

Pameran Seminar Bahasa Melayu 2017

Sekolah Rendah



Nama Sekolah: **Sekolah Rendah Anglo-Chinese**

Judul Pameran: Bina Kata di ACS(P)

Sinopsis

Pameran:

Bina kata di ACS(P) memaparkan bagaimana pembelajaran kosa kata dilaksanakan. Murid menjalani beberapa program sokongan seperti Program Berkomunikasi melalui Persembahan, Program Dwimingguan dan Program Nilai dalam Tindakan. Melalui program-program ini pembelajaran secara aktif tentang kosa kata ditekankan. Murid akhirnya melakukan satu sesi persembahan bagi mempamerkan kosa kata yang telah dipelajari.



Nama Sekolah: **Sekolah Rendah Chongzheng**

Judul Pameran: Asas Pengajaran Imbuan (API)

Sinopsis

Pameran:

API memaparkan bagaimana pembelajaran asas mengenai imbuan dilaksanakan di Sekolah Rendah Chongzheng. Pendekatan pengajaran secara eksplisit digunakan untuk melatih murid memahami istilah berkaitan dengan tatabahasa seperti jenis kata, pola ayat dan ragam ayat untuk memilih dan menggunakan imbuan yang betul. Proses ini telah membantu murid memahami asas imbuan dengan baik di samping dapat mengaplikasikannya dalam pembinaan ayat.





Nama Sekolah:

Sekolah Rendah Huamin

Judul Pameran:

Yok Belajar Golongan Kata!

Sinopsis

Pameran:

Bermula dengan membaca melalui App Cerita Rakyat Nusantara, murid Darjah 2 dibimbing untuk mengenal pasti golongan kata yang terdapat di dalam cerita-cerita tersebut. Pembelajaran murid difokuskan pada dua jenis golongan kata iaitu kata adjektif dan kata nama yang terdapat di dalam cerita. Setelah golongan kata ini dipelajari, murid dibimbing untuk meluaskan pemahaman dan penggunaannya.



Nama Sekolah:

Sekolah Rendah Junyuan

Judul Pameran:

Kata Hubung dan Papan Interaktif

Sinopsis

Pameran:

Pembelajaran kata hubung menjadi fokus pameran ini. Bagi merelevankan pembelajaran kata hubung kepada pribumi digital, penggunaan papan interaktif telah diperkenalkan sebagai wahana pembelajaran yang menyeronokkan. Melalui pembelajaran ini, papan interaktif yang digunakan telah menjadikan pembelajaran lebih autentik dan guru dapat memberikan maklum balas secara spontan. Dengan menggabungkan pengajaran kata hubung dan papan interaktif, pengajaran dan pembelajaran tatabahasa menjadi lebih menarik.



Nama Sekolah:

Sekolah Rendah Peiying

Judul Pameran:

Peranti Kata

Sinopsis

Pameran:

Peranti Kata merupakan satu pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pembelajaran kata seerti dan seiras. Pembelajaran ini melibatkan murid-murid Darjah 2 dan 3 yang perlu menggunakan peranti *iPad* sebagai wahana pembelajaran. Perisian kata seerti dan seiras ini pula dibina oleh murid-murid Darjah 6. Perisian ini telah pun disaring guru untuk memastikan kesesuaian bahan. Perisian ini dimuatnaikkan ke dalam peranti *iPad*. Salah satu tujuan utama pembelajaran ini adalah untuk menjadikan murid mampu belajar secara sendiri.





Nama Sekolah:

Sekolah Menengah Compassvale

Judul Pameran:

SEMBER@NI B@HASA

Sinopsis

Pameran:

Pembelajaran golongan kata merupakan fokus pameran ini. Melalui pameran ini, perkongsian tertumpu pada bagaimana pelajar mempelajari golongan kata melalui wadah kad-kad permainan. Pembelajaran melalui permainan inilah yang menjadi Semberani atau tarikan kepada pembelajaran bahasa. Pembelajaran melalui permainan ini boleh dilaksanakan secara kolaboratif atau secara individu, bergantung kepada keperluan guru dan keperluan pembelajaran sesebuah kelas.



Nama Sekolah:

Sekolah Menengah Chua Chu Kang

Judul Pameran:

Studio Sintaksis

Sinopsis

Pameran:

Studio Sintaksis memaparkan proses pelajar mempelajari bagaimana membina ayat-ayat yang gramatis. Pembinaan ayat gramatis ini menjadi penting apabila pelajar perlu menuliskan ayat-ayat yang gramatis untuk membina skrip yang baik dan lancar. Skrip ini kemudiannya digunakan untuk rakaman dalam bentuk klip video. Melalui Studio Sintaksis, pelajar melalui proses membina bahan berita dan pada masa yang sama mempelajari bahasa.



Nama Sekolah:

Sekolah Menengah Pasir Ris Crest

Judul Pameran:

Seronok Tatabahasa

Sinopsis

Pameran:

Seronok Tatabahasa memamerkan permainan tatabahasa yang dilaksanakan oleh guru berdasarkan kesilapan-kesilapan lazim yang dilakukan pelajar. Contohnya permainan kad dan putaran roda diharapkan dapat memupuk minat pelajar untuk mempertingkatkan penggunaan tatabahasa yang baik dalam situasi yang seronok, santai dan sesuai. Seronok kerana pelajar dapat bermain bersama-sama dengan teman mereka. Santai kerana tiada aspek penilaian yang dilakukan. Sesuai kerana menepati kehendak naluri pelajar yang gemar belajar dalam suasana yang menggembirakan.





Nama Sekolah: **Sekolah Menengah Peicai**

Judul Pameran: Portal Kosa Kata

Sinopsis

Pameran:

Pameran ini mengetengahkan bagaimana pelajar mempelajari kosa kota. Pembelajaran ini menggunakan wadah portal pembelajaran dalam bahasa Melayu. *Portal Learning Management System* atau Sistem Pengurusan Pembelajaran yang berlandaskan ICT ini membantu pelajar meningkatkan keupayaan mereka membina kosa kata bahasa Melayu. Pembelajaran yang bersifat inovatif ini menggalakkan pelajar belajar secara terbimbing, sendiri dan secara kolaboratif.



Nama Sekolah: **Sekolah Menengah Yuhua**

Judul Pameran: Perkasa Sintaksis dan Semantik

Sinopsis

Pameran:

Perkasa Sintaksis dan Semantik merupakan gabungan 3 kaedah pembelajaran progresif. Yang pertama kaedah "*Gamification of Learning*". Kaedah ini mememaksimumkan pembelajaran apabila pelajar berasa seronok dan terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Yang kedua kaedah "*Discovery Learning*". Kaedah ini membantu pelajar menemui dan membina pengetahuan sendiri dan membangunkan pemahaman sendiri tentang konsep, prinsip dan hubungan. Yang ketiga kaedah "*Locus of Control*". Kaedah ini membolehkan pelajar memilih kandungan program dan tahap peningkatan program. Melalui tiga gabungan kaedah ini, pelajar dapat meningkatkan penguasaan sintaksis dan semantik mereka.

