

**STRATEGI PELAKSANAAN**  
**PEMBELAJARAN DAN PEMUDAHCARAAN DI PUSAT**  
**PEMBELAJARAN (FASA 3)**

**NAMA PUSAT** : DRAMATIC PLAY @ MAIN PERANAN

**FUNGSI** : ROLE PLAY @ DRAMA

**TAJUK** : JOM PANDU!

BIL	PERKARA	CATATAN	
1	<b>STANDARD KANDUNGAN</b>	PFK 2.3	Melakukan pergerakan bukan lokomotor
2	<b>STANDARD PEMBELAJARAN</b>	PFK 2.3.3	Melakukan gabungan pergerakan bukan lokomotor
		SA 2.1.3	Memerhati persekitaran menggunakan gabungan tiga atau lebih deria
		KD 2.1.1	Menunjukkan sikap sabar positif iaitu <ul style="list-style-type: none"> <li>● Sabar</li> <li>● Berdikari</li> </ul>
3.	<b>STREAM</b>	<b>S</b>	Meramalkan sesuatu keadaan yang akan berlaku
		<b>T</b>	Simulator, Aplikasi permainan, Smart TV.
		<b>R</b>	Sabar, berdikari
		<b>E</b>	Meneroka dan mengenal pasti bentuk 3D dan 4D
		<b>A</b>	Menggunakan kreativiti untuk menggerakkan simulator
		<b>M</b>	Jarak dan kelajuan laluan kereta
4.	<b>OBJEKTIF PEMBELAJARAN</b>	Mengetahui cara-cara menggerakkan kereta dengan menggunakan simulator.	
5	<b>BBM</b>	Simulator,Aplikasi permainan, televisyen	
6	<b>NILAI MURNI</b>	Bekerjasama,menghormati,toleransi ,bersyukur dan sabar	
7	<b><u>STRATEGI PELAKSANAAN</u></b>		

1. Kanak-kanak berada di pusat pembelajaran.
2. Kanak -kanak diperkenalkan dengan bahagian komponen di simulator kereta seperti stereng, gear, cermin,tempat duduk pemandu,tali pinggang keledar.
3. Kanak kanak2 melihat guru melakukan demonstrasi pemanduan kereta memgggunakan simulator
4. Kanak -kanak bermain permainan pemanduan kereta menggunakan simulator
5. Murid menghabiskan permainan pemanduan kereta sehingga ke garisan penamat.
6. Kanak-kanak menceritakan pengalaman mereka.

**Nota:**

**guru boleh menyediakan pelbagai BBM berdasarkan kreativiti guru serta minat kanak-kanak**