te verstaan of om dit interessanter te maak)	Die neem van risiko's (eksperimentering, probeer nuwe uitdagings)	Kompleksiteit (die vermoë om struktuur uit chaos te skep, om logiese orde te bring in 'n gegewe situasie en/of die ontbrekende dele te sien)	Nuuskerigheid (die vermoë om te wonder, na te dink oor of te raai)	Verbeelding (die vermoë om denkbeeldige prentjies te bou, moontlikhede en nuwe dinge te visualiseer of verder as praktiese grense te reik)
Die leerder het baie idees en baie moontlike oplossings vir die probleem/opdrag geskep/ontwikkel.	Die leerder kon aanpas en alternatiewe oplossings of opsies oorweeg.	Die leerder het kreatiewe oplossings geskep/ontwikkel.	Die leerder het die idee(s) baie verder geneem en genoeg detail bygelas vir ander mense om dit te verstaan.	Die leerder het deur waaghalsige eksperimentering nuwe idees probeer.	Die leerder kon die ontbrekende dele invul om 'n volledige oplossing te kry.	Die leerder het na verskeie opsies gekyk en het baie daaroor nagedink.	Die leerder kon moontlike oplossings visualiseer, selfs al was dit nie prakties implementeerbaar nie.

Beskrywers vir die assesseringskriteria vir ONDERWERP 1 en 2

Uitstaande	90–100	Uitsonderlike vermoë; rykheid; vol insig; vloeiend; hoë vaardigheid; waarneming en kennis kragtig uitgedruk; gesteun deur 'n <u>oorspronklike of ongewone proses en ontwerp oplossing</u> . Uitstaande en oorspronklike aanbieding van die proses en die produk.
Uitstekend	80–89	Treffende impak; die meeste van die bogenoemde; gedetailleerd; goed georganiseer en samehangend; afgewerk; vaardigheid duidelik; gesteun deur 'n oorspronklike/ongewone/relevante ontwerp proses en -oplossing; voorlegging/aanbieding oorspronklik en deurdag. 'n Paar geringe foute duidelik.
Baie goed	70–79	Goed georganiseer, soos hierbo, maar sonder die impak; goeie bevoegdheidsvlak en keuse van inhoud; gesteun deur 'n relevante ontwerp proses en -oplossing; duidelike sorg en moeite gedoen met oorspronklike voorlegging/aanbieding. 'n Paar duidelike teenstrydighede/foute duidelik.
Goed	60–69	Interessante voorlegging/aanbieding; doel duidelik; oortuigend; eenvoudige direkte gebruik van gekose medium; toon begrip maar neig soms na die alledaagse en stereotipiese oplossing; bevredigende ontwerp proses en -oplossing; redelike moeite gedoen met voorlegging/aanbieding. Steurende/Duidelike teenstrydighede.
Gemiddeld	50–59	Bevredigend; voel meganies; afgelei of gekopieer; min insig; verbeeldingsloos; ontwerp proses en -oplossing nie altyd duidelik geïdentifiseer nie; aanvaarbare voorlegging/aanbieding. Baie steurende teenstrydighede.
Ondergemiddeld	40–49	Genoeg werk om te slaag; nie logies gekonstrueer nie; paar flitse van insig; beperkte keuse van inligting; swak tegniese vaardighede kan 'n bydraende faktor wees; geen werklike ontwerp proses en -oplossing nie; lomp of nalatige aanbieding. Het ondersteuning/motivering nodig om te slaag.
Swak	30–39	Visueel oninteressant; onkreatief; beperkte/swak tegniese vaardighede; geringe poging om inligting op 'n aanvaarbare wyse aan te bied; min of geen ontwerp proses en -oplossing nie; algemene gebrek aan betrokkenheid. Het ondersteuning/motivering nodig om te slaag.
Baie swak Druip	20–29	Baie min inligting of irrelevante werk/ontwerp proses en -oplossing . Geen poging is aangewend om werk op 'n aanvaarbare wyse aan te bied nie. Algemene gebrek aan toegewydheid en tegniese vaardigheid.
Onaanvaarbaar Druip	0–19	Onsamehangend; irrelevant, baie min of geen werk nie ; gebrek aan selfs <u>beperkte</u> vaardighede toegepas. Geen toegewydheid en tegniese vaardigheid nie.

Kontrolelys vir die PAT'e

Hierdie modereringsinstrument is slegs vir die doel van moderering. Die PAT'e moet beide intern en ekstern gemodereer te word. Alle skole sal deur die POD in kennis gestel word oor die datum, tyd en plek vir die eksterne moderering van die PAT'e en eksamenwerk.

'N MOONTLIKE MODERERINGSINSTRUMENT VIR ONTWERP-PAT'e**VAK: ONTWERP****DATUM:** _____

1.	DIE PAT-OPDRAG	√ OF x
	Duidelike instruksies oor wat verwag word, van toepassing op die spesifieke graad	
	Visuele inspirasie	
	Die opdrag voorsien vir die ontwikkeling/skep van geleentheid vir die volgende:	
	<ul style="list-style-type: none"> • Vloei (die ontwikkeling van idees, antwoorde, reaksies, moontlikhede vir 'n gegewe situasie/probleem) 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Buigsaamheid (die ontwikkeling van alternatiewe, variasies, aanpassings, verskillende idees/oplossings/opsies) 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Oorspronklikheid (die ontwikkeling van nuwe, unieke en ongewone antwoorde/oplossings) 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Uitbreiding (die uitbreiding, vergroting, verryking of verfraaiing van idees om dit makliker te maak vir ander om te verstaan of om dit interessanter te maak) 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Risiko's neem (eksperimentering, probeer nuwe uitdagings) 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Kompleksiteit (die vermoë om struktuur uit chaos te skep, om logiese orde in 'n gegewe situasie te bring en/of om die ontbrekende dele te sien) 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Nuuskerigheid (die vermoë om te wonder, na te dink, te oorweeg of te raai) 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Verbeelding (die vermoë om denkbeeldige prentjiese vorm, moontlikhede en nuwe dinge te visualiseer of om verby praktiese beperkinge te reik) 	
	Duidelike assesseringskriteria	
	Sperdatum(s) en tydsbestuur	
2.	ASSESSERING VAN PAT'e	
	Van toepassing op die spesifieke graad, kom ooreen met die standaard van die provinsie, m.a.w. realistiese puntetoekenning	
	Gebruik van assesseringskriteria	
	100 punte vir bronboek, assessering van die volgende ingesluit:	
	<ul style="list-style-type: none"> • Konsep-ontwikkeling 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Navorsing en eksperimentering 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Onderzoek 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Bewyse van finale tekening/collage/maket wat met die finale konsep verband hou 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Aanbieding 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Die Ontwerp in 'n Besigheidskonteks-navorsingsmodules 	
	100 punte vir produk(te), assessering van die volgende ingesluit:	
	<ul style="list-style-type: none"> • Kreatiwiteit/Oorspronklikheid/Interpretasie ten opsigte van die konsep en oplossings relevant tot die opdrag 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Bewyse van ontwerpbetrokkenheid: Die gepaste gebruik van ontwerpelemente en -beginsels 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Tegniek/Vakmanskap/Metode 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Voltooiing van werk/tydsbestuur/bewyse van volle benutting van beskikbare tyd 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Professionele aanbieding en funksionaliteit van die ontwerpoplossing 	

'N MOONTLIKE MODERERINGSINSTRUMENT VIR DIE RETROSPEKTIEWE UITSTALLING

VAK: ONTWERP

DATUM: _____

1.	DIE RETROSPEKTIEWE UITSTALLING	√ OF X
	Duidelike instruksies oor wat verwag word, van toepassing op die spesifieke graad	
	Visuele inspirasie	
	Die opdrag voorsien vir die ontwikkeling/skep van geleentheid vir die volgende:	
	<ul style="list-style-type: none"> • Vloei (die ontwikkeling van idees, antwoorde, reaksies, moontlikhede vir 'n gegewe situasie/probleem) 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Buigsaamheid (die ontwikkeling van alternatiewe, variasies, aanpassings, verskillende idees/oplossings/opsies) 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Oorspronklikheid (die ontwikkeling van nuwe, unieke en ongewone antwoorde/oplossings) 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Uitbreiding (die uitbreiding, vergroting, verryking of verfraaiing van idees om dit makliker te maak vir ander om te verstaan of om dit interessanter te maak) 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Risiko's neem (eksperimentering, probeer nuwe uitdagings) 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Kompleksiteit (die vermoë om struktuur uit chaos te skep, om logiese orde in 'n gegewe situasie te bring en/of om die ontbrekende dele te sien) 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Nuuskerigheid (die vermoë om te wonder, na te dink, te oorweeg of te raai) 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Verbeelding (die vermoë om denkbeeldige prentjeste vorm, moontlikhede en nuwe dinge te visualiseer of om verby praktiese beperkinge te reik) 	
	Duidelike assesseringskriteria	
	Sperdatum(s) en tydsbestuur	
2.	ASSESSERING VAN UITSTALLING	
	Van toepassing op die spesifieke graad, kom ooreen met die standaard van die provinsie, m.a.w. realistiese puntetoekenning	
	Gebruik van assesseringskriteria	
	50 punte vir uitstalling, assessering van die volgende ingesluit:	
	<ul style="list-style-type: none"> • Kreatiwiteit/Oorspronklikheid/Interpretasie ten opsigte van die konsep en oplossings relevant tot die opdrag. (10 punte) 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Bewyse van ontwerpbetrokkenheid in elke PAT. Bewyse van gedetailleerde beplanning in die prosesboek(e) en die gepaste gebruik van ontwerpelemente, -beginsels en materiale vir die aanbieding van elke PAT. (10 punte) 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Tegniek/Vakmanskap/Metode/Bekwaamheid wat in elke PAT ten toon gestel word, asook in die aanbieding van die uitstalling. (10 punte) 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Voltooiing van alle PAT'e/tydsbestuur/bewyse van ontwerpontwikkeling in die aanbieding van 'n wesenlike, samehangende versameling werke. (10 punte) 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Holistiese, oorspronklike en professionele aanbieding van die Retrospektiewe Uitstalling. Die uitstalling vertoon vertoonmateriaal wat op die algehele tema van die uitstalling betrekking het. Elke PAT, saam met die uitstalling, word met visuele funksionaliteit aangebied en trek die toeskouer aan. (10 punte) 	

BESKRYWERS VIR DIE RETROSPEKTIEWE UITSTALLING OM ASSESSERING TE LEI

<p>90%–100%</p> <p>1. Uitstaande vermoë wat rykheid, insig en 'n vloeiende uitstalling toon. Hoë vaardigheid, waarneming en kennis word kragtig uitgedruk deur uitstaande, oorspronklike ontwerpopslossings in 'n samehangende werksliggaam ten toon te stel.</p>	<p>Uitstaande kreatiwiteit/oorspronklikheid/interpretasie met betrekking tot die konsep en oplossings wat met al die PAT'e verband hou.</p>	<p>Bewyse van ontwerp-betrokkenheid by elke PAT. Bewyse van gedetailleerde beplanning en die gepaste gebruik van ontwerpelemente, -beginsels en -materiaal in die aanbieding van elke PAT.</p>	<p>Uitstaande tegniek/vakmanskap/metode/bekwaamheid ten toon gestel in elke PAT, asook in die aanbieding van die uitstalling.</p>	<p>Uitstaande bestuur/bewyse van progressiewe ontwerp-ontwikkeling in die aanbieding van 'n wesenlike, samehangende versameling werke. Die uitstalling vertoon as 'n uitstaande, samehangende versameling werke. Alle PAT'e is voltooi.</p>	<p>Uitstaande, oorspronklike en professionele aanbieding van die Retrospektiewe Uitstalling. Die uitstalling vertoon materiaal wat op die oorkoepelende tema van die uitstalling betrekking het. Elke PAT, saam met die uitstalling, word met uitstaande visuele funksionaliteit en smaak aan die toeskouer aangebied.</p>
<p>80%–89%</p> <p>2. Uitstekend. Treffende versameling werke wat die meeste aspekte hierbo vertoon met enkele minimale foute. Goed georganiseerde, gedetailleerde en samehangende versameling werke met duidelike vaardigheid afgerond. Die uitstalling word deur oorspronklike/ongewone/relevante ontwerpopslossings ondersteun.</p>	<p>Uitstekende kreatiwiteit/oorspronklikheid/interpretasie met betrekking tot die konsep en oplossings relevant vir die PAT'e.</p>	<p>Bewyse van ontwerp-betrokkenheid by elke PAT. Bewyse van gedetailleerde beplanning en gepaste gebruik van ontwerpelemente, -beginsels en materiale in die aanbieding van elke PAT.</p>	<p>Uitstekende tegniek/vakmanskap/metode/bekwaamheid gebruik om die uitstalling aan te bied.</p>	<p>Uitstekende bestuur/bewyse van progressiewe ontwerp-ontwikkeling in die aanbieding van 'n wesenlike, samehangende versameling werke. Alle PAT'e is voltooi.</p>	<p>Professionele aanbieding en funksionaliteit van die uitstalling vir die toeskouer. Die uitstalling vertoon as 'n samehangende versameling werke en min teenstrydighede. Uitstekende en oorspronklike aanbieding van die Retrospektiewe Uitstalling.</p>
<p>70%–79%</p> <p>3. Baie goed. Goed georganiseerd, soos hierbo, maar nie so treffend nie. 'n Paar teenstrydighede/foute sigbaar. Goeie vlak van bekwaamheid en keuse van inhoud wat deur 'n relevante ontwerpproses en -oplossings ondersteun word. Goed georganiseerde en samehangende versameling werke; vaardigheid is duidelik; ondersteun deur oorspronklike/ongewone/relevante ontwerpopslossings; aanbieding oorspronklik en deurdag.</p>	<p>Baie goeie kreatiwiteit/oorspronklikheid/interpretasie met betrekking tot die konsep en oplossing relevant vir die PAT'e.</p>	<p>Minder intense ontwerp-betrokkenheid by elke PAT. Bewyse van gedetailleerde beplanning en gepaste gebruik van ontwerpelemente, -beginsels en materiaal in die aanbieding van elke PAT.</p>	<p>Baie goeie tegniek/vakmanskap/metode/bekwaamheid gebruik in die aanbieding van die uitstalling, met foute.</p>	<p>Baie goeie bestuur/bewyse van progressiewe ontwerp-ontwikkeling in die aanbieding van 'n goeie, samehangende versameling werke wat 'n paar klein teenstrydighede insluit. Alle PAT'e is voltooi met 'n paar teenstrydighede.</p>	<p>Goeie aanbieding en funksionaliteit van die uitstalling aan die toeskouer. Die uitstalling vertoon as 'n goeie versameling werke. Goeie aanbieding van die Retrospektiewe Uitstalling.</p>
<p>60%–69%</p> <p>4. Goed. Interessante aanbieding wat 'n duidelike, oortuigende doelwit met eenvoudige ontwerpopslossings toon. Steurnisse/Opmerklike teenstrydighede. Voldoende vlak van bekwaamheid en keuse van inhoud wat deur relevante ontwerpprosesse en -oplossings ondersteun word. Duidelike moeite gedoen met bevredigende aanbieding. Bevredigende georganiseerde en samehangende versameling werke; vaardigheid is duidelik; ondersteun deur oorspronklike/ongewone/relevante ontwerpopslossings; aanbieding oorspronklik en deurdag.</p>	<p>Goeie kreatiwiteit/oorspronklikheid/interpretasie met betrekking tot die konsep en oplossings wat met die PAT'e verband hou.</p>	<p>Gebrek aan ontwerp-betrokkenheid by elke PAT. Bewyse van gedetailleerde beplanning en gepaste gebruik van ontwerpelemente, -beginsels en materiaal in die aanbieding van elke PAT.</p>	<p>Bevredigende tegniek/vakmanskap/metode/bekwaamheid gebruik in die aanbieding van die uitstalling, met foute.</p>	<p>Goeie bestuur/bewyse van progressiewe ontwerp-ontwikkeling in die aanbieding van 'n samehangende versameling werke wat 'n paar teenstrydighede insluit. Alle PAT'e is voltooi met enkele teenstrydighede.</p>	<p>Bevredigende ontwerp-proses en -oplossing wat toon dat redelike moeite gedoen is met die aanbieding en funksionaliteit van die uitstalling aan die toeskouer. Die uitstalling vertoon as 'n bevredigende versameling werke.</p>

<p>50%–59%</p> <p>5. Gemiddeld. Aanvaarbare aanbieding wat meganies, afgelei of gekopieer voel, met min insig en min verbeelding. Die ontwerpproses en -oplossings is nie altyd duidelik geïdentifiseer nie. Bevredigende vlak van bekwaamheid en keuse van inhoud. Bevredigende organisasie en samehangende versameling werke; vaardigheid is duidelik; ondersteun deur oorspronklike/ongewone/relevante ontwerpopslossings; aanbieding is oorspronklik en deurdag. Baie steurende teenstrydighede.</p>	<p>Gemiddelde kreatiwiteit/oorspronklikheid/interpretasie met betrekking tot die konsep en oplossings wat met die PAT'e verband hou.</p>	<p>Gebreke aan ontwerp-betrokkenheid by elke PAT. Bewyse van beplanning en gepaste gebruik van ontwerpelemente, -beginsels en materiale in die aanbieding van elke PAT.</p>	<p>Bevredigende tegniek/vakmanskap/metode/bekwaamheid gebruik in die aanbieding van die uitstalling, met enkele foute.</p>	<p>Gemiddelde bestuur/bewyse van progressiewe ontwerp-ontwikkeling in die aanbieding van 'n bevredigende versameling werke wat teenstrydighede het. Alle PAT'e is voltooi met enkele teenstrydighede.</p>	<p>Bevredigende ontwerp-proses en -oplossing wat toon dat redelike moeite gedoen is met die aanbieding en funksionaliteit van die uitstalling aan die toeskouer. Die uitstalling vertoon as 'n bevredigende, samehangende versameling werke.</p>
<p>40%–49%</p> <p>6. Ondergemiddeld. Lomp, slordige aanbieding. Die leerder het genoeg werk gedoen om te slaag, met 'n uitstalling wat nie logies saamgestel is nie. Die uitstalling vertoon flitse van insig, beperkte keuse van inligting, swak tegniese vaardighede met beperkte ontwerpprosesse en -oplossings. Lae vlak van bekwaamheid en keuse van inligting, ondersteun deur 'n relevante ontwerpproses en -oplossing; min moeite is met die aanbieding gedoen. Het ondersteuning/motivering nodig om te slaag.</p>	<p>Min kreatiwiteit/oorspronklikheid/interpretasie met betrekking tot die konsep en oplossings wat met die PAT'e verband hou.</p>	<p>'n Tekort aan ontwerp-betrokkenheid by elke PAT. Bewyse van minimale beplanning en gebruik van ontwerpelemente, -beginsels en materiale in die aanbieding van elke PAT.</p>	<p>Minimale tegniek/vakmanskap/metode/bekwaamheid gebruik in die aanbieding van 'n uitstalling wat foute toon.</p>	<p>Ondergemiddelde bestuur/bewyse van ontwerp-ontwikkeling in die aanbieding van 'n gemiddelde versameling werke met baie teenstrydighede.</p>	<p>Minimale ontwerp-proses en -oplossing wat toon dat min moeite met die aanbieding en funksionaliteit van die uitstalling aan die toeskouer gedoen is. Die uitstalling vertoon as 'n bevredigende versameling werke wat min moeite toon.</p>
<p>30%–39%</p> <p>7. Swak. Visueel oninteressante aanbieding met 'n gebrek aan kreatiwiteit en met beperkte/swak tegniese vaardigheid. Daar is min moeite gedoen om die inligting op 'n aanvaarbare manier aan te bied, met min of geen ontwerpprosesse en -oplossings nie. Dit toon 'n algehele gebrek aan toewyding en vaardigheid. Lae vlak van bekwaamheid en keuse van inhoud; ondersteun deur 'n swak ontwerpproses en -oplossing; min moeite is met die uitstalling gedoen. Swak organisasie en vaardigheid is duidelik en word ondersteun deur swak ontwerpopslossings; aanbieding is nie deurdag nie. Het ondersteuning/motivering nodig om te slaag.</p>	<p>Min bewyse van kreatiwiteit/oorspronklikheid/interpretasie met betrekking tot die konsep en oplossings wat met die PAT'e verband hou.</p>	<p>Min ontwerp-betrokkenheid by elke PAT. Bewyse van swak beplanning en gebruik van ontwerpelemente, -beginsels en materiale in die aanbieding van elke PAT.</p>	<p>Swak tegniek/vakmanskap/metode/bekwaamheid in die aanbieding van die uitstalling wat groot foute toon.</p>	<p>Swak bestuur/bewyse van progressiewe ontwerp-ontwikkeling in die aanbieding van 'n swak versameling werke wat baie teenstrydighede het. PAT'e is onvoltooid met 'n paar werke wat vermis word.</p>	<p>Beperkte ontwerp-prosesse en -oplossings wat toon dat min moeite met die aanbieding en funksionaliteit van die uitstalling aan die toeskouer gedoen is. Die uitstalling vertoon 'n swak versameling werke waarmee baie min moeite gedoen is.</p>

<p>20%–29%</p> <p>8. Baie swak, DRUIP. Baie min inligting of irrelevante werk-/ontwerp-proses en -oplossing. Geen moeite is gedoen om werk op 'n aanvaarbare manier aan te bied nie. Lae vlak van bekwaamheid en keuse van inhoud; min moeite is met baie min aanbieding gedoen. Swak organisasie en vaardigheid blyk duidelik; ondersteun deur swak ontwerpopslossings; aanbieding is nie deurdag nie. Algehele gebrek aan toewyding en tegniese vaardigheid.</p>	<p>Baie min teken van kreatiwiteit/oorspronklikheid/interpretasie ten opsigte van die konsep en oplossings wat met die PAT'e verband hou.</p>	<p>Baie min ontwerp-betrokkenheid by elke PAT. Bewyse van swak beplanning en gebruik van ontwerpelemente, -beginsels en materiale in die aanbieding van elke PAT.</p>	<p>Swak tegniek/vakmanskap/metode/bekwaamheid gebruik in die aanbieding van die uitstalling wat groot foute insluit.</p>	<p>Onvolledige en swak tydsbestuur met min of geen bewyse nie van progressiewe ontwerp-ontwikkeling in die aanbieding van 'n swak versameling werke wat te veel teenstrydighede het. PAT'e is onvoltooid met sommige van die take glad nie gedoen nie of wat vermis word.</p>	<p>Baie min moeite is gedoen met die aanbieding en funksionaliteit van die uitstalling aan die toeskouer. Die uitstalling vertoon 'n swak versameling werke waarmee minimale moeite gedoen is.</p>
<p>0%–19%</p> <p>9. Onaanvaarbaar, DRUIP. Onsamehangend, irrelevant, baie min of geen werk nie; beperkte vaardighede toegepas. Geen toewyding of tegniese vaardigheid nie. Lae vlak van bekwaamheid en keuse van inhoud; geen moeite is gedoen met die aanbieding nie/geen aanbieding nie. Baie swak organisasie en vaardigheid; ondersteun deur swak ontwerpopslossings, aanbieding is nie deurdag nie.</p>	<p>Geen teken van kreatiwiteit/oorspronklikheid/interpretasie van die konsep en oplossings wat met die PAT'e verband hou nie.</p>	<p>Baie min/geen ontwerp-betrokkenheid by elke PAT nie. Byna geen teken van beplanning nie en baie swak gebruik van ontwerp-elemente, -beginsels en materiale in die aanbieding van elke PAT.</p>	<p>Baie swak tegniek/vakmanskap/metode/bekwaamheid in die aanbieding van die uitstalling wat baie groot foute ingesluit.</p>	<p>Onvolledige PAT'e en swak tydsbestuur wat min/geen bewys van progressiewe ontwerp-ontwikkeling in die aanbieding van 'n baie versameling werke toon nie.</p>	<p>Baie min/Geen moeite gedoen met die aanbieding en funksionaliteit van die uitstalling vir die toeskouer nie. Die uitstalling vertoon 'n swak versameling werke waarmee min of geen moeite gedoen is nie.</p>
<p>RETROSPEKTIEWE UITSTALLING TOTAAL: 50 punte</p>	<p>10 punte</p>	<p>10 punte</p>	<p>10 punte</p>	<p>10 punte</p>	<p>10 punte</p>
<p>NAAM VAN KANDIDAAT</p>					
<p>EKSAMENNUMMER</p>					
<p>SENTRUMNUMMER</p>					
	<p>SKOOL-PUNT</p>		<p>GEMODEREERDE PUNT</p>		
<p>RETROSPEKTIEWE UITSTALLING TOTAAL: 50 punte</p>					
<p>Naam van onderwyser:</p>	<p>Naam van moderator:</p>				
<p>Datum:</p>	<p>Datum:</p>				
<p>Handtekening:</p>	<p>Handtekening:</p>				

3. RIGLYNE VIR DIE LEERDER

3.1 Instruksies vir die leerder

- **Die voltooiing van al die PAT'e is verpligtend.** Nienakoming hiervan sal jou finale Ontwerp-uitslag benadeel.
- **PLAGIAAT** moet ten alle koste vermy te word. Direkte kopiëring van 'n beeld of ontwerp wat nie jou eie is nie, sal streng gepeenaliseer word. Dit sal 'n onreëlmatigheid ten opsigte van skoolgebaseerde assessering tot gevolg hê. Die proses van **transformasie** en **manipulasie** van die bronmateriaal is uiters belangrik. Jy word aangemoedig om unieke en oorspronklike oplossings met betrekking tot jou ontwerpdrag te verskaf.
- Hou by die sperdatum(s) soos in die opdrag uiteengesit.
- Maak seker dat jou opdrag vir elke PAT in jou bronboek geplak word.
- Maak seker dat al jou werk professioneel aangebied word.

3.2 Instruksies vir digitale-media-ontwerpprodukte

- Bewyse van die **handgetekende konsep-ontwikkelingsproses (duimnaelsketsies, konseptekeninge en stemmingsborde (storyboards')) moet as deel van die bronboek/werkboek ingedien word.** ENIGE beelde wat op tablette geteken word, moet deur die gebruik van skermkopieë op verskillende stadiums van die proses gedokumenteer word.
- Dokumentasie van die proses met skermkopieë wat op verskillende stadiums geneem is, wat die sagtewareprogram toon wat gebruik is, moet as deel van Onderwerp 1 ingelewer word.
- Alle ontwerpprosesse moet voltooi word met gebruik van nywerheidstandaard-sagtewarepakkette, soos Adobe Creative Suite (Photoshop, Illustrator, InDesign, Adobe Premier) of Coral Draw. **GEEN toepassings(toeps/'apps')gebaseerde programme met 3D-uitvoering('rendering')-filters word toegelaat NIE.**
- Vir **eksterne assessering** kan ALLE digitale ontwerpprodukte vir indiening gedruk word. Die digitale weergawe moet ook ingedien word in die lêeruitbreiding van die sagtewareprogram wat gebruik is om die ontwerpdrag te skep. In die geval van 'n animasie/video moet die tydlyn duidelik sigbaar wees. ALLE leerders moet 'n digitale lêer met die gelaagde ('layered') weergawe van die produk indien, sowel as 'n plat ('flattened') weergawe (JPEG of MP4). Hierdie lêer moet op 'n CD/USB/Wetransfer-oplaai, Dropbox-oplaai of Google Drive-skakel opgelaaai word, wat vir indiening beskikbaar gemaak word.
- Daar word van die Ontwerp-onderwyser verwag om na die DBE-riglyne en die Ontwerprubriek in die vaslê van relevante inligting of aanlyn moderering te verwys vir beide die PAT'e en uitstalling.

3.3 Take

KWARTAAL 1	KWARTAAL 2	KWARTAAL 3	KWARTAAL 4
Praktiese Assesseringstaak	Praktiese Assesseringstaak	Finale Praktiese Eksamen (100)	Finale Praktiese Eksamen (100)
Taak 1: Onderwerp 1: Proseses/Bronboek/Besigheidstaak 1 (100)	Taak 2: Onderwerp 1: Proseses/Bronboek/Besigheidstaak 2 (100)	Onderwerp 1 (50)	Onderwerp 2 (50)
Deel van Taak 6, maar intern geassesseer Kwartaal 1: Onderwerp 2: Voltooiëde praktiese werk/produk (100)	Deel van Taak 6, maar intern geassesseer Kwartaal 2: Onderwerp 2: Voltooiëde praktiese werk/produk (100)		Retrospektiewe Uitstalling: (50 punte ekstern geassesseer en 50 punte reeds intern geassesseer)

Hierdie praktiese take sal jou in staat stel om jou tegniese en probleemoplossingsvaardighede te toon en bewys te lewer van innoverende denke en insig. Hieronder volg 'n riglyn van sommige benaderings wat jy kan aanneem.

Wat doen ontwerpers?			
Onthou	Skep	Verbeel	
Ondersoek	Waarneem	Verwring	
Eksperimenteer	Ontdek	Speel	
Herhaal	Omskep	Voel	
Simboliseer	Analiseer	Beplan	
Jy moet dieselfde doen!			

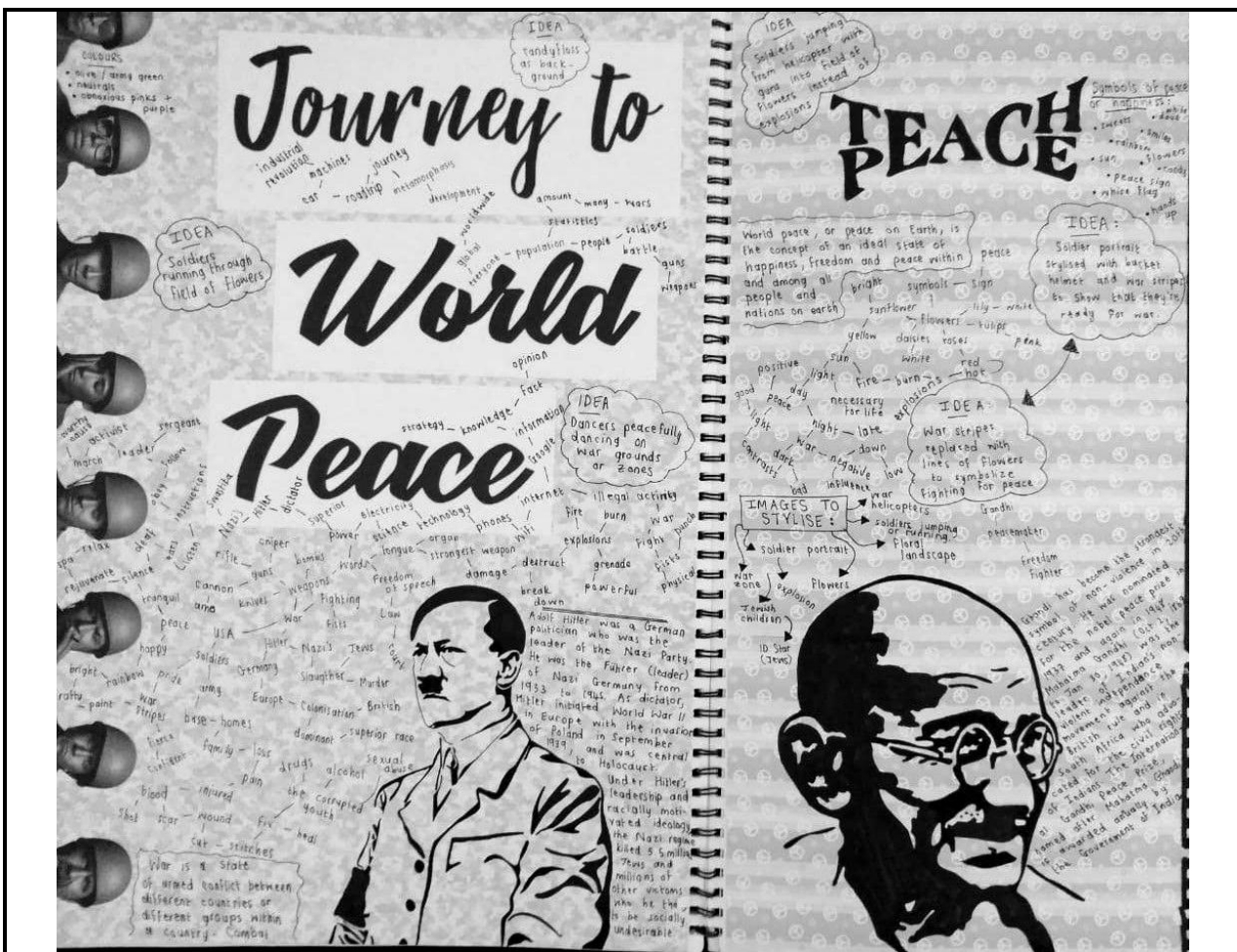
- Dit is belangrik om jou eie besondere sterk punte te ontwikkel. Party van julle sal versigtig beplan, terwyl ander meer intuïtief sal werk.
- Jy moet 'n berekende waagmoedige wees. Probeer nuwe idees en prosesse sonder 'n vrees vir mislukking.
- Kreatiewe aktiwiteit kan op 'n aantal verskillende vlakke plaasvind, van die vervaardiging van 'n collage of produk wat deur 'n bestaande idee of ontwerp geïnspireer is tot die ontwikkeling van 'n heeltemal vars en individuele proses en uitkoms. 'n Idee is slegs so goed soos die uitvoering daarvan. Werk wat tegnies minderwaardig is, sal 'n goeie idee ruïneer.
- 'n Ontwerp is in die eerste plek 'n uitdrukking van die medium. In alle groot ontwerpe is die onderwerp en die wyse waarop dit gemaak word, onafskeidbaar. Jy moet tegniek bemeester om die inhoud daarvan te beskerm.
- Oorweeg die doelgerigte gebruik van die elemente en beginsels in jou ontwerpproses.
- Bespreek al jou werk voortdurend met die onderwyser. Dit sal jou help om jou sterk punte en tekortkominge te identifiseer.

3.4 Wenke vir Onderwerp 1

Die bronboek kan die volgende insluit:

- **Breinkaarte** om idees te ontwikkel
- **Sketse en voorbereidingstekeninge**
- Beelde, artikels, uittreksels, voorbeelde, foto's, ens. wat jy versamel het
- Voorwerpe (stukkies papier, verpakkingsmateriaal, kaartjies, ens.) wat jy interessant en stimulerend vind, van persoonlike belang is of nuttig kan wees vir 'n praktiese projek op een of ander stadium
- Krabbels ('Doodles'), woorde, sketse, notas wat met jou ervarings en konteks verband hou
- **Navorsing** oor 'n wye verskeidenheid **ontwerpers** en voorbeelde wat jou praktiese werk sal inlig en versterk
- Ondersoek van **verskillende tegnieke en materiale**
- Duimnaelsketse (Klein sketse) van verskillende ontwerpopplossings
- Duidelike ontwikkeling van idees tot 'n finale ontwerpopplossing
- **Al die bogenoemde behoort tot die aanbieding van 'n finale ontwerpopplossing te lei.**

VOORBEELDE VAN BENADERINGS VIR ONDERWERP 1 (BRONBOEK):



SINK OR SWIM

ENVIRONMENT TO DESIGN:

- app
- logo
- console game cover
- game home page
- billboard
- banner
- Instagram ad
- merch
- pool floatie

ENVIRONMENT IDEAS:

- location
- set
- flyer
- truck
- mugs
- logo
- airplane
- surfboard
- swimtrails
- billboards
- website
- goggles
- sunglasses
- tshirt
- floaties
- goggles
- website
- sunglasses
- t-shirt
- surfboard
- swimtrails
- billboard
- banner
- Instagram ad
- merch
- pool floatie
- business card
- app
- portfolio
- sunglasses
- 10 card
- photograph
- board game
- poster
- banner
- Instagram ad
- merch
- pool floatie
- business card
- app
- portfolio
- sunglasses
- 10 card
- photograph
- board game
- poster
- banner
- Instagram ad
- merch
- pool floatie
- application form

CONSOLE PALETTES:

- themes
- complementary
- darker
- lighter
- subtle
- vibrant
- neutral

TARGET MARKET:

- game
- drama
- graphic

COMPETITION MAIN CONCEPT:

Much like Survivor, Sink or Swim will be a reality competition. It features a group of contestants who are marooned in an isolated location, where they must provide food, water, fire and shelter for themselves. The contestants compete in challenges for rewards and immunity from elimination. The contestants are progressively eliminated from the game as they are voted out by their fellow contestants.

SWIM:

- water park
- swim water race
- water park
- water park
- water park

CONCEPT IDEAS:

- water park
- swim water race
- water park
- water park

ENVIRONMENT IDEAS:

- truck
- mugs
- logo
- airplane
- surfboard
- swimtrails
- billboards
- website
- goggles
- sunglasses
- tshirt
- floaties
- goggles
- website
- sunglasses
- t-shirt
- surfboard
- swimtrails
- billboard
- banner
- Instagram ad
- merch
- pool floatie
- business card
- app
- portfolio
- sunglasses
- 10 card
- photograph
- board game
- poster
- banner
- Instagram ad
- merch
- pool floatie
- application form

DICHOTOM

The style of the layout suggests a slight decon in fluence.

The puzzle like cover shows that the book is most likely to be misleading.

There is definitely symbolic meaning in the face of a pig pecking through past the humans face.

Animal farm book cover art

Again the pig/human take of on each others character.

The Hunger games: Mocking Jay Movie Poster.

Perfect example of a movie poster with symbolic value.

Asymmetric balance.

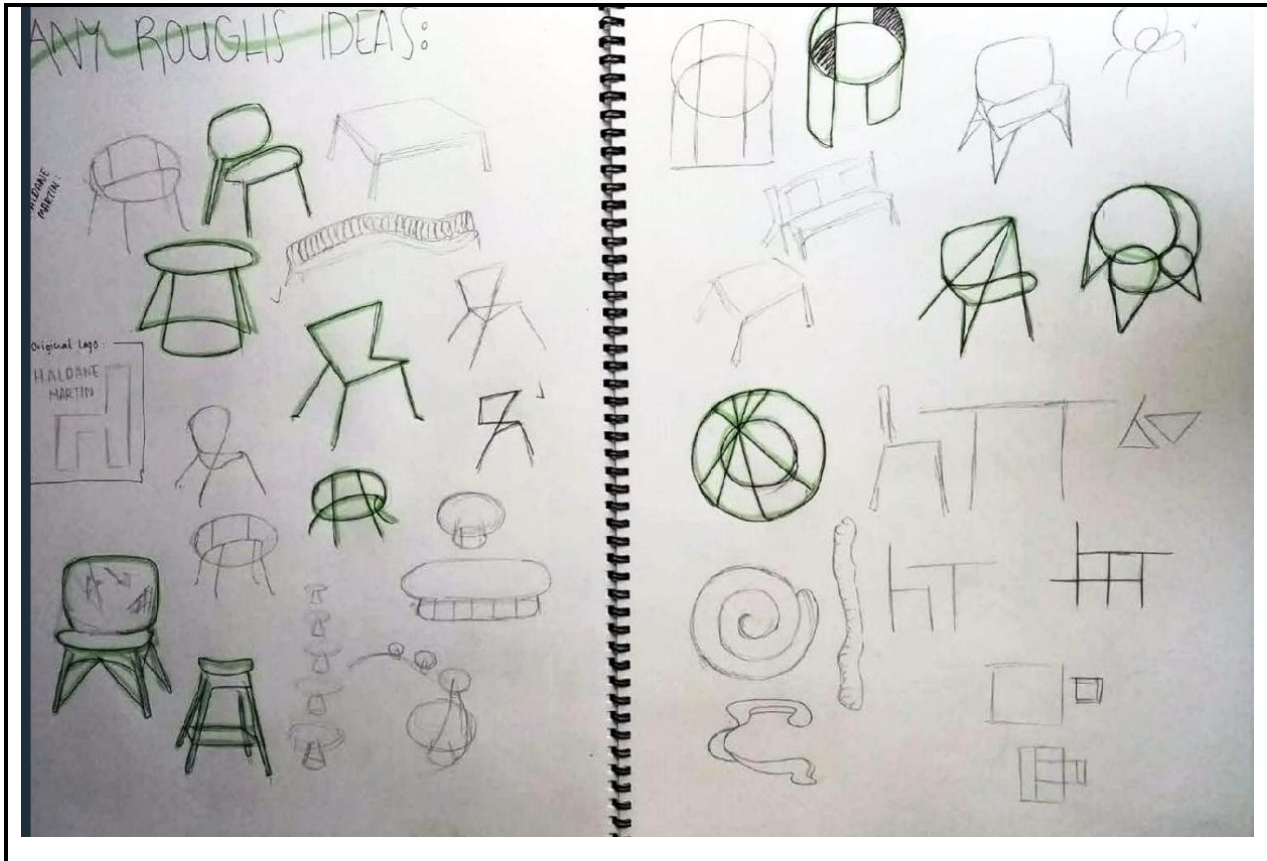
Katniss's face as a beacon of hope and fight.

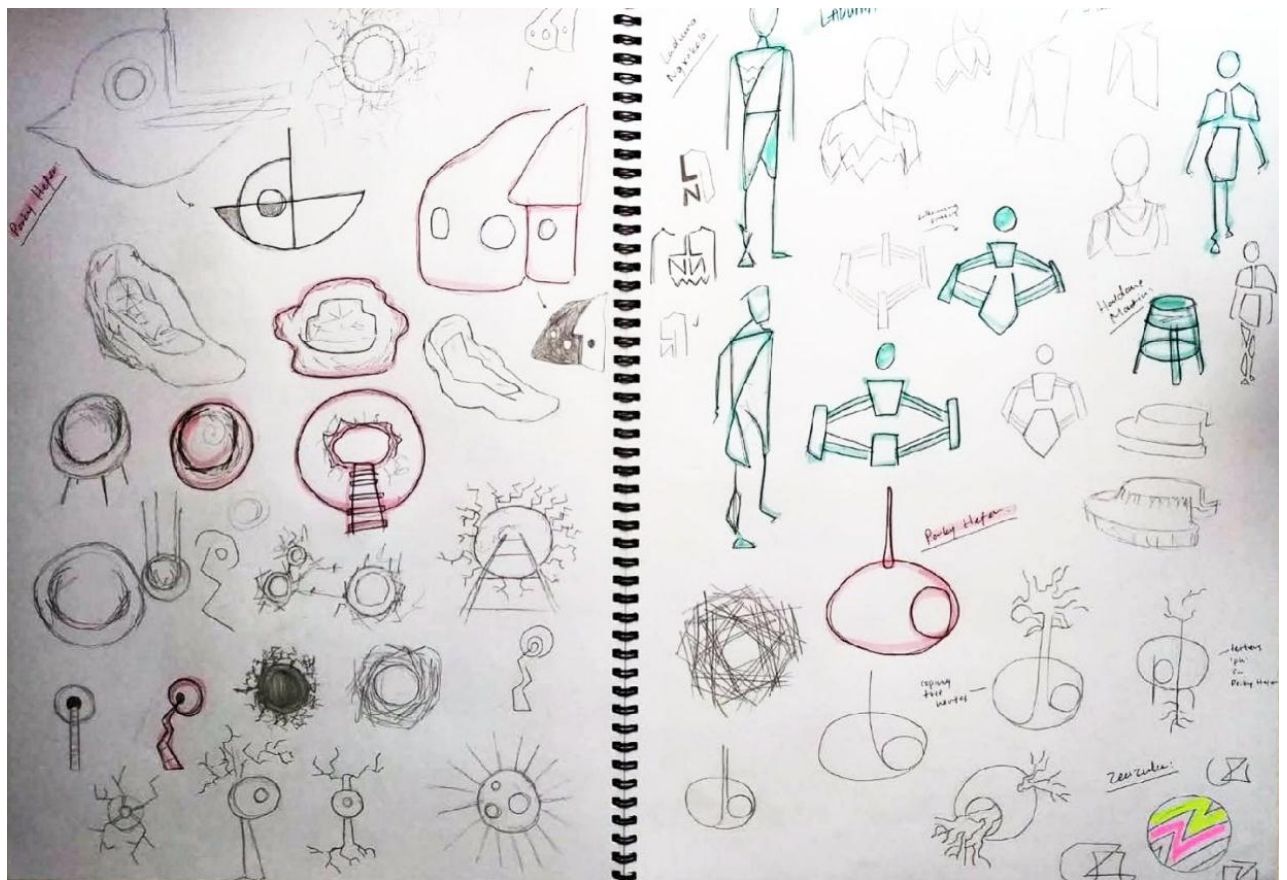
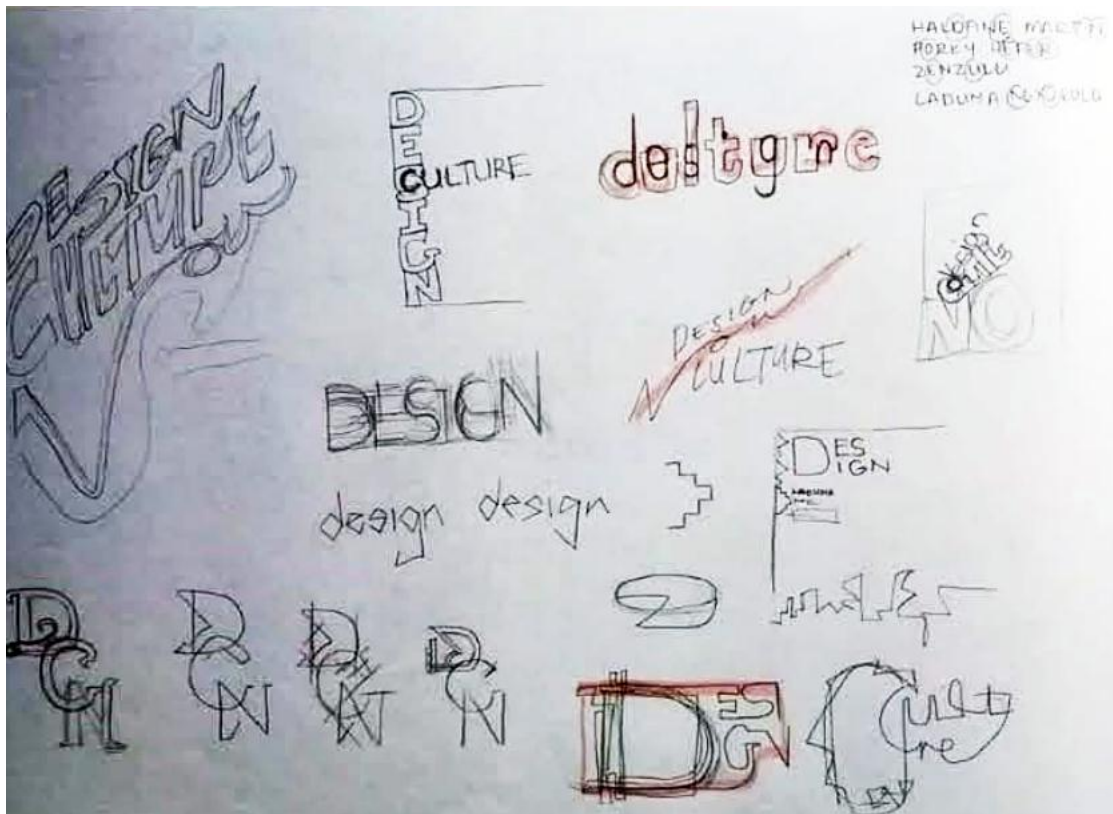
Mockingjay symbol of the rebellion.

White roses (President Snow).

The movement of the poster is Information. In a almond shape.

Gives all movie information.





3.5 Assesserings-/Modereringsrubrieke/-instrumente

Verwys na bladsy 16–25.

3.6 Vereistes vir voorlegging/aanbieding

ONDERWERP 1 (Bronboek)

- Skryf jou naam en van duidelik op die voorblad van jou bronboek.
- Merk elke PAT duidelik.
- Plak jou opdrag vir elke PAT in.
- Jou bronboek moet aktiwiteite in chronologiese volgorde wys.
- Plak alle werk stewig in jou bronboek vas.
- Bied jou werk netjies en kreatief in jou bronboek aan.
- Maak seker dat hierdie dokument/bronboek maklik oopmaak.

ONDERWERP 2 (Produk)

- Merk jou produk vir elke PAT duidelik.
- Jou produk moet professioneel aangebied/voorgelê word.

3.7 Tydraamwerke

Alle PAT'e moet volgens die gespesifiseerde spertyd(tye) van die opdrag voltooi word. Versuim om die PAT'e te voltooi, kan tot 'n onvolledige SGA-punt lei. Dit sal jou finale matriekuitslag ernstig benadeel.

3.8 Afwesigheid/Take nie ingelewer nie

Die afwesigheid van ENIGE PAT sonder dat 'n mediese sertifikaat voorgelê is, sal 'n onvolledige punt tot gevolg hê. Ten minste 60% van ALLE take MOET onder toesig van jou onderwyser in die klas gedoen word. Jou onderwyser moet die werk as jou eie verifieer. As jou werk tuis gedoen is, kan jou onderwyser nie die egtheid van jou werk bevestig nie en die werk sal NIE nagesien word NIE.

3.9 Verklaring van egtheid

Verwys na BYLAE A.

4. BRONNELYS

Die onderwyser moet die volgende bronmateriaal in die klaskamer hê:

- LOOM ('LTSM') onderhewig aan beskikbaarheid
- Enige van die handboeke wat deur die Nasionale Departement van Basiese Onderwys goedgekeur is
- Enige ontwerptydskrifte, bv. *House and Leisure*, *World of Interiors*, *Visi*, *Elle Decor*, *I-jusi*, *Design Indaba*, *African Design Magazine*, *SA Home Owner*, *House and Garden*

Nuttige webtuistes:

- www.behance.com
- www.pinterest.com
- www.yatzer.com
- www.dezeen.com
- www.itnicethat.com
- www.underconsideration.com/fpo
- www.ineedaguide.blogspot.com
- www.lostateminor.com
- www.coutequecoute.blogspot.com
- www.antwerp-fashion.be
- www.logopond.com
- www.thedieline.com
- www.designtimes.co.za/search
- <https://zapier.com/blog/mind-mapping-tutorial/http://lifelifehacker.com/how-to-use-mind-maps-to-unleash-your-brains-creativity-1348869811>
- https://www.sdate.edu/sites/default/files/2020-07/service_learning_reflection_hand-out.pdf
- <https://qqq.thegraphicdesignschool.com/blog/mind-maps-for-graphic-design-ideas-generation-tegnieks>
- <https://www.illumine.co.uk/resources/mind-mapping/using-mind-maps-effectively/mind-mapping-for-creativity-and-creative-problem-solving/>

5. GEVOLGTREKING

Na voltooiing van die praktiese assesseringstaak moet leerders in staat wees om hulle begrip van die bedryf te demonstreer; hulle kennis, vaardighede, waardes en redenasievermoëns te versterk, en ook betrekkinge buite die klaskamer te vestig en uitdagings in die wêreld daar buite aan te durf. Die PAT ontwikkel verder leerders se lewensvaardighede en gee hulle die geleentheid om by hulle eie leerervarings betrokke te wees.

BYLAE A

VERKLARING VAN EGTHEID		
Hiermee word verklaar dat ten minste 60% van hierdie PAT onder toesig van die Ontwerp- onderwyser gedoen is. Hierdie verklaring sertifiseer dat alle werk wat ingelewer is, oorspronklik is en die leerder se werk is.		
Leerder		
Skool		
Distrik		
PAT 1 / 2: (Kies en omkring slegs EEN.)		
	HANDTEKENING	DATUM
Leerder		
Onderwyser		
Skoolhoof		

SKOOLSTEMPEL

BYLAE B

ONTWERP VRAESTEL 2 ASSESSERINGSRUBRIEK: SAAMGESTELDE PUNTESTAAT

	UITKOMSTE	VEREISTES	GEWIGS- WAARDE
BRONBOEK/WERKBOEK	ONTWERPPROSES	Uitdrukking van bedoeling en beweegrede: Dinkskrum of maak 'n breinkaart van idees om die tema en die bedoeling van die opdrag te verken. Ontwikkel 'n konsep. 'n Beweegrede moet verskaf word om die ontwerpopplossing gevind, te valideer.	10
		Bewyse van navorsing, eksperimentering: Doen navorsing oor die opdrag en vind relevante bronmateriaal (visuele verwysings). Toon bewyse van navorsing deur duimnaelsketse van idees te maak. Ontwerp 'n paar verskillende oplossings wat die opdrag ondersoek. Bewyse van eksperimentering, bv. 'n stemmingsbord, moet sigbaar wees.	10
		Gedetailleerde beplanning: Ontwikkelende tekeninge moet 'n verskeidenheid oplossings vir die opdrag verken (verskillende tegnieke en materiaal). Tekenvaardigheidsontwikkeling moet duidelik wees.	10
		Bewyse van ontwikkeling en besinning: Toon bewyse van die finale ontwerpopplossing in die vorm van 'n gedetailleerde, benoemde tekening/collage/maket/prototipe, ens. Verkenning van verskillende materiaal en tegnieke moet aangemoedig word. Besinningsproses moet duidelik wees.	10
		Aanbieding: Versigtige oorweging is aan die aanbieding van die bronboek gegee. Hierdie proses moet kreatief aangebied word.	10
		TOTAAL	50
FINALE PRODUK	ONTWERPPRODUKSIE	Kreatiwiteit/Oorspronklikheid/Interpretasie ten opsigte van die konsep en oplossings wat relevant is vir die opdrag: Is die werk uniek, oorspronklik en relevant vir die opdrag? LOS DIE PRODUK DIE PROBLEEM OP?	10
		Bewyse van ontwerpbetrokkenheid: die geskikte gebruik van ontwerpelemente en -beginsels: Algehele indruk. Hoe is die elemente en beginsels gebruik om 'n unieke ontwerpopplossing te skep?	10
		Tegniek/Vakmanskap/Metode: Hoe tegnies bekwaam is die finale produk? Is die vakmanskap voldoende en professioneel?	10
		Tydsbestuur: Bewyse en gebruik van beskikbare tyd om die produk te voltooi. Toon die ontwerpprodukt redelike betrokkenheid by die maak van die ontwerpprodukt?	10
		Professionele aanbieding en funksionaliteit van ontwerpopplossing: Voldoen die produk aan die funksie daarvan? Is die produk professioneel en netjies aangebied? Werk die produkopplossing ten opsigte van die opdrag?	10
		TOTAAL	50