
RANCANGAN PENGAJARAN HARIAN (MINGGU 3)



Tarikh	: 16 Februari 2016.
Hari	: Selasa.
Masa	: 9.45 pagi - 10.30 pagi (45 minit).
Bil. Murid	: 10 orang.
Umur	: 6 Tahun.
Modul	: Bertema.
Tema	: Alam Hidupan.
Subtema	: Buah Epal.
Tajuk Aktiviti	: Buah Epal Saya.
Tunjang Utama	: Sains dan Teknologi – Awal Sains.
Fokus	: (ST 3.0) Menyiasat Alam Hidupan.
Standard Kandungan	: (ST 3.2) Meneroka alam sekitar menggunakan organ deria.
Standard Pembelajaran	: (ST 3.2.2) Menggunakan deria berikut dalam penerokaan alam persekitaran secara terbuka: a. penglihatan. b. pendengaran. c. sentuhan. d. hidu.
Kesepaduan Tunjang	: (PFK 1.1.5) Menggunting menghasilkan satu bentuk.
Hasil Pembelajaran	: Pada akhir pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak dapat :- i. Mengenalpasti ciri-ciri buah epal dengan betul. (kognitif) ii. Menggunting lukisan buah epal masing-masing dengan baik. (psikomotor) iii. Melekatkan lukisan buah epal masing-masing pada kad manila hitam dengan gembira. (afektif)
Pengetahuan Sedia Ada	: Kanak-kanak sudah dapat menggunting dengan baik.

Bahan Bantu Mengajar (BBM) : Buah epal mainan, kertas warna merah, kad manila hitam, pensil, pensil warna, gam dan gunting.

Kemahiran Berfikir (KB) : Menjana idea, pemikiran logikal.

Penerapan Nilai (PN) : Yakin diri, keberanian, bertolak ansur, bersikap positif.

Fokus Kecerdasan Pelbagai (MI) : Linguistik, Kognitif, Kinestetik,

LANGKAH / MASA	ISI PELAJARAN	AKTIVITI GURU DAN MURID	CATATAN / BBM
<p>Set Induksi (5 Minit)</p>	<p>Bersoal-jawab mengenai ciri-ciri buah epal.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memasuki kelas dan menanyakan khabar murid. 2. Murid memberi respon. 3. Guru mengeluarkan dan menunjukkan buah epal mainan kepada murid. 4. Murid melihat buah epal mainan yang ditunjukkan oleh guru dengan penuh teruja. 5. Guru bersoal jawab tentang buah epal mainan yang ditunjukkan. 6. Murid memberi respon positif kepada guru. Hp 1 	<p>BBM:</p> <p>- Buah epal mainan:</p>  <p>Contoh Soalan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ini apa? 2. Buah epal warna apa? 3. Apa rasa buah epal? <p>KB: Pemikiran logikal, menjana idea.</p> <p>PN: Yakin diri, keberanian dan bertolak ansur.</p> <p>MI: Linguistik, Kognitif.</p> <p>Hp 1</p>
<p>Langkah 1 (15 Minit)</p>	<p>Lukisan buah epal melalui pengalaman deria.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengeluarkan kertas merah dan melukis buah epal kemudian menunjukkannya kepada murid. 2. Murid melihat lukisan guru dan memberi respon terhadap lukisan tersebut. Hp 1 	<p>BBM:</p> <p>- Kertas warna merah:</p> 

		<ol style="list-style-type: none"> 3. Guru menyediakan kertas warna merah, pensil, gunting dan gam kepada murid. 4. Guru mengarahkan murid melukis buah epal yang pernah dilihat. 5. Murid mengikut arahan guru. 6. Guru meminta murid mewarnakan batang dan daun buah epal. 7. Murid mewarnakan mengikut pengalaman deria masing-masing. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pensil. - Pensil warna. <p>KB: Pemikiran logikal. PN: Bersikap positif. MI: Kognitif.</p> <p>Hp 1</p>
Langkah 2 (15 Minit)	Menggunting lukisan buah epal.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah murid selesai melukis dan mewarna, guru meminta murid menulis nama pada lukisan epal masing-masing. 2. Murid menulis nama dengan penuh bersemangat. 3. Kemudian, guru meminta murid menggunting lukisan buah epal masing-masing. 4. Murid menggunting mengikut garisan luar lukisan buah epal masing-masing. Hp 2 	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pensil - Gunting. <p>PN: Bersikap positif. MI: Kinestetik, Kognitif.</p> <p>Hp 2</p>
Penutup (10 Minit)	Menunjukkan hasil kerja.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah murid selesai menggunting, guru meminta murid menunjukkan hasil kerja masing-masing. 2. Murid menunjukkan hasil kerja dengan penuh bersemangat. 	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kad manila hitam. - Gam. <p>PN: Keberanian dan bertolak ansur.</p>



	.	<p>3. Guru mengeluarkan kad manila hitam dan meminta murid melekatkan hasil kerja masing-masing pada kad manila tersebut</p> <p>4. Murid melekatkan hasil kerja masing-masing. Hp 3</p>	<p>MI: Linguistik, Kinestetik.</p> <p>Hp 3</p>
--	---	---	--


Refleksi Guru :

Catatan Guru Pembimbing / Pensyarah:

RANCANGAN PENGAJARAN HARIAN (MINGGU 3)

Tarikh	: 18 Februari 2016.
Hari	: Khamis.
Masa	: 10.35 pagi – 11.15 pagi (45 minit).
Bil. Murid	: 5 orang.
Umur	: 4 Tahun.
Modul	: Teras.
Tajuk Aktiviti	: Mengenal Huruf Vokal.
Tunjang Utama	: Komunikasi - Bahasa Malaysia.
Fokus	: (BM 3.0) Kemahiran Membaca.
Standard Kandungan	: (BM 3.2) Mengenal huruf vokal.
Standard Pembelajaran	: (BM 3.2.1) Menyebut huruf vokal.
Kesepaduan Tunjang	: (PFK 1.1.6) Menggunakan jari untuk menggentel.
Hasil Pembelajaran	: Pada akhir pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak dapat :- <ol style="list-style-type: none">i. Mengenal bentuk dan menyebut huruf ‘Aa’ dengan bimbingan guru. (kognitif)ii. Menggentel tisu bulat menjadi kecil untuk dilekatkan pada templet dengan baik. (psikomotor)iii. Menyanyikan lagu vokal A.E.I.O.U dengan penuh minat. (afektif)
Pengetahuan Sedia Ada	: Kanak-kanak tahu menggunakan gam.
Bahan Bantu Mengajar (BBM)	: Kapas bulat, templet huruf Aa, gam, audio.
Kemahiran Berfikir (KB)	: Menjana idea.
Penerapan Nilai (PN)	: Keberanian, bertolak ansur, bersikap positif.
Fokus Kecerdasan Pelbagai (MI)	: Linguistik, Kognitif, Kinestetik, Muzikal.

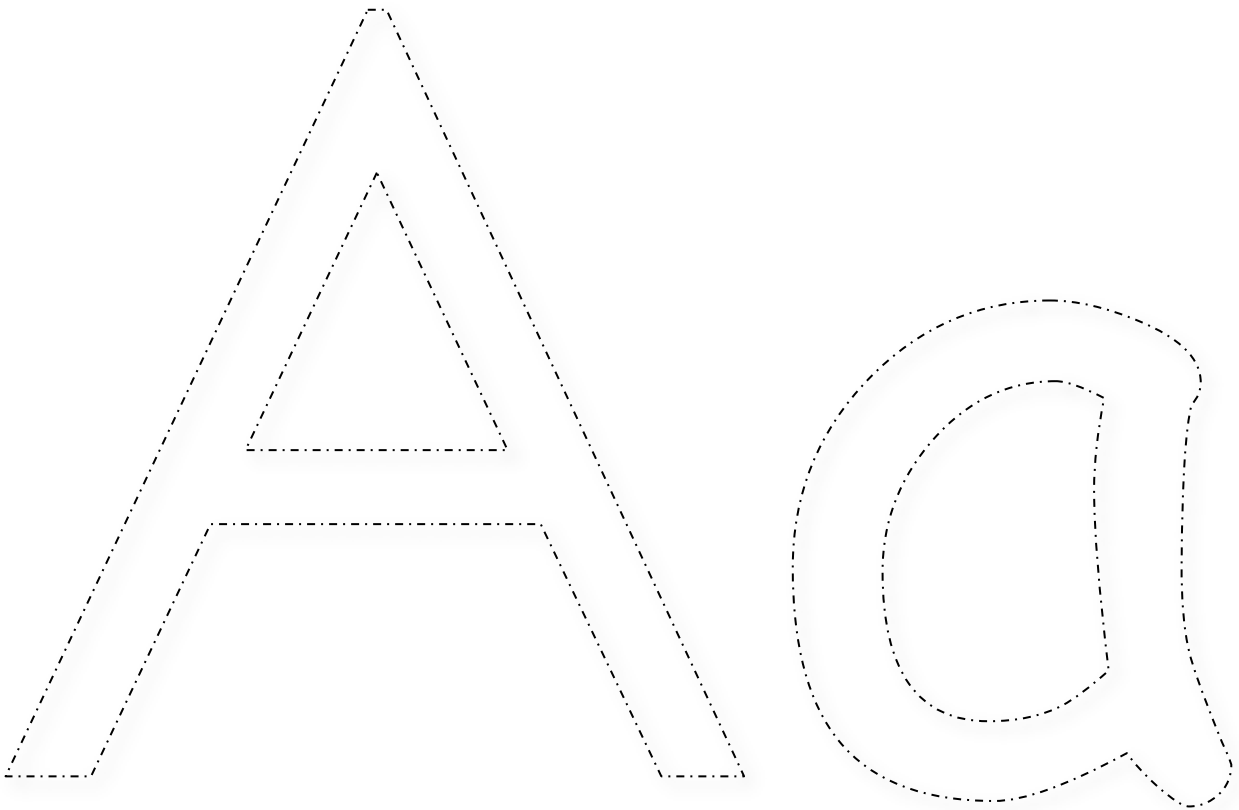
LANGKAH / MASA	ISI PELAJARAN	AKTIVITI GURU DAN MURID	CATATAN / BBM
<p>Set Induksi (5 Minit)</p>	<p>Menunjukkan templet huruf 'Aa'.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memasuki kelas dan menanyakan khabar murid. 2. Murid memberi respon. 3. Guru menunjukkan templet huruf 'Aa' yang telah siap dilekatkan dengan kapas bulat. 4. Murid melihat dengan teruja dan ingin membuat seperti guru. 	<p>BBM:</p> <p>- Templet huruf Aa:</p>  <p>KB: Menjana idea. PN: Keberanian. MI: Linguistik.</p>
<p>Langkah 1 (5 Minit)</p>	<p>Menyebut huruf 'A'.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sebelum melakukan aktiviti menampal, guru mengajarkan murid menyebut huruf 'A' seorang demi seorang secara berulang kali. Misalnya: - Ini huruf 'A', cuba Danish sebut. 2. Murid menyebut mengikut guru. Hp 1 	<p>BBM:</p> <p>- Templet huruf Aa.</p> <p>PN: Keberanian. MI: Linguistik, Kognitif, Kinestetik.</p> <p>Hp 1</p>
<p>Langkah 2 (20 Minit)</p>	<p>Mengenal huruf 'A' besar dan 'a' kecil.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyediakan gam dan kapas bulat serta memberi setiap seorang murid templet huruf 'Aa' 2. Guru meminta murid menggentel kapas bulat menjadi kecil dan melekatkannya pada templet huruf Aa. 3. Murid melakukan dengan penuh minat. Hp 1 & Hp 2 	<p>BBM:</p> <p>- Templet huruf Aa:</p>  <p>- Gam.</p>

		<p>4. Guru membimbing murid menggentel dan menampal kapas bulat.</p>	<p>- Kapas bulat:</p>  <p>PN: Bertolak ansur dan bersikap positif.</p> <p>MI: Linguistik, Kognitif, Kinestatik.</p> <p>Hp 1 dan Hp 2</p>
<p>Langkah 3 (10 Minit)</p>	<p>Nyanyian lagu vokal A.E.I.O.U.</p>	<p>1. Setelah selesai, guru memasang lagu A.E.I.O.U dan meminta murid menyanyikan bersama guru.</p> <p>2. Murid menyanyi mengikut guru dan melakukan pergerakan.</p> <p>Hp 3</p>	<p>BBM:</p> <p>- Audio.</p> <p>PN: Keberanian.</p> <p>MI: Linguistik, Kinestetik, Muzikal.</p> <p>Hp 3</p>
<p>Penutup (5 Minit)</p>	<p>Mereflek.</p>	<p>1. Guru menunjukkan kembali templet huruf 'Aa' dan meminta murid menyebut kembali huruf 'A'.</p> <p>2. Murid menyebut seperti yang diminta oleh guru.</p>	<p>BBM:</p> <p>- Templet huruf Aa.</p> <p>PN: Keberanian.</p> <p>MI: Linguistik.</p>

Refleksi Guru :

Catatan Guru Pembimbing / Pensyarah:


LAMPIRAN






RANCANGAN PENGAJARAN HARIAN (MINGGU 3)

Tarikh	: 18 Februari 2016.
Hari	: Khamis.
Masa	: 11.15 pagi - 12.00 tengah hari (45 minit).
Bil. Murid	: 10 orang.
Umur	: 6 Tahun.
Modul	: Bertema.
Tema	: Alam Hidupan.
Subtema	: Daun.
Tajuk Aktiviti	: Kenali dan Rasaiku!
Tunjang Utama	: Sains dan Teknologi – Awal Sains.
Fokus	: (ST 3.0) Menyiasat Alam Hidupan.
Standard Kandungan	: (ST 3.2) Meneroka alam sekitar menggunakan organ deria.
Standard Pembelajaran	: (ST 3.2.1) Menggunakan deria berikut dalam penerokaan alam persekitaran secara terbimbing: a. penglihatan. b. pendengaran. c. sentuhan. d. hidu.
Kesepaduan Tunjang	: (KTI 1.1.5) Mewarnakan gambar dalam ruangan tertentu.
Hasil Pembelajaran	: Pada akhir pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak dapat :- i. Mengenalpasti ciri-ciri daun dengan bimbingan guru. (kognitif) ii. Melakukan aktiviti memetik daun di laman luar kelas dengan penuh bersemangat. (afektif) iii. Melakukan aktiviti mewarna pada ruangan templet yang disediakan dengan baik. (psikomotor)

- Pengetahuan Sedia Ada** : Kanak-kanak telah mengenal warna daun.
- Bahan Bantu Mengajar (BBM)** : Daun sebenar, lembaran kerja (templet daun), *tape*.
- Kemahiran Berfikir (KB)** : Menjana idea, pemikiran logikal, mengusul periksa andaian.
- Penerapan Nilai (PN)** : Yakin diri, keberanian, bertolak ansur.
- Fokus Kecerdasan Pelbagai (MI)** : Linguistik, Kinestetik, Kognitif.

LANGKAH / MASA	ISI PELAJARAN	AKTIVITI GURU DAN MURID	CATATAN / BBM
<p>Set Induksi (2 Minit)</p>	<p>Menunjukkan templet daun yang telah diwarnakan.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memasuki kelas dan meminta murid memulakan bacaan doa sebelum belajar. 2. Murid membaca doa sebelum belajar bersama-sama guru. 3. Guru menunjukkan templet daun yang telah diwarnakan kepada murid. 4. Murid melihat templet daun yang ditunjukkan oleh guru. 5. Guru bertanyakan kepada murid tentang templet yang telah diwarnakan. 6. Murid memberi respon kepada guru. 	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Templet daun yang telah diwarnakan oleh guru: <div data-bbox="1110 860 1358 1160" style="text-align: center;">  </div> <p>Contoh Soalan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pada kertas ini ada gambar apa? 2. Daun yang cikgu warnakan ini warna apa? <p>KB: Pemikiran logikal, menjana idea.</p> <p>PN: Yakin diri dan keberanian.</p> <p>MI: Linguistik.</p>
<p>Langkah 1 (3 Minit)</p>	<p>Andaian ciri-ciri daun</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menimbulkan persoalan kepada murid. Contoh soalan: <ol style="list-style-type: none"> i. Selalu kita lihat daun di mana? 	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Templet daun yang telah diwarnakan oleh guru.

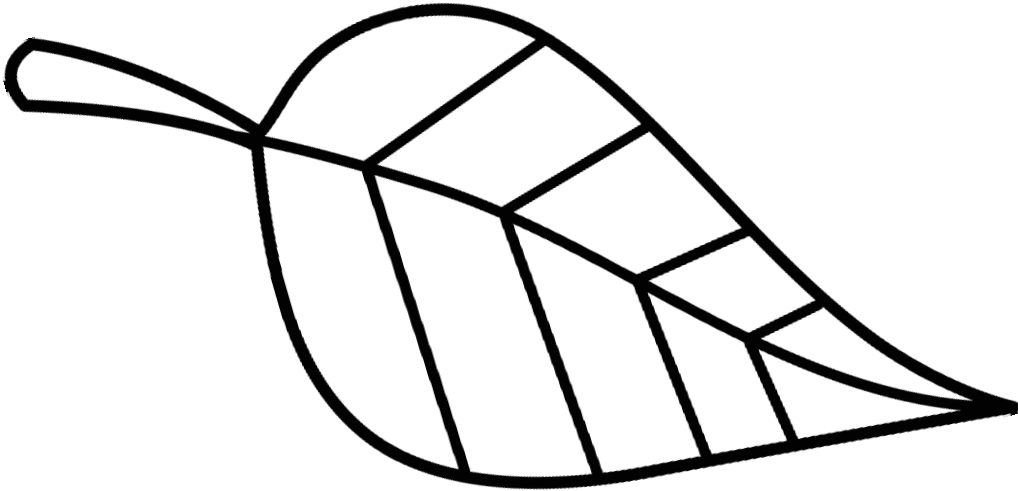
	melalui pengalaman.	ii. Betul ke cikgu warnakan daun ini? iii. Betul ke daun warna hijau? 2. Murid menjawab persoalan guru.	KB: Pemikiran logikal. PN: Yakin diri dan keberanian MI: Linguistik, Kognitif.
Langkah 2 (15 Minit)	Mengenalpasti ciri-ciri daun.	1. Guru meminta murid membuat barisan. 2. Murid membuat barisan dengan penuh teruja. 3. Guru membawa murid ke laman luar kelas dan memberi arahan kepada murid memetik sehelai daun sama seperti gambar dalam templet sehelai seorang. 4. Murid memetik, merasai dan membau daun secara terbimbing. (Hp 1 & Hp 2)	Laman di luar kelas:  BBM: - Daun sebenar:  KB: Mengusul periksa andaian. PN: Yakin diri, keberanian dan bertolak ansur. MI: Kinestetik, Kognitif. Hp 1 dan Hp 2
Langkah 3 (15 Minit)	Mewarna pada lembaran kerja	1. Guru meminta murid kembali ke dalam kelas. 2. Guru meminta murid menunjukkan daun masing-masing yang telah dipetik. 3. Murid menunjukkan daun masing-masing dengan teruja. 4. Guru menyediakan bahan untuk aktiviti mewarna seperti pensil	BBM: - Daun sebenar. - Templet daun: 

		<p>warna dan memberi lembaran kerja (templet daun) kepada setiap seorang murid.</p> <p>5. Guru meminta murid mewarnakan templet daun berdasarkan daun yang dipetik.</p> <p>6. Murid mewarnakan templet daun pada ruangan yang disediakan.</p> <p>Hp 3</p> <p>7. Sambil murid mewarnakan daun, guru memanggil murid ke hadapan seorang demi seorang untuk guru menampal daun pada kertas templet daun masing-masing menggunakan <i>tape</i>.</p> <p>8. Murid ke hadapan apabila nama dipanggil.</p>	<p>PN: Keberanian.</p> <p>MI: Kinestetik, Kognitif.</p> <p>Hp 3</p>
<p>Penutup (10 Minit)</p>	<p>Menunjukkan hasil kerja.</p>	<p>1. Setelah murid selesai mewarna, guru meminta murid menunjukkan hasil kerja masing-masing.</p> <p>2. Murid menunjukkan hasil kerja dengan penuh bersemangat.</p> <p>3. Guru memberi murid membawa pulang hasil kerja masing-masing.</p>	<p>BBM: - Templet daun.</p> <p>PN: Keberanian dan bertolak ansur.</p> <p>MI: Linguistik, Kinestetik.</p>

Refleksi Guru :

Catatan Guru Pembimbing / Pensyarah:


LAMPIRAN



dawn

RANCANGAN PENGAJARAN HARIAN (MINGGU 3)

Tarikh	: 19 Februari 2016.
Hari	: Jumaat.
Masa	: 10.30 pagi - 11.15 pagi (45 minit).
Bil. Murid	: 5 orang.
Umur	: 4 Tahun.
Modul	: Teras.
Tajuk Aktiviti	: Mengenal Huruf Vokal.
Tunjang Utama	: Komunikasi - Bahasa Malaysia.
Fokus	: (BM 3.0) Kemahiran Membaca.
Standard Kandungan	: (BM 3.2) Mengenal huruf vokal.
Standard Pembelajaran	: (BM 3.2.1) Menyebut huruf vokal.
Kesepaduan Tunjang	: (KT 3.1.1) Main peranan mengikut imaginasi dengan bimbingan.
Hasil Pembelajaran	: Pada akhir pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak dapat :- <ol style="list-style-type: none">i. Mengenal bentuk dan menyebut huruf 'U' dengan bimbingan guru. (kognitif)ii. Memasukkan tali secara berselang-seli pada lubang kotak berbentuk 'U' melalui bimbingan guru. (psikomotor)iii. Melakukan aktiviti memancing olok-olok dengan penuh minat. (afektif)
Pengetahuan Sedia Ada	: Kanak-kanak sudah mengenal tali.
Bahan Bantu Mengajar (BBM)	: Potongan kotak berbentuk 'U', tali, meja.
Kemahiran Berfikir (KB)	: Menjana idea.
Penerapan Nilai (PN)	: Keberanian, bertolak ansur, bersikap positif.
Fokus Kecerdasan Pelbagai (MI)	: Linguistik, Kognitif, Kinestetik.

LANGKAH / MASA	ISI PELAJARAN	AKTIVITI GURU DAN MURID	CATATAN / BBM
Set Induksi (2 Minit)	Menunjukkan potongan kotak berbentuk 'U'.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memasuki kelas dan menanyakan khabar murid. 2. Murid memberi respon. 3. Guru menunjukkan potongan kotak berbentuk 'U' kepada murid. 4. Murid melihat potongan kotak tersebut. 	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Potongan kotak berbentuk 'U':  <p>PN: Keberanian. MI: Linguistik.</p>
Langkah 1 (5 Minit)	Mengeanal dan menyebut huruf 'U'.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sebelum guru memulakan pengajaran, guru bersoal jawab dengan murid tentang bentuk potongan kotak tersebut. 2. Murid memberi respon. 3. Guru kemudiannya mengajar sebutan huruf 'U'. 4. Murid mengikut sebutan guru. <p>Hp 1</p>	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Potongan kotak berbentuk 'U'. <p>- Contoh Soalan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ini bentuk apa? <p>KB: Menjana idea. PN: Keberanian dan bertolak ansur. MI: Linguistik, Kognitif.</p> <p>Hp 1</p>
Langkah 2 (20 Minit)	Mengenal huruf 'U' menggunakan bahan maujud.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menunjukkan cara memasukkan tali ke dalam lubang potongan kotak berbentuk 'U' secara berselang-seli. 2. Guru kemudiannya meminta murid melakukan seperti guru. 	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Potongan kotak berbentuk 'U'. - Tali. <p>PN: Bertolak ansur dan bersikap positif.</p>

		<p>3. Murid memasukkan tali ke dalam lubang yang terdapat pada potongan kotak berbentuk 'U'. Hp 2</p> <p>4. Guru membimbing murid memasukkan benang secara berselang-seli.</p>	<p>MI: Kognitif, Kinestatik.</p> <p>Hp 2</p>
<p>Langkah 3 (15 Minit)</p>	<p>Melakokan situasi sedang memancing.</p>	<p>1. Setelah selesai, guru mengarahkan murid menyusun meja membuat bentuk petak.</p> <p>2. Murid mengikut arahan guru.</p> <p>3. Guru kemudiannya menunjukkan reaksi seolah-olah sedang memancing pada petak kosong tersebut menggunakan potongan kotak berbentuk 'U' sebagai mata kail.</p> <p>4. Murid meniru guru seperti sedang memancing ikan.</p> <p>5. Sambil murid bermain memancing ikan olok-olok, guru mengajar sebutan huruf 'U'. Hp 1 & Hp 3</p>	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Potongan kotak berbentuk 'U'. - Tali. - Meja. <p>PN: Bertolak ansur dan bersikap positif.</p> <p>MI: Linguistik, Kognitif, Kinestetik.</p> <p>Hp 1 dan Hp 3</p>
<p>Penutup (3 Minit)</p>	<p>Mereflek.</p>	<p>1. Guru menunjukkan kembali potongan kotak berbentuk 'U' dan meminta murid menyebut huruf 'U'.</p> <p>2. Murid menyebut seperti yang diminta oleh guru.</p>	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Potongan kotak berbentuk 'U'. <p>PN: Keberanian.</p> <p>MI: Linguistik.</p>

Refleksi Guru :

Catatan Guru Pembimbing / Pensyarah:

RANCANGAN PENGAJARAN HARIAN (MINGGU 3)



Tarikh	: 19 Februari 2016.
Hari	: Jumaat.
Masa	: 11.15 pagi - 12.00 tengah hari (45 minit).
Bil. Murid	: 12 orang.
Umur	: 5 Tahun.
Modul	: Bertema.
Tema	: Alam Hidupan.
Subtema	: Bunga.
Tajuk Aktiviti	: Mari Bantu Kawan-kawan Saya.
Tunjang Utama	: Sains dan Teknologi – Awal Sains.
Fokus	: (ST 3.0) Menyiasat Alam Hidupan.
Standard Kandungan	: (ST 3.2) Meneroka alam sekitar menggunakan organ deria.
Standard Pembelajaran	: (ST 3.2.1) Menggunakan deria berikut dalam penerokaan alam persekitaran secara terbimbing: a. penglihatan. b. pendengaran. c. sentuhan. d. hidu.
Kesepaduan Tunjang	: (PFK 1.1.15) Menggunting menghasilkan satu bentuk.
Hasil Pembelajaran	: Pada akhir pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak dapat :- i. Mengecam ciri-ciri fizikal bunga dengan baik. (kognitif) ii. Menggunting gambar kelopak bunga dengan pegangan yang betul. (psikomotor) iii. Melakukan aktiviti menggunting dan melekatkan gambar kelopak bunga dengan penuh bersemangat. (afektif)
Pengetahuan Sedia Ada	: Kanak-kanak telah mengenal bunga.


Bahan Bantu Mengajar (BBM) : *Puppet* bunga, gambar kelopak bunga, gambar bunga tanpa kelopak, gam, gunting.

Kemahiran Berfikir (KB) : Menaakul, menjana idea.

Penerapan Nilai (PN) : Keberanian, bersikap positif, bertolak ansur.

Fokus Kecerdasan Pelbagai (MI) : Linguistik, Kinestetik, Kognitif.

LANGKAH / MASA	ISI PELAJARAN	AKTIVITI GURU DAN MURID	CATATAN / BBM
Set Induksi (3 Minit)	Menunjukkan <i>puppet</i> bunga.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memasuki kelas dan meminta murid memulakan bacaan doa sebelum belajar. 2. Murid membaca doa sebelum belajar bersama-sama guru. 3. Guru memberitahu guru hadir bersama kawan iaitu <i>puppet</i> bunga. 4. Murid teruja melihat <i>puppet</i> bunga tersebut dan memberi respon. 	<p>BBM:</p> <p>- <i>Puppet</i> bunga:</p>  <p>PN: Keberanian. MI: Linguistik.</p>
Langkah 1 (4 Minit)	Menimbulkan permasalahan.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyatakan bahawa kawan guru (<i>puppet</i> bunga) mempunyai masalah. 2. Murid memberi respon dengan menanyakan apa masalah yang berlaku pada <i>puppet</i> bunga tersebut. 3. Guru menunjukkan gambar bunga tanpa kelopak (kawan-kawan kepada <i>puppet</i> bunga) dan menanyakan murid bagaimana cara membantunya. 4. Murid memberi respon positif. 	<p>BBM:</p> <p>- <i>Puppet</i> bunga. - Gambar bunga tanpa kelopak:</p>  <p>KB: Menaakul dan menjana idea. PN: Keberanian. MI: Linguistik.</p>



<p>Langkah 2 (35 Minit)</p>	<p>Aktiviti menggunting dan menampal gambar bunga.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyediakan gunting dan gam dan memberi setiap murid gambar bunga tanpa kelopak dan gambar kelopak bunga. 2. Guru meminta murid menggunting dan menampal gambar kelopak bunga dan menampal keliling pada gambar kepala bunga tanpa kelopak. 3. Murid melakukan aktiviti menggunting dan menampal melalui bimbingan guru. (Hp 1, 2, & 3) 	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gunting - Gam - Gambar bunga tanpa kelopak. - Gambar kelopak bunga:  <p>PN: Bersikap positif, bertolak ansur. MI: Kinestetik, Kognitif.</p> <p>Hp 1, Hp 2 dan Hp 3</p>
<p>Penutup (3 Minit)</p>	<p>Mereflek.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah murid selesai menampal, guru menyatakan bunga yang mempunyai kelopak adalah bunga yang cantik. 2. Guru meminta murid agar menjaga bunga dan jangan membiarkannya layu. 3. Murid mendengar dan memberi respon. 	<p>PN: Keberanian dan bertolak ansur. MI: Linguistik.</p>

Refleksi Guru :

Catatan Guru Pembimbing / Pensyarah:

RANCANGAN PENGAJARAN HARIAN (MINGGU 4)

Tarikh	: 22 Februari 2016.
Hari	: Isnin.
Masa	: 8.30 pagi – 9.15 pagi (45 minit).
Bil. Murid	: 5 orang.
Umur	: 4 Tahun.
Modul	: Teras.
Tajuk Aktiviti	: Mengenal Huruf Vokal.
Tunjang Utama	: Komunikasi - Bahasa Malaysia.
Fokus	: (BM 3.0) Kemahiran Membaca.
Standard Kandungan	: (BM 3.2) Mengenal huruf vokal.
Standard Pembelajaran	: (BM 3.2.1) Menyebut huruf vokal.
Kesepaduan Tunjang	: (PFK 1.1.7) Menggunakan jari untuk memicit.
Hasil Pembelajaran	: Pada akhir pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak dapat :- <ul style="list-style-type: none">i. Mengenal bentuk dan menyebut huruf 'I' dengan bimbingan guru. (kognitif)ii. Memicit gam untuk melekatkan ikan kertas pada kad huruf 'I' dengan baik. (psikomotor)iii. Mewarnakan ikan kertas mengikut kreativiti sendiri dengan penuh minat. (afektif)
Pengetahuan Sedia Ada	: Kanak-kanak mengenal ikan.
Bahan Bantu Mengajar (BBM)	: Kad huruf 'I', ikan kertas, gam, pensil warna.
Kemahiran Berfikir (KB)	: Menjana idea, pemikiran logikal.
Penerapan Nilai (PN)	: Keberanian, yakin diri, bertolak ansur, bersikap positif.
Fokus Kecerdasan Pelbagai (MI)	: Linguistik, Kognitif, Kinestetik, Kreativiti.

LANGKAH / MASA	ISI PELAJARAN	AKTIVITI GURU DAN MURID	CATATAN / BBM
Set Induksi (2 Minit)	Menunjukkan kad huruf 'I'.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memasuki kelas dan menanyakan khabar murid. 2. Murid memberi respon. 3. Guru menunjukkan kad huruf 'I' bertali kepada murid. 4. Murid melihat kad huruf 'I' bertali dengan penuh teruja. 	<p>BBM:</p> <p>- Kad huruf 'I' bertali:</p>  <p>PN: Keberanian. MI: Linguistik.</p>
Langkah 1 (13 Minit)	Mengenal dan menyebut huruf 'I'.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sebelum melakukan aktiviti menampal, guru mengajarkan murid menyebut huruf 'I' seorang demi seorang secara berulang sambil menunjukkan kad huruf 'I' bertali. Misalnya: <ul style="list-style-type: none"> - Ini huruf 'I', cuba Aisyah sebut. - 'I' ini untuk Ikan. 2. Murid melihat kad huruf 'I' bertali dan menyebut mengikut guru. Hp 1 	<p>BBM:</p> <p>- Kad huruf 'I' bertali.</p> <p>PN: Keberanian, yakin diri, dan bersikap positif. MI: Linguistik, Kognitif.</p> <p>Hp 1</p>
Langkah 2 (10 Minit)	Mengaitkan huruf 'I' dengan ikan.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengeluarkan ikan kertas dan menunjukkannya kepada murid. 2. Murid melihat ikan kertas dengan penuh teruja dan bertanya kepada guru apa yang hendak dilakukan dengan ikan kertas tersebut. 3. Guru bersoal jawab dengan murid tentang ikan kertas. 	<p>BBM:</p> <p>- Ikan kertas:</p>  <p>KB: Menjana idea, pemikiran logikal.</p>

		4. Murid memberi respon.	PN: Keberanian, yakin diri dan bersikap positif. MI: Linguistik, Kognitif.
Langkah 3 (15 Minit)	Melekatkan dan mewarnakan ikan kertas.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyediakan gam dan memberi kad huruf 'I' bertali kepada setiap orang murid 2. Guru kemudiannya melekatkan ikan kertas pada kad huruf 'I' bertali dan meminta murid melakukannya. 3. Murid memicit gam dan melekatkan pada kad huruf 'I' bertali dengan bimbingan guru. Hp 2 4. Setelah selesai, guru meminta murid mewarnakan sisik ikan kertas. 5. Murid mewarnakan sisik ikan kertas mengikut kreativiti masing-masing. Hp 3 	BBM: <ul style="list-style-type: none"> - Kad huruf 'I' bertali. - Ikan kertas. - Gam. - Pensil warna. PN: Bertolak ansur dan bersikap positif. MI: Linguistik, Kinestetik, Kreativiti. Hp 2 dan Hp 3
Penutup (5 Minit)	Mereflek.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta murid menunjukkan ikan kertas yang sudah dilekatkan pada kad huruf 'I' bertali. 2. Murid menunjukkan ikan kertas yang sudah dilekatkan pada kad huruf 'I' bertali masing-masing. 3. Guru memberitahu semula huruf 'I' ialah untuk ikan. 4. Guru meminta murid menyebut kembali huruf 'I'. 	BBM: <ul style="list-style-type: none"> - Kad huruf 'I' bertali. - Ikan kertas. PN: Keberanian, yakin diri. MI: Linguistik, Kognitif.

		5. Murid menyebut seperti yang diminta oleh guru.	
--	--	---	--

Refleksi Guru :


Catatan Guru Pembimbing / Pensyarah:



RANCANGAN PENGAJARAN HARIAN (MINGGU 4)

Tarikh	: 22 Februari 2016.
Hari	: Isnin.
Masa	: 10.30 pagi – 11.15 pagi (45 minit).
Bil. Murid	: 5 orang.
Umur	: 4 Tahun.
Modul	: Teras.
Tajuk Aktiviti	: Mari Asing Ikut Warna.
Tunjang Utama	: Sains dan Teknologi – Awal Matematik.
Fokus	: (ST 2.0) Kemahiran Saintifik.
Standard Kandungan	: (ST 2.3) Membanding dan mengelaskan objek.
Standard Pembelajaran	: (ST 12.3.1) Membandingkan dan mengumpulkan objek-objek mengikut satu ciri: <ul style="list-style-type: none">a. Warnab. Bentuk
Kesepaduan Tunjang	: (PM 12.1.1) Melakukan aktiviti secara berkumpulan.
Hasil Pembelajaran	: Pada akhir pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak dapat :- <ul style="list-style-type: none">i. Mengecam warna dengan mengasingkan batang ais krim mengikut warna dengan betul. (kognitif)ii. Memasukkan batang ais krim ke dalam bekas penanda warna dengan baik. (psikomotor)iii. Melakukan aktiviti mengasingkan batang ais krim dalam kumpulan dengan penuh minat. (afektif)
Pengetahuan Sedia Ada	: Kanak-kanak sudah mengenal warna asas iaitu merah, biru dan kuning.
Bahan Bantu Mengajar (BBM)	: <i>Flash card</i> warna, batang ais krim berwarna, bekas penanda warna.
Kemahiran Berfikir (KB)	: Pemikiran logikal dan menaakul.

Penerapan Nilai (PN) : Keberanian, yakin diri, bertolak ansur, bersikap positif, kerjasama.

Fokus Kecerdasan Pelbagai (MI) : Linguistik, Kognitif, Kinestetik.

LANGKAH / MASA	ISI PELAJARAN	AKTIVITI GURU DAN MURID	CATATAN / BBM
<p>Set Induksi (2 Minit)</p>	<p>Menunjukkan <i>flash card</i> warna.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menanyakan khabar murid. 2. Murid memberi respon. 3. Guru menunjukkan <i>flash card</i> warna. 4. Murid melihat <i>flash card</i> warna yang dibawa oleh guru. 	<p>BBM: - <i>Flash card</i> warna:</p>  <p>PN: Keberanian. MI: Linguistik.</p>
<p>Langkah 1 (15 Minit)</p>	<p>Mengenal warna.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengajarkan murid beberapa warna menggunakan <i>flash card</i> warna kepada murid. 2. Guru bersoal jawab mengenai warna yang terdapat pada <i>flash card</i> warna dan mengaitkan dengan pakaian serta persekitaran sekeliling murid. 3. Murid memberi respon dan menyatakan warna yang dilihat. Hp 1 	<p>BBM: - <i>Flash card</i> warna.</p> <p>Contoh Soalan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ini warna apa? 2. Cuba lihat baju kawan, sama tak dengan warna ini? <p>KB: Pemikiran logikal. PN: Keberanian dan yakin diri. MI: Linguistik, Kognitif. Hp 1</p>

<p>Langkah 2 (25 Minit)</p>	<p>Mengasingkan batang ais krim mengikut warna.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengeluarkan dan menunjukkan batang ais krim berwarna dan bekas penanda warna kepada murid. 2. Murid melihat dengan teruja. 3. Guru menunjukkan cara mengasingkan batang ais krim berwarna. 4. Murid melihat guru dan ingin mencubanya. 5. Sebelum guru memberi murid mencuba, guru memberi arahan kepada murid agar mengasingkan batang ais krim mengikut bekas penanda warna. 6. Murid mengikut arahan guru. 7. Aktiviti ini dilakukan secara berulang. Hp 1, Hp 2 & Hp 3 	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Batang ais krim berwarna:  <ul style="list-style-type: none"> - Bekas penanda warna:  <p>KB: Pemikiran logikal, menaakul.</p> <p>PN: Keberanian, yakin diri, bertolak ansur, bersikap positif dan kerjasama.</p> <p>MI: Linguistik, Kognitif.</p> <p>Hp 1, Hp 2 dan Hp 3</p>
<p>Penutup (3 Minit)</p>	<p>Mereflek.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menunjukkan bekas penanda warna bersama batang ais krim berwarna yang telah diasingkan kepada murid. 2. Guru bertanyakan warna-warna yang telah diajar kepada murid. 3. Murid memberi respon. 	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Batang ais krim berwarna. - Bekas penanda warna. <p>PN: Keberanian dan yakin diri.</p> <p>MI: Linguistik, Kognitif.</p>

Refleksi Guru :

Catatan Guru Pembimbing / Pensyarah:

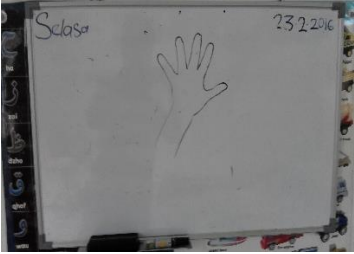
RANCANGAN PENGAJARAN HARIAN (MINGGU 4)


Tarikh	: 23 Februari 2016.
Hari	: Selasa.
Masa	: 11.15 pagi - 12.00 tengah hari (45 minit).
Bil. Murid	: 12 orang.
Umur	: 5 Tahun.
Modul	: Bertema.
Tema	: Diri Saya.
Subtema	: Badan Saya.
Tajuk Aktiviti	: Tanganku Bertulang.
Tunjang Utama	: Sains dan Teknologi – Awal Sains.
Fokus	: (ST 3.0) Menyiasat Alam Hidupan.
Standard Kandungan	: (ST 3.2) Memperoleh pengetahuan asas tentang bahagian badan.
Standard Pembelajaran	: (ST 3.2.1) Mengenalpasti bahagian tubuh badan utama (tangan).
Kesepaduan Tunjang	: (PFK 1.1.8) Menggunting dengan cara yang betul.
Hasil Pembelajaran	: Pada akhir pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak dapat :- <ol style="list-style-type: none">i. Mengenalpasti ciri-ciri tangan dengan bimbingan guru. (kognitif)ii. Menggunting kapas muka menjadi beberapa bahagian dengan pegangan yang betul. (psikomotor)iii. Menghasilkan bentuk tangan sendiri dengan penuh minat. (afektif)
Pengetahuan Sedia Ada	: Kanak-kanak telah mengetahui perbezaan tangan kanan dan tangan kiri.
Bahan Bantu Mengajar (BBM)	: Papan putih, <i>marker</i> , kertas warna, pensil, gunting, gam, kapas muka.

Kemahiran Berfikir (KB) : Menjana idea, pemikiran logikal.

Penerapan Nilai (PN) : Yakin diri, keberanian, bertolak ansur, bersikap positif.

Fokus Kecerdasan Pelbagai (MI) : Linguistik, Kinestetik, Kognitif.

LANGKAH / MASA	ISI PELAJARAN	AKTIVITI GURU DAN MURID	CATATAN / BBM
Set Induksi (5 Minit)	Melukis tangan dan menyenaraikan fungsinya.	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memasuki kelas dan meminta murid memulakan bacaan doa sebelum belajar.2. Murid membaca doa sebelum belajar bersama-sama guru.3. Guru melukis bentuk tangan mengikut tangan kiri guru sendiri pada papan putih.4. Murid melihat guru melukis tangan dengan teruja.5. Guru bertanyakan apa yang dilukiskan oleh guru dan fungsinya.6. Murid memberi respon positif kepada guru. Hp 1	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none">- Papan putih.- Marker. <p>Contoh Gambar:</p>  <p>Contoh Soalan:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Cikgu lukis apa ini?2. Tangan ini kita guna untuk apa? <p>KB: Pemikiran logikal, menjana idea.</p> <p>PN: Yakin diri dan keberanian.</p> <p>MI: Linguistik.</p> <p>Hp 1</p>
Langkah 1 (5 Minit)	Menunjukkan cara membuat tangan bertulang.	<ol style="list-style-type: none">1. Guru mengarahkan semua murid melihat di hadapan.2. Murid mengikut arahan guru.	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none">- Kertas warna.- Pensil.- Gam.


		<ol style="list-style-type: none"> Guru menunjukkan cara membuat tangan bertulang. Murid melihat guru membuat tangan bertulang. Hp 1 	<ul style="list-style-type: none"> - Gunting. - Kapas muka:  <p>KB: Pemikiran logikal. PN: Bersikap positif. MI: Kognitif.</p> <p>Hp 1</p>
Langkah 2 (20 Minit)	Menghasilkan tangan bertulang.	<ol style="list-style-type: none"> Guru menyediakan kelengkapan seperti kertas warna, gam dan gunting kepada setiap murid. Guru meminta murid membuat tangan bertulang seperti guru mengikut bentuk tangan masing-masing. Murid melakukan dengan penuh minat. Hp 2 & Hp 3 	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kertas warna. - Pensil. - Gam. - Gunting. - Kapas muka. <p>PN: Bertolak ansur. MI: Kinestetik, Kognitif.</p> <p>Hp 2 dan Hp 3</p>
Penutup (5 Minit)	Menunjukkan tangan bertulang masing-masing.	<ol style="list-style-type: none"> Setelah murid selesai, guru meminta murid menunjukkan hasil kerja masing-masing. Murid menunjukkan tangan bertulang masing-masing dengan penuh bersemangat. Guru memberi murid membawa pulang hasil kerja masing-masing. 	<p>PN: Keberanian dan bertolak ansur. MI: Linguistik, Kinestetik.</p>


Refleksi Guru :

Catatan Guru Pembimbing :

RANCANGAN PENGAJARAN HARIAN (MINGGU 4)

Tarikh	: 24 Februari 2016.
Hari	: Rabu.
Masa	: 9.45 pagi – 10.30 pagi (45 minit).
Bil. Murid	: 5 orang.
Umur	: 4 Tahun.
Modul	: Teras.
Tajuk Aktiviti	: Sahabat Selamanya.
Tunjang Utama	: Komunikasi - Bahasa Malaysia.
Fokus	: (BM 2.0) Kemahiran Bertutur.
Standard Kandungan	: (BM 2.1) Berinteraksi dengan mesra.
Standard Pembelajaran	: (BM 2.1.2) Berinteraksi secara sopan dan bertatasusila dengan bimbingan.
Kesepaduan Tunjang	: (PM 10.1.2) Memohon maaf apabila melakukan kesalahan.
Hasil Pembelajaran	: Pada akhir pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak dapat :- <ol style="list-style-type: none">i. Berinteraksi dengan baik menggunakan bahasa sopan melalui bimbingan guru. (kognitif)ii. Memohon maaf sekiranya melakukan kesalahan kepada rakan dengan penuh semangat. (afektif)iii. Berjabat tangan dengan rakan sebagai tanda memohon maaf dan kasih sayang. (psikomotor)
Pengetahuan Sedia Ada	: Kanak-kanak sudah mengenal rakan sekelas.
Bahan Bantu Mengajar (BBM)	: Kad bod bergambar dan ayat mudah, papan hitam mini, kapur dan <i>duster</i> .
Kemahiran Berfikir (KB)	: Pemikiran logikal, menjana idea.
Penerapan Nilai (PN)	: Kasih sayang, keberanian, yakin diri, bertolak ansur, bersikap positif dan kerjasama.
Fokus Kecerdasan Pelbagai (MI)	: Linguistik, Kinestetik.

LANGKAH / MASA	ISI PELAJARAN	AKTIVITI GURU DAN MURID	CATATAN / BBM
<p>Set Induksi (5 Minit)</p>	<p>Soal jawab mengenai gambar “Cik Dino”</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memasuki kelas dan menanyakan khabar kepada murid. 2. Murid memberi respon. 3. Guru menunjukkan kad bod bergambar dan ayat mudah kepada murid. 4. Murid melihatnya dengan penuh teruja. 5. Guru bersoal jawab dengan murid mengenai gambar “Cik Dino” 6. Murid memberi respon dan pendapat masing-masing. 	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kad bod bergambar dan ayat mudah:  <p>Contoh Soalan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ini gambar haiwan apa? 2. Kenapa dia senyum dan gembira? <p>KB: Menjana idea, pemikiran logikal.</p> <p>PN: Keberanian dan bertolak ansur.</p> <p>MI: Linguistik.</p>
<p>Langkah 1 (20 Minit)</p>	<p>Berkomunikasi menggunakan ayat mudah dan sopan.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membacakan ayat mudah yang ada pada kad bod tersebut. Sambil membaca, guru menerapkan nilai kasih sayang. Misalnya: <i>“Kalau kita suka gaduh dengan kawan, tak dapat banyak hadiah. Kalau kita nak banyak hadiah jangan gaduh-gaduh. Ramai</i> 	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kad bod bergambar dan ayat mudah. <p>KB: Pemikiran logikal.</p> <p>PN: Kasih sayang, keberanian, yakin diri, bertolak ansur dan bersikap positif.</p>

		<p><i>kawan, lagi banyak dapat hadiah”.</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Murid mendengar bacaan dan penceritaan daripada guru. 3. Guru memanggil seorang demi seorang ke hadapan untuk menceritakan kisah hari jadinya. 4. Murid ke hadapan memberitahu kisah sambutan hari jadinya melalui bimbingan guru. Hp 1 	<p>MI: Linguistik.</p> <p>Hp 1</p>
<p>Langkah 2 (5 Minit)</p>	<p>Jabat tangan sebagai tanda kasih sayang.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah selesai semua murid menceritakan kisah hari jadi masing-masing, guru meminta murid berjabat tangan sesama mereka dengan dialog. Contoh: <i>“Danish minta maaf”</i> 2. Murid melakukan apa yang diminta oleh guru. Hp 2 & Hp 3 	<p>PN: Kasih sayang dan bersikap positif.</p> <p>MI: Linguistik.</p> <p>Hp 2 dan Hp 3</p>
<p>Langkah 3 (12 Minit)</p>	<p>Lukisan kotak hadiah.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menunjukkan papan hitam mini kepada murid. 2. Murid melihat dengan penuh teruja. 3. Guru melukis kotak (segi empat ibarat hadiah) di atas papan hitam mini. 4. Murid melihat guru melukis dan ingin mencubanya. 5. Guru memberi murid melukis seperti guru pada papan hitam mini secara bergilir-gilir. 	<p>BBM:</p> <p>- Papan hitam mini, kapur dan <i>duster</i>:</p>  <p>PN: Bertolak ansur, bersikap positif dan kerjasama.</p> <p>MI: Linguistik, Kinestetik.</p>

		6. Murid melukis dan membantu rakan lain yang tidak tahu melukis.	
Penutup (3 Minit)	Menerapkan nilai kasih sayang.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberitahu murid, rakan sangat penting. 2. Murid mendengar apa yang dikatakan oleh guru. 3. Guru meminta murid menyayangi rakan-rakannya. 	PN: Kasih sayang dan bersikap positif. MI: Linguistik.

Refleksi Guru :

Catatan Guru Pembimbing / Pensyarah:



RANCANGAN PENGAJARAN HARIAN (MINGGU 4)

Tarikh	: 24 Februari 2016.
Hari	: Rabu.
Masa	: 10.30 pagi - 11.15 pagi (45 minit).
Bil. Murid	: 5 orang.
Umur	: 4 Tahun.
Modul	: Bertema.
Tema	: Diri Saya.
Subtema	: Badan Saya.
Tajuk Aktiviti	: Sayangi Diri Sendiri!
Tunjang Utama	: Sains dan Teknologi – Awal Sains.
Fokus	: (ST 3.0) Menyiasat Alam Hidupan.
Standard Kandungan	: (ST 3.1) Memperoleh pengetahuan asas tentang bahagian badan.
Standard Pembelajaran	: (ST 12.3.1) Mengenalpasti bahagian tubuh badan utama (kepala, mata, hidung, mulut, gigi, telinga, rambut, kaki, jari, tangan)
Kesepaduan Tunjang	: (KT 3.1.1) Main peranan mengikut imaginasi dengan bimbingan.
Hasil Pembelajaran	: Pada akhir pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak dapat :- <ol style="list-style-type: none">Mengenalpasti bahagian tubuh badan utama dengan bimbingan guru. (kognitif)Menunjukkan bahagian tubuh badan utama mereka dengan yakin. (afektif)Menggayakan watak diberi dengan postur yang betul. (psikomotor)
Pengetahuan Sedia Ada	: Kanak-kanak sudah mengetahui anggota badan utama pada bahagian kepala.
Bahan Bantu Mengajar (BBM)	: Kad bergambar anggota badan bertali, kain anduh.

Kemahiran Berfikir (KB) : Menjana idea dan pemikiran logikal.

Penerapan Nilai (PN) : Prihatin, keberanian, yakin diri dan bertolak ansur.

Fokus Kecerdasan Pelbagai (MI) : Linguistik, Kognitif, Kinestetik.

LANGKAH / MASA	ISI PELAJARAN	AKTIVITI GURU DAN MURID	CATATAN / BBM
Set Induksi (5 Minit)	Bersoal jawab tentang keadaan yang berlaku terhadap guru.	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memasuki kelas dengan keadaan tangan beranduh.2. Murid melihat dan prihatin terhadap keadaan guru.3. Guru bersoal jawab dengan murid tentang keadaan guru tersebut.4. Murid meneka apa yang berlaku terhadap guru.	BBM: - Kain anduh:  KB: Menjana idea dan pemikiran logikal PN: Prihatin dan keberanian. MI: Linguistik.
Langkah 1 (20 Minit)	Mengenal bahagian tubuh badan utama.	<ol style="list-style-type: none">1. Guru menunjukkan kad bergambar anggota badan kepada murid.2. Guru meminta murid menyebut anggota badan yang ditunjukkan.3. Murid menyebut anggota badan yang ditunjukkan oleh guru. Sekiranya terdapat murid yang tidak tahu, guru mengajar dan membimbingnya. Hp 1 & Hp 24. Guru kemudiannya menerangkan fungsi setiap anggota badan tersebut.	BBM: - Kad bergambar anggota badan bertali:  KB: Pemikiran logikal. PN: Keberanian dan yakin diri. MI: Linguistik, Kognitif. Hp 1 dan Hp 2

<p>Langkah 2 (10 Minit)</p>	<p>Main peranan menggayakan watak diberi.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta murid memakai kad bergambar anggota badan bertali, kemudian menggayakan iaitu murid lelaki, gaya “<i>Abang Sado</i>”, manakala murid perempuan, gaya “<i>Princess</i>”. 2. Guru memanggil nama murid seorang demi seorang untuk ke hadapan. 3. Murid menggayakan mengikut arahan guru. Hp 3 	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kad bergambar anggota badan bertali. <p>PN: Keberanian, yakin diri, dan bertolak ansur.</p> <p>MI: Kinestetik.</p> <p>Hp 3</p>
<p>Penutup (10 Minit)</p>	<p>Menanamkan sifat sayang terhadap anggota badan sendiri.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta pertolongan murid membuka anduh. 2. Murid membantu guru membuka anduh tersebut dengan penuh prihatin. 3. Guru menunjukkan kesan luka kepada murid. 4. Murid melihat dengan penuh geli dan takut. 5. Guru menasihati murid supaya menjaga dan menyayangi anggota badan masing-masing. 6. Murid mendengar nasihat daripada guru. 	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kain anduh. <p>PN: Prihatin dan keberanian.</p>


Refleksi Guru :

Catatan Guru Pembimbing / Pensyarah:

RANCANGAN PENGAJARAN HARIAN (MINGGU 4)

Tarikh	: 25 Februari 2016.
Hari	: Khamis.
Masa	: 8.30 pagi – 9.15 pagi (45 minit).
Bil. Murid	: 5 orang.
Umur	: 4 Tahun.
Modul	: Teras.
Tajuk Aktiviti	: Rumah Idamanku.
Tunjang Utama	: Sains dan Teknologi – Awal Matematik.
Fokus	: (ST 12.0) Pembinaan (<i>construction</i>).
Standard Kandungan	: (ST 12.3) Membuat pelbagai binaan mengikut kreativiti sendiri.
Standard Pembelajaran	: (ST 12.3.1) Membuat pelbagai binaan mengikut kreativiti sendiri dan menceritakan binaannya dengan bimbingan.
Kesepaduan Tunjang	: (PM 1.1.7) Saling berkongsi dalam menggunakan barang dan peralatan di dalam kelas.
Hasil Pembelajaran	: Pada akhir pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak dapat :- <ul style="list-style-type: none">i. Membuat binaan mudah berdasarkan imaginasi sendiri dengan baik. (kognitif)ii. Menyusun blok kayu agar tidak jatuh dengan baik. (psikomotor)iii. Bermain aktiviti membina rumah bersama-sama rakan dengan penuh minat. (afektif)
Pengetahuan Sedia Ada	: Kanak-kanak sudah mengenal kayu.
Bahan Bantu Mengajar (BBM)	: Blok kayu.
Kemahiran Berfikir (KB)	: Menjana idea, pemikiran logikal, menaakul.
Penerapan Nilai (PN)	: Keberanian, yakin diri, bertolak ansur, bersikap positif, kerjasama.

Fokus Kecerdasan Pelbagai (MI) : Linguistik, Kognitif, Kinestetik, Kreativiti.

LANGKAH / MASA	ISI PELAJARAN	AKTIVITI GURU DAN MURID	CATATAN / BBM
<p>Set Induksi (3 Minit)</p>	<p>Menunjukkan blok kayu</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memasuki kelas dan menanyakan khabar murid. 2. Murid memberi respon. 3. Guru meminta murid meneka apa yang terdapat di belakang guru. 4. Murid meneka dan memberi pendapat masing-masing. 5. Guru menunjukkan blok kayu kepada murid. 6. Murid melihat dengan teruja. 	<p>BBM: - Blok kayu:</p>  <p>KB: Menjana idea. PN: Keberanian. MI: Linguistik.</p>
<p>Langkah 1 (5 Minit)</p>	<p>Mengenal bahan dan bentuk blok kayu.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersoal jawab kepada murid tentang blok kayu tersebut. (bentuk, bahan dan bau). 2. Murid memberi respon. 3. Guru memberitahu murid blok kayu ialah berbentuk segi empat. 	<p>BBM: - Blok kayu.</p> <p>Contoh Soalan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ini apa? Cuba bau, bau apa? 2. Kayu ini bentuk apa? <p>KB: Pemikiran logikal. PN: Keberanian dan yakin diri. MI: Linguistik, Kognitif.</p>
<p>Langkah 2 (35 Minit)</p>	<p>Menceritakan rumah binaan sendiri.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membina pintu rumah dan meminta murid membina lebih daripada guru. 2. Murid melihat dengan penuh teruja dan ingin membina sendiri. Hp 1, Hp 2 & Hp 3 	<p>BBM: - Blok kayu.</p> <p>KB: Menjana idea, pemikiran logikal, menaakul.</p>

		<p>3. Setelah murid dapat membina sesuatu rumah mengikut imaginasi mereka, guru memintanya menceritakan apa yang dibina olehnya.</p> <p>4. Murid memberi respon.</p>	<p>PN: Keberanian, yakin diri, bertolak ansur, bersikap positif dan kerjasama.</p> <p>MI: Linguistik, Kognitif, Kreativiti.</p> <p>Hp 1, Hp 2 dan Hp 3</p>
<p>Penutup (2 Minit)</p>	<p>Mereflek.</p>	<p>1. Guru menunjukkan kembali satu blok kayu kepada murid dan bertanyakan bentuk blok kayu tersebut.</p> <p>2. Murid memberi respon.</p> <p>3. Guru memberi arahan kepada murid mengemas dan meletakkan semua blok kayu pada tempat asal.</p> <p>4. Murid mengikut arahan guru.</p>	<p>BBM: - Blok kayu.</p> <p>PN: Keberanian, yakin diri dan kerjasama.</p> <p>MI: Linguistik, Kinestetik.</p>

Refleksi Guru :

Catatan Guru Pembimbing / Pensyarah:

RANCANGAN PENGAJARAN HARIAN (MINGGU 4)


Tarikh	: 25 Februari 2016.
Hari	: Khamis.
Masa	: 11.15 pagi – 12.00 tengah hari (45 minit).
Bil. Murid	: 10 orang.
Umur	: 6 Tahun.
Modul	: Bertema.
Tema	: Diri Saya.
Subtema	: Badan Saya.
Tajuk Aktiviti	: Hai Kawan-kawan Cikgu!
Tunjang Utama	: Sains dan Teknologi – Awal Sains.
Fokus	: (ST 3.0) Menyiasat Alam Hidupan.
Standard Kandungan	: (ST 3.1) Memperoleh pengetahuan asas tentang bahagian badan.
Standard Pembelajaran	: (ST 12.3.1) Mengenalpasti bahagian tubuh badan utama (kepala, mata, hidung, mulut, gigi, telinga, rambut, kaki, jari, tangan).
Kesepaduan Tunjang Hasil Pembelajaran	: (PFK 1.1.15) Menggunting menghasilkan satu bentuk. : Pada akhir pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak dapat :- <ol style="list-style-type: none">i. Mengenalpasti bahagian dan fungsi tubuh badan utama dengan bimbingan guru. (kognitif)ii. Membantu menghasilkan rakan baru guru dengan penuh bersemangat. (afektif)iii. Menggunting dan melekatkan gambar bahagian tubuh utama pada pinggan kertas dengan susunan yang betul. (psikomotor)
Pengetahuan Sedia Ada	: Kanak-kanak sudah mengetahui lima deria (lihat, bau, dengar, rasa, sentuh).



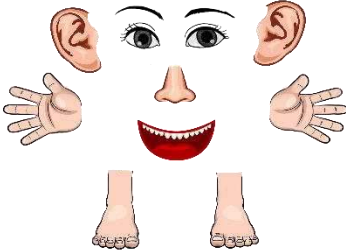
Bahan Bantu Mengajar (BBM) : Kad bergambar anggota badan bertali, gambar bahagian tubuh utama, pinggan kertas, kertas warna, gam, gunting, kertas warna, pensil warna.

Kemahiran Berfikir (KB) : Menjana idea dan pemikiran logikal.

Penerapan Nilai (PN) : Hormat-menghormati, keberanian, yakin diri, tolong-menolong dan bertolak ansur.

Fokus Kecerdasan Pelbagai (MI) : Linguistik, Kognitif, Kinestetik.

LANGKAH / MASA	ISI PELAJARAN	AKTIVITI GURU DAN MURID	CATATAN / BBM
<p>Set Induksi (2 Minit)</p>	<p>Berkenalan dengan sahabat baru.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memasuki kelas dan meminta murid memulakan bacaan doa sebelum belajar. 2. Murid membaca doa sebelum belajar bersama-sama guru. 3. Guru memakai kad bergambar anggota badan bertali. 4. Murid melihat guru dengan teruja. 5. Guru meminta murid menyapa rakan mereka yang terdapat pada gambar tersebut. 6. Murid menyapa seperti yang diminta guru. 	<p>BBM: - Kad bergambar anggota badan bertali:</p>  <p>PN: Hormat-menghormati dan keberanian. MI: Linguistik.</p>
<p>Langkah 1 (10 Minit)</p>	<p>Mengenal bahagian dan fungsi tubuh badan utama.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menunjukkan kad bergambar anggota badan kepada murid. 2. Guru meminta murid menyebut anggota badan yang ditunjukkan. 3. Guru bersoal jawab tentang fungsi anggota badan yang ditunjukkan. 4. Murid memberi jawapan masing-masing. Hp 1 	<p>BBM: - Kad bergambar anggota badan bertali.</p> <p>KB: Pemikiran logikal, menjana idea. PN: Keberanian, yakin diri dan bertolak ansur. MI: Linguistik, Kognitif.</p>

		<p>5. Sekiranya terdapat kesalahan, guru memperbetulkan dan menerangnya.</p>	<p>Hp 1</p>
<p>Langkah 2 (30 Minit)</p>	<p>Menghasilkan rakan baru guru.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menunjukkan rakan guru (pinggan kertas yang telah siap dilekatkan dengan gambar bahagian tubuh utama) kepada murid. 2. Murid melihat dengan penuh teruja. 3. Guru kemudiannya meminta murid untuk menghasilkan rakan-rakan baru guru. Dengan ayat: <i>“Kawan cikgu ini nak ramai kawan. Boleh tak kelas bantu kawan cikgu untuk dapatkan ramai kawan?”</i>. 4. Murid ingin membantu rakan guru dengan penuh semangat. 5. Guru menyediakan kelengkapan kepada setiap murid. 6. Guru meminta murid menghasilkan rakan secara berperingkat (mata, hidung, mulut, telinga, tangan, kaki seterusnya rambut). 7. Murid menghasilkan rakan guru bersama-sama guru. <p>Hp 2 & Hp 3</p>	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pinggan kertas yang telah siap dilekatkan dengan gambar bahagian tubuh utama:  <ul style="list-style-type: none"> - Pinggan kertas:  <ul style="list-style-type: none"> - Gambar bahagian tubuh utama:  <ul style="list-style-type: none"> - Gam. - Gunting. - Kertas warna. - Pensil warna.

			<p>PN: Tolong-menolong dan bertolak ansur.</p> <p>MI: Linguistik, Kognitif, Kinestetik.</p> <p>Hp 2 dan Hp 3</p>
<p>Penutup (3 Minit)</p>	<p>Menanamkan sifat sayang terhadap anggota badan sendiri.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah murid selesai, guru meminta murid menunjukkan hasil kerja masing-masing. 2. Murid menunjukkan hasil kerja dengan penuh bersemangat. 3. Guru menasihati murid supaya menjaga dan menyayangi anggota badan masing-masing sambil menunjukkan rakan guru. 4. Murid mendengar nasihat daripada guru. 5. Guru memberi murid membawa pulang hasil kerja masing-masing. 	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pinggan kertas yang telah siap dilekatkan dengan gambar bahagian tubuh utama. <p>PN: Keberanian, yakin diri dan bertolak ansur.</p>

Refleksi Guru :

Catatan Guru Pembimbing / Pensyarah:

RANCANGAN PENGAJARAN HARIAN (MINGGU 10)


Tarikh	: 5 April 2016.
Hari	: Selasa.
Masa	: 11.15 pagi - 12.00 tengah hari (45 minit).
Bil. Murid	: 14 orang.
Umur	: 5 Tahun.
Modul	: Bertema.
Tema	: Alam Bahan.
Subtema	: Air.
Tajuk Aktiviti	: Telur Timbul?
Tunjang Utama	: Sains dan Teknologi – Awal Sains.
Fokus	: (ST 2.0) Kemahiran Saintifik.
Standard Kandungan	: (ST 2.5) Menyelesaikan masalah kehidupan harian secara <i>hands-on</i> .
Standard Pembelajaran	: (ST 2.5.2) Menjalankan aktiviti untuk menyelesaikan masalah harian seperti: - membuat objek yang tenggelam supaya timbul dan sebaliknya.
Kesepaduan Tunjang	: (PM 12.1.2) Menjayakan aktiviti secara berkumpulan.
Hasil Pembelajaran	: Pada akhir pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak dapat :- i. Mengenalpasti air garam yang menjadi faktor telur timbul dalam air dengan bimbingan guru. (kognitif) ii. Mengacau garam dalam air sehingga larut menggunakan sudu dengan betul. (psikomotor) iii. Menjadikan telur timbul dalam air secara berkumpulan dengan penuh bersemangat. (afektif)
Pengetahuan Sedia Ada	: Kanak-kanak telah mengenal telur dan garam.



Bahan Bantu Mengajar (BBM) : Sarang telur, telur, air, garam, cawan plastik lutsinar dan sudu.


Kemahiran Berfikir (KB) : Pemikiran logik, menjana idea, membuat ramalan, menyusul periksa andaian.

Penerapan Nilai (PN) : Keberanian, toleransi, kerjasama.

Fokus Kecerdasan Pelbagai (MI) : Verbal-linguistik, Kognitif, Interpersonal, Kinestetik.

LANGKAH / MASA	ISI PELAJARAN	AKTIVITI GURU DAN MURID	CATATAN / BBM
<p>Set Induksi (5 Minit)</p>	<p>Mengenal ciri-ciri telur.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memasuki kelas dan memberi salam. 2. Murid menjawab salam. 3. Guru meletakkan sarang telur di atas meja. 4. Murid melihat sarang telur dan memberi respon terhadapnya. 5. Guru mengeluarkan telur daripada beg plastik dan bersoal jawab mengenai telur tersebut. 6. Murid memberitahu ciri-ciri telur. 7. Guru meminta murid bersama-sama mengira telur yang dibawa guru. 8. Murid mengira telur yang dibawa guru. 	<p>BBM:</p> <p>- Telur dan sarang telur:</p>  <p>Contoh Soalan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Telur ini bentuk apa? Berat tak? 2. Kalau telur dimasukkan dalam air tenggelam tak? <p>KB: Pemikiran logik. PN: Keberanian dan toleransi. MI: Kognitif, Verbal-linguistik.</p>
<p>Langkah 1 (12 Minit)</p>	<p>Menimbulkan permasalahan.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meletakkan dua cawan plastik lutsinar berisi sedikit air di atas meja. 2. Murid melihat cawan dan bertanya kepada guru apa yang 	<p>BBM:</p> <p>- Telur. - Cawan plastik lutsinar (berisi sedikit air):</p>

		<p>ingin dilakukan dengan cawan tersebut.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Guru meminta murid memberi perhatian kepadanya. 4. Murid memberi perhatian kepada guru. 5. Guru memasukkan dua biji telur ke dalam cawan yang masing-masingnya sebiji telur. 6. Murid melihat kedua-dua biji telur tersebut tenggelam. 7. Guru menimbulkan permasalahan kepada murid seperti: <ul style="list-style-type: none"> – “Kelas, bagaimana kita nak jadikan telur ini timbul?” – “Kita nak guna apa?” 8. Murid memberi respon kepada guru. 	 <p>KB: Pemikiran logik, menjana idea dan membuat ramalan.</p> <p>PN: Keberanian.</p> <p>MI: Kognitif, Verbal-linguistik.</p>
<p>Langkah 2 (15 Minit)</p>	<p>Telur timbul di dalam air menggunakan garam.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru kemudiannya mengeluarkan dan bertanyakan sifat garam kepada murid. 2. Murid memberi respon. 3. Guru meminta murid memberi perhatian. 4. Murid memberi perhatian kepada guru. 5. Guru mengeluarkan telur daripada satu cawan, memasukkan 3 sudu garam ke dalam cawan tersebut seterusnya mengacau garam sehingga larut. 	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Telur. - Cawan plastik lutsinar. - Garam: 

		<p>6. Murid melihat aktiviti yang dilakukan oleh guru.</p> <p>7. Guru memasukkan semula telur ke dalam cawan tersebut.</p> <p>8. Murid terpegun melihat telur telah menjadi timbul.</p> <p>9. Guru menerangkan kepada murid bahawa telur atau objek yang berat akan timbul di dalam air garam.</p> <p>10. Murid mendengar penjelasan guru. Hp 1</p>	<p>- Sudu:</p>  <p>Contoh Soalan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Garam warna apa? 2. Garam rasa apa? <p>KB: Pemikiran logik.</p> <p>PN: Keberanian dan toleransi.</p> <p>MI: Kognitif, Verbal-linguistik.</p> <p>Hp 1</p>
<p>Langkah 3 (10 Minit)</p>	<p>Menjadikan telur timbul di air dalam kumpulan.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan murid kepada 4 kumpulan. 2. Guru memberi satu cawan plastik lutsinar, sebiji telur dan satu sudu kepada setiap kumpulan. 3. Murid mendapat keperluan untuk melakukan aktiviti. 4. Guru memasukkan 3 sudu garam ke dalam setiap cawan kumpulan dan meminta murid mengacaunya. 5. Murid mengacau garam menggunakan sudu sehingga larut. Hp 2 	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Telur. - Cawan plastik lutsinar. - Air. - Garam. - Sudu. <p>KB: Menyusul periksa andaian.</p> <p>PN: Toleransi dan kerjasama.</p> <p>MI: Interpersonal, Kinestetik.</p> <p>Hp 2 dan Hp 3</p>

		<p>6. Setelah garam larut, guru meminta murid memasukkan telur.</p> <p>7. Murid memasukkan telur ke dalam cawan dan melihatnya timbul. Hp 3</p>	
<p>Penutup (3 Minit)</p>	<p>Mereflek.</p>	<p>1. Guru meminta murid membawa cawan kumpulan masing-masing ke hadapan.</p> <p>2. Murid meletakkan cawan kumpulan masing-masing di meja hadapan.</p> <p>3. Guru bertanyakan kepada murid sebab apa telur boleh timbul. Misalnya, "<i>telur boleh timbul sebab apa?</i>".</p> <p>4. Murid memberi respon kepada guru.</p>	<p>KB: Pemikiran logik.</p> <p>PN: Keberanian.</p> <p>MI: Kognitif, Verbal-linguistik.</p>

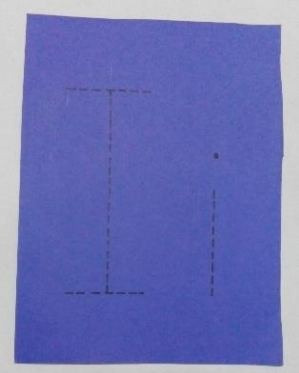
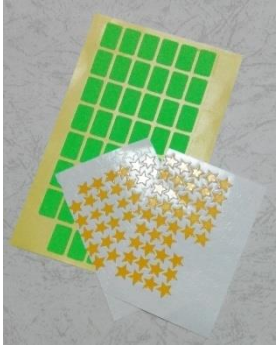
Refleksi Guru :

Catatan Guru Pembimbing / Pensyarah:

RANCANGAN PENGAJARAN HARIAN (MINGGU 10)

Tarikh	: 8 April 2016.
Hari	: Jumaat.
Masa	: 9.45 pagi – 10.30 pagi (45 minit).
Bil. Murid	: 6 orang.
Umur	: 4 tahun.
Modul	: Teras.
Tajuk Aktiviti	: Mengenal Huruf Vokal.
Tunjang Utama	: Komunikasi - Bahasa Malaysia.
Fokus	: (BM 3.0) Kemahiran Membaca.
Standard Kandungan	: (BM 3.2) Mengenal huruf vokal.
Standard Pembelajaran	: (BM 3.2.1) Menyebut huruf vokal.
Kesepaduan Tunjang	: (PM 14.2.1) Saling berkongsi dalam menggunakan barang dan peralatan di dalam kelas.
Hasil Pembelajaran	: Pada akhir pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak dapat :- <ol style="list-style-type: none">i. Membezakan bentuk huruf I (besar) dan i (kecil) dengan betul. (kognitif)ii. Mencabut dan menampal pelekat pada templet huruf Ii menggunakan jari dengan baik. (psikomotor)iii. Melakukan aktiviti menampal pelekat pada templet huruf Ii dengan penuh semangat. (afektif)
Pengetahuan Sedia Ada	: Kanak-kanak sudah mengenal huruf I.
Bahan Bantu Mengajar (BBM)	: Pelekat (bentuk petak dan bintang) dan templet huruf Ii.
Kemahiran Berfikir (KB)	: Pemikiran logik.
Penerapan Nilai (PN)	: Keberanian, yakin diri, bersikap positif.
Fokus Kecerdasan Pelbagai (MI)	: Verbal-linguistik, Kognitif, Kreativiti.

LANGKAH / MASA	ISI PELAJARAN	AKTIVITI GURU DAN MURID	CATATAN / BBM
<p>Set Induksi (5 Minit)</p>	<p>Menunjukkan templet huruf Ii.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memasuki kelas dan menanyakan khabar murid. 2. Murid memberi respon. 3. Guru menunjukkan templet huruf Ii yang telah dilekatkan dengan pelekat kepada murid. 4. Murid melihat templet huruf Ii dengan penuh teruja. 5. Guru bertanyakan bentuk pelekat yang terdapat pada templet huruf Ii. 6. Murid memberi respon kepada guru. 	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Templet huruf Ii (mempunyai pelekat): <div data-bbox="1114 488 1417 862" data-label="Image"> </div> <p>KB: Pemikiran logik. PN: Keberanian dan yakin diri. MI: Verbal-linguistik, Kognitif.</p>
<p>Langkah 1 (15 Minit)</p>	<p>Menyebut dan membezakan huruf I besar dengan huruf i kecil.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sebelum melakukan aktiviti menampal pelekat, guru bersoal jawab tentang huruf Ii. 2. Murid melihat templet huruf Ii dan menyebutnya. 3. Guru mengajar murid yang tidak dapat membezakan huruf I (besar) dan huruf i (kecil). Hp 1 	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Templet huruf Ii (mempunyai pelekat). <p>PN: Keberanian dan yakin diri. MI: Verbal-linguistik, Kognitif.</p> <p>Hp 1</p>

<p>Langkah 2 (20 Minit)</p>	<p>Melekatkan pelekats seperti cara menulis huruf I besar dengan huruf i kecil.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengeluarkan pelekats berbentuk petak dan bintang. 2. Guru kemudiannya menunjukkan cara menampal pelekats pada templet huruf Ii. 3. Murid melihat cara menampal pelekats. 4. Guru meminta murid menampal seperti guru. 5. Murid melakukan aktiviti menampal dengan penuh semangat. Hp 2 & Hp 3 	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Templet huruf Ii:  <ul style="list-style-type: none"> - Pelekats (bentuk petak dan bintang):  <p>PN: Bersikap positif. MI: Verbal-linguistik, Kognitif, Kreativiti.</p> <p>Hp 2 dan Hp3</p>
<p>Penutup (5 Minit)</p>	<p>Menunjukkan huruf I besar dengan huruf i kecil.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta murid menunjukkan hasil kerja masing-masing. 2. Murid menunjukkan hasil tampalan masing-masing. 3. Guru meminta murid menunjukkan huruf I (besar) dan huruf i (kecil). 	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Templet huruf Ii (mempunyai pelekats). <p>PN: Keberanian dan yakin diri. MI: Verbal-linguistik, Kognitif.</p>

	.	4. Murid menunjukkan seperti yang diminta oleh guru. 5. Guru memberi murid membawa pulang hasil kerja masing-masing.	
--	---	---	--

Refleksi Guru :

Catatan Guru Pembimbing / Pensyarah:

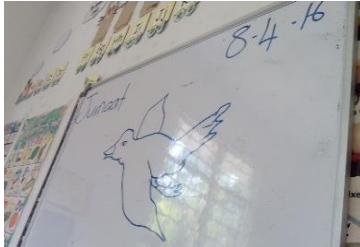
RANCANGAN PENGAJARAN HARIAN (MINGGU 10)




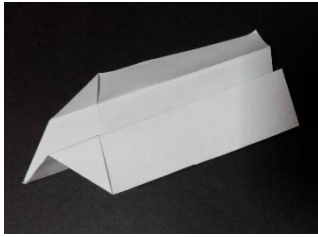
Tarikh	: 8 April 2016.
Hari	: Jumaat.
Masa	: 11.15 pagi - 12.00 tengah hari (45 minit).
Bil. Murid	: 14 orang.
Umur	: 5 Tahun.
Modul	: Bertema.
Tema	: Alam Bahan.
Subtema	: Peralatan.
Tajuk Aktiviti	: Kertasku Terbang.
Tunjang Utama	: Sains dan Teknologi – Awal Sains.
Fokus	: (ST 2.0) Kemahiran Saintifik.
Standard Kandungan	: (ST 2.1) Membuat pemerhatian ke atas objek dan fenomena alam di persekitaran.
Standard Pembelajaran	: (ST 2.1.2) Memerhati dan menyatakan kesamaan dan perbezaan antara objek-objek yang diperhatikan.
Kesepaduan Tunjang	: (PFK 2.2.1) Membuat pergerakan tangan mengikut arahan seperti menghayun tangan.
Hasil Pembelajaran	: Pada akhir pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak dapat :- <ol style="list-style-type: none">i. Menyatakan sayap sama seperti kepak burung menjadikan objek boleh terbang dengan bimbingan guru. (kognitif)ii. Membuat kapal terbang kertas dengan penuh bersemangat. (afektif)iii. Membaling kapal terbang kertas dengan hayunan tangan yang betul. (psikomotor)
Pengetahuan Sedia Ada	: Kanak-kanak telah mengenal burung.
Bahan Bantu Mengajar (BBM)	: Papan putih, <i>marker</i> , kad bergambar kenderaan udara, potongan kertas A4 putih dan pensil warna.

Kemahiran Berfikir (KB) : Pemikiran logik, membuat inferen, menyusul periksa andaian.

Penerapan Nilai (PN) : Keberanian, toleransi, bersikap positif.

Fokus Kecerdasan Pelbagai (MI) : Verbal-linguistik, Visual-spatial, Kognitif, Kinestetik, Kreativiti.

LANGKAH / MASA	ISI PELAJARAN	AKTIVITI GURU DAN MURID	CATATAN / BBM
Set Induksi (5 Minit)	Mengenal ciri-ciri burung.	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memasuki kelas dan memberi salam.2. Murid menjawab salam.3. Guru melukis gambar burung pada papan putih.4. Murid melihat gambar burung yang dilukis oleh guru.5. Guru bersoal jawab dengan murid mengenai burung yang dilukis.6. Murid memberi respon dengan menyatakan ciri-ciri burung melalui pengalaman deria.	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none">- Papan putih dan <i>marker</i> (lukisan burung):  <p>Contoh Soalan:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Cikgu lukis apa ini?2. Siapa pernah lihat burung?3. Burung warna apa?4. Burung terbang pakai apa? <p>KB: Pemikiran logik dan membuat inferen.</p> <p>PN: Keberanian dan toleransi.</p> <p>MI: Kognitif, Visual-spatial, Verbal-linguistik.</p>

<p>Langkah 1 (12 Minit)</p>	<p>Mengenal persamaan kepak dan sayap.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menampal keempat-empat kad bergambar kenderaan udara pada papan putih dan bersoal jawab mengenainya dengan murid. 2. Murid melihat kad bergambar tersebut dan memberi respon kepada guru. 3. Guru menerangkan sebab kapal terbang boleh terbang sama seperti burung kepada murid. Misalnya: <ul style="list-style-type: none"> - “Kapal terbang ada sayap kanan dan kiri.” - “Burung ada kepak, kapal terbang atau jet ada sayap sama macam burung.” 4. Murid mendengar penerangan daripada guru. Hp 1 	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kad bergambar kenderaan udara:   <p>KB: Pemikiran logik. PN: Keberanian. MI: Kognitif, Visual-spatial, Verbal-linguistik.</p> <p>Hp 1</p>
<p>Langkah 2 (15 Minit)</p>	<p>Membuat kapal terbang kertas.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan setiap murid potongan kertas A4 putih. 2. Murid bertanya kepada guru apa yang akan dilakukan dengan potongan kertas A4 putih yang dimiliki. 3. Guru meminta murid memberi perhatian. 4. Murid memberi perhatian kepada guru. 5. Guru menunjukkan cara membuat kapal terbang menggunakan potongan kertas A4 putih. 	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Potongan kertas putih A4:   <ul style="list-style-type: none"> - Pensil warna.

		<p>6. Murid melihat dan membuat kapal terbang menggunakan potongan kertas A4 putih yang diberi.</p> <p>7. Guru kemudiannya meminta murid mewarnakan kapal terbang kertas masing-masing.</p> <p>8. Murid mewarnakan kapal terbang kertas yang dibuat mengikut kreativiti masing-masing. Hp 2</p>	<p>PN: Toleransi.</p> <p>MI: Verbal-linguistik, Kinestetik, Kreativiti.</p> <p>Hp 2</p>
<p>Langkah 3 (10 Minit)</p>	<p>Menerbangkan kapal terbang kertas.</p>	<p>1. Setelah murid selesai mewarna, guru meminta murid membuat barisan.</p> <p>2. Murid membuat barisan.</p> <p>3. Guru membawa murid ke laman luar tadika.</p> <p>4. Murid mengikut guru ke laman luar tadika.</p> <p>5. Guru mengarahkan murid membuat barisan terlebih dahulu sebelum membaling kapal terbang kertas masing-masing.</p> <p>6. Guru memberi arahan kepada murid membaling kapal terbang masing-masing seperti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1, 2, 3, Baling! <p>7. Murid membaling kapal terbang kertas masing-masing dengan penuh bersemangat. Hp 3</p>	<p>KB: Menyusul periksa andaian.</p> <p>PN: Bersikap positif.</p> <p>MI: Kinestetik.</p> <p>Hp 3</p>

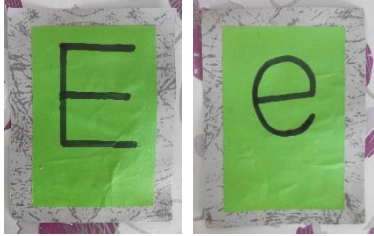
<p>Penutup (3 Minit)</p>	<p>Penguohan persamaan konsep kepak dan sayap.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bertanya kepada murid sebab apa kapal terbang kertas yang dibaling boleh terbang. 2. Murid memberi respon kepada guru. 3. Guru membawa murid kembali ke dalam kelas. 4. Murid kembali ke dalam kelas dengan kapal terbang kertas masing-masing. 5. Guru memberi murid membawa pulang kapal terbang kertas masing-masing. 	<p>KB: Pemikiran logik. PN: Keberanian dan toleransi. MI: Kognitif, Visual-spatial, Verbal-linguistik.</p>
-------------------------------------	--	--	---


Refleksi Guru :

Catatan Guru Pembimbing / Pensyarah:

RANCANGAN PENGAJARAN HARIAN (MINGGU 11)

Tarikh	: 11 April 2016.
Hari	: Isnin.
Masa	: 8.30 pagi – 9.15 pagi (45 minit).
Bil. Murid	: 6 orang.
Umur	: 4 Tahun.
Modul	: Teras.
Tajuk Aktiviti	: Mengenal Huruf Vokal.
Tunjang Utama	: Komunikasi - Bahasa Malaysia.
Fokus	: (BM 3.0) Kemahiran Membaca.
Standard Kandungan	: (BM 3.2) Mengenal huruf vokal.
Standard Pembelajaran	: (BM 3.2.1) Menyebut huruf vokal.
Kesepaduan Tunjang	: (PSE 3.2.2) Bertolak ansur dan bekerjasama semasa menjalankan aktiviti.
Hasil Pembelajaran	: Pada akhir pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak dapat :- <ol style="list-style-type: none">i. Mengenal dan membezakan huruf E (besar) dan e (kecil) dengan betul. (kognitif)ii. Mencucuk batang lidi menggunakan jari pada tanah liat dengan baik. (psikomotor)iii. Mencucuk batang lidi pada tanah liat membentuk huruf E (besar) dan e (kecil) dengan penuh seronok. (afektif)
Pengetahuan Sedia Ada	: Kanak-kanak dapat memegang objek kecil dengan baik.
Bahan Bantu Mengajar (BBM)	: <i>Flash card</i> huruf E (besar) dan e (kecil), meja belajar murid, papan hitam, kapur, batang lidi, tanah liat dan kotak.
Kemahiran Berfikir (KB)	: Membanding dan membeza.
Penerapan Nilai (PN)	: Keberanian, bersikap positif, kerjasama.
Fokus Kecerdasan Pelbagai (MI)	: Verbal-linguistik, Kognitif, Interpersonal.

LANGKAH / MASA	ISI PELAJARAN	AKTIVITI GURU DAN MURID	CATATAN / BBM
<p>Set Induksi (5 Minit)</p>	<p>Menunjukkan <i>flash card</i> huruf E (besar) dan e (kecil).</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memasuki kelas dan menanyakan khabar murid. 2. Murid memberi respon. 3. Guru menunjukkan <i>flash card</i> huruf E (besar - hadapan) dan e (kecil - belakang) dan meminta murid meneka huruf tersebut. 4. Murid meneka huruf yang dilihat. 5. Guru meminta murid mencari huruf yang sama seperti dalam <i>flash card</i> pada meja belajar masing-masing. 6. Murid menunjukkan huruf yang sama kepada guru. 	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Flash card</i> huruf E (besar) dan e (kecil):  <ul style="list-style-type: none"> - Meja belajar murid. <p>PN: Keberanian. MI: Verbal-linguistik.</p>
<p>Langkah 1 (15 Minit)</p>	<p>Mengenal dan membezakan E (besar) dan e (kecil).</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menunjukkan kembali <i>flash card</i> huruf E (besar) dan e (kecil) kepada murid. 2. Guru memanggil murid seorang demi seorang menyebut dan membezakan huruf E (besar) dan e (kecil). 3. Murid meneka dan menyebut huruf yang dilihat. 4. Guru mengajarkan murid menyebut dan membezakan huruf huruf E (besar) dan e (kecil). Misalnya: <ul style="list-style-type: none"> - Ini huruf E, cuba Imran sebut. - Ini huruf E besar dan ini huruf e kecil. 	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Flash card</i> huruf E (besar) dan e (kecil). - Papan hitam. - Kapur. <p>KB: Membanding dan membeza. PN: Keberanian, bersikap positif. MI: Verbal-linguistik, Kognitif.</p> <p>Hp 1</p>

		<p>5. Murid menyebut mengikut guru. Hp 1</p>	
<p>Langkah 2 (20 Minit)</p>	<p>Membentuk huruf E (besar) dan e (kecil) menggunakan batang lidi.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengeluarkan dan menunjukkan beberapa batang lidi, tanah liat dan kotak kepada murid. 2. Murid memberi respon terhadap apa yang dilihat. 3. Guru meletakkan <i>flash card</i> huruf E (besar) dan e (kecil) pada kotak. 4. Kemudian, guru mengarahkan murid duduk di bawah dan membuat satu bulatan. 5. Murid mengikut arahan guru. 6. Guru menunjukkan cara mencucuk lidi pada tanah liat membentuk huruf E (besar). Murid teruja melihat guru dan ingin mencubanya. Hp 2 7. Setelah murid selesai, guru mencabut batang lidi dan mengulang dengan huruf e (kecil). 8. Murid mencucuk batang lidi membentuk huruf e (kecil) pula. 9. Guru meminta murid mencabut batang lidi dan aktiviti ini dilakukan secara berulang kali. 10. Murid bermain membentuk huruf E (besar) dan e (kecil) dengan penuh seronok. Hp 3 	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Flash card</i> huruf E (besar) dan e (kecil). - Batang lidi:  <ul style="list-style-type: none"> - Tanah liat:  <ul style="list-style-type: none"> - Kotak:  <p>PN: Keberanian, kerjasama. MI: Interpersonal, Kognitif.</p> <p>Hp 2 dan Hp 3</p>

<p>Penutup (5 Minit)</p>	<p>Menyebut dan membezakan huruf E (besar) dan e (kecil).</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menunjukkan kembali <i>flash card</i> huruf E (besar) dan e (kecil) kepada murid. 2. Guru meminta murid menyebut dan membezakan huruf E (besar) dan e (kecil). 3. Murid menyebut seperti yang diminta oleh guru. 	<p>BBM: - <i>Flash card</i> huruf E (besar) dan e (kecil).</p> <p>KB: Membanding dan membeza.</p> <p>PN: Keberanian, bersikap positif.</p> <p>MI: Verbal-linguistik, Kognitif.</p>
-------------------------------------	---	--	--

Refleksi Guru :

Catatan Guru Pembimbing / Pensyarah:

RANCANGAN PENGAJARAN HARIAN (MINGGU 11)

Tarikh	: 12 April 2016.
Hari	: Selasa.
Masa	: 11.15 pagi – 12.00 tengah hari (45 minit).
Bil. Murid	: 14 orang.
Umur	: 5 Tahun.
Modul	: Bertema.
Tema	: Alam Bahan.
Subtema	: Peralatan.
Tajuk Aktiviti	: Bentuknya Sama?
Tunjang Utama	: Sains dan Teknologi – Awal Sains dan Matematik.
Fokus	: (ST 11.0) Bentuk dan Ruang.
Standard Kandungan	: (ST 11.2) Mengetahui bentuk yang biasa dijumpai di persekitaran.
Standard Pembelajaran	: (ST 11.2.2) Mengecam bentuk segitiga, bulat, segi empat dan segi empat sama.
Kesepaduan Tunjang	: (KTI 1.1.5) Mewarnakan gambar dalam ruang tertentu.
Hasil Pembelajaran	: Pada akhir pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak dapat :- <ul style="list-style-type: none">i. Menyatakan perbezaan bentuk bulat, segitiga, segiempat tepat dengan betul. (kognitif)ii. Mengumpul objek di persekitaran mengikut bentuk dengan penuh bersemangat. (afektif)iii. Melukis, menulis dan mewarna pada halaman buku aktiviti yang disediakan dengan baik. (psikomotor)
Pengetahuan Sedia Ada	: Kanak-kanak sudah mengenal bentuk bulat, segitiga dan segiempat.



Bahan Bantu Mengajar (BBM) : Papan putih, *marker*, bakul bertingkat (mempunyai label bentuk segiempat, segitiga dan bulat), objek terdapat di persekitaran kelas, buku aktiviti (lembaran kerja), pensil dan pensil warna.

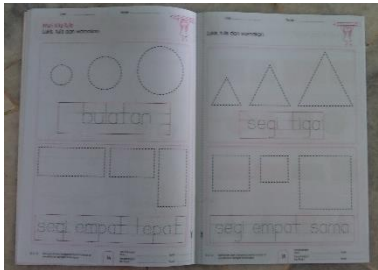
Kemahiran Berfikir (KB) : Pemikiran logik, membanding dan membezakan, membuat klasifikasi.

Penerapan Nilai (PN) : Keberanian, bersikap positif, kerjasama, toleransi.

Fokus Kecerdasan Pelbagai (MI) : Verbal-linguistik, Kognitif, Interpersonal, Kreativiti.

LANGKAH / MASA	ISI PELAJARAN	AKTIVITI GURU DAN MURID	CATATAN / BBM
Set Induksi (5 Minit)	Menyatakan bentuk yang dilukis pada papan putih.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menanyakan khabar murid. 2. Murid memberi respon. 3. Guru meminta murid membaca doa sebelum belajar bersama-sama guru. 4. Murid membaca doa sebelum belajar. 5. Guru melukis bentuk bulat, segitiga dan segiempat pada papan putih. 6. Guru meminta murid meneka bentuk-bentuk yang dilukis. 7. Murid memberitahu bentuk-bentuk yang dilukis mengikut pengalaman deria. 	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Papan putih. - <i>Marker</i>. <p>Contoh Soalan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kelas 5 tahun, cikgu lukis bentuk apa ini? <p>KB: Pemikiran logik.</p> <p>PN: Keberanian.</p> <p>MI: Verbal-linguistik, Kognitif.</p>
Langkah 1 (5 Minit)	Membezakan bentuk pada bucu.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru kemudiannya bertanya kepada murid bagaimana cara membezakan bentuk-bentuk yang telah dilukis. 2. Murid memberi respon kepada guru. 	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Papan putih. - <i>Marker</i>.

		<p>3. Guru mengajar murid membezakan bentuk bulat, segitiga, segiempat dan lain-lain. Misalnya dengan mengira bucu:</p> <ul style="list-style-type: none"> - “Jika tiada bucu, namanya bulat”. - “Jika ada 1, 2, 3 bucu namanya segitiga”. - “Jika ada 1, 2, 3, 4 bucu namanya segiempat”. <p>4. Murid membezakan bentuk dan mengira bucu bersama guru. Hp 1</p>	<p>Contoh Soalan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kelas, bagaimana kita hendak tahu beza bentuk-bentuk cikgu lukis ini? <p>~ Membezakan mengikut bucu/ tajam:</p>  <p>KB: Menjana idea, membanding dan membezakan.</p> <p>PN: Bersikap positif.</p> <p>MI: Verbal-linguistik, Kognitif.</p> <p>Hp 1</p>
<p>Langkah 2 (10 Minit)</p>	<p>Mencari objek berbentuk bulat, segitiga dan segiempat yang terdapat di persekitaran kelas.</p>	<p>1. Guru megambil dan meletakkan bakul bertingkat di hadapan kelas.</p> <p>2. Guru meminta murid mencari objek berbentuk bulat, segitiga dan segiempat yang terdapat di persekitaran kelas dan meletakkannya ke dalam bakul mengikut label.</p> <p>3. Murid bekerjasama mencari dan meletakkan objek berbentuk bulat, segitiga dan segiempat ke dalam bakul mengikut label. Hp 2</p>	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bakul bertingkat (label bentuk segiempat, segitiga dan bulat): 

		<p>4. Guru membimbing murid mencari dan meletakkan objek ke dalam bakul mengikut label.</p>	<p>- Objek terdapat di persekitaran kelas.</p> <p>KB: Membanding dan membezakan, membuat klasifikasi.</p> <p>PN: Kerjasama dan toleransi.</p> <p>MI: Interpersonal, Kognitif.</p> <p>Hp 2</p>
<p>Langkah 3 (20 Minit)</p>	<p>Melukis garisan, menulis perkataan dan mewarnakan bentuk.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru kemudiannya memberi buku aktiviti kepada murid. 2. Murid mendapat buku aktiviti masing-masing daripada guru. 3. Guru mengarahkan murid melukis, menulis dan mewarnakan aktiviti pada muka surat 14 dan 15. 4. Murid mengikut arahan guru. <p>Hp 3</p>	<p>BBM:</p> <p>- Buku aktiviti (lembaran kerja):</p>  <p>- Pensil. - Pensil warna.</p> <p>PN: Bersikap positif, toleransi.</p> <p>MI: Kognitif, Kreativiti.</p> <p>Hp 3</p>

<p>Penutup (5 Minit)</p>	<p>Menyatakan cara mengenal bentuk.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menanyakan kembali kepada murid bagaimana cara membezakan bentuk-bentuk yang diajar. 2. Murid memberi respon kepada guru. 3. Guru meminta murid menghantar buku aktiviti masing-masing. 4. Murid memberi buku aktiviti kepada guru untuk ditanda. 	<p>KB: Pemikiran logik, PN: Keberanian. MI: Verbal-linguistik, Kognitif.</p>
-------------------------------------	---	--	---

Refleksi Guru :

Catatan Guru Pembimbing / Pensyarah:

RANCANGAN PENGAJARAN HARIAN (MINGGU 11)


Tarikh	: 12 April 2016.
Hari	: Selasa.
Masa	: 8.30 pagi – 9.15 pagi (45 minit).
Bil. Murid	: 6 orang.
Umur	: 4 Tahun.
Modul	: Teras.
Tajuk Aktiviti	: Bot Bentuk.
Tunjang Utama	: Sains dan Teknologi – Awal Matematik.
Fokus	: (ST 11.0) Bentuk dan Ruang.
Standard Kandungan	: (ST 11.2) Mengetahui bentuk yang biasa dijumpai di persekitaran.
Standard Pembelajaran	: (ST 11.2.1) Mengecam bentuk segitiga, bulat, segi empat yang terdapat di persekitaran.
Kesepaduan Tunjang	: (PSE 3.2.2) Bertolak ansur dan bekerjasama semasa menjalankan aktiviti.
Hasil Pembelajaran	: Pada akhir pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak dapat :- <ol style="list-style-type: none">i. Mengecam dan membezakan bentuk bulat, segitiga dan segiempat dengan bimbingan. (kognitif)ii. Memadan dan menyusun kadbod bentuk berwarna pada kadbod bergaris dengan baik (koordinasi mata dan tangan). (psikomotor)iii. Melakukan aktiviti memadankan kadbod bentuk berwarna membentuk bot dengan penuh bersemangat. (afektif)
Pengetahuan Sedia Ada	: Kanak-kanak sudah mengenal bentuk bulat dan segitiga.
Bahan Bantu Mengajar (BBM)	: Kadbod bentuk berwarna (bulat, segitiga dan segiempat), meja belajar murid, papan hitam, kapur dan kadbod

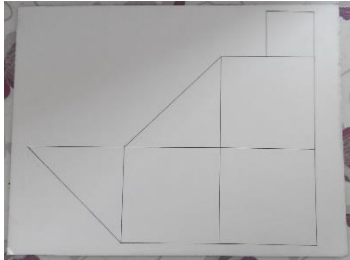
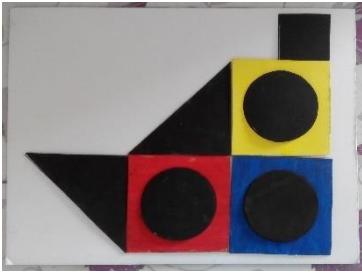
bergarisan (gabungan ruangan bentuk menjadi sebuah bot).

Kemahiran Berfikir (KB) : Pemikiran logik, membanding dan membezakan, menyelesaikan masalah.

Penerapan Nilai (PN) : Keberanian, bersikap positif, kerjasama, toleransi.

Fokus Kecerdasan Pelbagai (MI) : Verbal-linguistik, Kognitif, Interpersonal.

LANGKAH / MASA	ISI PELAJARAN	AKTIVITI GURU DAN MURID	CATATAN / BBM
<p>Set Induksi (5 Minit)</p>	<p>Bersoal jawab mengenai kadbod bentuk berwarna (bulat, segitiga dan segiempat).</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menanyakan khabar murid. 2. Murid memberi respon. 3. Guru meminta murid membaca doa sebelum belajar bersama-sama guru. 4. Murid membaca doa sebelum belajar. 5. Guru menunjukkan kadbod bentuk berwarna (bulat, segitiga dan segiempat) kepada murid dan bersoal jawab dengan murid. 6. Murid meneka dan memberi respon terhadap pertanyaan guru. 	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kadbod bentuk berwarna (bulat, segitiga dan segiempat):  <ul style="list-style-type: none"> - Meja belajar murid. <p>Contoh Soalan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas, ini bentuk apa? 2. Cuba lihat meja kamu, boleh tunjuk bentuk yang sama dengan cikgu pegang ini? <p>KB: Pemikiran logik. PN: Keberanian. MI: Verbal-linguistik, Kognitif.</p>

<p>Langkah 1 (20 Minit)</p>	<p>Mengenal dan membezakan bentuk bulat, segitiga dan segiempat.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melukis bentuk pada papan hitam. 2. Guru mengajarkan murid mengenal dan membezakan bentuk bulat, segitiga dan segiempat. Misalnya dengan mengira bucu: <ul style="list-style-type: none"> – “Jika tiada bucu, namanya bulat”. – “Jika ada 1, 2, 3 bucu namanya segitiga”. – “Jika ada 1, 2, 3, 4 bucu namanya segiempat”. 3. Murid mengenal bentuk dan mengira bucu bersama guru. Hp 1 	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Papan hitam. - Kapur. <p>KB: Membanding dan membezakan.</p> <p>PN: Bersikap positif.</p> <p>MI: Verbal-linguistik, Kognitif.</p> <p>Hp 1</p>
<p>Langkah 2 (15 Minit)</p>	<p>Memadankan semua kadbod bentuk berwarna membentuk sebuah bot.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meletakkan kadbod bergarisan di atas meja. 2. Guru kemudiannya menunjukkan cara membentuk sebuah bot dengan menyusun dan memadankan semua kadbod bentuk berwarna pada kadbod bergarisan. 3. Murid melihat dengan teruja dan ingin mencubanya. 4. Guru memberi peluang kepada murid mencubanya. 5. Murid bekerjasama menyusun dan memadankan semua kadbod bentuk membentuk sebuah bot. <p>Hp 2 & Hp 3</p>	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kadbod bentuk berwarna (bulat, segitiga dan segiempat). - Kadbod bergarisan:  <p>~ Bentuk bot daripada gabungan 3 bentuk:</p> 

			<p>KB: Menyelesaikan masalah.</p> <p>PN: Bersikap positif, kerjasama dan toleransi.</p> <p>MI: Interpersonal, Kognitif.</p> <p>Hp 2 dan Hp 3</p>
<p>Penutup (5 Minit)</p>	<p>Menyebut bentuk yang dipelajari.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menunjukkan semula kadbod bentuk berwarna (bulat, segitiga dan segiempat) kepada murid. 2. Guru bertanyakan bentuk-bentuk tersebut kepada murid seorang demi seorang. 3. Murid memberi respon terhadap pertanyaan guru. 	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kadbod bentuk berwarna (bulat, segitiga dan segiempat). <p>KB: Pemikiran logik, membanding dan membezakan.</p> <p>PN: Keberanian.</p> <p>MI: Verbal-linguistik, Kognitif.</p>

Refleksi Guru :

Catatan Guru Pembimbing / Pensyarah:

RANCANGAN PENGAJARAN HARIAN (MINGGU 11)


Tarikh	: 13 April 2016.
Hari	: Rabu.
Masa	: 10.30 pagi - 11.15 pagi (45 minit).
Bil. Murid	: 6 orang.
Umur	: 4 Tahun.
Modul	: Bertema.
Tema	: Alam Hidupan.
Subtema	: Tumbuh-tumbuhan.
Tajuk Aktiviti	: Buah dan Sayur Kegemaran Saya.
Tunjang Utama	: Sains dan Teknologi – Awal Sains.
Fokus	: (ST 3.0) Menyiasat Alam Hidupan.
Standard Kandungan	: (ST 3.3) Meneroka bahagian-bahagian tumbuhan iaitu daun, bunga, buah serta pertumbuhan anak benih.
Standard Pembelajaran	: (ST 3.3.3) Memerhati dan bercerita tentang sayur-sayuran dan buah-buahan yang biasa dijumpai.
Kesepaduan Tunjang	: (KTI 1.3.1) Menceritakan dan mempamerkan hasil kerja sendiri.
Hasil Pembelajaran	: Pada akhir pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak dapat :- <ul style="list-style-type: none">i. Membezakan sayur-sayuran dan buah-buahan dengan betul. (kognitif)ii. Melukis dan mewarnakan buah dan sayur yang biasa dijumpai pada ruangan yang disediakan dengan baik. (psikomotor)iii. Menceritakan buah dan sayur yang biasa dijumpai dengan yakin. (afektif)
Pengetahuan Sedia Ada	: Kanak-kanak telah mengenal buah dan sayur.
Bahan Bantu Mengajar (BBM)	: Beg plastik, sayur-sayuran dan buah-buahan mainan, dua bakul (label sayur dan buah), potongan kertas (label


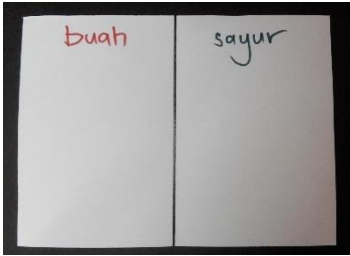
sayur dan buah), pensil dan pensil warna.

Kemahiran Berfikir (KB) : Menjana idea, membuat klasifikasi, membanding dan membeza.

Penerapan Nilai (PN) : Keberanian, bersikap positif, toleransi.

Fokus Kecerdasan Pelbagai (MI) : Verbal-linguistik, Kognitif, Visual-spatial, Kreativiti.

LANGKAH / MASA	ISI PELAJARAN	AKTIVITI GURU DAN MURID	CATATAN / BBM
Set Induksi (5 Minit)	Mengenal sayur-sayuran dan buah-buahan.	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memasuki kelas dan memberi salam.2. Murid menjawab salam.3. Guru menunjukkan beg plastik yang berisi kepada murid.4. Murid ingin mengetahui apa yang dibawa guru.5. Guru bertanya kepada murid apa yang terdapat dalam beg plastik tersebut.6. Murid memberi respon kepada guru.7. Guru mengeluarkan dan memperkenalkan satu per satu nama sayur-sayuran dan buah-buahan mainan yang dibawa.8. Murid mengikut guru menyebut nama sayur-sayuran dan buah-buahan mainan tersebut.	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none">- Beg plastik.- Sayur-sayuran dan buah-buahan mainan:  <p>Contoh Soalan:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Tadi kawan cikgu pergi pasar beli barang, agak-agak apa dalam beg plastik ini?2. Ini buah apa? Siapa pernah tengok? <p>KB: Menjana idea. PN: Keberanian. MI: Verbal-linguistik, Kognitif.</p>

<p>Langkah 1 (10 Minit)</p>	<p>Mengasingkan sayur-sayuran dan buah-buahan.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meletakkan dua bakul di atas meja. 2. Guru meminta murid secara bergilir-gilir meletakkan sayur-sayuran dan buah-buahan mainan ke dalam bakul mengikut label. 3. Murid mengasing buah-buahan dan sayur-sayuran mainan mengikut kategori. Hp 1 4. Guru membimbing murid mengasing sayur-sayuran dan buah-buahan. 	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sayur-sayuran dan buah-buahan mainan. - Bakul (label buah dan sayur):  <p>KB: Membuat klasifikasi, membanding dan membeza.</p> <p>PN: Keberanian, toleransi.</p> <p>MI: Kognitif.</p> <p>Hp 1</p>
<p>Langkah 2 (15 Minit)</p>	<p>Melukis dan mewarna sayur dan buah yang biasa dijumpai.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyediakan potongan kertas, pensil dan pensil warna kepada setiap seorang murid. 2. Murid mendapat kelengkapan untuk melakukan aktiviti melukis. 3. Guru meminta murid melukis dan mewarnakan sayur dan buah yang pernah dimakan atau biasa dijumpai. 4. Murid melukis dan mewarnakan sayur dan buah. Hp 2 	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pensil. - Pensil warna. - Potongan kertas (label sayur dan buah):  <p>PN: Bersikap positif, toleransi.</p> <p>MI: Visual-spatial, Kreativiti.</p> <p>Hp 2</p>


<p>Langkah 3 (12 Minit)</p>	<p>Menceritakan sayur dan buah yang dilukis.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah murid selesai, guru memanggil murid seorang demi seorang menceritakan hasil lukisan masing-masing. 2. Murid menceritakan sayur dan buah yang dilukis. Hp 3 	<p>BBM: - Potongan kertas (label sayur dan buah).</p> <p>PN: Keberanian, toleransi. MI: Verbal-linguistik.</p> <p>Hp 3</p>
<p>Penutup (3 Minit)</p>	<p>Menanamkan sifat suka kepada sayur-sayuran dan buah-buahan.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersoal-jawab dengan murid kebaikan sayur-sayuran dan buah-buahan. 2. Murid memberi respon kepada guru. 3. Guru menasihati murid supaya makan banyak sayur-sayuran dan buah-buahan agar sihat dan bertenaga. 4. Murid mendengar nasihat daripada guru. 	<p>KB: Menjana idea. PN: Keberanian, bersikap positif. MI: Verbal-linguistik.</p>




Refleksi Guru :

Catatan Guru Pembimbing / Pensyarah:

RANCANGAN PENGAJARAN HARIAN (MINGGU 11)

Tarikh	: 13 April 2016.
Hari	: Rabu.
Masa	: 9.45 pagi – 10.30 pagi (45 minit).
Bil. Murid	: 6 orang.
Umur	: 4 Tahun.
Modul	: Teras.
Tajuk Aktiviti	: Mengenal Huruf Vokal.
Tunjang Utama	: Komunikasi - Bahasa Malaysia.
Fokus	: (BM 3.0) Kemahiran Membaca.
Standard Kandungan	: (BM 3.2) Mengenal huruf vokal.
Standard Pembelajaran	: (BM 3.2.1) Menyebut huruf vokal.
Kesepaduan Tunjang	: (PM 14.1.1) Bersedia menunggu giliran.
Hasil Pembelajaran	: Pada akhir pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak dapat :- <ul style="list-style-type: none">i. Mengenal dan menyebut huruf U dengan betul. (kognitif)ii. Menyebut huruf U dengan penuh yakin. (afektif)iii. Menulis huruf U pada pasir menggunakan batang lidi dengan baik. (psikomotor)
Pengetahuan Sedia Ada	: Kanak-kanak boleh memegang pensil dengan baik.
Bahan Bantu Mengajar (BBM)	: Potongan kotak berbentuk huruf U, batang lidi, pasir dan kotak.
Kemahiran Berfikir (KB)	: Menjana idea.
Penerapan Nilai (PN)	: Keberanian, bersikap positif, toleransi.
Fokus Kecerdasan Pelbagai (MI)	: Verbal-linguistik, Kognitif, Interpersonal.

LANGKAH / MASA	ISI PELAJARAN	AKTIVITI GURU DAN MURID	CATATAN / BBM
<p>Set Induksi (5 Minit)</p>	<p>Menunjukkan potongan kotak berbentuk huruf U.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memasuki kelas dan memberi salam kepada murid. 2. Murid menjawab salam guru. 3. Guru meminta murid membaca doa sebelum belajar bersama-sama guru. 4. Murid membaca doa sebelum belajar. 5. Guru menunjukkan potongan kotak berbentuk U kepada murid. 6. Murid meneka huruf yang dilihat. 	<p>BBM:</p> <p>- Potongan kotak berbentuk huruf U:</p>  <p>KB: Menjana idea. PN: Keberanian. MI: Verbal-linguistik.</p>
<p>Langkah 1 (15 Minit)</p>	<p>Mengenal bentuk dan menyebut huruf U.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengajar murid menyebut huruf U secara berulang kali. 2. Murid menyebut mengikut guru. 3. Guru memberi potongan kotak berbentuk huruf U kepada murid. 4. Murid mendapat potongan kotak berbentuk huruf U daripada guru. 5. Guru kemudiannya menunjukkan cara merasa potongan kotak tersebut seperti menulis huruf U seterusnya meminta murid berbuat demikian. 6. Murid melakukan seperti diminta guru. Hp 1 7. Sambil murid merasa potongan potongan kotak huruf U, guru meminta murid menyebut huruf U. 	<p>BBM:</p> <p>- Potongan kotak berbentuk huruf U.</p> <p>PN: Keberanian, bersikap positif. MI: Verbal-linguistik, Kognitif.</p> <p>Hp 1 dan Hp 2</p>

		8. Murid menyebut huruf U dengan yakin. Hp 2	
Langkah 2 (20 Minit)	Menulis huruf U menggunakan batang lidi pada pasir.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengeluarkan batang lidi, pasir dan kotak kepada murid. 2. Guru menuang pasir dan meletakkan potongan kotak berbentuk huruf U pada kotak. 3. Kemudian, guru mengarahkan murid duduk di bawah dan membuat satu bulatan. 4. Murid mengikut arahan guru. 5. Guru menulis huruf U pada pasir menggunakan batang lidi. 6. Guru meminta murid menulis huruf U pada pasir secara bergilir. 7. Murid bergilir-gilir menggunakan batang lidi menulis huruf U. <p>Hp 3</p>	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Potongan kotak berbentuk huruf U. - Batang lidi:  <ul style="list-style-type: none"> - Pasir:  <ul style="list-style-type: none"> - Kotak:  <p>PN: Toleransi. MI: Kognitif, Interpersonal.</p> <p>Hp 3</p>
Penutup (5 Minit)	Menyebut kembali huruf U.	1. Guru menulis huruf U pada papan hitam dan meminta seorang demi seorang murid menyebut U.	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Papan hitam. - Kapur.


	.	2. Murid menyebut seperti yang dilihat pada papan hitam.	PN: Keberanian, bersikap positif. MI: Verbal-linguistik, Kognitif.
--	---	--	---



Refleksi Guru :

Catatan Guru Pembimbing / Pensyarah:

RANCANGAN PENGAJARAN HARIAN (MINGGU 11)

Tarikh	: 14 April 2016.
Hari	: Khamis.
Masa	: 9.45 pagi – 10.30 pagi (45 minit).
Bil. Murid	: 6 orang.
Umur	: 4 Tahun.
Modul	: Teras.
Tajuk Aktiviti	: Jom Pindahkan Anak Itik!
Tunjang Utama	: Sains dan Teknologi – Awal Matematik.
Fokus	: (ST 7.0) Konsep Nombor.
Standard Kandungan	: (ST 7.1) Memahami nombor 1-10.
Standard Pembelajaran	: (ST 7.1.3) Membilang objek 1-10.
Kesepaduan Tunjang	: (PM 14.1.1) Bersedia menunggu giliran.
Hasil Pembelajaran	: Pada akhir pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak dapat :- <ol style="list-style-type: none">Membilang anak itik mainan 1-10 mengikut simbol dengan bimbingan. (kognitif)Membilang dan meletakkan anak itik mainan ke dalam kolam dengan penuh yakin. (afektif)Mengambil dan meletakkan anak itik mainan dalam ruangan kolam dengan baik. (psikomotor)
Pengetahuan Sedia Ada	: Kanak-kanak sudah dapat membilang 1-10 tanpa objek.
Bahan Bantu Mengajar (BBM)	: 10 anak itik mainan, kolam.
Kemahiran Berfikir (KB)	: Pemikiran logik.
Penerapan Nilai (PN)	: Keberanian, bersikap positif, toleransi.
Fokus Kecerdasan Pelbagai (MI)	: Verbal-linguistik, Kognitif, Visual-spatial.

LANGKAH / MASA	ISI PELAJARAN	AKTIVITI GURU DAN MURID	CATATAN / BBM
<p>Set Induksi (3 Minit)</p>	<p>Bersoal jawab mengenai simbol nombor 10.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam kepada murid. 2. Murid menjawab salam guru. 3. Guru menulis simbol nombor 10 pada papan hitam dan bersoal jawab dengan murid tentang angka tersebut. 4. Murid memberi respon kepada guru. 	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Papan hitam. - Kapur. <p>Contoh Soalan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ini nombor berapa? 2. Siapa pandai mengira 1-10? <p>KB: Pemikiran logik. PN: Keberanian. MI: Verbal-linguistik, Kognitif.</p>
<p>Langkah 1 (15 Minit)</p>	<p>Membilang nombor 1-10.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menulis simbol nombor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 pada papan hitam. 2. Guru kemudiannya meminta murid membilang bersama guru. 3. Murid membilang 1-10 bersama guru. 4. Guru mengajarkan murid membilang 1-10 menggunakan jari secara berulang kali. 5. Murid melihat jari guru dan membilang bersama guru. 	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Papan hitam. - Kapur:  <p>KB: Pemikiran logik. PN: Bersikap positif. MI: Verbal-linguistik, Kognitif.</p>
		<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengeluarkan kolam daripada beg plastik dan meletakkannya di atas meja. 	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Beg plastik. - Kolam:

<p>Langkah 2 (25 Minit)</p>	<p>Membilang 1-10 anak itik mainan mengikut simbol.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 2. Guru mengeluarkan dan meletakkan satu demi satu anak itik mainan ke dalam kolam dan mengikut simbol 1-10 meminta murid membilang bersama guru. 3. Murid membilang anak itik mainan bersama guru. Hp 1 4. Guru kemudiannya mengeluarkan semua anak itik mainan daripada kolam. 5. Guru memanggil seorang demi seorang murid ke hadapan untuk membilang mengikut simbol dan meletakkan anak itik mainan ke dalam kolam. 6. Murid bergilir-gilir membilang dan meletakkan anak itik mainan ke dalam kolam. <p>Hp 2 & Hp 3</p>	 <p>- 10 anak itik mainan:</p>  <p>KB: Pemikiran logik. PN: Keberanian, toleransi. MI: Verbal-linguistik, Kognitif, Visual-spatial.</p> <p>Hp 1, Hp 2 dan Hp 3</p>
<p>Penutup (2 Minit)</p>	<p>Membilang 1-10 menggunakan jari.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta semua murid membilang 1-10 hanya menggunakan jari. 2. Murid membilang 1-10 menggunakan jari seperti diminta guru. 	<p>KB: Pemikiran logik. PN: Keberanian. MI: Verbal-linguistik, Kognitif, Visual-spatial.</p>

Refleksi Guru :

Catatan Guru Pembimbing / Pensyarah:


RANCANGAN PENGAJARAN HARIAN (MINGGU 11)



Tarikh	: 14 April 2016.
Hari	: Khamis.
Masa	: 11.15 pagi - 12.00 tengah hari (45 minit).
Bil. Murid	: 9 orang.
Umur	: 6 Tahun.
Modul	: Bertema.
Tema	: Alam Bahan.
Subtema	: Air.
Tajuk Aktiviti	: <i>Lava Lamp</i> .
Tunjang Utama	: Sains dan Teknologi – Awal Sains.
Fokus	: (ST 2.0) Kemahiran Saintifik.
Standard Kandungan	: (ST 2.1) Membuat pemerhatian ke atas objek dan fenomena alam di persekitaran.
Standard Pembelajaran	: (ST 2.1.4) Memerhati dan bercerita secara verbal tentang pemerhatian yang dibuat.
Kesepaduan Tunjang	: (PM 12.1.2) Menjayakan aktiviti secara berkumpulan.
Hasil Pembelajaran	: Pada akhir pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak dapat :- <ol style="list-style-type: none">i. Menyatakan fenomena <i>lava lamp</i> dengan bimbingan. (kognitif)ii. Memasukkan bahan-bahan untuk menghasilkan <i>lava lamp</i> ke dalam botol plastik lutsinar dengan baik. (psikomotor)iii. Menghasilkan <i>lava lamp</i> secara berkumpulan dengan penuh bersemangat. (afektif)
Pengetahuan Sedia Ada	: Kanak-kanak sudah mengenal lava dan buih.
Bahan Bantu Mengajar (BBM)	: Botol plastik lutsinar, papan putih, <i>marker</i> , corong botol, minyak masak, air paip, pewarna, <i>panadol soluble</i> , lampu suluh dan meja kecil.




Kemahiran Berfikir (KB) : Menjana idea, pemikiran logik, meneliti sebahagian dan keseluruhan.

Penerapan Nilai (PN) : Keberanian, bersikap positif, toleransi, kerjasama, berdisiplin.

Fokus Kecerdasan Pelbagai (MI) : Verbal-linguistik, Kognitif, Visual-spatial, Interpersonal, Kinestetik.

LANGKAH / MASA	ISI PELAJARAN	AKTIVITI GURU DAN MURID	CATATAN / BBM
<p>Set Induksi (3 Minit)</p>	<p>Bersoal jawab mengenai botol plastik lutsinar.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memasuki kelas dan memberi salam. 2. Murid menjawab salam. 3. Guru menunjukkan botol plastik lutsinar yang kosong kepada murid. 4. Murid melihat botol tersebut dan memberi respon. 5. Guru meminta murid meneka aktiviti apa yang akan dilakukan. 6. Murid meneka aktiviti yang akan dilakukan oleh guru berdasarkan botol yang dilihat. 	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Botol plastik lutsinar:  <p>Contoh Soalan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Cikgu pegang apa ini? 2. Kita hendak buat apa dengan botol ini? <p>KB: Menjana idea. PN: Keberanian. MI: Verbal-linguistik.</p>
<p>Langkah 1 (10 Minit)</p>	<p>Konsep apungan minyak dan air.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengarahkan murid mengemas meja belajar seterusnya mengambil dua meja kecil. 2. Murid mengemas meja belajar masing-masing dan mengambil dua meja kecil. 	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Botol plastik lutsinar. - Papan putih. - <i>Marker</i>. - Meja kecil.

		<ol style="list-style-type: none"> 3. Guru membahagikan murid kepada dua kumpulan iaitu kumpulan lelaki dan perempuan. 4. Murid duduk mengikut kumpulan. 5. Guru mengajar murid konsep apungan (minyak terapung di atas air). 6. Murid mengikuti pengajaran guru. 	<p>KB: Pemikiran logik.</p> <p>PN: Bersikap positif, berdisiplin.</p> <p>MI: Verbal-linguistik, Kognitif.</p>
<p>Langkah 2 (15 Minit)</p>	<p>Demonstrasi <i>Lava Lamp.</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan botol plastik lutsinar dan corong botol kepada setiap kumpulan. 2. Murid mendapat botol daripada guru dan teruja ingin menghasilkan <i>lava lamp</i>. 3. Guru meminta murid memberi perhatian terlebih dahulu. 4. Guru melakukan demonstrasi untuk menghasilkan <i>lava lamp</i>. 5. Murid melihat demonstrasi yang dilakukan oleh guru. 6. Guru bertanyakan fenomena yang berlaku pada <i>lava lamp</i> yang dihasilkan. 7. Murid memberi respon terhadap <i>lava lamp</i> yang dihasilkan oleh guru. Hp 1 	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Botol plastik lutsinar. - Meja. - Minyak masak, corong botol:  <ul style="list-style-type: none"> - Air paip: 

			<p>- Pewarna:</p>  <p>- Panadol soluble:</p>  <p>- Lampu suluh:</p>  <p>PN: Bersikap positif. MI: Visual-spatial.</p> <p>Hp 1</p>
<p>Langkah 3 (15 Minit)</p>	<p>Menghasilkan <i>lava lamp</i> dalam kumpulan.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta kumpulan murid lelaki menghasilkan <i>lava lamp</i>. Murid lelaki bekerjasama menghasilkan <i>lava lamp</i>. Hp 2 & Hp 3 2. Guru membimbing murid menghasilkan <i>lava lamp</i>. 3. Guru kemudian meminta dan membimbing kumpulan murid 	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Botol plastik lutsinar. - Meja. - Minyak masak. - Corong botol. - Air paip. - Pewarna. - <i>Panadol soluble</i>. - Lampu suluh.

		<p>perempuan menghasilkan <i>lava lamp</i>.</p> <p>4. Murid perempuan bekerjasama menghasilkan <i>lava lamp</i>. Hp 2 & Hp 3</p> <p>5. Guru bertanya fenomena yang berlaku pada <i>lava lamp</i> yang dihasilkan.</p> <p>6. Murid memberi respon terhadap <i>lava lamp</i> yang dihasilkan oleh mereka.</p>	<p>KB: Menjana idea, meneliti sebahagian dan keseluruhan.</p> <p>PN: Kerjasama, berdisiplin, toleransi.</p> <p>MI: Verbal-linguistik, Kognitif, Interpersonal, Visual-spatial, Kinestetik.</p> <p>Hp 2 dan Hp 3</p>
<p>Penutup (2 Minit)</p>	<p>Refleksi konsep apungan minyak dan air.</p>	<p>1. Guru meminta murid membawa botol <i>lava lamp</i> yang dihasilkan ke hadapan.</p> <p>2. Murid meletakkan botol <i>lava lamp</i> kumpulan masing-masing di meja hadapan.</p> <p>3. Guru menanyakan konsep apungan yang telah diajar kepada murid.</p> <p>4. Murid memberi respon kepada guru.</p>	<p>KB: Pemikiran logik.</p> <p>PN: Keberanian.</p> <p>MI: Kognitif, Verbal-linguistik.</p>

Refleksi Guru :

Catatan Guru Pembimbing / Pensyarah:



LAMPIRAN



Tiga warna *lava lamp* yang berbeza iaitu merah (murid lelaki), hijau (guru) dan biru (murid perempuan).

RANCANGAN PENGAJARAN HARIAN (MINGGU 11)

Tarikh	: 14 April 2016.
Hari	: Khamis.
Masa	: 8.30 pagi – 9.15 pagi (45 minit).
Bil. Murid	: 6 orang.
Umur	: 4 Tahun.
Modul	: Teras.
Tajuk Aktiviti	: Mengenal Huruf Vokal.
Tunjang Utama	: Komunikasi - Bahasa Malaysia.
Fokus	: (BM 3.0) Kemahiran Membaca.
Standard Kandungan	: (BM 3.2) Mengenal huruf vokal.
Standard Pembelajaran	: (BM 3.2.1) Menyebut huruf vokal.
Kesepaduan Tunjang	: (KTI 1.2.3) Menghasilkan karya kreatif yang mudah melalui pelbagai aktiviti menggambar
Hasil Pembelajaran	: Pada akhir pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak dapat :- <ol style="list-style-type: none">i. Mengenal dan menyebut huruf O dengan betul. (kognitif)ii. Melakukan aktiviti mengecop huruf O pada kertas A4 putih dengan gembira. (afektif)iii. Mengecop dengan memegang cop huruf O menggunakan jari dengan baik. (psikomotor)
Pengetahuan Sedia Ada	: Kanak-kanak boleh memegang objek kecil menggunakan jari dengan baik.
Bahan Bantu Mengajar (BBM)	: Potongan kotak huruf O, cop huruf O, bekas plastik, kertas A4 putih, warna air.
Kemahiran Berfikir (KB)	: Menjana idea.
Penerapan Nilai (PN)	: Keberanian, bersikap positif, toleransi.
Fokus Kecerdasan Pelbagai (MI)	: Verbal-linguistik, Kognitif, Kreativiti.

LANGKAH / MASA	ISI PELAJARAN	AKTIVITI GURU DAN MURID	CATATAN / BBM
Set Induksi (5 Minit)	Menunjukkan potongan kotak huruf O.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memasuki kelas dan memberi salam kepada murid. 2. Murid menjawab salam guru. 3. Guru meminta murid membaca doa sebelum belajar bersama-sama guru. 4. Murid membaca doa sebelum belajar. 5. Guru menunjukkan potongan kotak huruf O kepada murid. 6. Murid meneka huruf yang dilihat. 	<p>BBM:</p> <p>- Potongan kotak huruf O:</p>  <p>KB: Menjana idea. PN: Keberanian. MI: Verbal-linguistik.</p>
Langkah 1 (15 Minit)	Mengenal bentuk dan menyebut huruf O.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengajar murid menyebut huruf O sambil menunjuk potongan kotak huruf O secara berulang kali. 2. Murid melihat dan menyebut mengikut guru. Hp 1 3. Guru memberi murid memegang potongan kotak O secara bergilir-gilir. 4. Murid memegang dan merasa potongan kotak tersebut. 	<p>BBM:</p> <p>- Potongan kotak huruf O.</p> <p>PN: Keberanian, bersikap positif, toleransi. MI: Verbal-linguistik, Kognitif.</p> <p>Hp 1</p>
Langkah 2 (20 Minit)	Mengecop huruf O.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyediakan kelengkapan seperti menuang warna air ke dalam bekas plastik seterusnya memberikan semua murid cop huruf O dan kertas A4 putih. 	<p>BBM:</p> <p>- Cop huruf O:</p> 

		<ol style="list-style-type: none"> 2. Murid mendapat kelengkapan untuk melakukan aktiviti mengecop. 3. Guru menunjukkan cara mengecop kepada murid. 4. Murid melihat cara guru mengecop huruf O pada kertas A4 putih. 5. Guru mengarahkan murid mengecop pada kertas yang diberi sahaja. 6. Guru membiarkan murid mengecop mengikut kreativiti masing-masing. 7. Murid mengikut arahan guru dan mengecop mengikut kreativiti sendiri. Hp 2 dan Hp 3 	<ul style="list-style-type: none"> - Kertas A4 putih. - Bekas plastik. - Warna air. <p>PN: Bersikap positif, toleransi.</p> <p>MI: Kreativiti.</p> <p>Hp 2 dan Hp 3</p>
<p>Penutup (5 Minit)</p>	<p>Menyebut kembali huruf O.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah semua murid selesai, guru meminta murid menjemur hasil kerja masing-masing. 2. Murid meletakkan hasil kerja masing-masing di halaman luar tadika. 3. Guru menunjukkan kembali potongan kotak O dan meminta seorang demi seorang murid menyebutnya. 4. Murid melihat dan menyebut huruf O dengan baik. 	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Potongan kotak huruf O. <p>PN: Keberanian, bersikap positif, toleransi.</p> <p>MI: Verbal-linguistik, Kognitif.</p>

Refleksi Guru :



Catatan Guru Pembimbing / Pensyarah:


RANCANGAN PENGAJARAN HARIAN (MINGGU 13)





Tarikh	: 26 April 2016.
Hari	: Selasa.
Masa	: 9.45 pagi - 10.30 pagi (45 minit).
Bil. Murid	: 9 orang.
Umur	: 6 tahun.
Modul	: Bertema.
Tema	: Alam Hidupan.
Subtema	: Haiwan.
Tajuk Aktiviti	: Daun dan Ulat Bulu.
Tunjang Utama	: Sains dan Teknologi – Awal Sains.
Fokus	: (ST 3.0) Menyiasat Alam Hidupan.
Standard Kandungan	: (ST 3.4) Menjalankan penerokaan ke atas ciri, habitat, cara pergerakan, jenis makanan, kitaran hidup haiwan jinak yang biasa dijumpai.
Standard Pembelajaran	: (ST 3.4.6) Mengumpulkan haiwan mengikut habitatnya.
Kesepaduan Tunjang	: (KTI 1.1.2) Mengenal bahan yang diperlukan untuk menghasilkan sesuatu karya contohnya berus.
Hasil Pembelajaran	: Pada akhir pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak dapat :- <ol style="list-style-type: none">i. Menyatakan habitat ulat bulu dengan tepat. (kognitif)ii. Memetik daun di laman luar kelas dengan penuh bersemangat. (afektif)iii. Mewarnakan potongan sarang telur menggunakan berus dengan baik. (psikomotor)
Pengetahuan Sedia Ada	: Kanak-kanak telah mengenal ciri-ciri daun.
Bahan Bantu Mengajar (BBM)	: Daun sebenar, keratan lukisan ulat bulu, papan putih, <i>marker</i> , potongan sarang telur, berus, warna air, <i>apron</i> , gam UHU dan mata anak patung.
Kemahiran Berfikir (KB)	: Menjana idea, pemikiran logik.



Penerapan Nilai (PN) : Keberanian, bersikap positif, toleransi, berdisiplin.

Fokus Kecerdasan Pelbagai (MI) : Verbal-linguistik, Kognitif, Visual-spatial, Kinestetik, Kreativiti.

LANGKAH / MASA	ISI PELAJARAN	AKTIVITI GURU DAN MURID	CATATAN / BBM
Set Induksi (2 Minit)	Daun sebagai habitat haiwan.	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memasuki kelas dan meminta murid membaca doa sebelum belajar.2. Murid membaca doa sebelum belajar bersama-sama guru.3. Guru menampal daun sebenar pada papan putih.4. Murid melihat daun sebenar.5. Guru bersoal jawab dengan murid mengenai habitat haiwan iaitu daun.6. Murid memberi respon kepada guru.	BBM: - Papan putih. - Daun sebenar:  Contoh Soalan: <ol style="list-style-type: none">1. Haiwan apa makan daun?2. Haiwan apa yang tinggal di daun? KB: Menjana idea, pemikiran logik. PN: Keberanian, bersikap positif. MI: Verbal-linguistik, Kognitif.
Langkah 1 (5 Minit)	Daun habitat ulat bulu.	<ol style="list-style-type: none">1. Guru menunjukkan keratan lukisan ulat bulu kepada murid.2. Guru kemudiannya bertanya kepada murid haiwan apa yang dipegang pada tangan guru.3. Murid meneka haiwan yang dipegang oleh guru.	BBM: - Daun sebenar, keratan lukisan ulat bulu: 

		<p>4. Guru meminta murid menyatakan makanan dan tempat tinggal ulat bulu.</p> <p>5. Murid menyatakan makanan dan tempat tinggal ulat bulu. Hp 1</p> <p>6. Setelah semua murid menyatakan pendapat masing-masing, guru menerangkan habitat ulat bulu seterusnya menampal ulat bulu pada daun sebenar.</p> <p>7. Murid mengikuti penerangan guru.</p>	<p>- Papan putih. - Marker. - Daun sebenar.</p> <p>Contoh Soalan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Cikgu pegang haiwan apa ini? 2. Kalau ini spesies ulat, ini ulat apa? 3. Ulat bulu tinggal di mana? Dia makan apa? <p>KB: Menjana idea, pemikiran logik. PN: Keberanian, bersikap positif. MI: Verbal-linguistik, Kognitif.</p> <p>Hp 1</p>
<p>Langkah 2 (10 Minit)</p>	<p>Memetik daun.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengarahkan murid membuat barisan. 2. Murid mengikut arahan guru. 3. Guru membawa murid ke laman luar kelas. 4. Murid berjalan dalam barisan ke laman luar kelas. 5. Guru meminta murid memetik daun seorang sehelai. 6. Murid memetik, merasai dan membau daun. Hp 2 	<p>Laman di luar kelas:</p>  <p>PN: Bersikap positif, berdisiplin. MI: Kinestetik, Kognitif.</p> <p>Hp 2</p>

<p>Langkah 3 (25 Minit)</p>	<p>Menghasilkan ulat bulu.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membawa murid ke ruang aktiviti. 2. Guru menunjukkan satu contoh ulat bulu yang dihasilkan menggunakan sarang telur. 3. Murid teruja dan ingin menghasilkan ulat bulu seperti guru. 4. Guru menyediakan bahan untuk aktiviti menghasilkan ulat bulu kepada murid. 5. Murid mendapat kelengkapan untuk melakukan aktiviti. 6. Guru kemudiannya meminta murid mewarnakan potongan sarang telur yang diberi. 7. Murid mewarnakan potongan sarang telur mengikut kreativiti sendiri. Hp 3 8. Setelah semua murid selesai, guru meminta murid menjemur hasil kerja masing-masing. 9. Murid meletakkan hasil kerja masing-masing di halaman luar tadika. 	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Potongan sarang telur:  <ul style="list-style-type: none"> - Berus, warna air:  <ul style="list-style-type: none"> - Apron:  <ul style="list-style-type: none"> - Marker:  <p>PN: Bersikap positif, toleransi.</p> <p>MI: Kinestetik, Kreativiti.</p> <p>Hp 3</p>
--	--------------------------------	--	---


<p>Penutup (3 Minit)</p>	<p>Menyatakan habitat ulat bulu.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengarahkan murid mengemaskan diri dan kembali ke dalam kelas. 2. Murid mengemaskan diri dan kembali ke dalam kelas. 3. Guru bertanyakan kembali makanan dan tempat tinggal ulat bulu. 4. Murid menyatakan makanan dan tempat tinggal ulat bulu. 5. Guru menampal mata anak patung setelah semua hasil kerja murid kering. 6. Guru kemudiannya memberi murid membawa pulang hasil kerja masing-masing. 	<p>BBM:</p> <p>- Mata anak patung:</p>  <p>- Gam UHU:</p>  <p>KB: Pemikiran logik. PN: Keberanian, bersikap positif. MI: Verbal-linguistik, Kognitif.</p>
-------------------------------------	--------------------------------------	---	---



Refleksi Guru :

Catatan Guru Pembimbing / Pensyarah:

RANCANGAN PENGAJARAN HARIAN (MINGGU 13)

Tarikh	: 28 April 2016.
Hari	: Khamis.
Masa	: 8.30 pagi – 9.15 pagi (45 minit).
Bil. Murid	: 6 orang.
Umur	: 4 tahun.
Modul	: Teras.
Tajuk Aktiviti	: Mengenal Huruf Vokal.
Tunjang Utama	: Komunikasi - Bahasa Malaysia.
Fokus	: (BM 3.0) Kemahiran Membaca.
Standard Kandungan	: (BM 3.2) Mengenal huruf vokal.
Standard Pembelajaran	: (BM 3.2.1) Menyebut huruf vokal.
Kesepaduan Tunjang	: (PM 14.1.1) Bersedia menunggu giliran.
Hasil Pembelajaran	: Pada akhir pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak dapat :- <ol style="list-style-type: none">i. Membezakan huruf vokal Aa, Ee, Ii, Oo dan Uu dengan tepat. (kognitif)ii. Memadankan huruf vokal besar dan kecil dengan yakin. (afektif)iii. Berjalan mengimbangi badan mengikuti garisan huruf vokal kecil dengan baik. (psikomotor)
Pengetahuan Sedia Ada	: Kanak-kanak telah mengenal huruf vokal.
Bahan Bantu Mengajar (BBM)	: Kapur, papan putih, bola tikam, potongan kertas huruf vokal besar, tepung.
Kemahiran Berfikir (KB)	: Menjana idea, membanding dan membeza.
Penerapan Nilai (PN)	: Keberanian, bersikap positif, toleransi.
Fokus Kecerdasan Pelbagai (MI)	: Verbal-linguistik, Kognitif, Kinestetik.

LANGKAH / MASA	ISI PELAJARAN	AKTIVITI GURU DAN MURID	CATATAN / BBM
<p>Set Induksi (3 Minit)</p>	<p>Menunjukkan bola tikam.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memasuki kelas dan memberi salam kepada murid. 2. Murid menjawab salam guru. 3. Guru meminta murid membaca doa sebelum belajar. 4. Murid membaca doa sebelum belajar bersama-sama guru. 5. Guru menunjukkan bola tikam dan meminta murid meneka apa yang terdapat dalam bola tikam tersebut. 6. Murid meneka isi yang terdapat di dalam bola tikam yang ditunjukkan oleh guru. 	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bola tikam:  <p>Contoh Soalan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ini bola tikam, agak-agak apa ada dalam bola tikam ini? <p>KB: Menjana idea. PN: Keberanian. MI: Verbal-linguistik.</p>
<p>Langkah 1 (10 Minit)</p>	<p>Membezakan huruf vokal.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menulis huruf vokal Aa, Ee, Ii, Oo dan Uu pada papan hitam. 2. Guru memanggil seorang demi seorang untuk menyebut huruf vokal yang ditunjuk. 3. Murid secara bergilir menyebut huruf vokal yang ditunjukkan oleh guru. Hp 1 4. Guru membimbing murid yang masih lagi tidak mengenal huruf vokal. 	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Papan hitam. - Kapur. <p>KB: Membanding dan membeza. PN: Keberanian, bersikap positif, toleransi. MI: Verbal-linguistik, Kognitif.</p> <p>Hp 1</p>

<p>Langkah 2 (15 Minit)</p>	<p>Memadankan huruf vokal besar dan kecil.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta murid membuat barisan. 2. Murid membuat barisan dengan penuh persoalan. 3. Guru membawa murid ke laman luar kelas (tempat aktiviti yang telah disediakan). 4. Murid melihat huruf vokal kecil di atas rumput. 5. Guru mengarahkan murid membuat barisan dan memilih satu bola tikam. 6. Murid membuat barisan dan mengambil bola tikam seterusnya membukanya. 7. Guru meminta murid menyebut huruf vokal besar yang terdapat dalam bola tikam masing-masing. 8. Murid menyebut huruf vokal masing-masing. 9. Guru meminta murid memadankan huruf vokal besar yang dimiliki dengan huruf vokal kecil. 10. Murid memadankan huruf vokal yang dimiliki. Hp 2 	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bola tikam. - Tepung (membuat garisan huruf vokal kecil):  <ul style="list-style-type: none"> - Potongan kertas huruf vokal besar (diletakkan di dalam bola tikam):  <p>KB: Membanding dan membeza.</p> <p>PN: Keberanian, toleransi.</p> <p>MI: Verbal-linguistik, Kognitif.</p> <p>Hp 2</p>
<p>Langkah 3 (15 Minit)</p>	<p>Berjalan di atas huruf vokal kecil.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru kemudiannya menunjukkan cara berjalan mengikuti garisan huruf vokal kecil yang dipadan oleh murid. 	<p>PN: Bersikap positif, toleransi.</p> <p>MI: Kinestetik.</p> <p>Hp 3</p>

		<ol style="list-style-type: none"> 2. Murid melihat guru berjalan di atas huruf vokal kecil yang dipadankan. 3. Guru meminta murid berjalan di atas garisan huruf vokal kecil yang dipadankan. 4. Murid berjalan mengimbangi badan mengikuti garisan huruf vokal kecil yang dipadankan. Hp 3 5. Guru membimbing murid berjalan di atas garisan huruf vokal kecil. 6. Setelah semua murid selesai, guru memberi peluang kepada murid berjalan pada huruf vokal lain. 7. Murid bermain dengan penuh seronok. Hp 3 	
<p>Penutup (2 Minit)</p>	<p>Refleksi pengajaran.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengarahkan murid kembali ke dalam kelas. 2. Murid mengikuti arahan guru. 3. Guru bersoal jawab dengan murid mengenai huruf vokal berdasarkan aktiviti yang dijalankan sebentar tadi. 4. Murid memberi respon kepada guru. 	<p>PN: Keberanian, bersikap positif.</p> <p>MI: Verbal-linguistik, Kognitif.</p>

Refleksi Guru :

Catatan Guru Pembimbing / Pensyarah:

LAMPIRAN



Huruf vokal kecil yang dihasilkan menggunakan tepung.

RANCANGAN PENGAJARAN HARIAN (MINGGU 14)


Tarikh	: 3 Mei 2016.
Hari	: Selasa.
Masa	: 11.15 pagi - 12.00 tengah hari (45 minit).
Bil. Murid	: 12 orang.
Umur	: 5 tahun.
Modul	: Bertema.
Tema	: Alam Hidupan.
Subtema	: Haiwan.
Tajuk Aktiviti	: Ikanku Berenang di dalam Akuarium.
Tunjang Utama	: Sains dan Teknologi – Awal Sains.
Fokus	: (ST 3.0) Menyiasat Alam Hidupan.
Standard Kandungan	: (ST 3.4) Menjalankan pemerhatian ke atas ciri, habitat, cara pergerakan, jenis makanan, kitaran hidup haiwan jinak yang biasa dijumpai.
Standard Pembelajaran	: (ST 3.4.4) Memerhati ikan dalam akuarium dan menceritakan tentang saiz dan warna ikan.
Kesepaduan Tunjang	: (PFK 1.1.8) Menggunting dengan cara yang betul.
Hasil Pembelajaran	: Pada akhir pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak dapat :- <ol style="list-style-type: none">i. Menyatakan ciri-ciri ikan dengan betul. (kognitif)ii. Menggunting potongan pinggan kertas mengikut garisan dengan pegangan yang betul. (psikomotor)iii. Melakukan aktiviti menghasilkan ikan kertas melalui bimbingan guru dengan penuh bersemangat. (afektif)
Pengetahuan Sedia Ada	: Kanak-kanak telah mengenal ikan.
Bahan Bantu Mengajar (BBM)	: Akuarium kotak, meja, ikan kertas bertali, potongan pinggan kertas, tali, <i>tape</i> , gunting, gam, pensil warna,


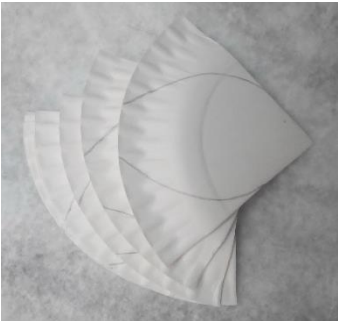
marker.



Kemahiran Berfikir (KB) : Menjana idea, pemikiran logik.


Penerapan Nilai (PN) : Keberanian, bersikap positif, toleransi, berdisiplin.

Fokus Kecerdasan Pelbagai (MI) : Verbal-linguistik, Kognitif, Visual-spatial, Kinestetik, Kreativiti.

LANGKAH / MASA	ISI PELAJARAN	AKTIVITI GURU DAN MURID	CATATAN / BBM
Set Induksi (5 Minit)	Mengenalikan akuarium ikan.	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memasuki kelas dan meminta murid membaca doa sebelum belajar.2. Murid membaca doa sebelum belajar bersama-sama guru.3. Guru meletakkan akuarium kotak di atas meja.4. Guru bersoal jawab dengan murid mengenai akuarium kotak tersebut.5. Murid memberi respon kepada guru.	BBM: - Meja. - Akuarium kotak:  Contoh Soalan: <ol style="list-style-type: none">1. Ini akuarium cikgu buat, cuba teka ada apa dekat akuarium cikgu? KB: Menjana idea. PN: Keberanian, bersikap positif. MI: Verbal-linguistik, Visual-spatial.
Langkah 1 (10 Minit)	Ciri-ciri ikan.	<ol style="list-style-type: none">1. Guru mengeluarkan ikan kertas bertali dan menunjukkan kepada murid.2. Murid melihat dengan teruja.	BBM: - Meja. - Akuarium kotak. - Ikan kertas bertali:

		<ol style="list-style-type: none"> 3. Guru bersoal jawab dengan murid mengenai ciri-ciri ikan seperti warna, saiz dan lain-lain. 4. Murid menyatakan ciri-ciri ikan yang biasa dijumpai. Hp 1 5. Guru kemudiannya menggantung ikan kertas bertali pada akuarium kotak. 	 <p>Contoh Soalan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ikan ada warna apa? 2. Macam mana saiz ikan, besar ke kecil? 3. Bagaimana ikan boleh hidup di dalam air? <p>KB: Pemikiran logik. PN: Keberanian, bersikap positif, toleransi. MI: Verbal-linguistik, Visual-spatial, Kognitif.</p> <p>Hp 1</p>
<p>Langkah 2 (15 Minit)</p>	<p>Menghasilkan ikan kertas.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyediakan kelengkapan untuk melakukan aktiviti menghasilkan ikan kertas kepada murid. 2. Murid mendapat semua kelengkapan untuk menghasilkan ikan kertas. 3. Guru kemudiannya mengarahkan murid menggantung potongan pinggan kertas mengikut garisan yang telah dilakar oleh guru. 4. Murid mengikut arahan guru. 	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Potongan pinggan kertas:  <ul style="list-style-type: none"> - Gunting. - Gam.

		<p>Hp 2</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Guru membimbing murid yang masih lagi lemah dalam menggunting. 6. Setelah semua murid selesai menggunting, guru mengajarkan murid cara menampal bagi membentuk seekor ikan. 7. Murid mengikuti ajaran guru menghasilkan ikan kertas. Hp 3 8. Guru membimbing murid menampal. 	<p>PN: Bersikap positif, berdisiplin.</p> <p>MI: Kinestetik, Kreativiti.</p> <p>Hp 2 dan Hp 3</p>
<p>Langkah 3 (10 Minit)</p>	<p>Mewarnakan ikan kertas.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemudian, guru meminta murid melukis mata dan mulut ikan seterusnya menulis nama pada ikan kertas yang dihasilkan. 2. Murid menggunakan <i>marker</i> secara bergilir-gilir untuk melukis mata, mulut ikan dan menulis nama masing-masing. 3. Setelah murid selesai, guru meminta murid mewarnakan ikan masing-masing. 4. Murid mewarnakan ikan kertas mengikut kreativiti sendiri. Hp 3 	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Marker:</i>  <ul style="list-style-type: none"> - Pensil warna.  <p>PN: Bersikap positif, toleransi.</p> <p>MI: Kinestetik, Kreativiti.</p> <p>Hp 3</p>

<p>Penutup (5 Minit)</p>	<p>Menunjukkan hasil kerja.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta semua murid menunjukkan hasil kerja masing-masing. 2. Murid menunjukkan dan menceritakan hasil kerja dengan penuh semangat. 3. Guru mengarahkan murid meletakkan hasil kerja masing-masing di meja hadapan kelas. 4. Murid meletakkan hasil kerja masing-masing di meja hadapan kelas. 5. Setelah semua murid meletakkan hasil kerja masing-masing di meja hadapan kelas, guru menggantungnya pada akuarium kotak menggunakan tali dan <i>tape</i>. 	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Meja - Akuarium kotak. - <i>Tape</i>. - Gunting. - Tali:  <p>PN: Bersikap positif, berdisiplin. MI: Verbal-linguistik.</p>
-------------------------------------	---------------------------------	---	--

Refleksi Guru :

Catatan Guru Pembimbing / Pensyarah:

RANCANGAN PENGAJARAN HARIAN (MINGGU 14)


Tarikh	: 5 Mei 2016.
Hari	: Khamis.
Masa	: 11.15 pagi - 12.00 tengah hari (45 minit).
Bil. Murid	: 9 orang.
Umur	: 6 tahun.
Modul	: Bertema.
Tema	: Alam Hidupan.
Subtema	: Haiwan.
Tajuk Aktiviti	: Mengenali Hidupan Rama-rama.
Tunjang Utama	: Sains dan Teknologi – Awal Sains.
Fokus	: (ST 3.0) Menyiasat Alam Hidupan.
Standard Kandungan	: (ST 3.4) Menjalankan penerokaan ke atas ciri, habitat, cara pergerakan, jenis makanan, kitaran hidup haiwan jinak yang biasa dijumpai.
Standard Pembelajaran	: (ST 3.4.8) Memerhati dan menceritakan kitaran hidup haiwan yang biasa dijumpai.
Kesepaduan Tunjang	: (KTI 1.1.4) Memanipulasi bahan secara kreatif untuk penghasilan karya dengan bimbingan.
Hasil Pembelajaran	: Pada akhir pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak dapat :- <ol style="list-style-type: none">i. Menyatakan kitaran hidup rama-rama dengan betul. (kognitif)ii. Menghasilkan rama-rama menggunakan kertas putih melalui bimbingan guru dengan penuh bersemangat. (afektif)iii. Mewarnakan rama-rama yang dihasilkan menggunakan berus dengan baik. (psikomotor)
Pengetahuan Sedia Ada	: Kanak-kanak telah mengenal daun dan ulat bulu.
Bahan Bantu Mengajar (BBM)	: Keratan lukisan rama-rama, daun, telur, ulat bulu dan kepompong, kad manila, papan putih, kertas putih, tikar

rumput plastik, gunting, *stapler*, berus, warna air, *apron*, dan *cable tie*.

Kemahiran Berfikir (KB) : Menjana idea, pemikiran logik.

Penerapan Nilai (PN) : Keberanian, bersikap positif, toleransi, berdisiplin.

Fokus Kecerdasan Pelbagai (MI) : Verbal-linguistik, Kognitif, Visual-spatial, Kinestetik, Kreativiti.

LANGKAH / MASA	ISI PELAJARAN	AKTIVITI GURU DAN MURID	CATATAN / BBM
<p>Set Induksi (5 Minit)</p>	<p>Ciri-ciri rama-rama.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memasuki kelas dan meminta murid membaca doa sebelum belajar. 2. Murid membaca doa sebelum belajar bersama-sama guru. 3. Guru menunjukkan keratan lukisan rama-rama kepada murid sambil menerbangkannya. 4. Murid melihat keratan lukisan rama-rama dengan penuh teruja. 5. Guru bersoal jawab dengan murid mengenai rama-rama yang ditunjukkan. 6. Murid memberi respon kepada guru. 	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Keratan lukisan rama-rama:  <p>Contoh Soalan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ini haiwan apa? 2. Rama-rama kita selalu lihat di mana? 3. Rama-rama makan apa? <p>KB: Menjana idea, pemikiran logik.</p> <p>PN: Keberanian, bersikap positif.</p> <p>MI: Verbal-linguistik, Visual-spatial, Kognitif.</p>
<p>Langkah 1 (10 Minit)</p>	<p>Kitaran hidup rama-rama.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengeluarkan kad manila yang telah bertulis dan meminta 	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Papan putih. - Kad manila (telah bertulis):

bantuan murid melekatkannya pada papan putih.

2. Murid membantu guru.
3. Guru menampal keratan lukisan rama-rama pada kad manila mengikut label.
4. Guru kemudiannya mengajarkan kitaran hidup rama-rama kepada murid dengan menampal semua keratan lukisan mengikut label.
5. Murid mengikuti pengajaran daripada guru mengenai kitaran hidup rama-rama.
6. Setelah selesai, guru meminta murid menyatakan kitaran hidup rama-rama.
7. Murid menyatakan kitaran hidup rama-rama mengikut susunan.

Hp 1



- Keratan lukisan rama-rama daun, telur, ulat bulu dan kepompong:



Kitaran Hidup Rama-rama:







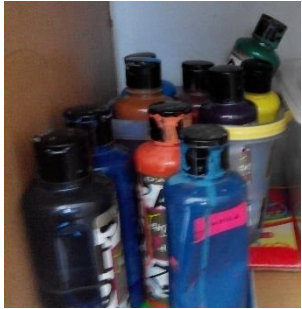

KB: Pemikiran logik.


PN: Keberanian, bersikap Positif, toleransi.

MI: Verbal-linguistik, Visual-spatial, Kognitif.

Hp 1

<p>Langkah 2 (15 Minit)</p>	<p>Menghasilkan rama-rama.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menunjukkan tikar rumput plastik dengan seekor rama-rama yang dihasilkan sendiri oleh guru kepada murid. 2. Murid melihat dengan teruja dan ingin menghasilkan rama-rama seperti guru. 3. Guru mengarahkan murid membawa kerusi dan membuat barisan. 4. Murid mengikut arahan guru. 5. Guru membawa murid ke ruang aktiviti. 6. Murid membawa kerusi menuju ke ruang aktiviti. 7. Guru menyediakan kertas putih kepada murid. 8. Guru mengajarkan murid cara menghasilkan rama-rama menggunakan kertas putih. 9. Murid mengikuti cara menghasilkan rama-rama. Hp 2 10. Guru membimbing murid menghasilkan rama-rama. 	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tikar rumput plastik (terdapat seekor rama-rama kecil yang dihasilkan menggunakan kertas putih):   <ul style="list-style-type: none"> - Kertas putih:  <ul style="list-style-type: none"> - Stapler. - Gunting. <p>PN: Bersikap positif, berdisiplin, toleransi. MI: Kinestetik, Kreativiti.</p> <p>Hp 2</p>
--	--------------------------------	---	---

<p>Langkah 3 (10 Minit)</p>	<p>Mewarnakan rama-rama.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyediakan bahan untuk mewarnakan rama-rama yang dihasilkan. 2. Murid mendapat kelengkapan untuk melakukan aktiviti mewarna. 3. Guru meminta murid mewarnakan rama-rama masing-masing. 4. Murid mewarnakan rama-rama mengikut kreativiti sendiri. Hp 3 5. Setelah semua murid selesai, guru meminta murid menjemur hasil kerja masing-masing. 6. Murid meletakkan hasil kerja masing-masing di halaman luar tadika. 	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Berus.  <ul style="list-style-type: none"> - Warna air:  <ul style="list-style-type: none"> - Apron:  <p>PN: Bersikap positif, toleransi.</p> <p>MI: Kinestetik, Kreativiti.</p> <p>Hp 3</p>
<p>Penutup (5 Minit)</p>	<p>Menyatakan kitaran hidup rama-rama.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengarahkan murid mengemaskan diri dan kembali ke dalam kelas. 2. Murid mengemaskan diri dan membawa kerusi ke dalam kelas. 	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tikar rumput plastik. - Gunting. - Cable tie:

		<p>3. Guru bertanya kembali kitaran hidup rama-rama.</p> <p>4. Murid menjawab pertanyaan guru.</p> <p>5. Setelah semua hasil kerja murid kering, guru melekatkannya pada tikar rumput plastik menggunakan <i>cabl tie</i>.</p>	 <p>KB: Pemikiran logik.</p> <p>PN: Keberanian, bersikap positif.</p> <p>MI: Verbal-linguistik, Kognitif.</p>
--	--	--	---

Refleksi Guru :

Catatan Guru Pembimbing / Pensyarah:

RANCANGAN PENGAJARAN HARIAN (MINGGU 16)


Tarikh	: 17 Mei 2016.
Hari	: Selasa.
Masa	: 9.45 pagi - 10.30 pagi (45 minit).
Bil. Murid	: 9 orang.
Umur	: 6 tahun.
Modul	: Bertema.
Tema	: Alam Hidupan.
Subtema	: Haiwan.
Tajuk Aktiviti	: Jom Bantu Ibu Ayam!
Tunjang Utama	: Sains dan Teknologi – Awal Sains.
Fokus	: (ST 3.0) Menyiasat Alam Hidupan.
Standard Kandungan	: (ST 3.4) Menjalankan penerokaan ke atas ciri, habitat, cara pergerakan, jenis makanan, kitaran hidup haiwan jinak yang biasa dijumpai.
Standard Pembelajaran	: (ST 3.4.5) Mengecam tempat tinggal haiwan.
Kesepaduan Tunjang	: (KTI 1.3.4) Menceritakan dan mempamerkan hasil kerja sendiri.
Hasil Pembelajaran	: Pada akhir pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak dapat :- <ol style="list-style-type: none">i. Mengenal reban ayam dengan bimbingan. (kognitif)ii. Berjalan mengikut tapak kaki musang untuk mencari telur ibu ayam yang hilang dengan baik. (psikomotor)iii. Melukis ayam dan reban seterusnya mewarnakannya dengan penuh bersemangat. (afektif)
Pengetahuan Sedia Ada	: Kanak-kanak telah mengenal ayam.
Bahan Bantu Mengajar (BBM)	: <i>Hen stick puppet</i> , replika reban ayam, kain, meja, telur ayam mainan, kad bergambar ayam, penyangkut ‘S’,



keratan gambar tapak kaki musang, replika kolam, replika gua (tempat tinggal musang), kertas A4 putih, pensil, pemadam dan pensil warna.

Kemahiran Berfikir (KB) : Menjana idea, pemikiran logik, menyusul periksa andaian, menyelesaikan masalah.

Penerapan Nilai (PN) : Keberanian, bersikap positif, toleransi, berdisiplin, kerjasama.

Fokus Kecerdasan Pelbagai (MI) : Verbal-linguistik, Kognitif, Visual-spatial, Kinestetik, Interpersonal, Kreativiti.

LANGKAH / MASA	ISI PELAJARAN	AKTIVITI GURU DAN MURID	CATATAN / BBM
<p>Set Induksi (5 Minit)</p>	<p>Ciri-ciri ayam.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memasuki kelas dan meminta murid membaca doa sebelum belajar. 2. Murid membaca doa sebelum belajar. 3. Guru meminta murid meneka apa yang terdapat di belakang guru. 4. Murid meneka apa yang terdapat di belakang guru. 5. Guru menunjukkan <i>hen stick puppet</i> kepada murid. 6. Murid melihat <i>hen stick puppet</i> yang dipegang oleh guru. 7. Guru bersoal jawab dengan murid mengenai ayam yang ditunjukkan. 8. Murid memberi respon kepada guru. 	<p>BBM: - <i>Hen stick puppet</i> :</p>  <p>Contoh Soalan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ayam bunyi macam mana? 2. Ayam beranak atau bertelur? 3. Ayam bertelur di mana? <p>KB: Menjana idea, pemikiran logik. PN: Keberanian, bersikap positif. MI: Verbal-linguistik, Visual-spatial, Kognitif.</p>

<p>Langkah 1 (5 Minit)</p>	<p>Mengenal reban, tempat ayam bertelur.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengarahkan murid membuat barisan. 2. Murid mengikut arahan guru. 3. Guru membawa murid keluar dari kelas. 4. Murid mengikut guru dan melihat objek di atas meja yang bertutup dengan kain. 5. Guru mengarahkan murid menutup mata. 6. Murid mengikut arahan guru. 7. Guru membuka kain yang bertutup dan menunjukkan replika reban ayam kepada murid. 8. Murid melihat replika reban ayam dengan teruja. Hp 1 9. Guru memasang <i>hen stick puppet</i> pada replika reban ayam. 	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Meja. - Kain. - <i>Hen stick puppet</i> dan replika reban ayam:  <p>KB: Menyusul periksa andaian.</p> <p>PN: Keberanian, bersikap positif, berdisiplin.</p> <p>MI: Verbal-linguistik, Visual-spatial, Kognitif.</p> <p>Hp 1</p>
<p>Langkah 2 (15 Minit)</p>	<p>Mencari telur ibu ayam yang hilang.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meletakkan sebiji telur mainan pada replika reban ayam. 2. Guru menceritakan kisah ibu ayam yang telah kehilangan telur-telurnya kepada murid. 3. Murid mengikut kisah ibu ayam kehilangan telur daripada guru. 4. Guru meminta murid membantu ibu ayam mencari telur-telurnya 	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Hen stick puppet</i>. - Replika reban ayam. - Telur mainan: 

yang telah dicuri oleh musang melalui jejak tapak kaki musang.



5. Murid bersama-sama guru mencari telur ibu ayam yang hilang. Hp 2
6. Setelah semua telur dijumpai, guru meminta murid membawanya kembali ke reban ayam.
7. Murid membawa telur yang dijumpai dan meletakkannya di reban ayam.
8. Guru bersoal jawab dengan murid mengenai perjalanan yang telah dilalui oleh mereka.
9. Murid memberi respon kepada guru.

- Penyangkut 'S':



- Kad bergambar ayam:



- Replika kolam:





- Replika gua (tempat tinggal musang):



- Keratan gambar tapak kaki musang:



			<p>~ <i>Laluan musang</i> :</p>  <p>KB: Menyelesaikan masalah, pemikiran logik.</p> <p>PN: Keberanian, bersikap positif, berdisiplin, kerjasama.</p> <p>MI: Kinestetik, Interpersonal.</p> <p>Hp 2</p>
<p>Langkah 3 (15 Minit)</p>	<p>Melukis dan mewarna ayam dan rebannya.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengarahkan murid kembali ke dalam kelas. 2. Murid mengikut arahan guru. 3. Guru menyediakan pensil, pemadam, pensil warna dan kertas A4 putih kepada murid. 4. Guru kemudiannya meminta murid melukis ayam dan reban seterusnya mewarnakannya. 5. Murid melukis ayam dan reban seterusnya mewarnakannya mengikut kreativiti sendiri. Hp 3 6. Guru membimbing murid melukis. 7. Setelah murid selesai melukis dan mewarna, guru meminta murid menulis nama masing-masing. 	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Hen stick puppet</i>. - Replika reban ayam. - Kad bergambar ayam. - Pensil. - Pemadam. - Pensil warna. - Kertas A4 putih:  <p>PN: Bersikap positif, toleransi.</p> <p>MI: Visual-spatial, Kinestetik, Kreativiti.</p>

		8. Murid menulis nama pada hasil kerja masing-masing.	Hp 3
Penutup (5 Minit)	Menunjukkan hasil kerja.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta murid menunjukkan hasil kerja masing-masing. 2. Murid menunjukkan hasil kerja dengan penuh bersemangat. 3. Guru bertanya kepada murid tentang apa yang dilukis. 4. Murid menceritakan apa yang telah dilukis. 	KB: Pemikiran logik. PN: Keberanian, bersikap positif, toleransi. MI: Verbal-linguistik, Kognitif.

Refleksi Guru :


Catatan Guru Pembimbing / Pensyarah:


RANCANGAN PENGAJARAN HARIAN (MINGGU 16)



Tarikh	: 18 Mei 2016.
Hari	: Rabu.
Masa	: 9.45 pagi - 10.30 pagi (45 minit).
Bil. Murid	: 6 orang.
Umur	: 4 tahun.
Modul	: Teras.
Tajuk Aktiviti	: Mengenal Huruf Konsonan.
Tunjang Utama	: Komunikasi - Bahasa Malaysia.
Fokus	: (BM 3.0) Kemahiran Membaca.
Standard Kandungan	: (BM 3.2) Mengenal huruf konsonan.
Standard Pembelajaran	: (BM 3.2.1) Menyebut huruf konsonan.
Kesepaduan Tunjang	: (PM 14.1.1) Bersedia menunggu giliran.
Hasil Pembelajaran	: Pada akhir pengajaran dan pembelajaran kanak-kanak dapat :- <ol style="list-style-type: none">Mengenal dan menyebut huruf konsonan d, k, s dan t dengan bimbingan. (kognitif)Menggerakkan <i>stick puppet</i> pada kad manila “Didi & Friends” dengan lakuan yang betul. (psikomotor)Memadankan huruf konsonan kecil (d, k, s, t) dan besar (D, K, S, T) dengan yakin. (afektif)
Pengetahuan Sedia Ada	: Kanak-kanak dapat menggenggam dan menggerakkan objek yang panjang dengan baik (kemahiran motor halus dan kasar).
Bahan Bantu Mengajar (BBM)	: Kapur, papan hitam, kad manila “Didi & Friends”, <i>stick puppet</i> , kolam ikan (mempunyai ruangan berlabel huruf konsonan besar D, K, S, T), ikan kertas huruf konsonan kecil (d, k, s, t), pin kertas, pancing magnet.
Kemahiran Berfikir (KB)	: Membanding dan membeza.



Penerapan Nilai (PN) : Keberanian, bersikap positif, toleransi.

Fokus Kecerdasan Pelbagai (MI) : Verbal-linguistik, Kognitif, Interpersonal, Kinestetik.

LANGKAH / MASA	ISI PELAJARAN	AKTIVITI GURU DAN MURID	CATATAN / BBM
Set Induksi (5 Minit)	Lagu-lagu “Didi & Friends”.	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memasuki kelas dan memberi salam kepada murid.2. Murid menjawab salam guru.3. Guru menanyakan khabar murid.4. Murid memberi respon kepada guru.5. Guru menunjukkan kad manila “Didi & Friends” kepada murid dan kemudian melekatkannya pada dinding.6. Murid melihatnya dan memberi respon.7. Guru bersoal jawab dengan murid mengenai lagu-lagu “Didi & Friends”.8. Murid menyatakan lagu-lagu “Didi & Friends” yang biasa didengar.	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none">- Kad manila “Didi & Friends”:  <p>PN: Keberanian, bersikap positif.</p> <p>MI: Verbal-linguistik.</p>
Langkah 1 (10 Minit)	Menyebut huruf konsonan d, k, s dan t.	<ol style="list-style-type: none">1. Guru menyebut dan menunjukkan empat perkataan iaitu <i>didi</i>, <i>kawan-kawan</i>, <i>sahabat</i> dan <i>terbaik</i> yang terdapat pada kad manila “Didi & Friends” kepada murid.2. Murid mendengar dan melihat empat perkataan yang ditunjukkan oleh guru.	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none">- Kad manila “Didi & Friends”.- Papan hitam.- Kapur. <p>PN: Bersikap positif.</p> <p>MI: Verbal-linguistik, Kognitif.</p>

		<ol style="list-style-type: none"> 3. Guru kemudiannya menulis empat perkataan tersebut pada papan hitam dan membulatkan huruf hadapannya. 4. Guru mengajar murid menyebut huruf-huruf konsonan d, k, s, t yang telah dibulatkan. 5. Murid mengikut guru menyebut huruf-huruf konsonan d, k, s, t. Hp 1 6. Guru kemudiannya mengajar murid huruf besar bagi huruf-huruf konsonan tersebut. (d = D, k = K, s = S dan t = T) 7. Murid mengikuti pengajaran daripada guru. 	<p>Hp 1</p>
<p>Langkah 2 (15 Minit)</p>	<p>Mengecam huruf depan perkataan didi, kawan-kawan, sahabat dan terbaik.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memasukkan <i>stick puppet</i> pada kad manila “Didi & Friends”. 2. Guru kemudiannya mengajarkan cara menggerakkan <i>stick puppet</i>. Misalnya: <ol style="list-style-type: none"> i. Menyebut “d untuk didi”, <i>puppet</i> didi digerakkan. ii. Menyebut “k untuk kawan-kawan”, <i>puppet</i> kawan-kawan didi digerakkan. iii. Menyebut “s untuk sahabat” <i>puppet love + good</i> digerakkan. iv. Akhir sekali, menyebut “t untuk terbaik”. 	<p>BBM: - <i>Stick puppet</i> :</p> 

		<ol style="list-style-type: none"> 3. Murid melihat cara guru menggerakkan <i>stick puppet</i> dan ingin mencubanya. 4. Guru meminta murid seorang demi seorang murid menggerakkan <i>stick puppet</i> seperti yang diajar oleh guru. 5. Murid menggerakkan <i>stick puppet</i> seperti diminta oleh guru. Hp 2 6. Guru membimbing murid menggerakkan <i>stick puppet</i>. 	<p>- Kad manila “Didi & Friends”:</p>  <p>PN: Keberanian, toleransi. MI: Verbal-linguistik, Kognitif, Kinestetik.</p> <p>Hp 2</p>
<p>Langkah 3 (10 Minit)</p>	<p>Memancing huruf konsonan kecil (d, k, s, t) dan memadannya dengan huruf konsonan besar (D, K, S, T).</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah semua murid selesai menggerakkan <i>stick puppet</i> pada kad manila “Didi & Friends”, guru mengeluarkan kolam ikan. 2. Guru kemudiannya meletakkan ikan-ikan kertas huruf konsonan kecil d, k, s, dan t ke dalam kolam. 3. Murid melihat guru meletakkan ikan-ikan kertas ke dalam kolam. 4. Guru memancing dan memadankan huruf konsonan yang dipancing pada sebelah kanan kolam. 5. Murid melihat guru memancing dan ingin mencubanya. 	<p>BBM:</p> <p>- Kolam ikan (mempunyai ruangan berlabel huruf konsonan besar D, K, S, T pada sebelah kanan):</p>  <p>- Ikan kertas huruf konsonan kecil (d, k, s dan t) yang mempunyai pin kertas:</p>

		<p>6. Guru memberi murid pancing magnet dan meminta murid memancing seterusnya memadankannya.</p> <p>7. Murid memancing dan memadankan huruf konsonan. Hp 3</p> <p>8. Guru membimbing murid memancing dan memadankan huruf konsonan.</p>	 <p>- Pancing magnet:</p>  <p>KB: Membanding dan membeza.</p> <p>PN: Keberanian, toleransi.</p> <p>MI: Kognitif, Interpersonal, Kinestetik.</p> <p>Hp 3</p>
<p>Penutup (5 Minit)</p>	<p>Refleksi pengajaran.</p>	<p>1. Guru menulis semula huruf konsonan Dd, Kk, Ss dan Tt pada papan hitam.</p> <p>2. Guru kemudiannya menunjukkan satu per satu huruf konsonan tersebut dan meminta murid menyebutnya.</p>	<p>BBM:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Papan hitam. - Kapur. <p>PN: Keberanian, bersikap positif, toleransi.</p>

		3. Murid menyebut huruf konsonan yang ditunjukkan oleh guru.	MI: Verbal-linguistik, Kognitif.
--	--	--	--

Refleksi Guru :

Catatan Guru Pembimbing / Pensyarah:
