

STRATEGI PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DAN PEMUDAHCARAAN DI PUSAT PEMBELAJARAN

NAMA PUSAT : DRAMATIC PLAY / MAIN PERANAN

PUSAT/ FUNGSI : ROLE PLAY / DRAMA

TAJUK/ TEMA : CITA-CITAKU.. MISS PILOT

BIL	PERKARA	CATATAN	
		1	STANDARD KANDUNGAN
		KD 2.3	Membina keyakinan untuk berkomunikasi
2	STANDARD PEMBELAJARAN	KE 2.1.1	Melakonkan watak menggunakan imaginasi.
		KE 2.1.2	Melakonkan watak berdasarkan cerita.
		KD 2.3.5	Menunjukkan kebolehan sendiri melalui pelbagai kaedah komunikasi
23	STREAM	S	Membuat ramalan terhadap apa yang akan berlaku berdasarkan aktiviti yang dijalankan
		T	Menggunakan teknologi untuk memahami fungsi alat simulator
		R	Menunjukkan sikap berani mencuba sesuatu perkara baru dan mengambil giliran
		E	Membuat lakaran rekabentuk ciptaan
		A	Melukis semula alat simulator dan suasana di dalam kokpit
		M	Mengetahui kedudukan sesuatu objek
4	ABM	<i>Simulator, televisyen, papan kekunci, tetikus, pembesar suara, software Flight, topi uniform juruterbang, codeless microphone,</i>	
5	KEMAHIRAN	KENDIRI POSITIF	SOSIAL
		i. Yakin	iii. Berkongsi

BIL	PERKARA	CATATAN	
		ii. Berani	iv. Keterlibatan
6	STRATEGI PELAKSANAAN		
<p>Pengenalan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kanak-kanak berada di dalam pusat pembelajaran. 2. Guru dan kanak-kanak berbincang tentang peralatan yang terdapat dalam ruang simulator kapal terbang dan aktiviti yang bakal dijalankan. 3. Kanak-kanak meneroka alat simulator sambil mendengar penerangan daripada guru tentang cara menggunakannya. 4. Kanak-kanak diberikan penerangan tentang penggunaan alat simulator dan ruang kokpit. 5. Kanak-kanak diberi peluang mencuba simulator secara bergilir. 6. Kanak-kanak bersoaljawab tentang penggunaan simulator. 7. Kanak-kanak melukis semula alat simulator mengikut imaginasi mereka selepas aktiviti dijalankan. <p>Cara menggunakan peralatan simulator</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Cara untuk menghidupkan enjin kapal terbang adalah dengan menekan butang CTRL + E di papan kekunci. 2. Tekan pedal minyak, tangan kanan pegang dan tarik joystick ke bawah dan tangan kiri akan menarik joystick ke 2 untuk meningkatkan kelajuan kapal terbang. 3. Jangkaan masa untuk terbang adalah selama 5 minit dengan menaiki Kapal Terbang jenis Buggy 582SL Trike 4. Juruterbang akan belajar asas pemanduan dan melihat keadaan sekeliling. Kemudian, Juruterbang akan terbang dengan melalui beberapa gate dan mendarat di landasan yang sama semasa take off tadi. <p>Nota:</p> <p>* Guru boleh menggunakan peralatan ABM yang terdapat di tabika masing-masing.</p> <p>* Aktiviti melukis boleh dijalankan pada masa yang lain.</p>			

BIL	PERKARA	CATATAN
		<p><i>* guru perlu memasang / install perisian Flight Simulator dan aplikasi boleh dimainkan dengan menggunakan papan kekunci dan tetikus. Rujuk pada perisian yang dipasang.</i></p> <p><i>* pelbagai backdrop boleh digunakan mengikut kreativiti guru (banner atau LCD Projector)</i></p>