|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **BAHAGIAN PENDIDIKAN TEKNIK DAN 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 /** *PROGRAM CODE AND NAME* | IT-010-3:2016 PEMBANGUNAN APLIKASI | |
| **TAHAP /** *LEVEL* | 3 (SEMESTER 2) | |
| **KOD DAN NAMA KURSUS /** *COURSE CODE AND NAME* | KPD 2023 WEB PROGRAMMING | |
| **NO DAN TAJUK UNIT KOMPETENSI /** *COMPETENCY UNIT NO. AND TITLE* | **K4 WRITE MODULE CODE** | |
| **NO DAN PERNYATAAN AKTIVITI KERJA /** *WORK ACTIVITIES NO AND STATEMENT* | 4.14 Debugging Procedure | |
| **NO. KOD /** *CODE NO.* | IT-010-3:2016-C02/P(16/17) PM  KPD2023 / P(16/17) PM | Muka Surat / *Page* : 1 Drp / *Of* : 6 |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **TEMPAT /** *PLACE* **:** MAKMAL KPD 2 | **TEMPOH /** *DURATION***:**  2 JAM | | **NO. KOD /** *CODE NO.:*  IT-010-3:2016-C02/P(16/17) PM  KPD2023 / P(16/17) PM | Muka Surat / *Page* : 2  Drp / *Of* : 6 | |
| **TAJUK /** *TITLE* ***:***  WRITE MODULE CODE  **TUJUAN PENGAJARAN /** *INSTRUCTIONAL AIMS :*  Pelajar-pelajar mesti boleh:-   1. Menerangkan langkah-langkah *debug.* | | | | | |
| **ALAT BANTUAN MENGAJAR /** *INSTRUCTIONAL AIDS* | | **TAJUK /** *TITLE* | | | **NO. KOD /**  *CODE NO.* |
| **BAHAN PEMBELAJARAN /** *LEARNING MATERIALS* | | KERTAS PENERANGAN  KERTAS TUGASAN  PENILAIAN PENGETAHUAN | | | KPD2023 / P(16/17)  KPD2023 / T(16/17)  KPD2023 / P(4/5) |
| **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.:* IT-010-3:2016-C02/P(16/17) PM  KPD2023 / P(16/17) 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”.*   **WRITE MODULE CODE**   1. Berikan tujuan dan tuliskan di *“White Board”* 2. Menerangkan langkah-langkah *debug* 3. Nyatakan tujuan / kepentingan / faedah dari pelajaran ini. 4. Siasat pengetahuan pelajar berkenaan tajuk yang akan dipelajari melalui sesi soal-jawab. | PJ  WB | 10 MINIT |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NO. KOD /** *CODE NO.:* IT-010-3:2016-C02/P(16/17) PM  KPD2023 / P(16/17) 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 :*  4.14 Menerangkan prosedur *debug* | Semasa fasa testing and debugging, pembangun akan menguji program yang telah dibangunkan. Kadangkala berlaku ralat di mana program sangkut atau jika boleh dijalankan memberi keputusan yang salah. | PJ  WB | 30 MINIT |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NO. KOD /** *CODE NO.:* IT-010-3:2016-C02/P(16/17) PM  KPD2023 / P(16/17) 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 5. Segera bantu / perbetulkan kesilapan pelajar dan akui jawapan yang diberi serta beri pujian / motivasi. | KPD2023 / P(16/17) | | 10 MINIT |
| **NO. KOD /** *CODE NO.:* IT-010-3:2016-C02/P(16/17) PM  KPD2023 / P(16/17) 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. Edarkan Kertas Penilaian Pengetahuan.  6. Nyatakan tempoh menyiapkan Penilaian Pengetahuan  7. Beri rumusan mengenai apa yang telah diajar dan faedahnya  8. Beritahu tajuk pelajaran yang akan datang dan minta bersedia.   * **TAJUK : *COMMIT MODULE SOURCE CODE***   8. Ucap salam. | KPD2023 / T(16/17)  KPD2023 / KA(4/5) | 10 MINIT  1 JAM | |