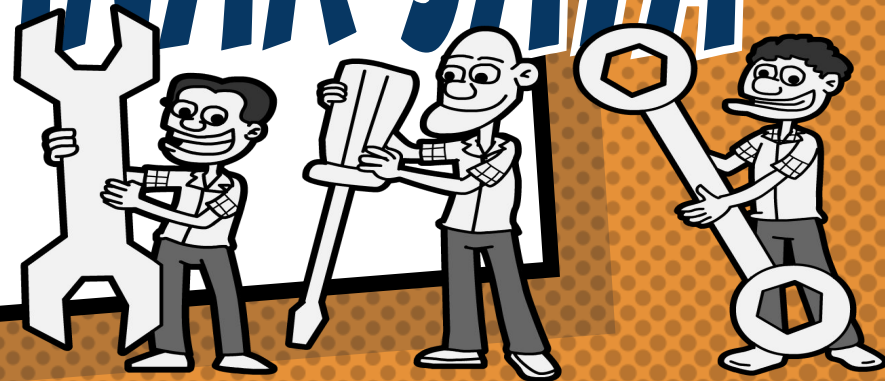
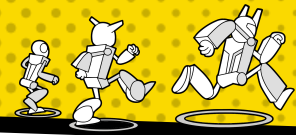


# MINI SIMULATOR SPANAR JAYA

Innovation Learning Centre

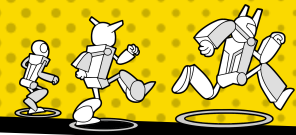




# **BAHAN-BAHAN**



- Kotak
- Gam
- Tablet/telefon bimbit
- Penyepit makanan
- Span



# ***PENERANGAN***



Guru menerangkan langkah-langkah membina mini simulator spanar jaya. Murid diterangkan tentang bahan-bahan yang akan digunakan bagi membina mini simulator seperti kotak terpakai, penyepit makanan, span dan sebagainya. Guru menunjukkan model simulator yang telah siap kepada murid

# LAKAR DAN GUNTING



Murid diminta melakar dan menggunting bentuk bulatan dan segi empat mengikut contoh yang diberikan oleh guru

## ***GAM & TAMPAL***



Murid meletakkan gam di sekeliling kad segi empat dan kepingan bulatan. Murid mencantumkan kepingan kad tersebut dengan bimbingan guru

# ***KERANGKA SIMULATOR***



Murid diminta mencantumkan kedua-ke dua bahagian tepi kotak simulator pada badan kerangka dengan menggunakan gam. Murid melekatkan span di tengah kotak kerangka utama simulator

# ***KOTAK CONSOLE IPAD/TELEFON PINTAR***



Murid melekatkan gambar disekeliling kotak segi empat.Seterusnya murid mengambil contoh kotak yang telah digunting dibahagian tengah dan dicantumkan dengan kotak segi empat tersebut bagi membentuk kotak console ipad/telefon pintar

# STERENG



Murid membuat lubang ditengah bulatan pada bahagian atas dan bawah menggunakan penyepit makanan. Murid mencantumkan bahagian bulatan dengan kotak ipad/telefon pintar dengan menggunakan gam



# ***MARI MEWARNA!***



Murid mewarnakan kotak console ipad /telepon pintar dan kerangka simulator dengan warna air

**TARRAAAA...!!!SIAP SUDAA**



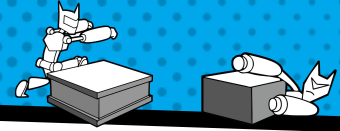
# **S** **CIENCE**

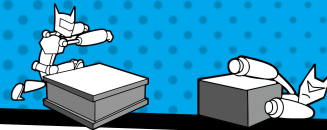
Membuat ramalan apa yang akan berlaku berdasarkan aktiviti yang dijalankan



# **TECHNOLOGY**

Telefon bimbit/Tablet





# **R**ELIGION

Bekerjasama dalam  
kumpulan

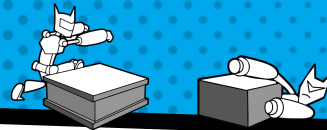




# ***ENGINEERING***

Membuat binaan mengikut  
bentuk alatan sebenar





# ARTS

Membuat lakaran mengikut objek yang sebenar





# ***ATHEMATICS***

Mengukur panjang pendek  
sesuatu objek

