STRATEGI PELAKSANAAN
PEMBELAJARAN DAN PEMUDAHCARAAN DI PUSAT PEMBELAJARAN

NAMA PUSAT : DISCOVERY
PUSAT/ FUNGSI : *DISCOVERY* @ PENEROKAAN
TAJUK/ TEMA : CARI SAYA DI MANA?

BIL	PERKARA	CATATAN		
1	**STANDARD KANDUNGAN**	SA 1.1	Menunjukkan sikap saintifik dan nilai murni	
		SA 2.6	Berkomunikasi	
2	**STANDARD PEMBELAJARAN**	SA 1.1.1	Menunjukkan sikap ingin tahu dan bekerjasama.	
		SA 2.6.1	Menyatakan pemerhatian melalui hasil kerja atau tulisan	
	STREAM	**S**	Mengenal pasti ciri-ciri bahan yang digunakan mengikut saiz, warna dan bentuk	
		T	Menggunakan pelbagai media untuk menghasilkan model maze	
		R	Menanam sikap bekerjasama semasa menjalankan aktiviti	
		E	Membuat lakaran untuk menghasilkan ciptaan	
		A	Menggunakan daya kreativiti dan idea dalam menghasilkan ciptaan	
		M	Mengukur bahan yang digunakan untuk menghasilkan ciptaan	
3	**ABM**	Kotak pelbagai saiz, cat kapur (undercoat), warna air, pita pelekat,gam, pembaris, pensil, pemadam, guli, kertas warna, dadu.		
4	**KEMAHIRAN**	**KENDIRI POSITIF**		**SOSIAL**
		i. Yakin ii. Faham perasaan diri sendiri		i. Menyelesaikan masalah ii. Bekerjasama

<table>
<tr><th>BIL</th><th>PERKARA</th><th colspan="2">CATATAN</th></tr>
<tr><td></td><td></td><td>iii. Menyatakan pendapat</td><td>iii. Keterlibatan</td></tr>
<tr><td>5</td><td colspan="3"><u>STRATEGI PELAKSANAAN</u>
1. Kanak-kanak berada di dalam pusat yang mereka pilih.

2. Kanak-kanak memulakan aktiviti. Kanak-kanak dibahagikan kepada 2 kumpulan. Kumpulan A dan B.

3. Guru menunjukkan beberapa gambar kapal terbang kepada kanak-kanak.

4. Kanak-kanak memilih bahan seperti kotak, warna air, pita pelekat, gam, pembaris, pensil, pemadam, guli, kertas warna, dadu untuk menghasilkan model kapal terbang.

5. Kanak-kanak membuat lakaran untuk menghasilkan Aero Maze menggunakan kotak mengikut kumpulan.

6. Kanak-kanak menghasilkan model Aero Maze berpandukan lakaran yang telah dibuat.

7. Kanak-kanak mewarnakan Aero Maze masing-masing mengikut kreativiti sendiri.

8. Guru berbincang bersama kanak-kanak cara bermain Aero Maze.

9. Cara-cara bermain:
    1. Dadu dibaling.
    2. Guli diletakkan di dalam Aero Maze di petak mula.
    3. Guli perlu digerakkan mengikut kiraan hasil dari balingan dadu.
    4. Aero Maze digerakkan supaya guli masuk ke dalam lubang terakhir (goal).
10. Guru bersoal jawab bersama kanak-kanak selepas aktiviti dijalankan.</td></tr>
</table>

BIL	PERKARA	CATATAN
	Nota: ** Aktiviti ini boleh dijalankan selama beberapa hari mengikut kesediaan kanak-kanak*	