

## TOPIK 6 PENGETAHUAN ASAS DALAM PERGERAKAN

**1. PERGERAKAN ASAS** -proses yang memandu pelajar untuk memperoleh kecekapan pergerakan menerusi teknik-teknik menyelesaikan masalah dan improvisasi dengan menekankan kebebasan ekspresi yang berteraskan kegiatan-kegiatan penerokaan, penemuan dan kreativiti. Manakala pendidikan pergerakan ditakrifkan sebagai belajar untuk bergerak dan bergerak untuk belajar.

- Di bahagikan kepada dua kategori.

a. Pergerakan kreatif

b. Gimnastik

- penekanan kepada aspek-aspek berikut;

i. ritma asas

ii. ritma kreatif

iii. lagu pergerakan

iv. permainan dan

v. kemahiran gimnastik

- Pergerakan asas : berjalan, berlari, berlompat, memintal, berpusing, meregang dan menguncup.

- Pergerakan **Bukan Lokomotor** :

**Membongkok**

**Meregang**

**Memulas**

**Berpusing**

**Mengangkat badan**

**Merebah**

**Menghayun**

- Pergerakan **Lokomotor**

**Berjalan** - pergerakan merentasi ruang dengan memindah-mindahkan berat badan dari satu kaki ke kaki yang lain

**Berlari** - kaki tidak menahan berat badan kerana kaki dan seluruh anggota terangkat daripada mencecah bumi

**Meloncat** - ketika berlari

pergerakan buku lali dan lutut menjadi lebih kerap supaya lebih banyak pergerakan meninggi dapat dicapai.

**Melompat** - pergerakan yang mengangkat badan ke udara daripada tempat berpijak dengan tolakan / lonjakan sebelah atau kedua-dua belah kaki.

**Melompat Ketingting**-Melompat menggunakan sebelah kaki sahaja. Selepas itu, kaki yang sama akan mendarat semula. Lutut kaki yang tidak digunakan hendaklah dibengkokkan supaya kakinya tidak mencecah tanah. Kaki didaratkan di atas ibu jari dahulu, kemudian hujung tapak dan tumit di atas tanah.

**Galop**

**Meluncur**

**Nyatakan perbezaan lokomotor dengan lokomotor?**

**Lokomotor** – Kebolehan bergerak menggunakan otot-otot kasar seperti melompat, berjalan berlari dan sebagainya.

**Bukan Lokomotor**– Kebolehan bergerak menggunakan otot-otot kecil seperti mencucuk manik, mengangkat tangan, menghayun tangan dan sebagainya.

**2. Kemahiran Persepsi Motor** - pergerakan berkordinasi - mengenali arah kiri dan kanan dan boleh memahami perkaitan bentuk atau corak.

(a) **Mengimbang**- berdiri di atas sebelah kaki atau ketinggian atau berjalan di atas palang pengimbang.

(b) **Kesedaran Badan**- Kesedaran badan merupakan persepsi tentang diri sendiri: "Berapa carakah boleh anda gerakkan kepala anda?" atau "Bolehkah anda menyentuh kaki kiri anda dengan tangan anda?"

(c) **Kesedaran Ruang**- boleh menyedari tentang keadaan zahir tubuh badan mereka yang sebenarnya. Guru menyuruh pelajar melunjurkan kaki dan tangan yang boleh dilunjurkan ke hala semua arah.

(d) **Kesedaran Hala Datar (Laterality)** - kordinasi bahagian kiri dan kanan tubuh badan atau pergerakan yang bertentangan pelajar disuruh menelentang di lantai dan menggerakkan kaki serta tangan membentuk gerakan membulat.

(e) **Kesedaran Arah** - menyedari arah ke kiri, kanan atas, bawah

hadapan dan belakang di dalam ruang persekitarannya. pelajar dapat membiasakan dan menyesuaikan pengalaman yang diperlukan apabila memerhati baris-baris perkataan semasa membaca.

(f) **Kordinasi Tangan-mata atau Kaki-mata** - interaksi yang licin di antara kumpulan-kumpulan ototimbangan yang sempurna dan turutan jangkaan yang betul cth main bola.

**3 Kemahiran Manipulatif** - penggunaan anggota badan untuk mengawal, menangani atau mengawasi sesuatu objek spt : Membaling, Menyambut, Memukul, Menendang atau menyepak, menggelecek.

**4. PENDIDIKAN PERGERAKAN** - belajar sambil bergerak - psikomotor, kognitif dan afektif.

**Hubung kait motor-penglihatan**

– Menangkap bola

– Melambungkan bola melalui gelung rotan

– Menggelecek bola hoki

**Pemindahan motor-penglihatan**

– Mengulang semula sesuatu pergerakan

– Melakukan kedudukan pergerakan seperti yang terdapat di dalam sesuatu gambar

– Membaca dan melakukan pergerakan seperti yang terdapat di dalam sesuatu arahan

**Hubung kait motor-pendengaran**

– Menari mengikut muzik

– Melahirkan pergerakan kreatif mengikut muzik seperti pic yang berbunyi rendah dan kuat yang digambarkan dengan langkah yang kuat dan badan yang direndahkan.

**Penukaran motor-pergerakan**

– Mendengar dan melakukan arahan

– Melahirkan urutan ritma seperti bertepuk atau mengetuk mengikut irama

**Hubung kait motor kinestatik**

– Aktiviti penyedaran tubuh badan

– Aktiviti mengimbangkan badan.

**Hubung kait motor-taktile**

– Memanjat (jungle gym)

– Merangkak menerusi terowong.

**5. Gimnastik Pendidikan** –

(a) **Pengalaman Lantai**- Pergerakan tanpa menggunakan alatan dengan menumpukan aksi-aksi satu bentuk paduan spt mengguling

(b) **Pengalaman Peralatan** - menggunakan peralatan-peralatan gimnastik seperti palangimbangan, palang selari, peti pelana dan gelang

**6. Gimnastik Irama** - kemahirannya dilakukan secara beransur-ansur dan kemuduaian diikuti dengan iringan irama muzik. Jenis-jenis peralatan untuk Gimnastik berirama: Bola, Belantan, Gelung, Reben, Tali

**7. Gimnastik Artistik** - pelajar seharusnya telah boleh menguasai semua asas gimnastik- Aktiviti :

(a) **Guligan**

Mengguling ialah lakuan memindahkan beban berat bahagian-bahagian anggota yang lain disekeliling suatu paksi.

(b) **Imbangan**

Kestabilan yang dihasilkan oleh pengagihan berat yang sama rata di kedua-dua belah paksi menegak, yang juga mempunyai ciri kesepaduan unsur-unsur estetik yang menarik. Cth :aksi berjalan, berlari, melompat, mengguling, meloncat dan meluncur merupakan antara lakuan memindahkan beban yang lazim

**8. PENDIDIKAN KREATIF**

**a) Interpretasi Idea** - Gardner 1993, kreativiti adalah aspek yang penting dalam fungsi kognitif. Aspek kreatif otak ini boleh membantu menerang dan menterjemahkan konsep-konsep abstrak dengan melibatkan kemahiran-kemahiran seperti ingin tahu, penerokaan, penciptaan, kekaguman dan minat.

Mengikut Torrance (1969), ciri-ciri berikut yang terdapat pada para pelajar membantu untuk mereka belajar secara kreatif.

Mampu menumpukan perhatian dalam jangka masa yang lama

Keupayaan untuk menyusun

- Melihat dari sudut atau perspektif yang berlainan
- Meneroka sebelum pengajaran formal
- Menggunakan "silence" dan "hesitation"
- Melihat dengan lebih dekat
- Menggunakan fantasi dan imaginasi untuk menyelesaikan masalah
- Bercerita dan menyanyi.

**b) Perasaan dan Tanggapan Deria** - Lowenfield dan Brittain (1982) mencadangkan empat peringkat dalam perkembangan kreativiti pelajar.

- Peringkat 'scribbling' dimana pelajar meneroka alam sekitar dengan menggunakan panca inderayang dijelmakan melalui lakaran-lakaran secara rawak. Mereka meneroka dengan warna, ruang dan bahan-bahan 3D. Lakaran ini kemudian menjadi lebih sistematik dan terkawal.
- Pra-skema: Pelajar cuba menggambarkan pengalaman mereka
- Skema: Pelajar meneroka cara dan kaedah baru, mencari pola untuk menerangkan perhubungannya dengan alam sekitar. Peringkat ini pelajar telah mula menggunakan simbol.
- Realisme visual: Pelajar mula menyedari peranan kumpulan sosial. Menunjukkan minat untuk bekerja dan boleh mengawal perasaan dalam kumpulan yang tidak dikawal oleh orang dewasa. Lukisan menjadi lebih realistik dalam menggambarkan pengalaman sebenar.

**c) Unsur Pergerakan – Tubuh Badan, Ruang, Masa dan Daya**

- objektif pergerakan kreatif ialah;
- Pergerakan yang bebas untuk menggerakkan anggota badan
- Mendapat pengalaman untuk meluahkan perasaan, masa, beban dan ruang serta idea
- Meningkatkan tahap kesediaan
- Mempertingkatkan tahap interpretasi ritma dan kordinasi anggota badan.

**d) komponen-komponen asas pergerakan.**

- Imbangan badan**
- Tenaga yang digunakan untuk bergerak.
- Bahagian bawah anggota badan mencerminkan kekuatan tenaga badan.
- Bahagian atas mencerminkan keringanan
- Masa**- Pergerakan yang cepat sedikit menggunakan masa
- Pergerakan lambat banyak menggunakan masa
- Kederasan pergerakan tidak semestinya berterusan
- Had laju atau kederasan pergerakan bolehlah dijadikan sebagai rentak, beat atau pulse.
- Ruang**- Merupakan lingkungan pergerakan samada lingkungan umum) personal space)atau lingkungan sendiri (general space)
- Aras: tinggi, sederhana dan rendah
- Arah: depan, belakang, sisi, atas, bawah
- Aliran – Pergerakan yang dilakukan itu samada bergerak secara bebas atau terkawal.

## TOPIK 7 PENEROKAAN, MEMPEROLEH PENGALAMAN DAN EKSPRESI

**1 PENEROKAAN** - menyelidik untuk mengetahui sesuatu yang belum diketahui lagi iaitu melaksanakannya dengan cara menjelajah – guru sebagai pembimbing- Tujuannya adalah untuk menjadikan pelajar menjadi seorang yang benar-benar lebih berimaginatif.

**a) Meneroka Alat dan Bahan –**

- diperingkat prakawalan boleh memulakan program latihan dengan cara berjalan-jalan disepanjang alang atau bangku yang rendah, melompat dari atas kerusi atau meja yang rendah, bergayut pada tali panjat, atau bergerak disepanjang rangka panjat..
- tahap kawalan boleh memulakan dirinya untuk membuat penyesuaian menggunakan peralatan yang sebenar. Mereka boleh mencuba pelbagai cara untuk bergerak di atas palang, bergayut diatas palang atau tali, melompat dari atas meja atau kerusi, ataupun bergerak dari satu bahagian kesatu bahagian lain di atas palang bertingkat.

- tahap aplikasi bolehlah mencuba berbagai cara untuk masuk ke dalam sesuatu ruang alat; melompat, melintasinya dan membuat bentuk-bentuk dengan menggunakan anggota-anggota semasa beraksi.

**b) Meneroka Cara Pengolahan dan Manipulasi – pelajar** sudah bersedia untuk meneroka cara pengolahan sesuatu aktiviti dan cuba memanipulasi tubuh mereka supaya boleh melakukan aktiviti gimnastik atau pergerakan dengan lebih mencabar lagi spt Dirian tangan, Roda kereta, Gulingan, Imbangan dan sebagainya.

**c) Meneroka Idea dan Isi Kandungan –**

**Aktiviti Mengguling** ialah lakuan memindahkan beban berat bahagian-bahagian anggota yang lain disekeliling sesuatu paksi. menggabungkan lakuan-lakuan mengguling ke dalam aktiviti-aktiviti lain seperti pergerakan lokomotor atau lakuan-lakuan menangkap dan mengguling.

## 2 MEMPEROLEH PENGALAMAN

**a) Pelbagai Strategi Memperoleh Pengalaman – persepsi, membina konsep, pemahaman, penemuan, pengetahuan, hasil, proses, kemahiran.** untuk menyelesaikan masalah, membuat eksperimentasi, meneroka, mengambil risiko, mencipta secara kreatif, membuat penilaian dan bijak membuat pilihan.

**b) Aktiviti Memperoleh Pengalaman**

Permainan merupakan nilai riadah yang sungguh menakjubkan, nilai kecergasan yang tinggi dan bertindak sebagai alat yang amat ampuh untuk menyalurkan rasa ketahanan semulajadi didalam jiwa pelajar didalampelbagai peringkat.

**c) Kepentingan Pengalaman Secara Langsung**

kemahiran membalik dan menangkap pundi kacang dipraktik dlm kemahiranmenangkap dan membalik bola.

**(i) Pengalaman Kemahiran Permainan Tak Varian** - pelajar diperlukan untuk meramal arah tuju bola atau pundi-pundi kacang atau arah tuju pergerakan lawan.

**(ii) Pengalaman Kemahiran Permainan Dinamik** - Apabila pelajar sudah memperolehi kemahiran yang membolehkan mereka bermain dengan cekap mereka haruslah diberi peluang untuk mempraktikkan kemahiran mereka itu dalam keadaan serupa seperti dalam keadaan permainan yang sebenarnya.

**(iii) Pengalaman Bermain Permainan**- Dengan adanya aktiviti bermain boleh membantu mereka menghayati rasa keseronokkan, kepuasan, kegembiraan dan kejayaan.

**d) Ciri-ciri generik tahap kemahiran**

**(i) Tahap Prakawalan –**

- Pelajar mengahadpi masalah mengulangi sesuatu pergerakan yang berkesan secara berturut-turut. Pola perlakuan mereka berubah-ubah dari satu percubaan ke satu percubaan.
- Pelajar melakukan pergerakan secara keterlaluan dan tidak cekap semasa mempraktikkan kemahiran.
- Pergerakan pelajar nampak janggal dan lazimnya bertentangan dengan kaedah praktik kemahiran yang sebenar.
- Kejayaan sering dikaitkan dengan nasib dan bukan dengan kesungguhan usaha dan bimbingan.
- Apabila pelajar berlatih menggunakan peralatan, perlakuan mereka nampak seolah-olah dikuasai oleh peralatan.
- (ii) Tahap Kawalan**
- Pergerakan pelajar lebih tertib, terkawal dan nampak lebih mengikut kehendak mereka.
- Pergerakan pelajar lebih tekal dan pola pengulangannya agak serupa.
- Pelajar lebih kerap mempraktikkan kemahiran dengan betul.
- Percubaan pelajar untuk menggabungkan antara satu jenis pergerakan dengan yang lain atau mempraktikkan sesuatu kemahiran dalam hubungannya dengan objek atau dengan rakan pemain, biasanya tidak terhasil.
- Oleh sebab sesuatu pergerakan itu masih belum dapat dipraktikkan secara automatik, pelajar perlu menumpukan perhatian yang lebih kepada apayang sedang dilakukannya.
- (iii) Tahap Penggunaan**
- Dengan penumpuan, lakuan-lakuan pergerakan dapat dipraktikkan dengan jaya.

- Walaupun konteks tugas berubah-ubah, pelajar masih mampu melaksanakan kemahiran dengan betul
- Pelajar sudah berupaya untuk mengawal kemahiran mereka dalam situasi situasi yang boleh diramal. Mereka boleh mempraktikkan secara tekal.
- Pelajar mampu mempraktikkan dengan baik kemahiran-kemahiran kompleks yang terdiri daripada gabungan beberapa kemahiran.

#### (d) Tahap Kecekapan

- Kemahiran hampir dapat dipraktikkan secara otomatik dan pola-pola perlakuan sudah menjadi hampir sama.
- Pelajar berupaya memberi tumpuan ciri-ciri yang berada di luar jangkaan dalam konteks permainan, namun masih mampu mempraktikkan kemahiran mengikut hasrat hati.
- Pergerakan dilakukan dengan mudah dan bersahaja seolah-olah tanpa perlu banyak usaha.
- Pelajar memperlihatkan keupayaan mengubahsuai perlakuan mereka selaras dengan kehendak-kehendak situasi, baik yang terancang mahupun yang tidak terancang.

### 3 EKSPRESI

Seni dalam pendidikan menyediakan matlamat yang menarik dengan memberi peluang kepada pelajar untuk menemui potensi ekspresif diri melalui pekataan, bunyi, pergerakan dan visual mereka. Pelajar akan meluahkan pandangan mereka dengan cara yang seakan-akan sama dengan apa yang dialami dan difahami oleh orang lain.

#### i) Bentuk Ekspresi :

- (a) **Perasaan** - hasil luahan daripada hati
- (b) **Lisan** - Arahan yang dikemukakan secara lisan perlulah difahami dengan sebaik mungkin agar dapat difahami dengan jelas dan tidak disalah ertikan
- (c) **Reaksi** - Apabila melihat sesuatu masalah pelajar akan dapat membuat tindakan yang tepat akibat daripada latihan dan pengalaman yang telah diterima
- (d) **Emosi** – menggalakan pelajar untuk menyertai aktiviti-aktiviti permainan supaya ia boleh mencetuskan suasana keriang, bebas daripada tekanan emosi dan membina kecekalan dalam menghadapi persaingan dan cabaran.
- (e) **Bukan Lisan**- Segala arahan-arahan yang bukan lisan dan gambaran-gambaran yang diperolehi akan ditafsirkan dengan sebaik mungkin agar tidak disalah tafsirkan.
- (f) **Idea**- Semua idea-idea dan kebolehan menjana minda ( Kem berfikir ) perlulah digunakan didalam melaksanakan ekspresi pelajar.
- (g) **Menggambar**- Dengan mengadakan aktiviti menggambar membolehkan pelajar itu mengalihkan tumpuannya kepada kertas yang ada dihadapannya. Semasa aktiviti menggambar segala masalah yang ada akan dipindahkan dari dalam minda ke atas kertas.
- (h) **Menghasilkan**- Setiap apa yang dihasilkan baik berdasarkan aktiviti menggambar, kemahiran berfikir, arahan lisan dan bukan lisan serta perasaan adalah merupakan ekspresi diri pelajar dalam melaksanakan sesuatu perkara.

ii) **Unsur Perasaan dalam Ekspresi** - reaksi badan terhadap rangsangan yang ia tidak bersedia menghadapinya atau yang memberikan sumber manfaat dan kerugian yang mungkin kepada seseorang. ibu bapa dan guruguru yang menjadi model, penguat kuasa dan penilai terhadap pembenatukan tingkah laku.

iii) **Penyampaian yang Berekspresif** - guru mahu pun oleh sekolah perlulah bersifat berekspresif - Untuk itu gaya pembelajaran perlulah dirangsangkan pada setiap pelajar:

- Rangsangan persekitaran (cahaya, bunyi, suhu, susun atur bilik)
- Rangsangan emosi (motivasi, keazaman, tanggungjawab, struktur)
- Rangsangan sosiologi ( diri sendiri, pasangan, rakan sebaya, kelompok)
- Rangsangan fisiologi (kekuatan persepsi yang merangkumi auditori, visual,

kanestetik, makanan/minuman, waktu belajar, pergerakan)

- Rangsangan psikologi (analitik atau global, pemproses otak kiri dan kanan, da impulsif atau reflektif)

iv) **Aktiviti** - melaksanakan permainan yang bersifat koperatif dan sukan

### TOPIK 8 PENGHUBUNGKAITAN

**Definisi** - satu cara untuk menyelesaikan masalah dan ia sentiasa berkaitan rapat antara satu sama lain tanpa ada yang menimbulkan masalah.

Kelebihan :

- (a) **Mempunyai Semangat Saling Bergantung**- mempunyai semangat saling bergantung ke arah mencapai prestasi yang cemerlang
- (b) **Kemahiran Sosial yang Penting untuk Berkomunikasi**: mempunyai kemahiran sosialisasi yang baik dengan tidak menira agama, bangsa, jantina dan budaya..
- (c) Kesedaran akuntabiliti individu –sedar tanggungjawabnya terhadap prestasi semua anggotanya.
- (d) Penilaian kumpulan dijalankan dari semasa kesemasa untuk memastikan kelancaran aktiviti.
- (e) Perkara-perkara kecil yang terencil dan terasing tetapi penting dapat digabungkan dalam proses pembelajaran.
- (f) Dapat mewujudkan suasana yang dinamik dan interaktif dalam sesuatu proses pembelajaran pelajar.
- (g) Menyerapkan pengetahuan serta kemahiran dan aktiviti yang tidak dapat wujud sebagai satu mata pelajaran.

Tujuan :

- (a) **Penghubungkaitan Merupakan Satu Jaringan yang Saling Berkait antara Satu Sama Lain dr segi kemahiran pd setiap mp**
- (b) **Memudahkan Pelajar untuk Mengingat – pengurusan grafik**
- (c) **Melatih Minda Pelajar Supaya Sentiasa Kreatif dan Aktif**
- (d) **Pembelajaran Berkesan**

### PENGHUBUNGKAITAN SENI VISUAL, MUZIK DAN PERGERAKAN DENGAN MATA PELAJARAN LAIN

**a) Menghubungkait Pengetahuan dalam Berbagai Mata Pelajaran** - untuk mencapai satu matlamat..

**b) Menghubungkait Kemahiran dalam Berbagai Mata Pelajaran**

**c) Hasil Pembelajaran** - sesuatu pembelajaran itu akan menjadi lebih efektif.

### PERANAN GURU DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

- guru perlulah merancang topik, objektif, isi, cara penyampaian dan penilaian yang bersesuaian dengan kebolehan sedia ada serta minat pelajar.

- guru sebagai motivator

- fasilitasi – kemudahan yg membolehkan pelajar belajar dgn selesa.

- penyampaian pengukuhan – merangsang minda pelajar – t/laku +ve

**a) Bahan pembelajaran yang menarik minat pelajar**

**b) Mempelbagaikan pendekatan dan strategi pengajaran**

**c) Penggunaan media**

**Meta Kognisi**- aktiviti mental yang digunakan untuk memantau, mengawal dan merancang untuk penyelesaian masalah, kefahaman, ingatan dan proses kognitif yang lain. "Berfikir tentang berfikir"

**Refleksi** - proses seseorang yang berusaha untuk mengingat dan merenung kembali aktiviti pendidikan yang telah difikirkan atau dialaminya : 6 peringkat Kefahaman (cetusn asas ) , Tranformasi (merancang membuat tindakan seterusnya) , pelaksanaan (melaksana apa yg dirancang), penilaian (menilai tindakan) , rrefleksi (mengingat / merenung kembali) dan kefahaman baru (pengubahsuaian).

### Pembelajaran Bestari

pembelajaran yang membolehkan seseorang pelajar menjadi cerdas dan pandai, berpendidikan, berilmu pengetahuan yang tinggi dan akan mempunyai budi pekerti yang baik.

Pendekatan :

- (i) **Sekolah Bestari**
- (ii) **Penggunaan Komputer**
- (iii) **Peranan Guru**- mahir menggunakan alat bantuan mengajar tekini
- (iv) **Peranan Pentadbir lebih efisien**

**Peranan guru :**

- (a) **Peka Terhadap Persekitaran Sekolah**
- (b) **Meningkatkan Pengetahuan Kerja/Tugas**
- (c) **Meningkatkan Hubungan Interpersonal**
- (d) **Membuat Refleksi Melalui Penyelidikan Tindakan**
- (e) **Merebut Peluang Pendidikan Terbuka**

## TOPIK 9 PENDEKATAN BERTEMA

### 1 Pendekatan Bertema

- merangkumi koleksi bahan, aktiviti dan teknik yang disusun sekitar konsep atau tema.
- alat pengelolaan kepada guru untuk menghubungkan antara mata pelajaran.
- membolehkan pelajar menghubungkan di antara pemahaman, sikap dan kemahiran termasuk juga bidang-bidang kurikulum

### Pemilihan dan Penentuan Tema

- berasaskan konsep, berasaskan kemahiran, berasaskan kandungan dan kemahiran, berfokus kepada isu, berfokus kepada projek, berorientasikan kajian kes

**Pemilihan tema perlu mempertimbangkan aspek-aspek berikut**

- (i) **Boleh merentas semua matapelajaran**
- (ii) **Bersesuaian dan berkaitan dengan dengan pengalaman dan kehidupan pelajar**
- (iii) **Bersesuaian dengan situasi, masa atau peristiwa**
- (iv) **Kemudahan untuk mendapatkan bahan dan sumber yang akan digunakan dalam proses pengajaran dan pembelajaran**
- (v) **Guru berminat terhadap tema yang dipilih**
- (vi) **Pemerinkatan tema dari yang mudah kepada yang lebih mencabar**

### Kelebihan Pendekatan Bertema kepada Pelajar

- (i) untuk mewujudkan suasana yang menyeronokkan dan kondusif dalam proses pengajaran dan pembelajaran
- (ii) untuk menyemai daya imaginasi melalui penerokaan,
- (iii) dapat meluahkan perasaan melalui pelbagai aktiviti berlandaskan pengetahuan dan pengalaman lalu,
- (iv) dapat menghadapi cabaran
- (v) dapat membuat pilihan yang sesuai dan relevan dalam kehidupan,
- (vi) untuk memperbaiki kemahiran interpersonal dan intrapersonal
- (vii) menyemai nilai empati ,harmoni dan pemahaman sesama insan yang pelbagai budaya
- (viii) untuk membangunkan pembelajaran menyeluruh yang menghubungkan pengetahuan dan kemahiran

### (b) Kekuatan

- (i) pelajar berpeluang untuk meluahkan perasaan berdasarkan pengalaman verbal dan bukan verbal sama ada berbentuk pergerakan, imej visual, prop, bunyi dan muzik berasaskan tema yang diberi
- (ii) persembahan akan menjadi lebih menarik melalui pelbagai aktiviti dan kreativiti yang tinggi
- (iii) pelajar lebih berkeyakinan dan pembelajaran lebih menyeronokkan
- (iv) berpeluang untuk menyemai dan mengaitkan idea-idea dan imaginasi baru
- (v) dapat menilai kefahaman konsep melalui aktiviti-aktiviti yang dijalankan
- (vi) dapat menghubungkan pengetahuan dan kemahiran

### (c) Isu/Cabaran

- (i) kecekapan guru di dalam pelbagai bidang mata pelajaran
- (ii) untuk membentuk jaringan ahli dalam kumpulan

- (iii) hasil pembelajaran berbagai dalam bidang mata pelajaran yang berbeza-beza
- (iv) sukar untuk menilai skop pemahaman yang luas
- (v) kesukaran untuk membuat penilaian kerana kebolehan yang berbeza

### **Tema dengan Isi Kandungan Mata Pelajaran**

- Pilih tema yang berkaitan dengan kehidupan seharian anda dan cuba terokai.

### **Cara menjalankan Pendekatan Bertema**

- (i) Aktiviti K-W-L.
  - K (know) --- Apa yang saya tahu tentang tajuk ini?
  - W (want) --- Apa yang saya ingin tahu tentang tajuk ini?
  - L (learn) --- Apa yang saya belajar dari tajuk ini?
- (ii) Dapatkan seorang pembentang untuk bercakap mengenai sesuatu tajuk seperti alam semula jadi, komunikasi, perakaunan, iklim, puisi dan lain-lain seperti sains, agama, moral, kemahiran hidup.
- (iii) Cara yang mudah untuk memulakan sesuatu unit ialah dengan membacakan sebuah cerita kepada kelas
- (iv) Tunjukkan gambar-gambar atau rakaman video untuk memulakan sesuatu unit jika tajuk-tajuk itu tentang bunyi-bunyian sebuah kolej tentang gambar-gambar boleh dipamerkan di atas papan bulletin bagi menunjukkan pelbagai contoh mengenai manusia dan mesin yang berupaya mengajar atau menyatakan mesej.
- (v) Mainkan sebuah rakaman atau kaset
- (vi) Dedahkan pelajar mempelajari puisi contohnya bahasa dan muzik
- (vii) Dedahkan pelajar membuat aktiviti pemerhatian contohnya sains dan matematik
- (viii) Bawa bahan bantu mengajar contoh batu karang

**Tema dengan Kemahiran**- Tema yang dipilih hendaklah merupakan tema yang dapat mempertingkatkan kemahiran diri pelajar

### JENIS TEMA

1. **Tema-Persekitaran** - Persekitaran fizikal yakni pelbagai bahan, ruang untuk bermain dan cukup masa mampu memberi kesan ke atas perkembangan kanak-kanak bermain. Persekitaran sosial dipengaruhi oleh gaya penjagaan ibu bapa, interaksi dengan rakan sebaya serta sokongan
2. **Persekitaran- Alam Semulajadi** - peranan dan kefahaman tentang persekitaran alam semula jadi yang meliputi segala aspek yang berada dipersekitarannya, tempat dan habitat semua hidupan tinggal dan berinteraksi antara satu sama lain dalam ekosistem yang seimbang
3. **Tema dan Masyarakat** - penekanan terhadap manusia, sosial dan budaya.
4. **Tema Komunikasi** - Komunikasi merujuk kepada perlakuan tindak balas seseorang atau lebih untuk menghantar dan menerima berita yang berlaku dalam konteks mempunyai kesan dan memberi sedikit peluang untuk maklum balas. Verbal ( dlm bentuk bahasa ) bukan verbal ( isyarat )

## TOPIK 10 INTEGRASI

### 1. Berbagai Pengertian Integrasi

**Psikologi** - bahawa individu itu adalah insan total dan segala unsur perkembangan pelajar yang mengandungi aspek-aspek jasmani, emosi, rohani, intelek dan sosial sentiasa berkait rapat dan saling bergantung antara satu sama lain.

**Sosiologi** - perhubungan antara personaliti dengan personaliti seperti antara seseorang pelajar dengan seseorang pelajar, dan antara pelajar dengan guru.

Pedagogi - kaedah dan teknik mengajar yang meliputi pelbagai isi pelajaran dan kemahiran melalui unit pembelajaran dan bidang pelajaran yang khusus untuk tujuan membantu dalam pendekatan menyelesaikan masalah sebagai satu cara belajar.

### 2. Berbagai Jenis Integrasi

**a) Penggabungan** - proses mengintegrasikan pelbagai bidang kemahiran bagi mewujudkan suatu pelajaran yang integratif dan menyeluruh.

**Jenis-jenis Penggabungan**

- i. Penggabungan pelbagai kemahiran dalam satu mata pelajaran
- ii. Penggabungan kemahiran daripada mata pelajaran lain ke dalam sesuatu mata pelajaran
- iii. Penggabungan kemahiran secara merentas kurikulum

(b) **Penyerapan** - proses menyebati dan menyatupadukan pengetahuan atau unsur isi pengetahuan daripada suatu mata pelajaran ke dalam isi pelajaran bagi sesuatu mata pelajaran yang diajar.

Ciri-ciri Penyerapan:

- (i) Ia mengandungi beberapa unsur ilmu pengetahuan daripada berbagai-bagai pelajaran
- (ii) Unsur-unsur ilmu pengetahuan ini diserapkan secara bersepadu dalam satu mata pelajaran
- (iii) Bilangan mata pelajaran yang digunakan dalam proses penyerapan adalah fleksibel.
- (iv) Organisasi unsur-unsur isi kandungan bergantung kepada unsur utama dan unsur sampingan. Walau bagaimanapun, unsur utama tetap diberi penekanan yang lebih
- (v) Proses penyerapan berlaku secara serentak dengan proses penggabungan. Unsur-unsur isi kandungan boleh diserapkan ke dalam aktiviti penggabungan berbagai-bagai kemahiran seperti membaca, menulis dan mengira.

(c) **Penerapan** - satu proses menerapkan nilai-nilai dalam pelaksanaan kurikulum dan gerak kerja kokurikulum. Nilai-nilai yang dimaksudkan ialah nilai-nilai murni, nilai kewarganegaraan, nilai kemasyarakatan, nilai alam sekitar, nilai kemanusiaan, ketuhanan dan sebagainya

**i) Pendekatan implisit – penerapan secara langsung eg.**

**Guru berpakaian kemas, jujur, amanah, tepat masa dll**

(ii) **Pendekatan eksplisit** - mengadakan suatu peraturan, arahan, pekeliling dan sebagainya yang bertulis tentang sesuatu perkara yang diharapkan dan yang tidak diharapkan.

(d) **Pemulihan** - untuk membantu pelajar yang mengalami masalah pembelajaran yang tertentu khususnya dalam kemahiran asas 3M.

(e) **Pengayaan – aktiviti** untuk pelajar yang pencapaiannya melebihi sederhana atau pintar cerdas.

- i) **Berbentuk Pengukuhan**
- ii) **Berbentuk Perkembangan – lebih kompleks**
- iii) **Pendekatan Integrasi** - Adaptasi ke dalam kurikulum yang ada (sains + PJK) dan Membina kurikulum baru kesihatan + PJK = PJK

**Kelebihan Integrasi**

- a) Mempunyai kepelbagaian dan keseragaman aktiviti dalam bentuk unit-unit kerja.
- b) Mempunyai ruang untuk menampung kepelbagaian aktiviti seni dalam pendidikan
- c) Mempunyai ruang untuk menampung skop perpaduan yang luas.

**Integrasi Seni Visual, Muzik dan Pergerakan**

(a) **Aspek Psikologi** - akan memberi kesan yang impak kepada minda dan tubuh pelajar.

(b) **Aspek Sosiologi**

- i. Integrasi antara personaliti
- ii. Integrasi antara individu dengan agensi-agensi masyarakat
- iii. Integrasi di kalangan pelbagai institusi masyarakat.

(c) **Aspek Pedagogi**

- (i) **Berkait dengan prosedur mengajar – mengembang konsep dan pemahaman terhadap unit-unit.**
- (ii) **Melibatkan perhubungan antara dua atau lebih bidang pelajaran:**

**INTEGRASI SENI VISUAL, MUZIK DAN PERGERAKAN DENGAN MATA PELAJARAN LAIN**

- a) **Matematik – muzik, seni, pergerakan**
- b) **Sains** - banyak didapati aktiviti Seni visual iaitu melukis. Muzik dgn lirik lagu
- c) **Kajian Sosial – Muzik : lagu patriotik, Seni : melukis**

**PERANCANGAN DAN PENILAIAN**

- a) **Pengurusan (Tenaga Kepakaran, Jadual, Komunikasi antara Berbagai Pihak)**
- b) **Perancangan Pengajaran dan Pembelajaran – perlu teliti dan rapi ada 3 fasa :**
  - (i) Fasa sebelum pengajaran- penentuan kem., teliti kebolehan pelajar., tentukan pendekatan, kaedah, strategi, teknik p&P, pemilihan sumber
  - (ii) Fasa semasa pengajaran – pelaksanaan pend. Strg, kaedah dan teknik., pengurusan kelas, penggunaan ABM, penilaian.
  - (iii) Fasa selepas pengajaran – penilaian pencapaian, penganalisisan maklum balas.

**Penilaian Pendekatan Integrasi**

(a) **Penilaian Formatif**

Penilaian ini berlaku secara berterusan semasa pengajaran dan pembelajaran sedang berjalan.

(b) **Penilaian Sumatif**

Setelah satu tempoh pembelajaran tertentu, contohnya setelah satu semester, satu penggal, setengah tahun atau satu tahun penilaian akan dilakukan. Penilaian ini akan mengukur pencapaian terhadap objektif yang lebih luas meliputi keseluruhan tajuk yang diajar dalam satu jangka waktu tertentu yang lebih panjang.

**Rancangan Pelajaran Tahunan**

– Rancangan pelajaran Tahunan mengandungi secara ringkas isi pengajaran dan pembelajaran berdasarkan sukatan pelajaran kebangsaan yang dikeluarkan oleh Kementerian Pelajaran Malaysia.

**Rancangan Pelajaran Harian**

– Rancangan Pelajaran Harian merupakan terjemahan Rancangan Pelajaran Tahunan yang mengandungi sekurang-kurangnya maklumat seperti objektif, cara bagaimana hendak mencapai objektif dan kenyataan sejauh mana objektif tercapai.

**Adaptasi ke dalam kurikulum yang ada**

– Sesuatu perkara yang diintegrasikan ke dalam mata pelajaran yang sedia ada.

**Membina kurikulum baru**

– Mata pelajaran yang baru akan diwujudkan dengan didalamnya mengandungi unsur-unsur yang hendak diintegrasikan.

**Seikian... InsyaAllah ... harap semua dapat skor A  
selamat menempuhi exam SDP 26 Julai 2007  
....cg zul**