

RANCANGAN PENGAJARAN TAHUNAN
PENDIDIKAN SENI VISUAL TINGKATAN 1 2022 (KSSM)

TARIKH	BIDANG/ TAJUK/ STANDARD KANDUNGAN	OBJEKTIF/AKTIVITI	CATATAN						
MINGGU 1 21 MAC 2022 – 25 mac 2022	PROGRAM JAMPI	<u>Objektif :</u> PENGENALAN KEPADA SUKATAN PELAJARAN PSV TING 1 KSSM <u>Aktiviti :</u> <i>Free Drawing.</i>							
MINGGU 2 28 mac 2022 – 1 APRIL 2022	Pengenalan kepada <i>portfolio</i>	Pengenalan kepada portfolio dan kepentingan portfolio dalam PSV. <u>Aktiviti :</u> <i>Aras 1:</i> Jenis-jenis portfolio dan kepentingannya dalam PSV. <i>Aras 2 :</i> Pengenalan kepada kraf buku dan cara menghasilkan buku sketch menggunakan teknik jahitan tangan. <i>Aras 3 :</i> Kraf Buku: Projek menghasilkan <i>portfolio @</i> buku sketch buatan tangan							
MINGGU 3 4 APRIL 2022 – 8 APRIL 2022	Bidang : Sejarah dan Apresiasi Seni Visal Tajuk : Perkembangan Seni Lukis dan Seni Reka di Malaysia Standard Kandungan: <i>Persepsi Seni</i> Pemahaman terhadap Perkembangan Seni Lukis dan Seni Reka di Malaysia	<u>Objektif :</u> 1. Menggalurkan Sejarah Perkembangan Seni Visual di Malaysia dan Kepentingannya <u>Murid boleh:</u> 1.Menggalurkan perkembangan Seni Lukis dan Seni Reka di Malaysia <table border="1"><thead><tr><th>Seni Halus</th><th>Seni Reka</th><th>Seni Kraf</th></tr></thead><tbody><tr><td>i. Sejarah dan perkembangan ii. Tokoh dan karya iii. Pertubuhan dan persatuan iv. Institusi Seni</td><td>i. Sejarah dan perkembangan ii. Tokoh dan karya iii. Pertubuhan dan persatuan iv. Institusi Seni</td><td>i. Bidang ii. Adiguru dan Produk iii. Institusi: a. Kraftangan Malaysia b. Institut Kraf Negara</td></tr></tbody></table> <u>Aktiviti :</u> <i>Aras 1:</i> 1. Sesi penerangan dan perbincangan menggunakan: - Foto / tayangan slaid/ Video/ Lembaran Kerja 2. Pengagihan kumpulan <i>Aras 2:</i>	Seni Halus	Seni Reka	Seni Kraf	i. Sejarah dan perkembangan ii. Tokoh dan karya iii. Pertubuhan dan persatuan iv. Institusi Seni	i. Sejarah dan perkembangan ii. Tokoh dan karya iii. Pertubuhan dan persatuan iv. Institusi Seni	i. Bidang ii. Adiguru dan Produk iii. Institusi: a. Kraftangan Malaysia b. Institut Kraf Negara	
Seni Halus	Seni Reka	Seni Kraf							
i. Sejarah dan perkembangan ii. Tokoh dan karya iii. Pertubuhan dan persatuan iv. Institusi Seni	i. Sejarah dan perkembangan ii. Tokoh dan karya iii. Pertubuhan dan persatuan iv. Institusi Seni	i. Bidang ii. Adiguru dan Produk iii. Institusi: a. Kraftangan Malaysia b. Institut Kraf Negara							

		1. Mencari maklumat menggunakan rujukan bahan internet/ buku teks PSV	
MINGGU 4 11 APRIL 2022 – 15 april 2022	<i>Sambungan ,</i> Standard Kandungan: <i>Eksplorasi Seni</i> Eksplorasi maklumat daripada pelbagai sumber bagi pengukuhan pemahaman terhadap Perkembangan Seni Lukis dan Seni Reka di Malaysia	<u>Objektif :</u> 1. Mengenalpasti tokoh, karya dan sumbangan. <u>Murid boleh:</u> 1. Mengenalpasti tokoh, karya dan sumbangan Seni Halus, Seni reka dan Kraf di Malaysia <u>Aktiviti :</u> <i>Aras 2:</i> Membuat kajian tentang sejarah, tokoh, sumbangan dan peranan institusi dengan menggunakan pendekatan <i>brainstorming</i> . Pelajar akan berbincang dalam kumpulan dan membuat portfolio.	
MINGGU 5 18 APRIL 2022-23 APRIL 2022	<i>Sambungan ,</i> Standard Kandungan: <i>Ekspresi Seni</i> Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjaan tugas	<u>Objektif :</u> Menjana idea dalam tugas perkembangan seni visual di Malaysia <u>Murid boleh:</u> 1. Menjelaskan peranan Institusi Seni Visual di Malaysia <u>Aktiviti :</u> <i>Aras 2:</i> Menghasilkan dokumentasi berdasarkan maklumat yang diperoleh dalam bentuk: - Peta Pemikiran / Artist Book / Poster <i>Aras 3:</i> 1. Meniru karya tokoh menggunakan Pendekatan Memesis (Peniruan)	
MINGGU 6 25 APRIL 2022 – 29 april 2022	<i>Sambungan ,</i> Standard Kandungan: <i>Apresiasi Seni</i> Penghayatan terhadap hasil karya Seni Visual	<u>Objektif :</u> Menjana hasil persembahan portfolio <u>Murid boleh:</u> 1. Mempamerkan hasil karya 2 Menghayati hasil karya sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek Bahasa Seni Visual 3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya <u>Aktiviti :</u> <i>Aras 3:</i> 1. Membentangkan hasil dokumentasi (<i>gallery walk</i>) . 2. Membuat kritikan dan apresiasi terhadap kajian.	

MINGGU 7 2 MEI 2022 – 6 MEI 2022	Bidang : Bahasa Seni Visual Tajuk : Garisan Standard Kandungan: <i>Persepsi Seni</i> Pemahaman terhadap Bahasa Seni Visual <i>Eksplorasi Seni</i> Eksplorasi dan aplikasi unsur seni bagi pengukuhan pemahaman terhadap Bahasa Seni Visual	Objektif : 1. Menjelaskan melalui perbincangan tentang definisi, jenis dan fungsi rupa 2. Membuat eksperimentasi dan penerokaan unsur garisan pada alam semulajadi, objek buatan manusia dan karya seni dengan pelbagai teknik Murid boleh: 1. Memahami definisi garisan 2. Mengenalpasti jenis garisan pada: Alam semulajadi / Objek buatan manusia / Karya seni visual 3. Menyatakan fungsi garisan 4. Membuat eksperimentasi dan penerokaan unsur garisan pada alam semulajadi dengan pelbagai teknik. Aktiviti : <i>Aras 1:</i> 1. Tayangan multimedia 2. Menghasilkan peta I-Think maklumat tentang garisan yang diperolehi daripada: - Sumbang Saran / Soal Jawab / Perbincangan / Nota Anekdote/ buku teks/ internet <i>Aras 2:</i> Kembara Visual Pereka Muda (aktiviti <i>outdoor</i>) 1. Meneroka jenis dan fungsi garisan yang terdapat pada alam semulajadi (<i>I See, I Think, I Wonder</i>) 2. Melakar jenis garisan yang terdapat pada subjek kajian	
MINGGU 8 9 MEI 2022 – 13 MEI 2022	Bidang : Bahasa Seni Visual Tajuk : Jalinan Standard Kandungan: <i>Persepsi Seni</i> Pemahaman terhadap Bahasa Seni Visual <i>Eksplorasi Seni</i> Eksplorasi dan aplikasi unsur seni bagi pengukuhan pemahaman terhadap Bahasa Seni Visual	Objektif : 1. Menjelaskan melalui perbincangan tentang definisi, jenis dan fungsi rupa 2. Membuat eksperimentasi dan penerokaan unsur garisan pada alam semulajadi, objek buatan manusia dan karya seni dengan pelbagai teknik Murid boleh: 1. Memahami definisi jalinan 2. Mengenalpasti jenis jalinan pada: Alam semulajadi / Objek buatan manusia / Karya seni visual 3. Menyatakan fungsi jalinan 4. Membuat eksperimentasi dan penerokaan unsur jalinan pada alam semulajadi dengan pelbagai teknik. Aktiviti : <i>Aras 1:</i> 1. Tayangan multimedia 2. Menghasilkan peta I-Think maklumat tentang jalinan yang diperolehi daripada: - Sumbang Saran / Soal Jawab / Perbincangan / Nota Anekdote/ buku teks/ internet	

		<i>Aras 2:</i> Kembara Visual Pereka Muda (aktiviti <i>outdoor</i>) 1. Meneroka, mengumpul dan mengelas jenis dan fungsi jalinan yang terdapat pada alam semulajadi 2. Melakar jenis jalinan yang terdapat pada subjek kajian <i>Aras 3:</i> 1. Membanding beza antara garisan dan jalinan, (<i>Number Head Together</i>) 2. Menjana idea produk bersesuaian gabungan garisan dan jalinan (<i>art infusion</i>).	
MINGGU 9 16 MEI 2022 – 21 MEI 2022	Bidang : Pemikiran Seni Visual Tajuk : <i>Designomic</i> Standard Kandungan: <i>Persepsi Seni</i> Pemahaman terhadap teori <i>designomic</i> dalam proses pembentukan karya <i>Eksplorasi Seni</i> Eksplorasi dan aplikasi kaedah pembentukan dan perkembangan <i>designomic</i>	<u>Objektif :</u> 1. Menjelaskan melalui perbincangan tentang definisi, tujuan, kaedah pembentukan dan proses perkembangan <i>designomic</i>. 2. Meneroka kaedah pembentukan dan proses perkembangan <i>designomic</i> dalam proses pembentukan karya. <u>Murid boleh menjelaskan melalui perbincangan hasil dapatan dari buku teks mengenai:</u> 1. Definisi <i>designomic</i> 2. Tujuan aplikasi <i>designomic</i> dalam proses pembentukan karya 3. Kaedah pembentukan dan proses perkembangan <i>designomic</i> 4. Teori <i>Designomic</i> : Definisi , Peranan , Kaedah , Proses 5. Meneroka kaedah penjaan <i>designomic</i> 6. Menghuraikan secara visual, bertulis atau lisan bagi mempamerkan pemahaman <i>designomic</i> 7. Mencerakinkan proses Komponen (<i>Designomic</i>) , Teknik (Konvensional & Kontemporari (TMK)) <u>Aktiviti :</u> <i>Aras 1:</i> 1. Memberi penerangan atau pernyataan dengan menumpukan kepada aspek <i>designomic</i> (keusahawanan dalam bidang seni halus, seni reka dan seni kraf) melalui Peta Pemikiran <i>Aras 2:</i> 1. Mengumpulkan maklumat dalam bentuk foto/contoh produk berkaitan konsep <i>designomic</i> dalam ketiga-tiga bidang iaitu seni halus, seni reka dan seni kraf	
MINGGU 10 23 MEI 2022 – 27 MEI 2022	Bidang : Bahasa Seni Visual & Pemikiran Seni Visual	<u>Objektif :</u> 1. Menterjemah hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan unsur garisan & jalinan untuk menghasilkan karya dengan menggunakan imaginasi dan idea dengan kreatif	

	Tajuk : - Garisan & Jalinan - Designomic Standard Kandungan: <i>Ekspresi Seni</i> Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjanaaan tugas	Murid boleh: 1. Menterjemah hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan unsur garisan & jalinan untuk menghasilkan karya dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif (membuat gambaran mental & menjana idea) 2. Mengaplikasikan <i>designomic</i> dalam proses pembentukan karya (mereka cipta). Aktiviti : <i>Aras 3:</i> 1. Menghasilkan produk <i>art infusion</i>: Produk : Mug/ kulit buku/ beg/ penanda buku/ arca / Kraf (Aksesori) dll Teknik : Garisan & jalinan melalui Lukisan / <i>Doodle Art</i> / Pualaman / Kolaj/ <i>Quilling</i> / Tiupan dan Corak Buih Sabun	
MINGGU 11 30 MEI 2022 – 3 JUN 2022	Bidang : Bahasa Seni Visual & Pemikiran Seni Visual Tajuk : - Garisan & Jalinan - Designomic Standard Kandungan: <i>Apresiasi Seni</i> Penghayatan terhadap hasil karya Seni Visual	Objektif : 1. Mempamerkan, menghayati dan menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya. Murid boleh: 1. Mempamerkan hasil karya 2. Menghayati hasil karya sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek Bahasa Seni Visual 3. Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya Aktiviti : <i>Aras 3:</i> 1. Pameran hasil karya (<i>gallery walk</i>), <i>Art talk</i> . • Pelajar membuat pemerhatian terhadap hasil karya yang dipamerkan • Pelajar mengemukakan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya • Pelajar membuat penaaakulan induktif dan deduktif mengenai kebolehpasaran produk ciptaan sendiri/rakan.	
CUTI PENGGAL 1 (4 JUN 2022 – 12 JUN 2022) MINGGU 12 Tugasan cuti sekolah : Pelajar mencari maklumat berkaitan <i>subject matter</i> DINOSAUR.			
MINGGU 13	Bidang : Bahasa Seni Visual Tajuk : Rupa & Bentuk Standard Kandungan: <i>Persepsi Seni</i> Pemahaman terhadap Bahasa Seni Visual	Objektif : 1. Menjelaskan melalui perbincangan tentang definisi, jenis dan fungsi rupa & bentuk 2. Membuat eksperimentasi dan penerokaan unsur rupa & bentuk pada alam semulajadi, objek buatan manusia dan karya seni dengan pelbagai teknik Murid boleh: 1. Memahami definisi rupa & bentuk 2. Mengenalpasti jenis rupa & bentuk pada: Alam semulajadi / Objek buatan manusia / Karya seni visual 3. Menyatakan fungsi rupa & bentuk	(kajian <i>subject matter</i> Dinasour)

	<i>Eksplorasi Seni</i> Eksplorasi dan aplikasi unsur seni bagi pengukuhan pemahaman terhadap Bahasa Seni Visual	4. Membuat eksperimentasi dan penerokaan unsur rupa & bentuk pada alam semulajadi dengan pelbagai teknik. Aktiviti : <i>Aras 1:</i> 1. Tayangan multimedia 2. Menghasilkan peta I-Think maklumat tentang rupa & bentuk yang diperolehi daripada: - Sumbang Saran / Soal Jawab / Perbincangan / Nota Anekdot/ buku teks/ internet <i>Aras 2:</i> Kembara Visual Pereka Muda (aktiviti <i>outdoor</i>) 1. Meneroka jenis dan fungsi rupa & bentuk yang terdapat pada alam semulajadi (<i>I See, I Think, I Wonder</i>) 2. Melakar jenis rupa & bentuk pada objek alam dan buatan manusia menggunakan teknik <i>contour drawing</i>. Media : kering	
MINGGU 14 20 JUN 2022 – 24 JUN 2022	Bidang : Bahasa Seni Visual Tajuk : - Kontra - Penegasan Standard Kandungan: <i>Persepsi Seni</i> Pemahaman terhadap Bahasa Seni Visual <i>Eksplorasi Seni</i> Eksplorasi dan aplikasi unsur seni bagi pengukuhan pemahaman terhadap Bahasa Seni Visual	Objektif : 1. Menjelaskan melalui perbincangan tentang definisi, jenis dan fungsi kontra dan penegasan 2. Membuat eksperimentasi dan penerokaan unsur kontra dan penegasan pada alam semulajadi, objek buatan manusia dan karya seni dengan pelbagai teknik Murid boleh: 1. Memahami definisi kontra dan penegasan 2. Mengenalpasti jenis kontra dan penegasan pada: Alam semulajadi / Objek buatan manusia / Karya seni visual 3. Menyatakan fungsi kontra dan penegasan 4. Membuat eksperimentasi dan penerokaan unsur kontra dan penegasan pada alam semulajadi dengan pelbagai teknik. Aktiviti : <i>Aras 1:</i> 1. Tayangan multimedia 2. Menghasilkan peta I-Think maklumat tentang rupa & bentuk yang diperolehi daripada: - Sumbang Saran / Soal Jawab / Perbincangan / Nota Anekdot/ buku teks/ internet <i>Aras 2:</i> Kembara Visual Pereka Muda (aktiviti <i>outdoor</i>) 1. Meneroka jenis dan fungsi kontra dan penegasan yang terdapat pada alam semulajadi (<i>I See, I Think, I Wonder</i>) 2. Membanding beza kontra dan penegasan pada objek alam dan buatan manusia melalui pemerhatian dan perbincangan (<i>brainstorming</i>).	(kajian <i>subject matter</i> Dinosaurs)

MINGGU 15 27 JUN 2022 – 1 JULAI 2022	Bidang : Bahasa Seni Visual & Pemikiran Seni Visual Tajuk : - Rupa & Bentuk - Kontra & Penegasan - Designomic Standard Kandungan: <i>Ekspresi Seni</i> Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjaan tugas	Objektif : 1. Menterjemah hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan unsur rupa, bentuk, kontra dan penegasan untuk menghasilkan karya dengan menggunakan imaginasi dan idea dengan kreatif. Murid boleh: 1. Menterjemah hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan unsur rupa, bentuk, kontra dan penegasan untuk menghasilkan karya dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif (membuat gambaran mental & menjana idea) 2. Mengaplikasikan <i>designomic</i> dalam proses pembentukan karya (merek cipta). Aktiviti : <i>Aras 3:</i> 1. Menghasilkan produk <i>art infusion</i> (<i>subject matter</i> Dinasour): Produk : Kad pop-up / kulit buku / <i>Paper cut out</i>/ Penanda buku/ Kraf (tanglung) / arca relief / dll Teknik : Lukisan 3D / Catan / <i>Doodle Art</i> / Pualaman / Kolaj/ <i>Quilling</i> / Tiupan dan Corak Buih Sabun / Binaan / dll	
MINGGU 16 4 JULAI 2022 – 8 JULAI 2022	Bidang : Bahasa Seni Visual & Pemikiran Seni Visual Tajuk : - Rupa & Bentuk - Kontra & Penegasan - Designomic Standard Kandungan: <i>Apresiasi Seni</i> Penghayatan terhadap hasil karya Seni Visual	Objektif : 1. Mempamerkan, menghayati dan menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya. Murid boleh: 1. Mempamerkan hasil karya 2. Menghayati hasil karya sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek Bahasa Seni Visual. 3. Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya Aktiviti : <i>Aras 3:</i> 1. Pameran hasil karya (<i>gallery walk</i>), <i>Art talk</i> . • Pelajar membuat pemerhatian terhadap hasil karya yang dipamerkan • Pelajar mengemukakan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya • Pelajar membuat penaaakulan induktif dan deduktif mengenai kebolehpasaran produk ciptaan sendiri/rakan.	
MINGGU 17 11 JULAI 2022 – 15 JULAI 2022	Bidang : Bahasa Seni Visual Tajuk : - Warna dan harmoni	Objektif : 1. Menjelaskan melalui perbincangan tentang definisi, jenis dan fungsi warna & harmoni. 2. Membuat eksperimentasi dan penerokaan unsur warna & harmoni pada alam semulajadi, objek buatan manusia dan karya seni dengan pelbagai teknik	

	Standard Kandungan: <i>Persepsi Seni</i> Pemahaman terhadap Bahasa Seni Visual <i>Eksplorasi Seni</i> Eksplorasi dan aplikasi unsur seni bagi pengukuhan pemahaman terhadap Bahasa Seni Visual	Murid boleh: - Memahami definisi warna & harmoni. - Mengenalpasti jenis warna & harmoni pada: Alam semulajadi / Objek buatan manusia / Karya seni visual - Menyatakan fungsi warna & harmoni. - Membuat eksperimentasi dan penerokaan unsur warna & harmoni pada alam semulajadi dengan pelbagai teknik. Aktiviti : <i>Aras 1:</i> - Tayangan multimedia - Menghasilkan peta I-Think maklumat tentang warna & harmoni yang diperolehi daripada: - Sumbang Saran / Soal Jawab / Perbincangan / Nota Anekdote/ buku teks/ internet <i>Aras 2:</i> Kembara Visual Pereka Muda (aktiviti <i>outdoor</i>) - Meneroka jenis dan fungsi warna & harmoni yang terdapat pada alam semulajadi. (<i>I See, I Think, I Wonder</i>) - Menghasilkan roda warna, ton warna dan suhu warna secara berkumpulan (<i>railway station</i>) .	
MINGGU 18 18 JULAI 2022-22 JULAI 2022	Bidang : Bahasa Seni Visual Tajuk : - Ruang dan Irama & pergerakan Standard Kandungan: <i>Persepsi Seni</i> Pemahaman terhadap Bahasa Seni Visual <i>Eksplorasi Seni</i> Eksplorasi dan aplikasi unsur seni bagi pengukuhan pemahaman terhadap Bahasa Seni Visual	Objektif : - Menjelaskan melalui perbincangan tentang definisi, jenis dan fungsi ruang dan irama & pergerakan. - Membuat eksperimentasi dan penerokaan unsur ruang dan irama & pergerakan pada alam semulajadi, objek buatan manusia dan karya seni dengan pelbagai teknik Murid boleh: - Memahami definisi ruang dan irama & pergerakan. - Mengenalpasti jenis ruang dan irama & pergerakan pada: Alam semulajadi / Objek buatan manusia / Karya seni visual - Menyatakan fungsi ruang dan irama & pergerakan. - Membuat eksperimentasi dan penerokaan unsur ruang dan irama & pergerakan pada alam semulajadi dengan pelbagai teknik. Aktiviti : <i>Aras 1:</i> - Tayangan multimedia - Menghasilkan peta I-Think maklumat tentang ruang dan irama & pergerakan yang diperolehi daripada: - Sumbang Saran / Soal Jawab / Perbincangan / Nota Anekdote/ buku teks/ internet <i>Aras 2:</i>	Hari Pekerja 01/05/2017

		Kembara Visual Pereka Muda (aktiviti <i>outdoor</i>) 1. Meneroka jenis dan fungsi ruang dan irama & pergerakan yang terdapat pada alam semulajadi. (<i>I See, I Think, I Wonder</i>) <i>Aras 3:</i> 1. Menghasilkan lukisan/ catan/ arca perspektif secara berkumpulan.	
MINGGU 19 25 JULAI 2022 – 29 JULAI 2022	Bidang : Bahasa Seni Visual & Pemikiran Seni Visual Tajuk : - Warna dan harmoni - Ruang dan Irama & pergerakan Standard Kandungan: <i>Ekspresi Seni</i> Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjana tugas	Objektif : 1. Menterjemah hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan unsur warna, harmoni, ruang dan irama & pergerakan untuk menghasilkan karya dengan menggunakan imaginasi dan idea dengan kreatif. Murid boleh: 1. Menterjemah hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan unsur warna, harmoni, ruang dan irama & pergerakan untuk menghasilkan karya dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif (membuat gambaran mental & menjana idea) 2. Mengaplikasikan <i>designomic</i> dalam proses pembentukan karya (merek cipta). Aktiviti : <i>Aras 3:</i> 1. Menghasilkan produk arca dinding (<i>subject matter</i> Dinosaurs, belon panas) secara berkumpulan: Produk : Hiasan dinding berbingkai berkonsep perspektif. Teknik : Lukisan 3D / Catan / <i>Doodle Art</i> / Pualaman / Kolaj/ <i>Quilling</i> / Tiupan dan Corak Buih Sabun / Binaan / dll	Hari Wesak 10/05/2017
MINGGU 20 1 OGOS 2022 – 5 OGOS 2022	Bidang : Pemikiran Seni Visual Tajuk : - Tema dan Mesej Standard Kandungan: <i>Persepsi Seni</i> Pemahaman terhadap teori tema dan mesej dalam proses pembentukan karya <i>Eksplorasi Seni</i>	Objektif : 1. Menjelaskan melalui perbincangan tentang definisi, tujuan, kaedah pembentukan dan proses perkembangan tema dan mesej 2. Meneroka kaedah penjana tema dan mesej dalam proses pembentukan karya 3. Mengaplikasikan tema dan mesej dalam proses pembentukan karya 4. Menjana dan mengapresiasi tugas Murid boleh menjelaskan melalui perbincangan tentang: 1. Definisi tema dan mesej 2. Tujuan aplikasi tema dan mesej dalam proses pembentukan karya 3. Kaedah pembentukan dan proses perkembangan tema dan mesej 4. Teori tema dan mesej : Definisi, Peranan, Kaedah, Proses 5. Meneroka kaedah penjana tema dan mesej 6. Menghuraikan secara visual, bertulis atau lisan bagi mempamerkan pemahaman terhadap tema dan mesej	

	Eksplorasi dan aplikasi kaedah pembentukan dan perkembangan tema dan mesej	7. Mencerakinkan proses : Komponen (Tema & Mesej) , Teknik (Konvensional & Kontemporari (TMK)) Aktiviti : Aras 1: 1.Menghasilkan peta I-Think maklumat tentang rupa & bentuk yang diperolehi daripada: - Sumbang Saran / Soal Jawab / Perbincangan / Nota Anekdote/ buku teks/ internet Aras 2: Project Miniature Landscap (Dinasour Park) 1. Menganalisa tema dan mesej yang ditonjolkan dalam <i>subject matter</i> karya terpilih (<i>I See, I Think, I Wonder</i>) 2. Membuat gambaran mental, menjana idea dan mereka cipta olahan arca berdasarkan <i>subject matter</i> dinasour dan landskap dalam kumpulan. (<i>Brainstorming, Number head together</i>).	
MINGGU 21 8 OGOS 2022 – 12 OGOS 2022	Bidang : Pemikiran Seni Visual Tajuk : - Idea, Motif dan Konsep - <i>Designomic</i> Standard Kandungan: <i>Persepsi Seni</i> Pemahaman terhadap teori idea, motif dan konsep dalam proses pembentukan karya <i>Eksplorasi Seni</i> Eksplorasi dan aplikasi kaedah pembentukan dan perkembangan idea, motif dan konsep <i>Ekspresi Seni</i> Penzahiran idea dan konsep	Objektif : 1. Menjelaskan melalui perbincangan tentang definisi, tujuan, kaedah pembentukan dan proses perkembangan idea, motif dan konsep. 2. Meneroka kaedah penjanaan idea, motif dan konsep dalam proses pembentukan karya. 3. Mengaplikasikan idea, motif dan konsep dalam proses pembentukan karya. 4. Menjana dan mengapresiasi tugasan. Murid boleh menjelaskan melalui perbincangan tentang: 1. Definisi idea, motif dan konsep 2. Tujuan aplikasi idea, motif dan konsep dalam proses pembentukan karya 3. Kaedah pembentukan dan proses perkembangan idea, motif dan konsep 4. Teori idea, motif dan konsep: Definisi, Peranan, Kaedah, Proses 5. Meneroka kaedah penjanaan idea, motif dan konsep 6. Menghuraikan secara visual, bertulis atau lisan bagi mempamerkan pemahaman terhadap idea, motif dan konsep 7. Mencerakinkan proses : Komponen (idea, motif dan konsep) , Teknik (Konvensional & Kontemporari (TMK)) Aktiviti : Aras 1: 1.Menghasilkan peta I-Think maklumat tentang rupa & bentuk yang diperolehi daripada: - Sumbang Saran / Soal Jawab / Perbincangan / Nota Anekdote/ buku teks/ internet Aras 2:	

	melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjaanaan tugas	Tugasan berkumpulan 1. Sambungan perbincangan dan mereka cipta olahan rekaan arca (sketches), perkembangan idea , motif dan konsep. (<i>Brainstorming, Number head together</i>). 2. Menilai perkembangan idea, motif dengan konsep yang dipilih dengan ciri-ciri <i>designomic</i> yang sesuai untuk karya. (<i>Group discussion & assesment</i>)				
MINGGU 22 15 OGOS 2022 – 19 OGOS 2022	Bidang : Pemikiran Seni Visual Tajuk : - Idea, Motif dan Konsep - <i>Designomic</i> <i>Ekspresi Seni</i> Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjaanaan tugas	Objektif : 1. Meneroka kaedah penjaanaan idea, motif dan konsep dalam proses pembentukan karya. Murid boleh : 1. Meneroka kaedah penghasilan produk, media, alat dan bahan. 2. Menghuraikan secara visual, bertulis atau lisan bagi mempamerkan pemahaman terhadap idea, motif dan konsep 3. Mencerakinkan proses : Komponen (idea, motif dan konsep) , Teknik (Konvensional & Kontemporari (TMK)) Aktiviti : <i>Aras 3:</i> Tugasan berkumpulan: 1.Meneroka media, alat dan bahan yang sesuai untuk penghasilan <i>Dinasour Park</i> . 2.Membentangkan idea dan konsep dan cara penghasilan produk. (<i>Group discussion & assesment</i>)				
MINGGU 23 22 OGOS 2022 – 26 OGOS 2022	Sambungan Penghasilan Dinasour Park <i>Ekspresi Seni</i> Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjaanaan tugas	Objektif : 1. Meneroka kaedah penjaanaan idea, motif dan konsep dalam proses pembentukan karya. Murid boleh : 1.Meneroka kaedah penghasilan produk, media, alat dan bahan. 2.Menghuraikan secara visual, bertulis atau lisan bagi mempamerkan pemahaman terhadap idea, motif dan konsep Aktiviti : <i>Aras 3:</i> Tugasan berkumpulan: 1.Mereka cipta <i>Dinasour Park</i> .				
MINGGU 24 29 OGOS 2022 – 2	Sambungan	<i>Ekspresi Seni</i>	Objektif : 2. Meneroka kaedah	1.Meneroka kaedah penghasilan produk,	Aktiviti : <i>Aras 3:</i>	Tugasan berkumpulan:

SEPTEMBER 2022	Penghasilan Dinasour Park	Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjanaan tugasan	penjanaan idea, motif dan konsep dalam proses pembentukan karya. <u>Murid boleh :</u>	media, alat dan bahan. 2.Menghuraikan secara visual, bertulis atau lisan bagi mempamerkan pemahaman terhadap idea, motif dan konsep		1.Mereka cipta <i>Dinasour Park</i> .
-------------------	----------------------------------	--	---	--	--	---------------------------------------

CUTI PENGGAL 2 (3 SEPTEMBER 2022 – 11 SEPTEMBER 2022) MINGGU 25

MINGGU 26 12 SEPTEMBER 2022 – 16 SEPTEMBER 2022	Sambungan Penghasilan Dinasour Park	<i>Ekspresi Seni</i> Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjanaan tugasan	<u>Objektif :</u> 3. Meneroka kaedah penjanaan idea, motif dan konsep dalam proses pembentukan karya. <u>Murid boleh :</u>	1.Meneroka kaedah penghasilan produk, media, alat dan bahan. 2.Menghuraikan secara visual, bertulis atau lisan bagi mempamerkan pemahaman terhadap idea, motif dan konsep	<u>Aktiviti :</u> <i>Aras 3:</i>	Tugasan berkumpulan: 1.Mereka cipta <i>Dinasour Park</i> .
MINGGU 27 19 SEPTEMBER 2022 – 23 SEPTEMBER 2022	Sambungan Penghasilan Dinasour Park	<i>Ekspresi Seni</i> Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjanaan tugasan	<u>Objektif :</u> 4. Meneroka kaedah penjanaan idea, motif dan konsep dalam proses pembentukan karya. <u>Murid boleh :</u>	1.Meneroka kaedah penghasilan produk, media, alat dan bahan. 2.Menghuraikan secara visual, bertulis atau lisan bagi mempamerkan pemahaman terhadap idea, motif dan konsep	<u>Aktiviti :</u> <i>Aras 3:</i>	Tugasan berkumpulan: 1.Mereka cipta <i>Dinasour Park</i> .

MINGGU 28 26 SEPTEMBER 2022 – 30 SEPTEMBER 2022	Bidang : Pemikiran Seni Visual Tajuk : - Tema & Mesej - Idea, Motif & Konsep - <i>Designomic</i> (Perbentangan Kumpulan) Standard Kandungan:	Objektif : 1. Mempamerkan, menghayati dan menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya. Murid boleh: 1. Mempamerkan hasil karya 2. Menghayati hasil karya sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek Bahasa Seni Visual. 3. Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya Aktiviti : <i>Aras 3:</i> 1. Pameran hasil karya (<i>gallery walk</i>), <i>Art talk</i> . • Pelajar membuat pemerhatian terhadap hasil karya yang dipamerkan • Pelajar mengemukakan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya • Pelajar membuat penaaakulan induktif dan deduktif mengenai kebolehpasaran produk ciptaan sendiri/rakan.	
MINGGU 29 3 OKTOBER 2022 – 7 OKTOBER 2022			
MINGGU 30 10 OKTOBER 2022 – 14 OKTOBER 2022	<i>Apresiasi Seni</i> Penghayatan terhadap hasil karya Seni Visual		
MINGGU 31-32 17 OKTOBER 2022 – 21 OKTOBER 2022 24 OKTOBER 2022 – 28 OKTOBER 2022	Fun Art for Sale	Keychain making (<i>clay art</i> /	
MINGGU 33-34 31 OKTOBER 2022 – 4 NOVEMBER 2022 7 NOVEMBER 2022 – 11 NOVEMBER 2022	Fun Art for Sale	<i>Typography</i> (<i>sign art, watercolor calligraphy,</i>	
MINGGU 35-36 14 OKTOBER 2022 – 18 OKTOBER 2022	Fun Art for Sale	<i>Art on canvas : Melted Crayon</i>	

21 NOVEMBER 2022 – 25 NOVEMBER 2022			
MINGGU 37 -38 28 NOVEMBER 2022 -2 DISEMBER 2022 5 DISEMBER 2022 – 9 DISEMBER 2022	Penghayatan Seni	Pameran Seni Terbuka & Jualan Seni (<i>Art Expo</i>) Tema : “ <i>Art Explode</i> ”	
CUTI PENGGAL 3(10 DISEMBER 2022 – 31 DISEMBER 2022) MINGGU 39 - 41			
MINGGU 42 3 JANUARI 2023 – 6 JANUARI 2023	Apresiasi dan Kritikan Karya Seni • Menanam semangat untuk sentiasa memperbaiki kualiti karya dan memupuk minat untuk berkarya • Penghargaan kepada semua pelajar yang sentiasa berusaha untuk menghasilkan karya yang kreatif dan inovatif.		
MINGGU 43 9 JANUARI 2023 – 13 JANUARI 2023	PBS Kemaskini Perekodan PBS PSV Tingkatan 1		
MINGGU 44 16 JANUARI 2023 – 20 JANUARI 2023			
MINGGU 45-48 23 JANUARI 2023 -17 FEBRUARI 2023	Aktiviti Pasca Peperiksaan : <i>Fun Art for Sale</i>		
CUTI AKHIR PERSEKOLAHAN 18 FEBRUARI 2023 – 12 MAC 2023			