

## Projek MuM (Minggu untuk Meneroka) Topik: Menjaga Alam Sekitar

---



### Gambaran Keseluruhan:

Topik menjaga alam sekitar yang dipilih oleh kanak-kanak Tadika 2 ini timbul setelah mereka membaca buku besar 'Satu! Dua! Tiga!'. Mereka ingin mengetahui cara untuk menjaga alam sekitar seperti cara mengitar semula barangan terpakai dengan lebih mendalam.

### 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 tentang cara untuk menjaga alam sekitar dengan lebih mendalam
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 dapat diberi ruang dan peluang untuk meneroka topik pilihan mereka.*



## #1 Pemilihan Topik

- Kanak-kanak membuat pemilihan topik dengan mengundi berdasarkan buku besar kegemaran mereka.
- Kanak-kanak berbincang tentang topik-topik yang ingin dipelajari oleh mereka berdasarkan Buku Besar 'Satu! Dua! Tiga!'.
- Kanak-kanak berkongsi maklumat tentang perkara-perkara yang sudah dan ingin diketahui tentang cara untuk menjaga alam sekitar berdasarkan buku besar.
- Guru mencatatkan perkongsian yang telah dikemukakan oleh kanak-kanak di papan tulis dengan bantuan peta minda.

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



## #2 Mendapatkan Maklumat bagi topik pilihan

- Guru berbincang tentang cara-cara untuk 'Kurangkan, Guna Semula dan Kitar Semula' barang di sekeliling kanak-kanak berdasarkan perbincangan sebelum ini.
- Kanak-kanak bersetuju untuk mendapatkan maklumat lanjut daripada Ibu bapa dan melayari internet.

*\*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
- melayari internet



## #3 Mengaplikasikan maklumat yang diperoleh

- Guru memberi peluang kepada kanak-kanak untuk mengaplikasikan maklumat yang didapati dari internet atau bantuan Ibu bapa menerusi 'Permainan Asingkan Barang Terpakai'.



*Kanak-kanak mengaplikasikan maklumat yang telah diperolehi.*

*\* Permainan 'Asingkan Barang Terpakai'*



*Bahan-bahan:*

- 2 gelung plastik
- 3 kotak berlabel 'kertas', 'tin' dan 'plastik'
- barang-barang terpakai seperti surat khabar, majalah, kotak bijirin dan lain-lain lagi (dikumpulkan dalam 2 gelung berbeza bagi setiap kumpulan)

*\*Guru menyediakan bahan-bahan yang diperlukan sebelum kelas bermula. Guru juga harus pastikan barang-barang terpakai yang disiapkan berbeza bagi setiap kumpulan.*

*Langkah-langkah:*

- Kanak-kanak akan dibahagikan kepada kumpulan A dan kumpulan B.
- Kumpulan A akan memainkan permainan ini dahulu.
- Setiap pemain dalam kumpulan A akan berlari ke arah gelung dan mengambil satu barang terpakai yang telah dikumpulkan.
- Kemudian, pemain akan berlari ke arah kotak-kotak yang berlabel dan meletakkan barang yang dipilih ke dalam kotak yang sesuai.
- Pemain akan bermain secara bergilir-gilir sehingga semua barang diasingkan.
- Kumpulan B akan mengulangi urutan diatas setelah kumpulan A selesai bermain.

#### **#4 Mendokumentasikan maklumat yang diperolehi**

- Guru mengajak kanak-kanak menggunakan maklumat yang telah diperolehi untuk mengitar semula barang-barang yang tidak dipakai di rumah untuk aktiviti kraf.



*Kanak-kanak mendokumentasikan maklumat yang telah diperolehi.*

### #5 Menggunakan maklumat yang telah diperolehi

- Guru menggalakkan kanak-kanak untuk memberikan pendapat dan menjelaskan hasil kraf yang telah direka.
- Guru memberi peluang kepada kanak-kanak untuk berkongsi dapatan mereka di dalam kelas.

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



### Kesimpulan:

Contoh:

Kanak-kanak dari kelas Honesty B dan Care B berasa seronok kerana telah dapat pengetahuan baharu menerusi projek yang telah dipilih oleh mereka. Pada waktu yang sama, mereka telah berjaya mengkategorikan barang-barang terpakai dan mempelajari pelbagai cara untuk mengitar semula barang-barang terpakai.

Sumbangan oleh:

Cikgu Latiffah Bte Shamsudin dan Kelas Honesty B dan Care B dari MK Punggol View