

TEKNIK MAIN sambil belaiar

DI SEDIAKAN OLEH:
MUHAMAD NIZAM SUID
AHMAD FIRDAUS

TEKNI K

Kemahiran guru dalam pengelolaan & pelaksanaan kaedah mengajar dalam sesuatu aktiviti P & P.

BERMA IN

Bermain adalah satu teknik mengajar yang memberi peluang kepada murid-murid melakukan aktiviti berpura-pura di bawah keadaan terkawal.

Teknik main sambil

belajar

- Teknik main sambil belajar adalah aktiviti yang dijalankan secara spontan yang membawa kepada pembelajaran.
- Main merupakan ekspresi sendiri yang kreatif dan perkembangannya paling jelas pada peringkat kanak-kanak. Kanak-kanak akan mencari pengetahuan dengan kaedah permainan

Ciri - ciri PENTING

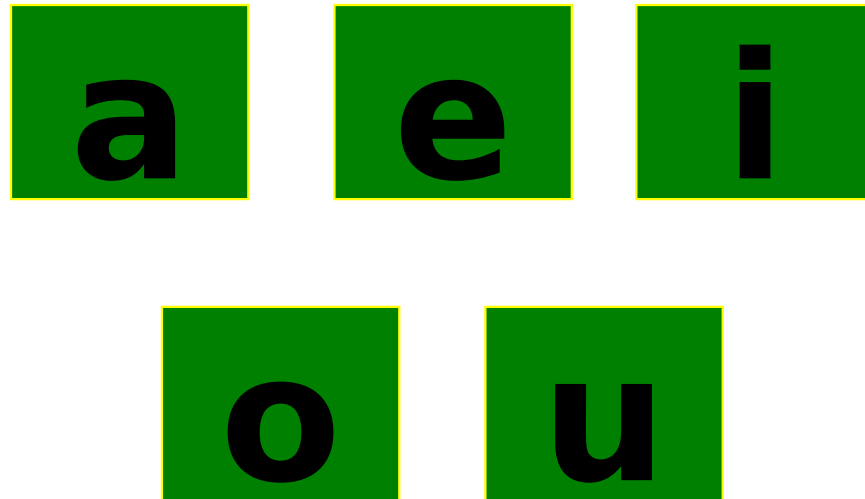
- a) Antara jenis-jenis permainan dalam pengajaran-pembelajaran ialah manipulatif, fizikal dan permainan bahasa
- b) Permainan manipulatif termasuk teka-teki, jadual bernombor, domino, catur dan congak.
- c) Permainan fizikal dalam pendidikan jasmani di mana daya fizikal digunakan dalam pergerakan, kordinasi, kecekapan, dan kemahiran fizikal.
- d) Permainan bahasa dimana aktiviti pengajaran-pembelajaran bahasa mengandungi unsur bermain dengan menggunakan bahan-bahan dan daya kreativiti pelajar untuk mewujudkan suasana belajar yang menyeronokkan dan bermakna
- e) Kebaikan teknik ini ialah merangsangkan motivasi belajar kesan daripada keseronokkan bermain
- f) Ia juga mengembangkan daya imaginasi untuk

LANGKAH-LANGKAH

- ❖ Perancangan – penentuan jenis aktiviti/permainan, peraturan permainan/ masa permainan.
- ❖ Permulaan – penerangan tujuan/peraturan/cara/masa permainan.
- ❖ Permainan – murid2 bermain/guru mengawas, memerhati & membimbing.
- ❖ Penilaian – guru menilai hasil permainan.
- ❖ Perbincangan – guru membimbing murid2 membuat rumusan.
- ❖ Penutupan – murid2 mencatat rumusan/kutip & simpan alat permainan.

CONTOH AKTIVITI

- Guru menunjukkan dan menyebut huruf-huruf vokal (a,e,i,o,u) yang berbentuk 3 dimensi bersama kanak-kanak.



- ❑ Kanak-kanak diletakkan dalam 5 kumpulan.
- ❑ Guru mengagihkan kad perkataan (pisang, betik, tembikai, rambutan dan durian) kepada setiap kumpulan.
- ❑ Satu kumpulan dikehendaki menyatakan ciri-ciri buah yang diwakili. Contoh : durian-mempunyai duri, isi berwarna kuning, dan berbentuk bulat. Kanak-kanak yang lain diminta untuk meneka buah tersebut.

- ❑ Kemudian, ahli kumpulan tersebut menunjukkan kad perkataan kepada kelas. Guru dan pelajar bersoal jawab tentang huruf vokal yang terdapat dalam perkataan tersebut.
- ❑ Langkah 4 dan 5 diulang dengan kumpulan yang lain.

KeSiMPuL

- Terdapat banyak pendekatan teknik yang boleh digunakan oleh guru semasa P & P.
- Guru bebas memilih teknik yang hendak digunakan kerana tiada 1 pendekatan, kaedah dan teknik yang spesifik semasa proses P & P. Pemilihan ini mestilah secara kreatif agar kanak-kanak memperoleh pengalaman yang berguna.