|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **BAHAGIAN PENDIDIKAN DAN LATIHAN TEKNIK VOKASIONAL**  **KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA**  **ARAS 5 & 6, BLOK E14, KOMPLEKS E,**  **PUSAT PENTADBIRAN KERAJAAN PERSEKUTUAN**  **PELAN MENGAJAR – TEORI**  ***( THEORY LESSON PLAN )***  C:\Users\Admin\Pictures\JATA KPM.png | | |
| **KOD DAN NAMA PROGRAM NOSS** | IT-010-3:2016 PEMBANGUNAN APLIKASI | |
| **TAHAP NOSS** | 3 | |
| **KOD, NAMA CU DAN WA NOSS** | CU2/WA4 – WRITE MODULE CODE | |
| **NO DAN NAMA PROGRAM KV** | TEKNOLOGI SISTEM PENGURSAN PANGKALAN DATA DAN APLIKASI WEB | |
| **NO DAN NAMA KURSUS KSKV** | KPD 2023: WEB PROGRAMMING | |
| **NO DAN TAJUK STANDARD KANDUNGAN KSKV** | K4 WRITE MODULE CODE | |
| **NO DAN STANDARD PEMBELAJARAN KSKV** | 1. Types of scripting / programming language 2. Software architectural pattern 3. Programming language model | |
| **NO. KOD NOSS** | IT-010-3:2016-C02/P(9/11) PM | Muka Surat / *Page* : 1 Drp / *Of* : 6 |
| **NO. KOD KSKV** | KPD2023 / P(9/11) PM |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **TEMPAT /** *PLACE* **:** MAKMAL KPD | **TEMPOH /** *DURATION***:**  3 JAM | | **NO. KOD /** *CODE NO.:*  KPD2023 / P(9/11) PM | Muka Surat / *Page* : 2  Drp / *Of* : 6 | |
| **TAJUK /** *TITLE* ***:***  **PENGENALAN KEPADA BAHASA PENGATURCARAAN**  **TUJUAN PENGAJARAN /** *INSTRUCTIONAL AIMS :*  Pelajar-pelajar mesti boleh:-   1. Menyenaraikan jenis-jenis bahasa pengaturcaraan 2. Menyenaraikan corak seni bina perisian 3. Menerangkan model bahasa pengaturcaraan | | | | | |
| **ALAT BANTUAN MENGAJAR /** *INSTRUCTIONAL AIDS* | | **TAJUK /** *TITLE* | | | **NO. KOD /**  *CODE NO.* |
| **BAHAN PEMBELAJARAN /** *LEARNING MATERIALS* | | KERTAS PENERANGAN  KERTAS TUGASAN | | | KPD2023 / P(9/11)  KPD2023 / T(9/11) |
| **ALAT PANDANG DENGAR /**  *AUDIO VISUAL AIDS* | | PROJEKTOR  WHITE BOARD | | | PJ  WB |
| **PERALATAN, KELENGKAPAN DAN BAHAN /**  *TOOLS, EQUIPMENTS AND MATERIALS* | | PEMADAM WHITEBOARD  MARKER  SKRIN LAYAR  KOMPUTER | | | **KUANTITI /** *QUANTITY*  1  3  1  1 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **NO. KOD /** *CODE NO.:* KPD2023 / P(9/11) PM | Muka Surat / *Page* : 3 Drp / *Of* : 6 | |
| **AKTIVITI PENGAJARAN**  *( INSTRUCTIONAL ACTIVITIES )* | **ALAT BANTUAN MENGAJAR /** *INSTRUCTIONAL AIDS* | **MASA /** *TIME* |
| **PERSEDIAAN** */ PREPARATION :*   1. Selesakan pelajar dengan ucapan alu-aluan / tanya khabar / pastikan keselesaan dalam kelas. 2. Semak senarai kehadiran 3. Tekan aspek disiplin / beri kerjasama / pakaian / merokok / telefon bimbit / tata-tertib / kebersihan 4. Mulakan perbincangan dengan motivasi / perbincangan dua hala / minta bertenang / ceria / jaga kesihatan 5. Dapatkan perhatian dan timbulkan minat kepada pelajar   - kaitkan idea / kemahiran dengan pengalaman kerja atau pembelajaran lepas untuk dapatkan tajuk.   1. Nyatakan tajuk dan tuliskan di *“White Board”.*   **PENGENALAN KEPADA BAHASA PENGATURCARAAN**   1. Berikan tujuan dan tuliskan di *“White Board”* 2. Menyenaraikan jenis-jenis Bahasa Pengaturcaraan 3. Menyenaraikan corak seni bina perisian 4. Menerangkan model bahasa pengaturcaraan 5. Nyatakan tujuan / kepentingan / faedah dari pelajaran ini. 6. Siasat pengetahuan pelajar berkenaan tajuk yang akan dipelajari melalui sesi soal-jawab. | PJ  WB | 15 MINIT |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NO. KOD /** *CODE NO.:* KPD2023 / P(9/11) PM | | Muka Surat / *Page* : 4 Drp / *Of* : 6 | |
| **TOPIK PENGAJARAN**  *( INSTRUCTIONAL TOPIC )* | **AKTIVITI PENGAJARAN**  *( INSTRUCTIONAL ACTIVITIES )* | **ALAT BANTUAN MENGAJAR /** *INSTRUCTIONAL AIDS* | **MASA /** *TIME* |
| **PENYAMPAIAN** */ PRESENTATION :*   1. Jenis-jenis Bahasa Pengaturcaraan 2. Corak seni bina Perisian 3. Model bahasa pengaturcaraan | * *Cascading Style Sheets (CSS)* * *Hyper Text markup Language (HTML)* * *Javascript* * *PHP* * *Structured Query Language (SQL)* * *Model View Controller (MVC)* * *Hierarchical Model View Controller (HMVC)* * *Model View Presenter (MVP)* * *Mode View Adapter (MVA)* * *Structured Programming* * *Procedural Programming* | PJ  WB | 2 JAM |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NO. KOD /** *CODE NO.:* KPD2023 / P(9/11) PM | Muka Surat / *Page* : 5 Drp / *Of* :6 | | |
| **AKTIVITI PENGAJARAN**  *( INSTRUCTIONAL ACTIVITIES )* | **ALAT BANTUAN MENGAJAR /** *INSTRUCTIONAL AIDS* | | **MASA /** *TIME* |
| **PENGGUNAAN /** *APPLICATION* **:**   1. Edarkan Kertas Penerangan . 2. Beri masa untuk pelajar membaca dan memahami Kertas Penerangan yang diberi. 3. Minta pelajar bertanya sekiranya tidak faham. 4. Uji kefahaman pelajar dengan bertanyakan soalan berkaitan tajuk yang telah dipelajari  |  |  | | --- | --- | | S1 | Senaraikan jenis-jenis bahasa pengaturcaraan | | J1 | CSS, PHP, SQL, HTML | |  |  | | S2 | Senaraikan model bahasa pengaturcaraan | | J3 | * *Structured programming* * *Procedural programming* |  1. Segera bantu / perbetulkan kesilapan pelajar dan akui jawapan yang diberi serta beri pujian / motivasi. | KPD2023 / P(9/11) | | 15 MINIT |
| **NO. KOD /** *CODE NO.:* KPD2023 / P(9/11) PM | Muka Surat / *Page* : 6 Drp / *Of* : 6 | | |
| **AKTIVITI PENGAJARAN**  *( INSTRUCTIONAL ACTIVITIES )* | **ALAT BANTUAN MENGAJAR /** *INSTRUCTIONAL AIDS* | **MASA /** *TIME* | |
| **PENGESAHAN /** *CONFIRMATION :*  1. Beritahu pelajar semua soalan adalah berdasarkan kepada pelajaran yang telah dipelajari.  2. Edarkan Kertas Tugasan.  3. Beri peluang kepada pelajar untuk mendapat  penjelasan atau bertanya.  4. Nyatakan tempoh menyiapkan tugasan.  5. Beri rumusan mengenai apa yang telah diajar dan faedahnya  6. Beritahu tajuk pelajaran yang akan datang dan minta bersedia.   * **TAJUK : JENIS DOKUMEN SPESIFIKASI FUNGSI, ANTARAMUKA PENGGUNA DAN PENGALAMAN PENGGUNA, APLIKASI *MOCK-UP,* PENGUJIAN UNIT DAN PROSEDUR DEBUGGING**   7. Ucap salam. | KPD2023 / T(9/11) | 30 MINIT | |