



Province of the
EASTERN CAPE
EDUCATION

NASIONALE SENIOR SERTIFIKAAT

GRAAD 11

NOVEMBER 2018

LET WEL: Hierdie eksamenboek moet alle skole nie later nie as drie weke **voor die einde van KWARTAAL 3: 3–10 SEPTEMBER 2018** bereik nie.

ONTWERP V2 (PRAKTIES)

PUNTE: 100

TYD: **ONDERWERP 1:** (50) **VISUELE JOERNAAL** – Voorbereiding begin drie weke voor die einde van KWARTAAL 3, gedurende die September-vakansie en KWARTAAL 4.

ONDERWERP 2: (50) **FINALE PRODUK** – Produksietyd, onder toesig, van 12–24 uur teen die einde van KWARTAAL 4 gedurende die Graad 11 Finale Eksamen.



Hierdie vraestel bestaan uit 21 bladsye.
Hierdie vraestel moet in volkleur gedruk word.

INSTRUKSIES AAN DIE LEERKRAG

1. **Die praktiese vraestel moet ten minste DRIE WEKE VOOR DIE EINDE VAN KWARTAAL 3** aan die leerders gegee word sodat hulle leiding met betrekking tot die keuse van die opdrag/tema mag ontvang, en gedurende die **September skoolvakansie met die Visuele Joernaalproses (ONDERWERP 1)** kan begin.
2. **TYDSTOEKENNING:**
 - **VISUELE JOERNAALPROSES (ONDERWERP 1)**
Praktiese proses/voorbereiding begin **drie weke voor die einde van KWARTAAL 3** en gaan voort gedurende die September-skoolvakansie tot in **KWARTAAL 4**
 - **FINALE PRODUK (ONDERWERP 2):**
Praktiese produk word slegs by die skool voltooi **gedurende KWARTAAL 4** vir 'n beraamde 24 uur (ten minste 12 uur maar nie langer as 24 uur) en slegs wanneer die Visuele Joernaalproses (ONDERWERP 1) voltooi is.
3. Dit word aanbeveel dat onderwysers **hul skool versoek om 12–24 uur** oor 'n aantal dae teen die einde van **KWARTAAL 4** en/of **gedurende die finale Graad 11 eksamen** vir die voltooiing van die **(ONDERWERP 2) FINALE PRODUK te skeduleer**.

Moontlike formaatverspreiding oor 'n aantal dae:

- 3 dae van 8 uur (8:00–16:00) [24 uur]
 - 4 dae van 6 uur (8:00–14:00) [24 uur]
4. Hierdie praktiese eksamen bestaan uit EEN vraestel met **twee opsionele opdragte/temas**. Leerders moet **EEN** van die opdragte/temas kies.

Dit word vereis dat die leerder aan die volgende TWEE dele van die vraestel moet voldoen:

- Die eksamen Visuele Joernaal (ONDERWERP 1) **[50 punte]**
- Die eksamen Finale Produk (ONDERWERP 2) **[50 punte]**

TOTAAL: 100 PUNTE

5. Die leerder moet EEN van die volgende ontwerpkattegorieë kies:
 - Visuele Kommunikasie/Inligting- en Digitale Ontwerp
 - Oppervlakontwerp en Tweedimensionele Handwerkontwerp
 - Produkontwerp en Driedimensionele Handwerkontwerp
 - Omgewingsontwerp

GRAAD 11 KWARTAALBEPLANNER

 - - - *Kalender om met die beplanning van **praktiese datums** en **tye** te help:*

2018 SEPTEMBER						
SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

2018 OKTOBER						
SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

www.free-printable-calendar.com

2018 NOVEMBER						
SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
				1	2	<u>3</u>
4	5	6	7	8	9	<u>10</u>
11	12	13	14	15	16	<u>17</u>
18	19	20	21	22	23	<u>24</u>
25	26	27	28	29	30	

Belangrike Kwartaaldatums:

- Ontvang Ontwerp V2 (Prakties): **3–10 September 2018**
- Skole sluit (Kwartaal 3): **28 September 2018**
- Skole heropen (Kwartaal 4): **9 Oktober 2018**
- Graad11 Provinsiale Eksamens begin: _____ (vul in)
- Finale Praktiese Eksamendatums (12–24 uur):
 - Datum 1: _____ (vul in)
 - Datum 2: _____ (vul in)
 - Datum 3: _____ (vul in)

HOU HIERDIE BLADSY BLANKO.

GRAAD 11 UITSTALLINGSPUNT

Graad 11 leerders mag 'n hermerk versoek van **KWARTAAL 1, KWARTAAL 2 en KWARTAAL 3 Visuele Joernaal** (ONDERWERP 1) en **Finale Produkte** (ONDERWERP 2)

- **KWARTAAL 1** – Visuele Joernaal **(40)** en/of Finale Produk **(50)** en/of Navorsingstaak **(10)**
- **KWARTAAL 2** – Visuele Joernaal **(40)** en/of Finale Produk **(50)** en/of Navorsingstaak **(10)**
- **KWARTAAL 3** – Visuele Joernaal **(40)** en/of Finale Produk **(50)** en/of Navorsingstaak **(10)**

Hierdie **terugwerkende uitstillingspunt** maak **25% uit van die leerder se jaar-eind finale verslagpunt**.

'n Leerder mag 'n hermerk versoek op grond daarvan dat hy/sy:

- Die **Visuele Joernaal/Bronboek** en/of **Finale Produk NA die nasien verstrykdatum** vir daardie kwartaal ingedien het.
- **3 x Navorsingstake NA die nasien-verstrykdatum** vir daardie kwartaal ingedien het.
- Her-ingedien het deur **hul Visuele Joernaal by te werk/verwerk het (ONDERWERP 1)** ten opsigte van die kriteria gelys in hierdie eksamenboek op Bladsy 6–7.
- Her-ingedien het deur **hul Finale Produk(te) by te werk/herwerk het (ONDERWERP 2)** ten opsigte van die kriteria gelys in hierdie eksamenboek op Bladsy 8.

INSTRUKSIES AAN DIE LEERDER: VISUELE JOERNAALPROSES

Hierdie eksamenboek verwys na twee hoofonderwerpe:

- **Visuele Joernaalproses (ONDERWERP 1)** en die
- **Finale Produk (ONDERWERP 2)**

Die Visuele Joernaal het **dieselfde gewig** as die Finale Produk, daarom moet jy 'n gelyke hoeveelheid tyd aan beide bestee – **50 punte** vir die Visuele Joernaal en **50 punte** vir die Finale Produk.

1. Die gekose eksamen onderwerp opdrag/tema se **dekblad** wat jy kies moet **slegs** uitgesny en aan die begin van die Visuele Joernaal geplak word.
2. **Konsep:** Die volgende stap is om jou voorneme/konsep duidelik aan te dui deur middel van 'n **dinkskrum, miniatuursketse** en/of 'n **geskrewe opstel**.
3. **Verwysingsmateriaal: Onderzoek soveel as moontlik opsies** soos jy die tema navors en **verwysingsmateriaal versamel** vir jou tema in die vorm van lewensketse, oorspronklike foto's, beelde uit tydskrifte en koerante, ens. Hierdie **moet kreatief aangebied en vertoon word** in jou Visuele Joernaal om sodoende erkenning aan die waarde van uitleg en ontwerp binne die Visuele Joernaal (**Aanbieding**) gee.
4. Jou verwysingsmateriaal kan in die vorm van 'n **kollage** wees – dog hierdie formaat is nie noodsaaklik nie.
5. Onthou dat jou verwysingsmateriaal **addisionele aantekeninge of notas** moet hê om jou dinkprosesse en voornemens duidelik te verklaar.
6. **Tekeninge:** Jou Visuele Joernaal moet bewyse toon van **sketse**, wat op jou verwysingsmateriaal gebaseer is. Dit is belangrik dat hierdie **oorspronklike bronne verpersoonlik word deur hulle te teken en oorspronklike ontwerpe te skep. Direkte kopiëring van 'n beeld of ontwerp wat nie die leerder se eie is nie, sal streng gepeenaliseer word.** Die uiterste belang word geplaas op die proses van **transformasie** van die verwysingsmateriaal.
7. Dit word van jou verwag om 'n verskeidenheid **komposisionele rowwe tekeninge** te ontwikkel voordat jy 'n tekening voltooi van hoe jou finale produk sal lyk.
8. 'n **Finale tekening** van hoe jou finale produk sal lyk, moet aan die einde van jou Visuele Joernaal aangebied word. Dit word aanbeveel dat dit 'n **potlood tonale tekening of volkleurweergawe** is.

Ontwerp in konteks:

1. **Aanbieding:** Dit word vereis dat jy jou ontwerp in **konteks** moet aanbied. Dit beteken dat jy moet aandui **hoe jou finale produk in 'n 'reële' ruimte/omgewing kan funksioneer.**

Dit is veral belangrik ten opsigte van **Tweedimensionele Oppervlakontwerp** (tekstielontwerp, geskenkverpakking, mosaïek, muurpapier, kralewerk of enige ander 'plat' ontwerp) en **Driedimensionele Produkontwerp** (mandjiewerk, keramiek, meubels, juweliersware, draadwerk, mode of enige ander driedimensionele ontwerp).

2. Dit moet in jou Visuele Joernaal getoon word deur middel van (’n) **tekening/collage/fotografie/digitale manipulasie** of geïnkorporeer binne die finale produk (ONDERWERP 2).

Voorstelle vir ontwerp in konteks mag die volgende insluit:

- Binnenshuise omgewing soos die van ’n kamer in ’n huis, kantoor of kommersiële spasie
 - ’n Buite-omgewing soos op ’n gebou of in ’n landskap
 - Op gedrukte media, soos koerante, tydskrifte, reklameborde ens.
 - Op ’n kledingstuk/voorwerp soos klere, meubels, linne, ens.
 - Fisiese interaksie met ’n ander persoon
3. Identifiseer die **teikenmark** vir jou produkontwerp deur middel van faktore soos ouderdom, geslag, inkomste, demografie, markmededingers, kultuur, geloof en godsdiens, soortgelyke produkte wat mense verkies, en veiligheid.
 4. Daar moet ’n **duidelik gedokumenteerde reis** in jou Visuele Joernaal wees, **vanaf die begin van jou dinkskrum/opstel tot die voltooiing van die finale tekening.** Geen stappe mag uitgelaat word nie.

Riglyne vir Driedimensionele Produkontwerpe:

1. As jy ’n driedimensionele produk ontwerp, moet **ortografiese diagramme** (vooraansig, bo-aansig, syaansig) sowel as ’n driedimensionele skynvertoon-tekening ('mock-up') ook in jou Visuele Joernaal aangebied word.
2. Gedetailleerde **afmetings** moet gebruik word om die finale skaal aan te dui. Finale **monterings-instruksies** moet ook beskryf word.
3. Jy moet jou **keuse van konstruksiemateriaal** (hout, metaal, plastiek, draad, papier, ens.) vir jou Finale Produk verduidelik en verder verduidelik hoe **die eienskappe van die gekose materiaal** (sterkte, hardheid, taaiheid, buigsaamheid, weerstand teen korrosie, waterdigtheid, ens.) die produk ondersteun en sy funksionaliteit versterk.

INSTRUKSIES AAN DIE LEERDER: FINALE PRODUK

1. Jou Visuele Joernaalproses (ONDERWERP 1) moet voltooi word voor die aanvang van jou Finale Produk (ONDERWERP 2).
2. Jou onderwyser mag jou leiding tydens die produksie van die finale ontwerp hulp, maar sal jou sterk aanmoedig **om jou eie besluite te neem** met betrekking tot jou finale prosesse.
3. Jou Finale Produk moet bewys lewer van minstens **12–24 uur** se werk. Jou onderwyser moet seker maak dat genoeg **tyd toegeken** word vir die voltooiing van jou finale produk binne die toegekende tyd.
4. Jou Finale Produk kan NIE by die huis gedoen word NIE en mag NIE uit die klaskamer geneem word NIE.
5. Jy moet 'n **gevorderde graad van tegniese vaardigheid demonstreer** in die medium (teken, verf, drukwerk, keramiek ens.) wat jy gekies het. Dit is dus raadsaam dat jy 'n ontwerp kies in die ontwerp-dissipline wat jy geleer is deur gebruik te maak van die **medium(s) waarin jy vaardig is**.
6. As jy 'n tweedimensionele produk vervaardig (muurpapier, plakkaat, CD-omslag, boekomhulsel, ens.) **MOET dit in totaal effens groter as 'n A3-grootte** wees. Die grootte van 'n driedimensionele ontwerp **sal afhang van die funksie van die voorwerp** wat gemaak word.
7. As jy 'n driedimensionele produk as plat vorm vervaardig (verpakking, boekomslag, geskenkpapier) moet dit **saamgestel en geassesseer** word as 'n **funksionele driedimensionele Finale Produk**.
8. As jou Finale Produk enigsins 'n **gedrukte digitale uitbeelding is**, moet daar bewyse van die oorspronklike tekening(e)/ontwerp(e) in jou Visuele Joernaal wees. Jou oorspronklike ontwerpe moet geskandeer of gefotografeer wees vir jou gedrukte digitale uitbeeldings en **moet teenwoordig wees** by jou **jaareind-uitstalling hermerk**.
9. Enige twee- of driedimensionele ontwerpe wat bloot gegrond is op handwerk-prosesse soos découpage, pottebakery, naaldwerk ens. vir dekoratiewe doeleindes sal gepeenaliseer word.

HOU HIERDIE BLADSY BLANKO.

2018 ASSESSERINGSKAAL/RIGLYNE:

Die rubriek hieronder is die voorgestelde **merkrubriek** wat alle onderwysers mag gebruik vir die nasien van die Visuele Joernaalproses (ONDERWERP 1) en die Finale Produk (ONDERWERP 2).

Dit is om **standaardisering met betrekking tot nasien vir alle skole in die Oos-Kaapprovinsie te verseker**. Dit moet aan die einde van die Visuele Joernaal geplaak word.



GRAAD 11: NOVEMBER P2 – PRAKTIES

VISUELE JOERNAALPROSES (ONDERWERP 1)

KRITERIA		
Uitdrukking van voorneme en rasionaal: (Konsepte/Kreatiwiteit) Denkprosesse; Stoot die grense van ontwerp; Kritiese en analitiese denke; Idee-ontwikkeling		10
Bewys van navorsing: Eksperimentering en eksplorاسie van bron/ inspirasie-materiaal; Ondersoek		10
Tegniese vaardigheid: Vaardighede, uitvoering, eksperimentering en eksplorاسie van media		10
Bewyse van gedetailleerde beplanning en aanbieding: Wys al die stappe en beplanning tot 'n finale ontwerp van die begin af, tot 'n voltooide finale skynvertoon tekening ('mock up'); Probleemoplossing		20
TOTAAL:		50

FINALE PRODUK (ONDERWERP 2)

KRITERIA		
Kreatiwiteit/Oorspronklikheid/Interpretasie in terme van die konsep, funksie en oplossings wat relevant is vir die onderwerp. Kommunikeer dit effektief? Is die produk suksesvol/bemarkbaar/kontemporêr/relevant/slim/op tendens?		20
Bewyse van ontwerpdeelname: Interpretasie en toepaslike gebruik van die gekose ontwerp-elemente en beginsels		10
Tegniek en vakmanskap: Metode/Maak; Bevoegdheid in gekose materiale en tegnieke		10
Professionele aanbieding en tydsbestuur (12–24 uur): Is dit volledig? Is dit netjies? Is daar nog areas waaraan aandag gegee moet word? Lyk dit of dit haastig gedoen was en onnet?		10
TOTAAL:		50

OPDRAG/TEMA 1: FOBIE

Wat is 'n fobie en wat is die verskillende soorte fobies?

'n Fobie word gedefinieer as die vrees vir 'n situasie, aktiwiteit, of iets wat veroorsaak dat iemand dit wil vermy. Daar is drie kategorieë van fobies wat sosiale fobie (vrees om nuwe mense te ontmoet, of ander sosiale situasies), agorafobie (vrees om in 'n buite- of binneruimte te wees) en spesifieke fobies (vrees vir spesifieke items) insluit.

Fobies word grootliks onder-gerapporteer omdat baie fobielyers maniere vind om die situasies waaroor hulle fobies het te vermy. Hierdie siektes is nie ongewoon nie en daar word vermoed dat dit tot 28 uit elke 100 mense affekteer.

Sommige van die mees algemene fobies sluit vrese in vir openbare redevoering (sosiale angsversteuring); oop ruimtes (agorafobie); geslote ruimtes (kloustrofobie); narre (koulrofobie); spinnekoppe (arachnofobie); naalde (aichmofobie); slange (ofidiofobie); kieme (misofobie); tandheelkundige werk wat gedoen moet word (dentofobie).

Vrese vir dwergies, spookhuise, valhelms, piekels en voete is maar net 'n paar van die minder algemene fobies en mag vreemd of ongewoon deur sommige beskou word, maar kan net so 'n verlamende uitwerking hê as die fobies wat meer algemeen is.

Wat is die verskil tussen 'n vrees en 'n fobie?

Die algemene onderskeid is dat 'n vrees rasioneel is maar wanneer dit irrasioneel (onredelik of ongegrond) word, is dit 'n fobie. Aangevuur deur ons verbeelding, sal elke vrees 'n mate van irrasionaliteit hê, maar 'n fobie gaan verder as algemene vrees, wat veroorsaak dat fobiese mense voortdurend bekommerd is dat hulle die voorwerp/situasie van hul vrees onverwags sal teëkom. Tyd en energie word dikwels gebruik om die voorwerp van vrees aktief te vermy – en as hulle dit wel teëkom, ervaar hulle hoë vlakke van nood, angs, naarheid en moontlik selfs paniekaanvalle.

'n Lys van die verskillende tipes fobies kan by die volgende webtuistes gevind word:

- <http://phobialist.com/>
- <https://www.fearof.net/>



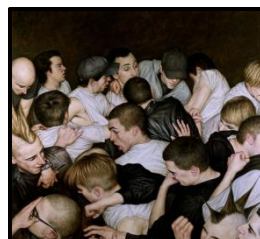
Akrofobie

Vrees vir hoogtes



Skiofobie

Vrees vir skaduwees



Demofobie

Vrees vir skares



Akoustikofobie

Vrees vir geraas

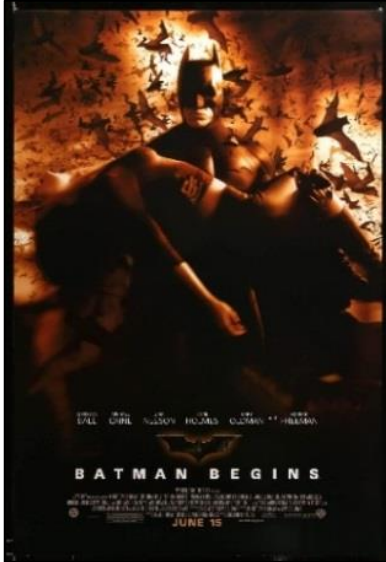
JOU TAAK:

Skep 'n ontwerp wat gebaseer is op 'n irrasionele vrees – fobie. Jou ontwerp moet 'n negatiewe of onaangename ervaring ten opsigte van die tipe fobies uitstal of vertoon.

HOU HIERDIE BLADSY BLANKO.

Die beelde wat volg reflekteer voorbeelde van:

- Visuele Kommunikasie/Inligting- en Digitale Ontwerp
- Oppervlakontwerp en Tweedimensionele Handwerkontwerp
- Produkontwerp en Driedimensionele Handwerkontwerp



Khiopterofofie – Vrees vir vlermuise



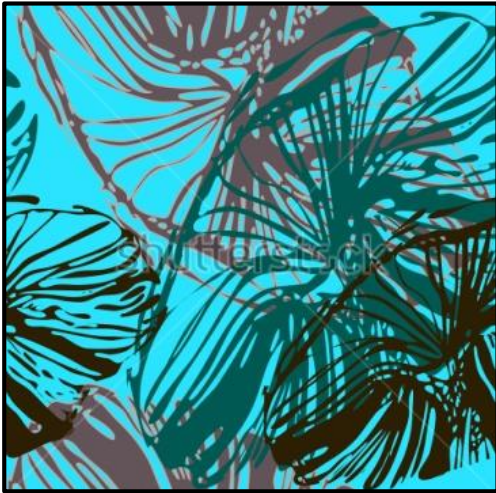
Koulofofie – Vrees vir narre



Nekrofofie – Vrees vir dooies



Thalassofobie – Vrees vir seediere



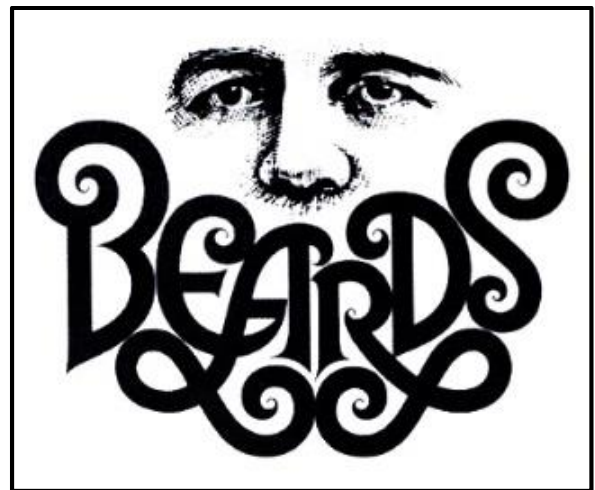
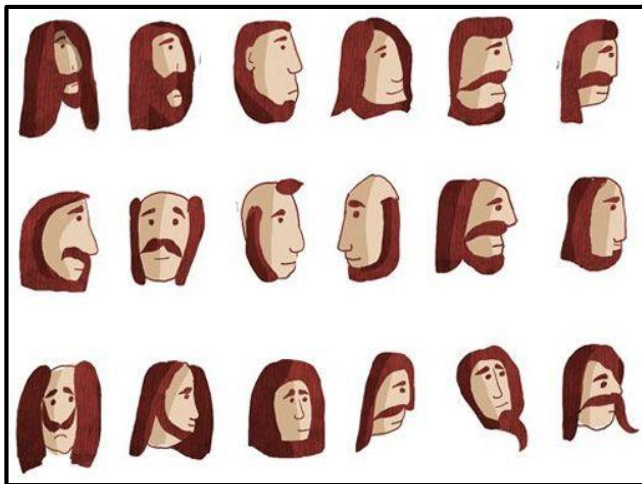
Lakhanofobie Mikose – Vrees vir sampioene



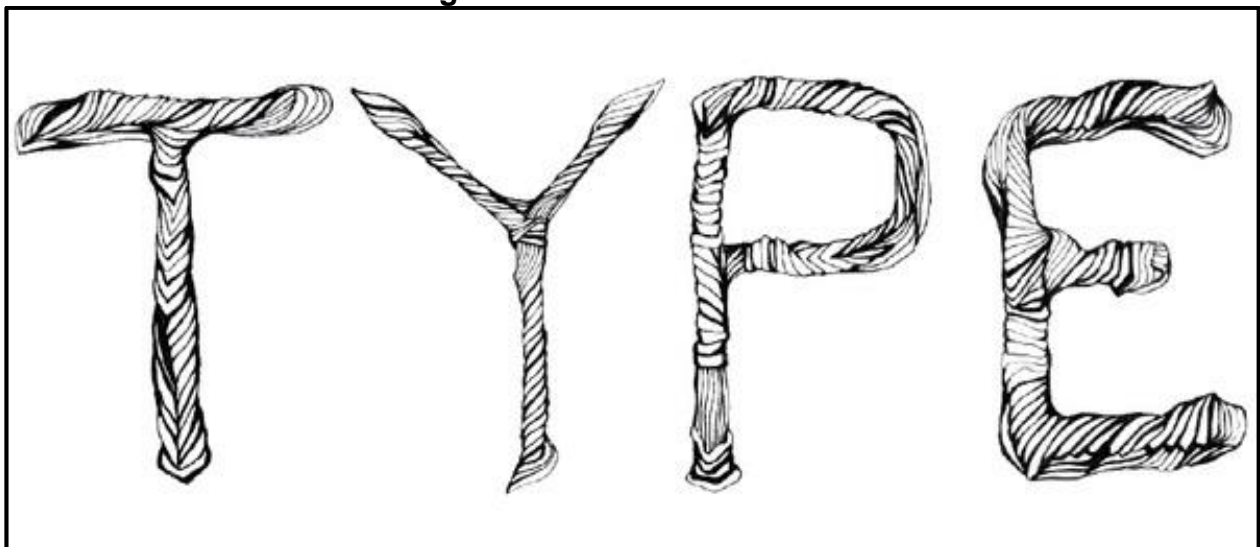
Trypofobie
– Vrees vir gaatjies



Herpetofobie
– Vrees vir reptiele



Pogonofobie – Vrees vir baarde



Linonofobie – Vrees vir tou/koord

HOU HIERDIE BLADSY BLANKO.

OPDRAG/TEMA 2: VLOEIENDE BEWEGING

Die vreugde van Beweging

*Daar is 'n sekere vreugde in die vermoë om te beweeg
 en dit word weerspieël wanneer ons ritmies sweef
 Neem byvoorbeeld die drang om te dans op die maat van musiek
 met behulp van die hele liggaam terwyl ons regop op ons voete wieg.
 Dit sou baie neerdrukkend wees as 'n mens nie kon beweeg nie
 en dit sal glad nie moeilik wees vir iemand om dit te bewys ;
 ons kry so baie dinge gedoen met hierdie vermoë
 as ons dit nie het nie sou dit bekend wees as nutteloosheid.
 Alle wesens in die wêreld het die vermoë tot beweging
 sodat hulle lewend kan wees wees ongeag hul penarie;
 of hulle swem, vlieg, kruip, loop of selfs hardloop
 na gelang van hul situasie moet dit gedoen word.
 Selfs die eenvoudige daad van asemhaling is 'n belangrike gebeurtenis
 wat die vloei van lug in en uit in staat stel om
 'n geleidelike stadige versmoring wat lei tot die dood te voorkom
 vir enige wese wat asem verloor.
 Die inname van voedsel, of dit 'n vaste stof, vloeistof of gas is
 is 'n ander manier waarvolgens beweging plaasvind in ons liggaamsmassa
 sodat dit kan omskep kan word in energie om beweging
 of oorlewing, ongeag die lewenstoestand, te fasiliteer.
 Toevallige waarneming toon dat waar dinge ookal
 in die heelal is, maak nie saak of dit naby of ver is
 hulle is altyd in een of ander konstante toestand van beweging
 onderliggend tot hul eie individuele bestaan en plasing.
 Die vreugde van beweging is 'n ervaring van 'n mens se vryheid
 wat uitloop op selfverwesenliking en wysheid*

Geskryf deur George Krokos, 2016

JOU TAAK:

Gebruik die gedig en gepaardgaande beeldspraak as inspirasie en skep 'n ontwerp wat die gevoel van vloeiende beweging weerspieël.

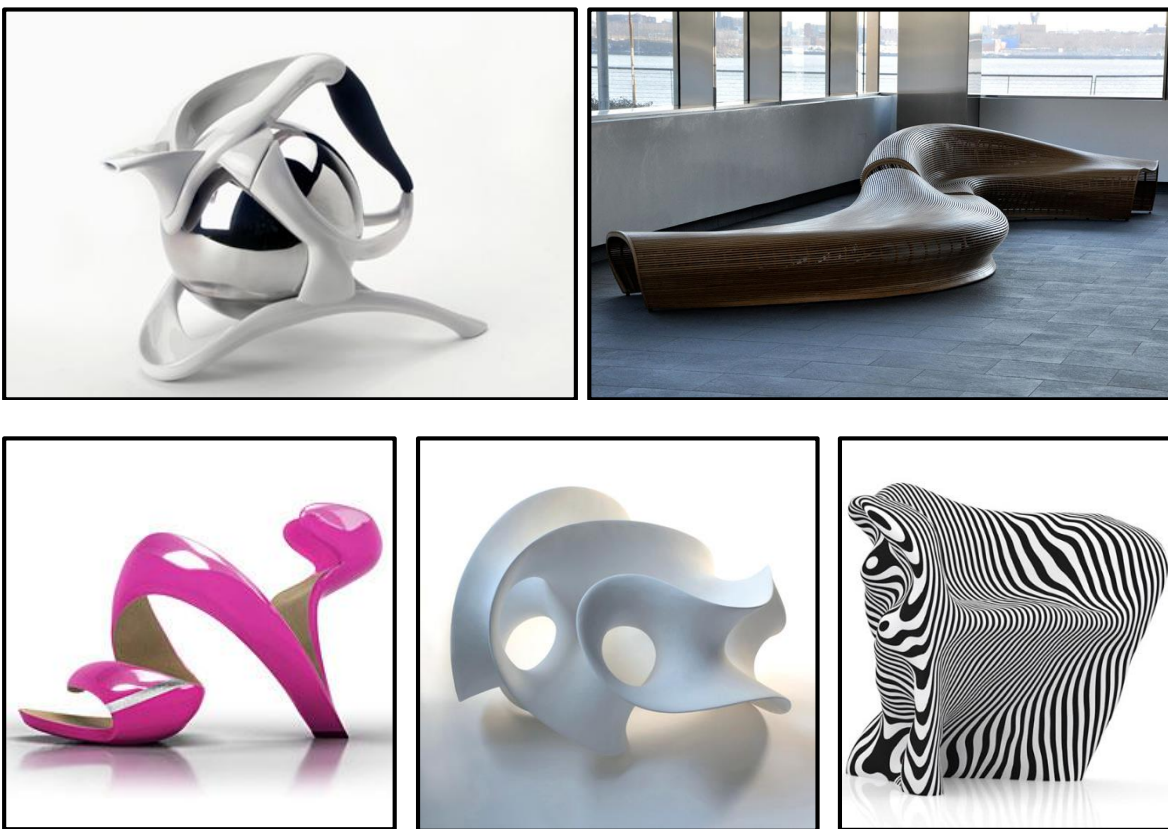
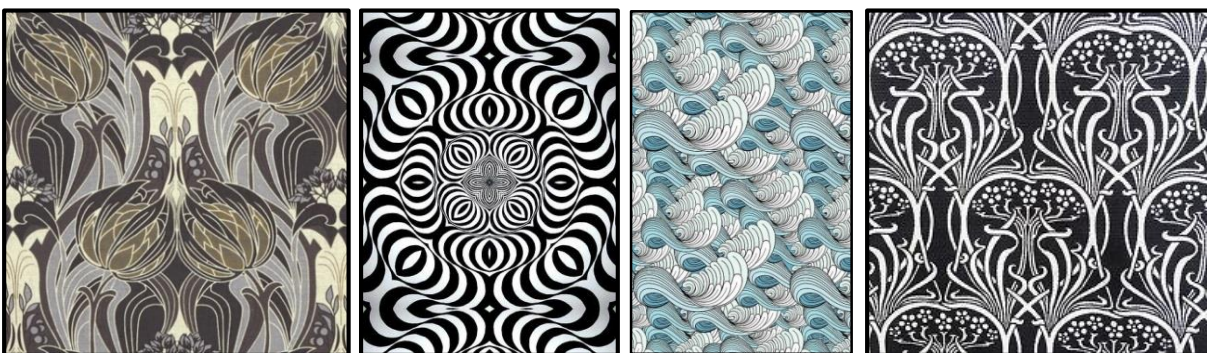
HOU HIERDIE BLADSY BLANKO.

Die **Art Nouveau-beweging** (1890–1901) was 'n ontwerpbeeweging gedefinieer deur baie ontwerppatrone maar nie een so uniek soos die Whiplash-lyn nie. Dit verkry inspirasie uit die natuurlike wêreld, kronkelende, organiese lyne en 'whiplash' -kurwes en vertoon dinamiese en vloeiende beweging regdeur die argitektuur, skilderkuns, beeldhouwerk en ander vorme van ontwerp.



Die ontwerpe van die vroulike argitek **Zaha Hadid** (1950–2016) is 'n formele uitdrukking van die deurlopende vloei en beweging van water, waardeur dit volgehoue transformasie ontlok.



OMGEWINGSONTWERP:**PRODUKONTWERP EN DRIEDIMENSIONELE HANDWERKONTWERP:****OPPERVLAKONTWERP EN TWEEDIMENSIONELE HANDWERKONTWERP:**

VISUELE KOMMUNIKASIE/INLICHTING EN DIGITALE ONTWERP:

