

NUTRIQUEST AR

Sebuah inovasi pembelajaran interaktif yang menggabungkan teknologi Augmented Reality (AR) dengan elemen pemakanan, permainan papan, sistem soal jawab, dan ganjaran. Inovasi ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan pemakanan secara menyeronokkan melalui pengalaman pembelajaran yang interaktif dan imersif. Dengan menggunakan teknologi AR, NutriQuest AR memaparkan maklumat pemakanan secara visual dalam bentuk 3D yang menarik. Inovasi ini merangkumi seluruh topik pembelajaran dalam Pemakanan Tingkatan 1 Pendidikan Jasmani dan Kesihatan.

HASIL PEMBELAJARAN

KOGNITIF

- Menyatakan dua fungsi dan kepentingan makronutrien seperti karbohidrat, protein, dan lemak dalam diet manusia. (9.1.1)
- Menyatakan dua fungsi dan kepentingan mikronutrien seperti mineral dan vitamin kepada tubuh badan. (9.1.2)
- Menganalisis dua keperluan nutrien dalam pemakanan untuk menangani masalah seperti obesiti atau kurang berat badan. (9.1.3)
- Menilai satu pengambilan makro dan mikronutrien mengikut keperluan kesihatan individu. (9.1.4)

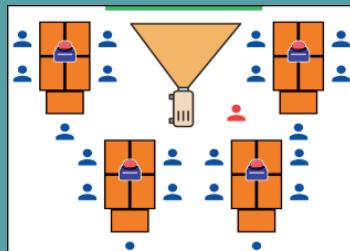
PSIKOMOTOR

- Mengendalikan bahan visual seperti kad dan gambar makanan untuk memahami konsep nutrisi. (1.0.1)
- Menghasilkan Pinggan Diet Kreatif yang menunjukkan keperluan pemakanan seimbang dengan menyusun dan menghias gambar makanan. (1.0.2)
- Bertindak balas secara aktif dalam permainan interaktif seperti Bingo Nutrien atau kuiz digital. (1.0.3)
- Menggunakan teknologi seperti aplikasi kuiz atau alat peranti untuk aktiviti pemakanan. (1.0.4)
- Menyusun dan membentangkan hasil kerja dengan jelas dan kreatif di hadapan rakan sekelas. (1.0.5)

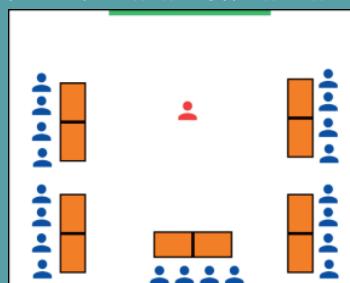
AFEKTIF

- Menunjukkan keseronokan semasa melibatkan diri dalam aktiviti pembelajaran. (5.2.1)
- Berkomunikasi secara efektif dengan ahli kumpulan untuk mencapai matlamat aktiviti. (5.3.1)
- Menghargai usaha ahli kumpulan semasa melakukan aktiviti fizikal. (5.3.2)
- Menerima dan melaksanakan peranan individu dalam kumpulan dengan rasa tanggungjawab. (5.4.1)
- Memainkan peranan sebagai ketua yang bertanggungjawab dalam aktiviti kumpulan. (5.4.3)
- Memberikan galakan kepada rakan lain untuk turut serta dalam aktiviti. (5.4.4)

FASA PEREKEMBANGAN



Aktiviti 2 Permainan Nutrien dan Penyakit



Aktiviti 3: Gallery Walk Pinggan Diet Kreatif

SET INDUKSI & BAHAN BANTU MENGAJAR



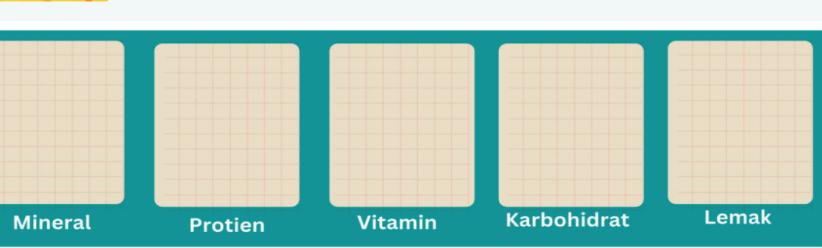
OBESITI



SERANGAN JANTUNG



DARAH TINGGI



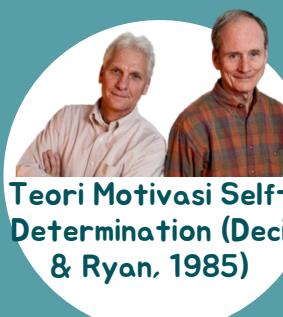
Teori Konstruktivisme
(Vygotsky, 1978 & Piaget, 1950)



Teori Behaviorisme
(B.F. Skinner, 1957)



Teori Multimedia
(Mayer, 2001)



Teori Motivasi Self-Determination (Deci & Ryan, 1985)

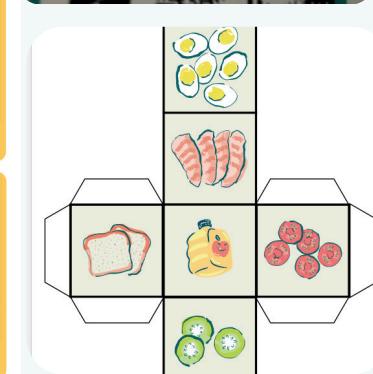


Teori Gamifikasi
(Werbach & Hunter, 2012)

TEORI - TEORI INOVASI



Teori Pembelajaran Hibrid (Blended Learning) (Graham, 2006)



PERALATAN INOVASI

AHLI KUMPULAN