

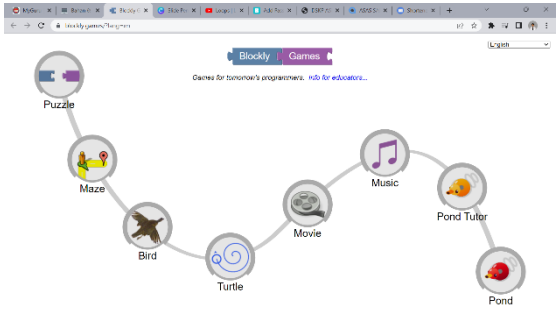
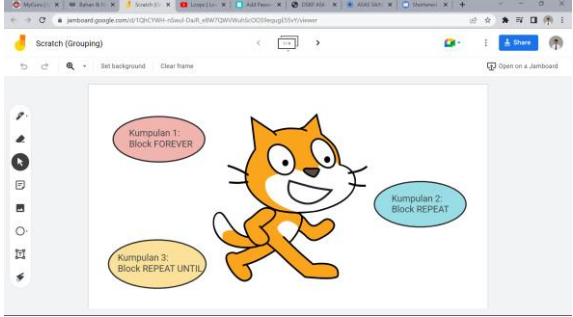
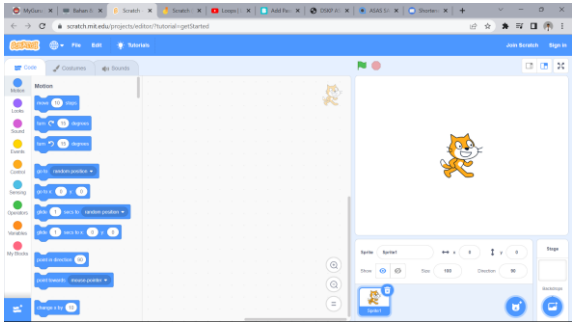
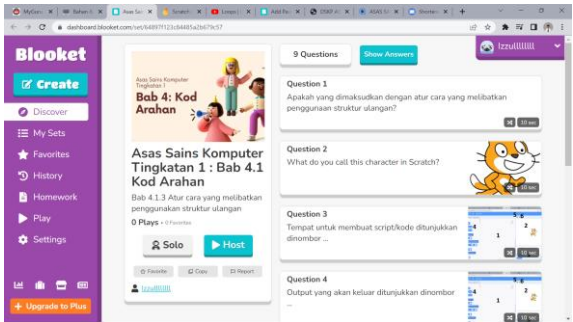


RANCANGAN PENGAJARAN HARIAN					
TARIKH / HARI / MINGGU	28 Jun 2023	Rabu		TINGKATAN	1 INDIGO
				KEHADIRAN MURID	17/17
MATA PELAJARAN	Asas Sains Komputer			MASA	8.00 pagi – 8.35 pagi
BIDANG PEMBELAJARAN	4.0 Kod Arahkan				
STANDARD KANDUNGAN	4.1 Kod Arahkan				
STANDARD PEMBELAJARAN	4.1.3 Menghasilkan atur cara yang melibatkan penggunaan ulangan				
OBJEKTIF PEMBELAJARAN	Selepas mengikuti pembelajaran ini, murid-murid akan dapat: i. Menjelaskan konsep atur cara yang melibatkan penggunaan ulangan. ii. Membina atur cara yang melibatkan penggunaan ulangan.				
PAK21	✓ Komunikasi ✓ Kolaboratif ○ Kreatif □ Kritis ○ Nilai				
NILAI	□ Ketekunan □ Berusaha □ Berkeyakinan				
EMK	<ul style="list-style-type: none">Sains dan Teknologi.Kreativiti dan Inovasi.				
KBAT	<ul style="list-style-type: none">Menganalisis				
PENGETAHUAN SEDIA ADA PELAJAR	1. Murid mestilah mempunyai pengetahuan dalam menghasilkan atur cara dalam kod arahan.				
BAHAN BANTU BELAJAR / BAHAN BANTU MENGAJAR	<ul style="list-style-type: none">KomputerProjektor (LCD)Buku teks Asas Sains Komputer Tingkatan 1YoutubeCanvaBlocklyScratchJamboardBlooketpadlet				

LANGKAH PEMBELAJARAN / AKTIVITI PEMBELAJARAN DAN PEMUDAHCARAAN (PdPc)**PB (Guru digalakkan untuk melaksanakan pengajaran bermakna)*

Langkah	Isi Pelajaran / Kemahiran	Aktiviti Pembelajaran	Strategi / Kaedah / Teknik / Nilai / KBAT / BBM
Set Induksi 8.00 pagi – 8.05 pagi (5 minit)	Bertanya khabar dan memberi gambaran awal tentang topik yang akan dipelajari.	<ol style="list-style-type: none"> Guru memberi salam dan bertanya khabar kepada murid tingkatan 1 INDIGO. Guru menayangkan satu video pendek berkaitan dengan topik yang akan dipelajari sebagai gambaran awal dan bertujuan untuk menarik minat murid.  <p><i>Gambar 1 : Video pendek (Youtube)</i></p>	Strategi: Berpusatkan guru Kaedah: Pengajaran secara langsung. Teknik: Penerangan. Nilai: Kefahaman KBAT: - BBM: Buku teks Asas Sains Komputer Tingkatan 1 dan Youtube
Langkah 1 8.05 pagi – 8.15 pagi (10 minit)	Memulakan penerangan tentang topik yang dipelajari dan membuat aktiviti individu.	<ol style="list-style-type: none"> Guru memaparkan Slide pengajaran lalu menerangkan kepada murid secara ringkas tentang atur cara yang melibatkan penggunaan ulangan.  <p><i>Gambar 2 : Slide pengajaran (Canva)</i></p> <ol style="list-style-type: none"> Murid akan menumpukan perhatian terhadap penerangan guru tentang topik ini dan murid akan melontarkan sebarang persoalan jika murid tidak memahami sesuatu perkara. Guru meminta murid untuk memainkan Blockly game sebagai aktiviti individu selama 5 minit.  <p><i>Gambar 3 : Blockly Games (Maze)</i></p>	Strategi: Berpusatkan guru Kaedah: Pengajaran secara langsung. Teknik: Interaksi. Nilai: Jujur dan Kefahaman KBAT: Menganalisis BBM: Buku teks Asas Sains Komputer Tingkatan 1, Canva dan Blockly Games.

<p>Langkah 2</p> <p>8.15 pagi – 8.25 pagi (10 menit)</p>	<p>Aktiviti secara berkumpulan melalui aplikasi Scratch.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengarahkan murid untuk membentuk 3 kumpulan kecil. 2. Guru memberikan latihan secara praktikal melalui platform Jamboard kepada murid dan murid hendaklah menjawab dalam tempoh masa 10 minit.  <p style="text-align: center;"><i>Gambar 4 : Jamboard</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Murid membuka aplikasi Scratch menggunakan komputer untuk menjawab soalan yang ada di dalam Jamboard.  <p style="text-align: center;"><i>Gambar 5 : Scratch</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Guru dan murid melakukan perbincangan tentang soalan yang telah di jawab. 	<p>Strategi: Berpusatkan murid</p> <p>Kaedah: Pengajaran secara langsung.</p> <p>Teknik: Perbincangan.</p> <p>Nilai: Jujur, Berkerjasama dan Berkeyakinan</p> <p>KBAT:</p> <p>BBM: Jamboard dan Scratch</p>
<p>Langkah 3</p> <p>8.25 pagi – 8.30 pagi (5 minit)</p>	<p>Sesi Soal Jawab melalui kuiz</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan kuiz ringkas kepada murid melalui Blooket untuk tujuan murid memahami konteks pembelajaran ataupun tidak.  <p style="text-align: center;"><i>Gambar 6 : Blooket</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Murid menjawab kuiz di dalam bilik darjah yang diberikan oleh guru sebelum aktiviti Pengajaran dan Pembelajaran (PdP) ditamatkan. 	<p>Strategi: Berpusatkan murid</p> <p>Kaedah: Pengajaran secara langsung.</p> <p>Teknik: Soal Jawab</p> <p>Nilai: Kefahaman dan berkeyakinan</p> <p>KBAT: -</p> <p>BBM: Blooket</p>

Penutup 8.30 pagi – 8.35 pagi (5 minit)	Rumusan dan kesimpulan bagi topik dan kelas hari ini.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta seorang murid untuk membuat rumusan dan kesimpulan ringkas tentang pembelajaran yang telah dipelajari. 2. Guru juga membuat penambahan rumusan dan kesimpulan tentang apa yang telah dipelajari. 3. Guru juga menerangkan kepada murid tentang topik yang akan dipelajari pada minggu hadapan iaitu; Bab 4.1.4 Membangunkan atur cara yang melibatkan penggunaan pelbagai pilihan, ulangan, pemboleh ubah dan operator matematik. 	Strategi: Berpusatkan guru Kaedah: Pengajaran secara langsung. Teknik: penyelesaian masalah. Nilai: Tanggungjawab dan amanah. KBAT: - BBM: Buku teks Asas Sains Komputer tingkatan 1.
---	--	---	--

<p>REFLEKSI</p> <p>Secara keseluruhan, sesi pengajaran dan pembelajaran (PdP) pada hari ini berjalan seperti yang dirancang. Semasa sesi PdP dijalankan, komunikasi dua hala antara guru dan murid berlangsung seperti yang dirancang apabila murid memberikan respon yang sangat baik terhadap guru. Keadaan di dalam kelas juga sangat terkawal apabila murid memberi tumpuan sepenuhnya semasa guru melakukan penerangan. Oleh yang demikian, murid dapat menguasai objektif pembelajaran dengan dapat menghasilkan atur cara yang melibatkan penggunaan ulangan. Kekuatan yang terdapat dalam pengajaran ini adalah penyediaan slaid (<i>Canva</i>) yang tersusun mengikut transisi yang sesuai dengan kefahaman murid. Murid lebih mudah memahami konteks PdP hasil daripada penyediaan slaid ini. Selain itu, aktiviti yang dipilih juga bersesuaian dengan topik dan lebih interaktif. Hasil daripada itu, murid merasa seronok semasa sesi PdP berlangsung. Namun, penggunaan bahasa oleh guru masih lagi kurang memuaskan sebagai contoh penggunaan “OK” yang terlalu banyak dan juga penggunaan kata “KORANG” kepada murid. Penggunaan kata tersebut kurang sesuai untuk digunakan semasa sesi PdP berlangsung.</p> <p>17/17 murid mencapai objektif 0/17 murid tidak mencapai objektif</p> <p>TINDAKAN SUSULAN</p> <p>Tindakan susulan untuk mengatasi masalah guru/murid:-</p> <p>- Memperbaiki penggunaan kata panggilan kepada murid agar tidak menggunakan kata “KORANG” kepada murid dan mengurangkan penggunaan “OK” semasa PdP dijalankan. Guru harus memilih perkataan yang sesuai untuk merujuk kepada murid seperti “KAMU”, “AWAK”, “ANDA” dan sebagainya.</p>	<p>PdP ditangguhkan kerana:</p> <ul style="list-style-type: none"> o Mesyuarat/Kursus Program Sekolah Guru Pengiring Aktiviti Luar o Cuti Rehat/Cuti Sakit o Cuti Peristiwa/Cuti Am o Cuti Bencana/Cuti Khas.
--	---

Disediakan oleh,

Disahkan oleh,

(Mohd Izzul Ikhwan Bin Mohd Yusof)

(Dr. Yusri Bin Abdullah)