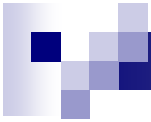


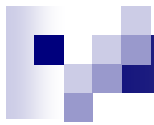


TEACHING GAMES for UNDERSTANDING

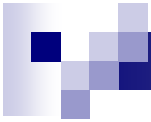


Cara 'tradisional'

- 'Warm-up' (5 minit)
- Demonstrasi teknik (5 minit)
- Latih tubi (5 minit)
- Kemuncak (permainan kecil) (10 minit)
- 'Cooling Down" (5 minit)

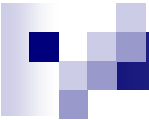


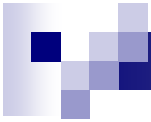
- Mengubah elemen-elemen dalam persoalan HOT seperti:
 - Peraturan
 - Alatan
 - Ruang
 - Nombor pemain
 - Masa



Pelaksanaan TGfU

- 'Warm-up' (tidak semestinya melakukan regangan)
- Terus bermain
 - Guru menerangkan cara bermain dengan ringkas dan jelas
 - Perhatikan murid-murid dan menilai permainan
 - Hentikan permainan pada masa yang sesuai untuk bertanya soalan HOT

- 
- Guru perlu memberi masa untuk murid-murid berfikir dan menyelesaikan masalah dan membuat keputusan
 - Guru memberi maklum balas/pujian untuk jawapan/cadangan yang baik
 - 'Cooling down' (regangan boleh dilakukan di bahagian ini)



Soalan HOT

- Soalan HOT boleh dimulakan dengan soalan yang memerlukan pemikiran aras rendah(LOT); iaitu jawapan tertutup.(ya, tidak, sini, sana, dsbnya)

Contoh: Di mana anda harus baling bola itu?

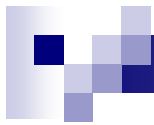
- sini

Pukul bola ke arah sana, rugi kan?

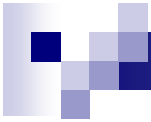
- ya

Mengapa anda sasarkan skitel merah?

- sebab skital merah dapat markah paling tinggi

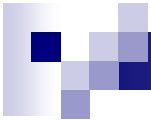


- Jawapan untuk soalan HOT memerlukan pemikiran, dan pelbagai jawapan yang ‘munasabah’ boleh diterima
 - Bagaimanakah anda boleh membawa bola ke kawasan gol dengan secepat mungkin?
 - Mengapa anda hantarkan bola itu ke arah sana?
 - Bagaimana anda hendak tipu pihak lawan supaya kawan anda boleh terima bola anda dengan senang?



ASPEK KESELAMATAN

- Kawasan bermain
- Alatan selamat
- Alatan selalu disimpan dalam bakul atau apa-apa bekas yang sesuai
- Aktiviti yang dijalankan sesuai dengan peringkat kebolehan dan umur pelajar
- Wajib ditulis dan disebut sekurang-kurangnya sekali semasa P&P



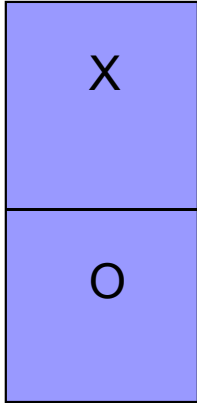
FORMAT PERSEDIAAN MENGAJAR **PENDIDIKAN JASMANI**

- Tarikh: (hari) Masa : (..... minit)
- Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Dan Kesihatan
- Tahun : Bil. Murid : orang
- Tunjang Pembelajaran : Kemahiran
- Tajuk : Net/Wall
- * **Objektif : Pada akhir pelajaran, murid-murid dapat melantun bola ke sasaran dalam permainan (Long and Skinny)dengan berjaya serta seronok**
- Kemahiran Sedia Ada :.....
- Strategi P & P :
- Penerapan Nilai :
- Bahan Bantuan Mengajar :



BAHAGIAN / MASA	AKTIVITI	BUTIR MENGAJAR / FOKUS PEMBELAJARAN	PENGELOLAAN / ORGANISASI	ALATAN / CATATAN
Permulaan (5 minit)	Memanaskan badan (Aktiviti meningkatkan kadar denyutan nadi)	Menghantar bola sambil berlari ATAU Permainan kanak-kanak	-Kelas dibahagikan kepada 4 barisan bertentangan -Baling bola kepada kawan di barisan bertentangan X X x x x x x x x x x x	Bola getah

RANCANGAN PELAJARAN HARIAN

BAHAGIAN / MASA	AKTIVITI	BUTIR MENGAJAR / FOKUS PEMBELAJARAN	PENGELOLAAN / ORGANISASI	ALATAN / CATATAN
Permainan (15 minit)	Jaring/Dinding - Lantun 2 kali	-Berpasangan - X lantun bola ke kawasan O -O tangkap bola selepas satu lantunan dan hantar bola balik kepada X - Permainan berlangsung, sehingga salah seorang tidak dapat menangkap bola.		<u>Alatan</u> Bola getah Permukaan rata dan keras <u>Keselamatan</u> Kawasan bermain rata, tidak kasar dan cukup besar



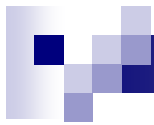
RANCANGAN PELAJARAN HARIAN

BAHAGIAN / MASA	AKTIVITI	BUTIR MENGAJAR / FOKUS PEMBELAJARAN	PENGELOLAAN / ORGANISASI	ALATAN / CATATAN
		Contoh Soalan -Di mana tempat yang paling sesuai untuk melantun bola? - Bgm anda dapat tipu pihak lawan supaya ia tidak dapat tangkap bola?		



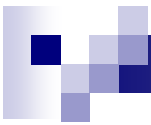
RANCANGAN PELAJARAN HARIAN

BAHAGIAN / MASA	AKTIVITI	BUTIR MENGAJAR / FOKUS PEMBELAJA RAN	PENGELOLAAN / ORGANISASI	ALATAN / CATATAN
4. PENUTUP(5 minit)	'Cooling Down'	Regangan	Pembahagian murid dalam kumpulan <pre> x x x O x x x x x x </pre>	<u>Keselamatan</u> Perhatikan murid melakukan regangan dengan betul Kira jumlah murid dan alatan

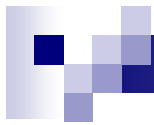


PERKARA – PERKARA PENTING

- Pastikan aktiviti memanaskan badan dijalankan sebelum kelas bermula (permainan kecil yang ringkas untuk meningkat kadar denyutan nadi digalakkan daripada aktiviti regangan)
- Aspek keselamatan perlu ditulis dan disebut dalam P&P semasa menjalankan kelas amali
- Pastikan alatan yang tidak digunakan diletak dalam bekas
- Nilai-nilai moral juga perlu ditulis dan disebut dalam P&P



- Keluarkan alatan sebanyak yang ada supaya murid-murid tidak membuang masa menunggu giliran
- Kedudukan guru adalah sesuai semasa memberi arahan – pastikan setiap murid dapat nampak muka guru
- Suara guru perlu kuat dan jelas
- Arahan ringkas dan padat
- Soalan ‘HOT’ perlu ditulis dan ditanya sekurang-kurangnya sekali (maxima 2 soalan dalam satu waktu 30 minit)



- Aktiviti-aktiviti yang dirancang perlu menjurus ke arah pencapaian objektif yang telah ditulis
- Guru perlu pastikan penglibatan murid-murid yang maxima
- P&P dinilai sebagai berjaya sekiranya murid-murid melibatkan diri dengan aktif serta seronok
- Aktiviti 'cooling down' perlu dijalankan sebagai penutup. Regangan boleh digunakan. Aktiviti lain yang kreatif digalakkan

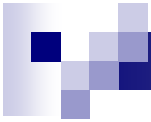


- Refleksi P&P yang lepas perlu ditulis, esei naratif tidak diterima

- Contoh esei naratif:

Saya telah ambil kunci dr Ketua Panitia dan keluarkan alatan. Saya sediakan alatan di padang dan tunggu murid-murid saya.

Mereka turun lambat dan menyebabkan saya tidak sempat melakukan semua aktiviti yang telah dirancang



Refleksi

- Saya dapat mengeluarkan alatan lebih awal kerana telah dapat kunci dari KP semalam. Oleh itu, penyediaan di padang dapat dilakukan dengan sempurna dan saya merasa tenang dan bersedia. Murid-murid saya telah turun lambat dan menyebabkan saya tidak sempat melakukan semua aktiviti yang telah dirancang. Untuk minggu depan, saya akan pergi ke kelas mereka dan membawa mereka turun ke padang supaya mereka dapat berada di padang dengan lebih cepat