

STRATEGI PELAKSANAAN  
PEMBELAJARAN DAN PEMUDAHCARAAN  
DI PUSAT PEMBELAJARAN

NAMA PUSAT : DRAMATIC PLAY & SIMULATOR  
PUSAT/FUNGSI : MAIN PERANAN  
TAJUK/TEMA : MAKMAL FANTASI KBORT

BIL	PERKARA		CATATAN
1.	STANDARD KANDUNGAN	<b>KD 2.3</b>  <b>KE 3.3</b>	Membina keyakinan untuk berkomunikasi.  Menzahirkan idea kreatif dalam penghasilan karya seni (eksperiasi kreatif).
2.	STANDARD PEMBELAJARAN	<b>KD 2.3.5</b>  <b>KE 3.3.1</b>	Menunjukkan kebolehan sendiri melalui pelbagai kaedah komunikasi.  Mengeksplorasi media.
3.	STREAM	<b>S</b>  <b>T</b>  <b>R</b>  <b>E</b>  <b>A</b>  <b>M</b>	Kanak-kanak dapat memahami tentang penggunaan VR.  Kanak-kanak dapat menggunakan televisyen dan VR (virtual reality).  Dapat memupuk keyakinan diri kanak-kanak.  Kanak-kanak memahami penggunaan VR (virtual reality) dan kandungannya.  Kanak-kanak dapat menggayakan VR mengikut perisian.  Kanak-kanak memahami konsep masa yang digunakan untuk bermain dengan "virtual reality".

4.	ALAT BAHAN		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Vr (Virtual Reality) HMD</li> <li>2. Perisian VR tentang vacuum robot</li> <li>3. Televisyen</li> <li>4. Vacuum robot</li> <li>5. Kostum Robot</li> </ol>
5.	NILAI MURNI		Kanak-kanak dapat mengamal sikap bekerjasama dan tolak ansur.
6.	<u>STRATEGI PELAKSANAAN</u> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kanak-kanak dibawa ke makmal fantasi KBORT.</li> <li>2. Kanak-kanak dibahagikan kepada empat kumpulan.</li> <li>3. Setiap kumpulan memilih sudut untuk menjalankan aktiviti di makmal KBORT yang mempunyai dua sudut permainan iaitu : <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Simulator</li> <li>b. Main Peranan</li> </ol> </li> <li>4. Kanak-kanak menggunakan simulator secara bergilir.</li> <li>5. Kanak-kanak menggunakan pelbagai pakaian seperti saintis, jurutera dan lain-lain sambil bermain dengan peralatan yang disediakan.</li> <li>6. Selepas menjalankan aktiviti di makmal fantasi KBORT kanak-kanak Bersama guru berbincang mengenai pengalaman mereka.</li> </ol>		