



# PERKONGSIAN

Massuniza binte Ismail

# Program berdasarkan sekolah

- Penggunaan ICT dalam bilik darjah:
- Perisian 'Comic Live'
- Kumpulan sasaran: Pelajar 1, 2 Normal Teknikal
- Tugas:
  - a) Untuk menghasilkan komik menggunakan perisian yang disediakan
  - b) Untuk menulis dialog berdasarkan tema
  - c) Untuk berkongsi hasil kerja kepada rakan-rakan sedarjah

# PEDAGOGI

“Although all learning is brain based in some sense, to us brain-based learning involves **acknowledging the brain’s rules for meaningful learning and organizing teaching with those rules in mind.**”

- Geoffrey Caine, “Making Connections: Teaching and the Human Brain”

## PEDAGOGI: (BRAIN-BASED LEARNING) BBL

- Merupakan kaedah pengajaran yang mengutamakan cara bagaimana pelajar akan menerima dan memproses ilmu.
- Pengajaran yang ingin dijalankan harus selari dengan cara minda manusia berfungsi, iaitu berteraskan kajian neurosains.

# PEDAGOGI: BBL

- Terdapat pelbagai kaedah yang boleh diaplikasikan termasuk:
- Perubahan keadaan fizikal (*state changes*)
- Penggunaan muzik
- Penceritaan
- Teknik vokal

\*Sila rujuk nota ringkas yang disediakan

# PEDAGOGI: BBL

- Kaedah merancang pengajaran: **Lima langkah**

Langkah	Masa	Objektif
(1) <i>Engager</i>	2 – 5 minit	Untuk menarik minat pelajar
(2) <i>Frame</i>	1 – 2 minit	Untuk memberi pelajar sebab, konteks atau perspektif mengapa mereka perlu belajar perkara tersebut
(3) <i>Activity</i>	5 – 30 minit	Untuk memberi pelajar pengalaman untuk mengaplikasikan ilmu
(4) <i>Debrief</i>	5 – 15 minit	Untuk mengukuhkan isi-isi penting
(5) <i>Metaphor</i>	2 – 5 minit	Agar pelajar dapat mengaitkan isi-isi penting kepada perspektif yang lebih luas

# Wacana Akademik

Kemahiran kolaboratif merupakan salah satu kemahiran yang perlu dikuasai oleh pelajar dalam abad kedua puluh satu. Dalam usaha untuk mengaplikasikan pembelajaran kolaboratif di dalam bilik darjah, adakah pelajar 'bekerja sebagai satu kumpulan' atau sekadar 'bekerja dalam kumpulan'? Sebuah kajian oleh Fakulti Pengajian Pendidikan, Universiti Putra Malaysia bertujuan meninjau persepsi pelajar terhadap interaksi sosial dalam suasana pembelajaran kolaboratif.

\*Sila rujuk nota ringkas.

## Permainan membina semangat kumpulan

- Permainan: Menyusun kata menjadi peribahasa
- Setiap peserta akan diberikan kad yang tercatat dengan sepatah perkataan.
- Peserta tidak boleh menunjukkan kad ini kepada peserta lain.
- Peserta-peserta hanya boleh memberi pembayang melalui gerak-geri. \*Tidak boleh bercakap!
- Kumpulan yang dapat menyusun kata menjadi peribahasa akan menang!

# Soalan-soalan

- 1) Adakah sekolah-sekolah disediakan dengan panduan kurikulum atau sekolah-sekolah bebas untuk mencorak kurikulum sendiri?
- 2) Dari sudut disiplin, apakah cabaran yang guru-guru dapati paling rumit untuk diatasi? Apakah bentuk pemulihan yang disediakan di sekolah bagi pelajar-pelajar yang melanggar peraturan?
- 3) Bagaimanakah pihak sekolah atau Depdiknas mempertingkatkan kompetensi dan kemahiran guru-guru yang terlatih?
- 4) Apakah jenis-jenis penilaian yang ada? Adakah penilaian diselaraskan di peringkat nasional atau setiap sekolah bebas untuk mencorak penilaian sendiri?