

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

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

**FUNGSI : PERMAINAN SIMULATOR**

**TAJUK : MARI MENUAI**

BIL.	PERKARA	CATATAN	
1	<b>STANDARD KANDUNGAN</b>	KD 3.2	Menggunakan kemahiran sosial dalam hubungan dengan orang lain.
2	<b>STANDARD PEMBELAJARAN</b>	KD 3.2.2	Berkongsi alat dan bahan dengan orang lain semasa melaksanakan aktiviti.
		BI 1.3.6	Role play familiar daily situations.
3	<b>STREAM</b>	<b>S</b>	Memahami proses pengendalian simulator.
		<b>T</b>	Mengendalikan simulator.
		<b>R</b>	Menunjukkan sikap berani, bekerjasama dan bertolak ansur.
		<b>E</b>	Memilih jentera yang sesuai mengikut jenis pertanian.
		<b>A</b>	Menggunakan kreativiti dan imaginasi semasa mengendalikan simulator.
		<b>M</b>	Mengawal masa permainan.
4	<b>OBJEKTIF</b>	Pada akhir pembelajaran, kanak-kanak dapat mengendali simulator dengan bimbingan.	
5	<b>BBM</b>	Simulator pertanian.	
6	<b>NILAI MURNI</b>	Bekerjasama, hormat-menghormati dan yakin.	

BIL.	PERKARA	CATATAN
7	<p><b><u>STRATEGI PELAKSANAAN</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kanak-kanak berkumpul di pusat dramatik.</li> <li>2. Kanak-kanak dan guru berbincang tentang aktiviti yang akan dijalankan.</li> <li>3. Kanak-kanak diberi kostum pakaian petani.</li> <li>4. Kanak-kanak diberi peluang untuk mengendalikan simulator mengikut giliran.</li> <li>5. Guru melantik seorang ketua untuk mengendalikan simulator dan kanak-kanak lain menjadi petani.</li> <li>6. Kanak-kanak menceritakan pengalaman mengendalikan simulator.</li> </ol> <p><b><u>Nota:</u></b></p> <p>*</p>	