

**STRATEGI PELAKSANAAN  
PEMBELAJARAN DAN PEMUDAHCARAAN DI PUSAT PEMBELAJARAN**

**NAMA PUSAT** : DRAMATIC PLAY  
**FUNGSI** : MAIN PERANAN/DRAMA  
**TAJUK** : PENTAS WIRAKU (Cat Walk)

BIL	PERKARA	CATATAN	
1	<b>STANDARD KANDUNGAN</b>	KD 2.1	Membina konsep sendiri.
2	<b>STANDARD PEMBELAJARAN</b>	KD 2.1.1	Menunjukkan sikap positif iaitu: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sabar</li> <li>- Berdikari</li> <li>- Berkeyakinan</li> <li>- Tolong menolong</li> <li>- Belas kasihan</li> <li>- kecindan</li> </ul>
3	<b>STREAM</b>	<b>S</b>	Meneroka dan berkongsi idea mengenai watak yang dilakonkan.
		<b>T</b>	pentas, kerusi, meja, peralatan siaraya.
		<b>R</b>	Berkeyakinan , berani, kerjasama, mengikut peraturan.
		<b>E</b>	Membuat lakaran reka bentuk set dan pentas.
		<b>A</b>	Memperagakan pakaian mengikut imaginasi dan kreativiti.
		<b>M</b>	Konsep nombor, ruang, bentuk, masa
4	<b>OBJEKTIF</b>	Kanak-kanak boleh melakukan pelbagai watak dengan yakin.	
5	<b>BBM</b>	Kad manila, pen, pin, pakaian uniform tentera dan pentas.	
6	<b>NILAI MURNI</b>	Berkerjasama, sabar, semangat berpasukan dan cermat.	
7	<b><u>STRATEGI</u></b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kanak-kanak dibawa ke Pentas Wiraku.</li> <li>2. Kanak – kanak diberi penerangan tentang aktiviti yang akan dijalankan.</li> <li>3. Kanak-kanak membuat pemilihan watak:</li> </ol>	

- pengurus acara
- pengacara majlis
- juri
- model
- penonton
- wartawan/jurugambar

4. Kanak-kanak mengambil tempat mengikut watak masing-masing dan melakonkan mengikut situasi iaitu :

- ucapan aluan pengacara majlis.
- model memperagakan uniform
- juri membuat penilaian dan pemenang dipilih berdasarkan :

- i. Gaya persembahan
- ii. Keyakinan
- iii. Kekemasan

- pengumuman keputusan
- penyampaian hadiah
- pengacara menutup majlis

5. Kanak-kanak bercerita semula tentang watak yang dilakonkan.

**Nota:**

- ibu bapa perlu hadir untuk membantu persiapan pakaian kanak-kanak.