|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **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** | **CU05/WA3 - DEBUG APPLICATION CODE** | | |
| **NAMA PROGRAM KV** | SISTEM PENGURUSAN PANGKALAN DATA DAN APLIKASI WEB | | |
| **KOD DAN NAMA KURSUS KSKV** | KPD2033 : FUNDAMENTAL OF PROGRAMMING | | |
| **NO DAN TAJUK STANDARD KANDUNGAN KSKV** | K3 WRITE MODULE CODE | | |
| **NO DAN STANDARD PEMBELAJARAN KSKV** | 3.1 Types of Programming Language  3.2 Programming language model | | |
| **NO. KOD** | **NO.KOD NOSS** | IT-010-3:2016-C02/P(23/27)PM | Muka Surat : 1 Drp : 9 |
| **NO.KOD KSKV** | KPD2033/P(9/13)PM |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **TEMPAT /** *PLACE* **:** MAKMAL ICT | **TEMPOH /** *DURATION***:**  2 JAM | | **NO. KOD /** *CODE NO.:*  KPD2033/P(9/13)PM | Muka Surat / *Page* : 2  Drp / *Of* : 9 | |
| **TAJUK /** *TITLE* ***:***  **PROGRAMMING LANGUAGE MODEL**  **TUJUAN PENGAJARAN /** *INSTRUCTIONAL AIMS :*  Pelajar-pelajar mesti boleh:-   1. Kenalpasti pengaturcaraan berstruktur 2. Kenalpasti pengaturcaraan bertatacara 3. Kenalpasti Pengaturcaraan berorientasikan objek. | | | | | |
| **ALAT BANTUAN MENGAJAR /** *INSTRUCTIONAL AIDS* | | **TAJUK /** *TITLE* | | | **NO. KOD /**  *CODE NO.* |
| **BAHAN PEMBELAJARAN /** *LEARNING MATERIALS* | | KERTAS PENERANGAN  KERTAS TUGASAN | | | KPD2033/P(9/13)  KPD2033/T(9/13) |
| **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.:* KPD2033/KP(9/13)PM | Muka Surat / *Page* : 3 Drp / *Of* : 9 | |
| **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”.*   **PROGRAMMING LANGUAGE MODEL**   1. Berikan tujuan dan tuliskan di *“White Board”*  * Kenalpasti pengaturcaraan berstruktur * Kenalpasti pengaturcaraan bertatacara * Kenalpasti Pengaturcaraan berorientasikan objek.   8.Siasat pengetahuan pelajar berkenaan tajuk yang akan dipelajari melalui sesi soal-jawab.  Nyatakan bahasa pengaturcaraan yang menggunakan model berstruktur. | PJ  WB | 10 MINIT |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NO. KOD /** *CODE NO.:* KPD2033/KP(9/13)PM | | Muka Surat / *Page* : 4 Drp / *Of* : 9 | |
| **TOPIK PENGAJARAN**  *( INSTRUCTIONAL TOPIC )* | **AKTIVITI PENGAJARAN**  *( INSTRUCTIONAL ACTIVITIES )* | **ALAT BANTUAN MENGAJAR /** | **MASA /** *TIME* |
| **PENYAMPAIAN** */ PRESENTATION* 1.Kenalpasti pengaturcaraan berstruktur  2.Kenalpasti pengaturcaraan bertatacara  3.Kenalpasti Pengaturcaraan berorientasikan objek | a.Pengaturcaraan berstruktur adalah satu subset kepada pengaturcaraan prosedural yang membentuk struktur logik pada program yang sedang ditulis bagi menjadikan ia lebih efisien dan lebih mudah untuk difahami dan diubah suai.  a.Pengaturcaraan bertatacara bermaksud program yang terdiri daripada siri-siri arahan yang disusun mengikut tertib yang akan digunakan untuk menyelesaikan masalah.  a.Pengaturcaraan berorientasikan objek merupakan Bahasa berorientasikan objek yang dicipta untuk membangunkan sistem yang besar dan kompleks.   * Keperluan untuk bahasa berorientasikan objek timbul apabila bahasa yang sedia ada tidak lagi dapat memenuhi keperluan sistem yang semakin kompleks. * penggunaan semula komponen dalam sistem yang baru. * Struktur bahasa berorientasikan objek membuatkan sesuatu program lebih mudah untuk direka bentuk dan difahami. Bahasa berorientasikan objek mengendalikan imej, audio, video dan bunyi lebih mudah dari bahasa prosedur (generasi ketiga).Idea asas ialah untuk memfokus kepada objek dalam sesuatu sistem, bukan kepada fungsi yang berlaku dalam satu sistem | PJ  WB | 1 JAM |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **NO. KOD /** *CODE NO.:* KPD2033/KP(9/13)PM | Muka Surat / *Page* : 8 Drp / *Of* :9 | |
| **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   **Soalan 1 :**  Nyatakan 3 model bahasa pengaturcaraan  Jawapan 1 :   1. Berstruktur 2. Bertatacara 3. Beroriantasikan objek 4. Segera bantu / perbetulkan kesilapan pelajar dan akui jawapan yang diberi serta beri pujian / motivasi. | KPD2033/P(1/13) | 10 MINIT |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **NO. KOD /** *CODE NO.:* KPD2033/KP(9/13)PM | Muka Surat / *Page* : 9 Drp / *Of* : 9 | |
| **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 :**  **MENGUBAH NAMA PERTUKARAN(CHECK NAMING CONVERSION)**  7. Ucap penangguhan sesi pembelajaran. | KPD2033/T(9/13) | 40 MINIT |