

Projek MuM (Minggu untuk Meneroka) Topik: Ikan



Gambaran Keseluruhan:

Topik ikan yang dipilih oleh kanak-kanak Tadika 1 ini timbul setelah mereka membaca buku besar 'Kucing Dina'. Mereka memilih ikan, haiwan yang mereka suka dalam buku besar tersebut. Kanak-kanak ingin mengetahui dengan lebih lanjut tentang ikan dan spesies-spesies ikan yang ada di dalam laut.

Matlamat Pembelajaran:

1. mempunyai minat untuk mempelajari Bahasa Melayu
2. membina kemahiran asas bahasa dan literasi

Objektif Pengajaran:

Kanak-kanak akan berpeluang untuk:

1. mendapatkan maklumat dengan lebih mendalam tentang ikan dan spesies-spesies ikan
2. bekerjasama dengan rakan-rakan, guru dan ibu bapa untuk berbincang tentang topik yang dipilih

** Projek ini mengambil masa kira-kira 2 minggu untuk dijalankan supaya kanak-kanak diberi ruang dan peluang untuk meneroka topik pilihan mereka.*



#1 Pemilihan topik

- Kanak-kanak berbincang tentang buku besar dan topik yang ingin dipilih. Contoh: 'Hari Ini Hari Raya', 'Lihat itu!', 'Kucing Dina' dan 'Sungguh Lawa!'.
- Kanak-kanak membuat pemilihan buku besar dan topik dengan mengundi.
- Kanak-kanak berkongsi maklumat tentang perkara-perkara yang sudah dan ingin diketahui oleh mereka tentang ikan.
- Guru mencatatkan soalan-soalan yang telah dikemukakan oleh kanak-kanak di papan tulis.

* Guru boleh mengajar kanak-kanak cara menggunakan alat menjana idea seperti peta minda atau carta KWL untuk mengumpulkan idea atau soalan. Guru juga boleh menggunakan teknik penyualan 'PEER' dan 'CROWD'.



Kanak-kanak mengundi topik yang ingin diketahui dengan lebih lanjut.

#2 Mendapatkan maklumat bagi topik pilihan

- Guru berbincang dengan kanak-kanak tentang cara-cara untuk mendapatkan jawapan bagi soalan-soalan yang telah dikemukakan oleh mereka.
- Kanak-kanak bersetuju untuk mendapatkan maklumat daripada Ibu bapa, meneroka bahan maujud dan melayari internet.



Kanak-kanak melayari internet dan meneroka bahan maujud: ikan.

* Guru boleh membantu kanak-kanak untuk mendapatkan maklumat dengan:

- menjemput atau melawat seorang pakar yang boleh memberi jawapan bagi soalan-soalan yang dikemukakan
- melawat tempat yang membolehkan mereka memerhatikan atau menemu ramah seseorang
- menggunakan majalah, brosur dan buku atau meneroka bahan maujud
- melayari Internet



#3 Mengaplikasikan maklumat yang diperolehi kanak-kanak

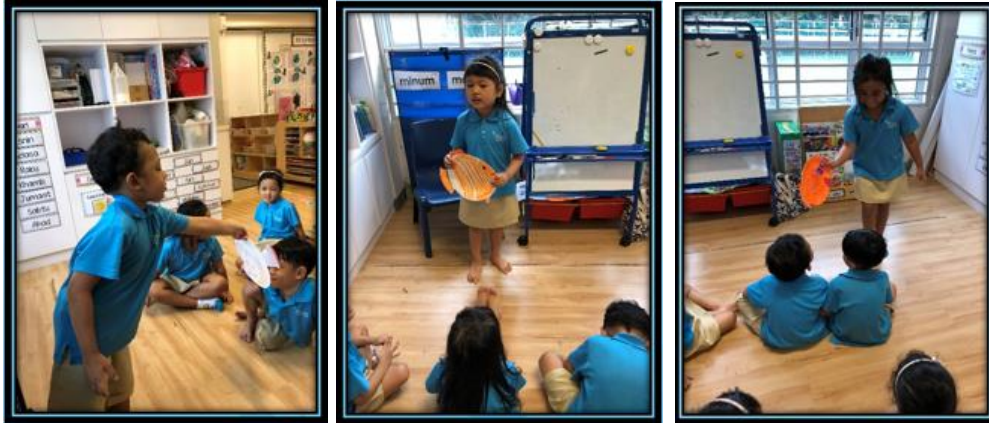
- Guru memberi peluang kepada kanak-kanak untuk mengaplikasikan maklumat yang didapati dari internet atau bantuan Ibu bapa menerusi permainan melabelkan bahagian-bahagian ikan.
- Guru juga mengajak kanak-kanak untuk menggunakan maklumat yang telah diperolehi untuk menjawab soalan-soalan yang mereka kemukakan pada awal projek MuM ini.



Kanak-kanak menggunakan maklumat yang telah diperolehi untuk menjawab soalan-soalan.

#4 Mendokumentasikan maklumat yang diperoleh kanak-kanak

- Guru menggalakkan kanak-kanak untuk mendokumentasikan maklumat mereka dengan melukis, menghasilkan kraf atau menulis perkataan.
- Guru memberi peluang kepada kanak-kanak untuk berkongsi hasil kraf 'Aktiviti Bersama Keluarga' yang telah dilakukan melalui sesi unjuk dan ujar.



Kanak-kanak mendokumentasikan maklumat yang telah diperoleh.

*** Aktiviti '1, 2, 3 Teka!'**

Bahan-bahan:

- gambar ikan yang sudah digunting bahagian-bahagian penting seperti ekor, mata, sirip dan lain-lain lagi
- kain penutup mata
- pelekat
- papan tulis

Langkah-langkah:

- Guru menunjukkan kepada kanak-kanak gambar ikan dan bahagian-bahagian ikan yang sudah digunting.
- Guru kemudian mengajak kanak-kanak menyebut bahagian-bahagian ikan yang sudah digunting.
- Guru meminta seorang kanak-kanak untuk menjadi pemain pertama.
- Guru menutup mata kanak-kanak tersebut dengan kain penutup mata.
- Guru membawa pemain pertama untuk ke papan tulis.
- Guru memberi satu bahagian ikan kepada pemain pertama dan pemain pertama perlu meneka bahagian yang betul contohnya: mata, sirip, ekor dan lain-lain lagi.
- Kanak-kanak yang lain diminta untuk memberi arahan kepada pemain pertama supaya melekatkan bahagian ikan dengan betul.
- Setelah selesai pusingan pertama, guru melanjutkan permainan sehingga semua bahagian ikan ditekakan dengan tepat.

**Aktiviti ini dimainkan serupa dengan permainan 'Pin The Tail on The Donkey'.*

#5 Menggunakan maklumat yang telah diperoleh

- Guru menggalakkan kanak-kanak untuk memberikan pendapat dan menjelaskan maklumat yang telah diperoleh.
- Guru memberi peluang kepada kanak-kanak untuk main peranan dengan menyediakan lukisan akuarium atau dasar lautan dan membenarkan mereka untuk melekatkan kraf yang telah disiapkan melalui 'Aktiviti Bersama Keluarga'.

** Kanak-kanak boleh berkongsi maklumat mereka melalui main peranan, aktiviti kraf, Unjuk dan Ujar atau aktiviti menyanyi.*



Kesimpulan:

Contoh:

Kanak-kanak dari kelas *Obedience* dan *Kindness* berasa gembira kerana telah berjaya untuk mendapatkan jawapan bagi soalan-soalan yang ditanya oleh mereka. Mereka dapat berkongsi maklumat bersama rakan-rakan mereka tentang ikan. Kanak-kanak juga kelihatan lebih berkeyakinan untuk berinteraksi ketika bermain di pusat main peranan.

Sumbangan oleh:

Cikgu Nur Hawa Binte Hamidon dan kelas Bahasa Melayu K1 dari Tadika MOE di Punggol View.