

PELAKSANAAN PROJEK INOVASI INTERNSHIP PPG AMB JUN 2011

OLEH:
NOR AZAM ARIFFIN
KU PRAKTIKUM
IPG KAMPUS PULAU PINANG

PROJEK INTERNSHIP

- ☑ Pelajar dikehendaki melaksanakan SATU(1) PROJEK **INOVASI** dalam pdp yg berkaitan dengan major.
- ☑ Projek perlu dibuat rakaman video berdurasi 20 – 30 minit (satu waktu).
- ☑ Inovasi hendaklah dijalankan secara individu dan atas pembiayaan sendiri.
- ☑ Pelajar perlu menyediakan kertas cadangan yg menjelaskan objektif, strategi dan plan tindakan projek berinovasi.

...sambungan

- ☑ Perlu membuat penilaian pelaksanaan dan keberkesanan projek inovasi dalam pdp.
- ☑ Penulisan perancangan & laporan perlu melibatkan output, outcome, aplikasi ilmu, kreativiti dan inovasi.
- ☑ Laporan bertulis antara 8 – 10 ms (tidak termasuk abstrak, lampiran, keterangan bahan grafik spt. rajah, peta, jadual, gambar, ilustrasi dll.
- ☑ Laporan bertulis dimuatkan di dalam portfolio internship beserta rakaman video pelaksanaan projek inovasi dlm pdp.
- ☑ Diserah kpd mentor/pensyarah SATU(1) minggu selepas tamat Intenship utk dinilai.

... sambungan

- ☑ Menyediakan kertas cadangan projek inovasi akan dilaksanakan sebelum menjalani Internship.
- ☑ Berbincang dengan pengurus sekolah dan mentor/pensyarah untuk mencapai persetujuan bersama tentang INOVASI yang akan dilaksanakan.
- ☑ Melaksanakan projek inovasi yang dicadangkan dlm pdp secara individu yg berkaitan dgn m/p pengkhususan, praktikal, boleh disempurnakan dalam masa empat minggu.
- ☑ Projek inovasi hendaklah asli dan tidak memplagiat inovasi terdahulu.
- ☑ Penambahbaikan projek inovasi sedia ada adalah dibenarkan.

... sambungan

- ☑ Membuat rakaman video satu slot pdp pelaksanaan projek inovasi berdurasi 20 – 30 minit (1 waktu) dlm bentuk cakera padat (CD)
- ☑ Perlu disertakan RPH utk tujuan penilaian.
- ☑ Membina dan melengkapkan portfolio *Internship* yang mengandungi antaranya laporan bertulis projek inovasi serta menghantar kepada mentor/penilai
- ☑ Mengamalkan pemikiran reflektif dan membuat penulisan refleksi pada setiap minggu sepanjang tempoh *Internship* berpandukan format yang ditetapkan. (rujuk Lampiran 2 dan 2a).

... sambungan

- ☑ Pelajar kategori PPPBS yang bertugas sebagai guru di sekolah rendah perlu menghantar rakaman video, RPH dan portfolio *internship* untuk dinilai oleh mentor yang dilantik oleh pihak sekolah dalam tempoh satu (1) minggu setelah tamat *internship*.
- ☑ Seterusnya bahan-bahan yang telah dinilai oleh mentor perlu di hantar ke Unit Praktikum IPGK untuk proses penilaian oleh pensyarah selewat-lewatnya dua (2) minggu selepas tamat *Internship*.
- ☑ Penilaian pelajar kategori PPPBS yang bertugas di Bahagian-bahagian di KPM/JPN/PPD/SM - rakaman video, RPH dan portfolio *internship* perlu menghantar kpd mentor yang dilantik oleh pihak sekolah dalam tempoh satu (1) minggu setelah tamat *internship*.

PENILAIAN INTERNSHIP

- ☑ Penilaian oleh mentor/pensyarah terhadap projek inovasi dalam pengajaran dan pembelajaran akan dilaksanakan selepas tamat internship.
- ☑ Penilaian pelajar dalam *Internship* melibatkan aspek-aspek perancangan, pelaksanaan dan penilaian projek inovasi yang dijalankan, penulisan refleksi.
- ☑ Penilaian *Internship* pelajar PPG dilakukan oleh mentor (50%) dan Pensyarah (50%) menggunakan Borang PR5 (Rujuk Lampiran 4 dan 4a).
- ☑ Pengesahan markah penilaian yang dilakukan oleh mentor dilakukan oleh Guru Besar.
- ☑ Pengesahan markah penilaian yang dilakukan oleh Pensyarah dilakukan oleh Ketua Jabatan di IPGK.

Wajaran Penilaian

Kategori Pelajar	Wajaran Penilaian	
	Sekolah	IPG
PPPBS yang bertugas sebagai guru di sekolah rendah	50%	50%
PPPBS (Guru Besar, Penolong Kanan, pegawai bertugas Bahagian-bahagian di KPM/ JPN/ PPD/SM	50%	50%

Komponen Penilaian

Aspek Penilaian	Rujukan	Markah
A. Perancangan Projek Inovasi	Portfolio Internship/RPH	20%
B. Pelaksanaan Projek Inovasi	Portfolio Internship / RPH	30%
C. Penilaian Projek Inovasi	Dan rakaman video projek inovasi dalam PdR.	30%
D. Penulisan Refleksi	Portfolio Internship	20%
JUMLAH		100%

CADANGAN PELAN TINDAKAN

Minggu	Aktiviti	Catatan 1	Catatan 2
	Menyedia kertas projek dengan berbincang bersama Mentor & Pengurus Sekolah		
M1	Laksanakan pdp	Tulis refleksi	RPH
M2	Laksanakan pdp	Tulis refleksi	RPH
M3	Laksanakan pdp	• Tulis refleksi	RPH
M4	Laksanakan aktiviti Laksanakan pdp	• Buat rakaman video 20 – 30 minit • Tulis refleksi	• RPH • Sediakan laporan • Muatkan dalam Portfolio • 'Burn CD' & masukkan dalam Portfolio
M5	Portfolio Internship diserahkan kepada Mentor utk dinilai dan perlu disahkan oleh Guru Besar – Borang PR5 (Sulit)		
M6	Portfolio Internship diserahkan kpd Unit Praktikum utk penilaian Pensyarah Penyemak – Borang PR5 (Sulit)		

Rumusan Taklimat

Bil	Tindakan	Catatan
1	Menyediakan Kertas Cadangan Projek Inovasi Dalam Pdp	
2	Berbincang dengan mentor	
3	Minta kelulusan Guru Besar / Pengurus Sekolah	
4	Pelaksanaan Projek Inovasi dalam pdp	
	Tulis 4 RPH	
5	Rakaman video berdurasi 20 – 30 minit	
6	Penilaian pelaksanaan & keberkesanan projek inovasi	
7	Buat laporan bertulis 8 – 10 ms	
8	Muatkan ke dalam portfolio	
9	Serah portfolio kpd mentor untuk di nilai	Minggu 5
10	Serah portfolio kpd Unit Praktikum utk dinilai oleh pensyarah	Minggu 5/6
11	Projek mesti ASLI dan tidak PLAGIAT	
12	Penambahbaikan projek inovasi yg sedia ada dibenarkan	
	Menulis 4 refleksi reflektif	

Unit Praktikum
IPG Kampus Pulau Pinang
Bukit Coombe
11700 Gelugor
Pulau Pinang

Tel. Pejabat : 04-6603 110 / 185

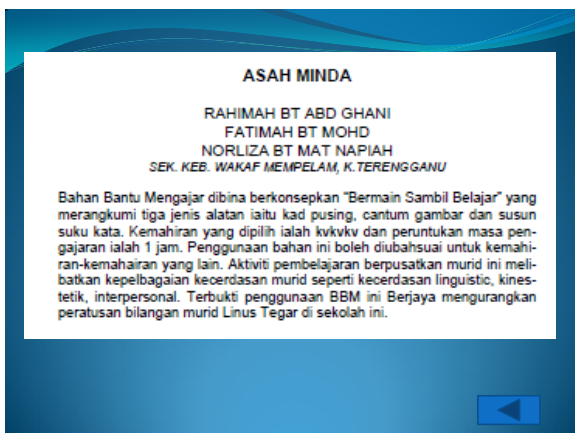


Laman Sesawang
<http://www.i4p.edu.my/praktikum>

Emel
praktikumipgkpp@gmail.com



**Terima
Kasih**



ASAH MINDA

RAHIMAH BT ABD GHANI
FATIMAH BT MOHD
NORLIZA BT MAT NAPIAH
SEK. KEB. WAKAF MEMPELAM, K. TERENGGANU

Bahan Bantu Mengajar dibina berkonsepkan "Bermain Sambil Belajar" yang merangkumi tiga jenis alatan iaitu kad pusing, cantum gambar dan susun suku kata. Kemahiran yang dipilih ialah kkvkv dan peruntukan masa pengajaran ialah 1 jam. Penggunaan bahan ini boleh diubahsuai untuk kemahiran-kemahiran yang lain. Aktiviti pembelajaran berpusatkan murid ini melibatkan kepelbagaian kecerdasan murid seperti kecerdasan linguistik, kinestetik, interpersonal. Terbukti penggunaan BBM ini Berjaya mengurangkan peratusan bilangan murid Linus Tegar di sekolah ini.



MODUL MINI 'SERONOKNYA BAHAGIAN B'

MUHAMMAD SAFWAN BIN SOBRI
MOHD RIDUAN BIN MOHD ANUAR
PISMP SAINS SEM 8

Projek inovasi modul mini 'Seronoknya Bahagian B' merupakan suatu bahan pembelajaran yang merangkumi panduan untuk menjawab soalan-soalan sains bahagian B seperti pembolehubah, hipotesis dan kemahiran-kemahiran proses sains (KPS) yang lain. Antara kandungan yang terdapat dalam modul ini adalah nota ringkas tentang KPS, tips menjawab soalan bahagian B, lirik lagu serta contoh soalan dan jawapan bagi soalan bahagian B. Tambahan pula, modul ini disediakan dengan paparan yang lebih menarik seperti penggunaan dialog (menyampaikan maklumat), kepelbagaian pengurusan grafik (Graphic Organizer) yang menerapkan konsep iThink, gambar rajah serta penggunaan pelbagai warna bagi menarik perhatian dan mengukuhkan kefahaman dan ingatan murid-murid. Di samping itu, modul ini dapat digunakan oleh murid-murid semasa menjawab soalan sains bahagian B yakni sebagai rujukan serta yang paling penting dapat membimbing murid-murid ketika membuat latihan ulangkaji sendiri terutamanya di rumah. Justeru, hal ini dapat menggalakkan murid-murid untuk membuat latihan sendiri di rumah atau di mana-mana sahaja (ketiadaan guru). Tambahan pula, guru-guru tidak lagi perlu memberi penerangan tentang tips menjawab soalan bahagian B berulang-ulang kali di dalam kelas dan hal ini dapat meringankan beban guru dan menjimatkan masa anan guru lebih kepada memantau dan bertanya soalan kepada murid.

DAM HURUF

EMIR DIN B BAHARUDIN
MUHAMAD FADHERUHISHAM B. DAUD
ASMAA' BT MOHD SOBRI
PISMP PENDIDIKAN KHAS SEM 4

Dam huruf ini merupakan gabungan elemen permainan dan pengintegrasian pembelajaran dalam permainan. Bermatlamatkan mengenali huruf konsonan dan vokal dengan lebih baik lagi atau melatihkan murid mahir pra-bacaan, dam huruf ini cuba menampilkan kelainan. Saiz huruf yang besar dan boleh dipijak akan menimbulkan rasa keseronokan dalam diri murid, buktinya, kanak-kanak memang akan teruja dengan bahan yang mempunyai adaptasi saiz, perubahan saiz dam huruf daripada saiz dam ular biasa akan menjadi daya penarik kepada murid. Namun begitu, permainan ini tidak bertalu sekadar permainan biasa, menggunakan dadu gergasi yang telah dibina khas, murid dikehendaki untuk melambung dadu dan setelah mendapat bilangan langkah yang perlu dilalui, murid akan memijak dam huruf sambil menyebut huruf yang dipijak, contohnya : dadu menunjukkan angka 3, murid mengira sampai tiga agar dia tahu destinasiya di mana, setelah itu, murid memijak huruf sambil menyebut huruf yang dipijak, guru dikehendaki membantu murid dalam proses menyebut huruf samada vokal atau konsonan, setelah sampai ke destinasi, guru boleh meletakkan penanda sebagai tanda murid tersebut berhenti di situ. Untuk mengelakkan kekeliruan dan menambah daya penarik, dam huruf ini membezakan cara penzahiran huruf konsonan dan vokal, huruf konsonan berada dalam keadaan biasa, namun, huruf vokal pula dibuat pop-up agar murid dapat membezakan huruf konsonan dan vokal.

MULTIPLY BOARD

MOHAMAD KHAIRI IZZUDDIN BIN KAUZI
TUAN ISMAIL BIN TUAN SOH
PISMP MATEMATIK SEM 2

'Multiply board' merupakan salah satu bahan yang digunakan untuk memudahkan murid-murid membuat pengiraan mengenai topik darab bagi nombor 6 hingga 10. Ini kerana, murid-murid dikenali pasti sukar membuat pengiraan yang melibatkan nombor-nombor yang melebihi daripada nombor 5 dan ke atas. Oleh yang demikian, alat ini dicipta sebagai salah satu medium untuk murid-murid membuat pengiraan berdasarkan aktiviti yang dilakukan ke atas 'multiple board' bagi menyelesaikan permasalahan darab yang melibatkan nombor 6 hingga 10.

PENGAJARAN TAJUK SIRATAN MAKANAN DENGAN MENGGUNAKAN KAEDAH WEBSTER

NOR HAZWANI BINTI RAZALI
PISMP SAINS SEM 8

Merupakan satu kaedah mengajar yang menggunakan papan WEBSTER untuk mengatasi masalah murid tidak boleh mengira rantmakanan, murid tidak dapat menentukan apakah kesan yang berlaku jika terdapat pertambahan atau pengurangan bilangan hidupan di dalam makanan yang diberikan.

BUKU BESAR BERSAMA "PUPPET"

ABDUL WAFIY B. HASBULLAH
MOHD KHALIL BIN MUHAMAD NOOR
MAWARDAH BINTI BASERAH
PISMP PENDIDIKAN KHAS SEM 4

Inovasi ini menggabungkan "Puppet" dan Buku Besar. Hasil Inovasi ini boleh digunakan dalam pengajaran "Pengurusan Diri". Buku besar ini dapat mendedahkan kepada murid mengenai cara untuk mengurus diri dalam kehidupan seharian. Buku besar bersama "Puppet" boleh digunakan oleh murid melalui lakonan di dalam kelas dengan bimbingan guru. Melalui buku besar ini, murid dapat merasa dengan menggunakan deria sentuh untuk memahami cara mengurus diri. "Puppet" yang digunakan menarik perhatian murid-murid untuk belajar.



BUKU ELEKTRONIK MO

MOHD SALAHUDIN BIN KAMARUZAMAN
PISMP SN SEM 8

Merupakan suatu kaedah untuk meningkatkan kefahaman murid mengenai konsep rantai makanan dan siratanmakanan menggunakan aplikasi Microsoft Office. Buku Elektronik MO ini sebenarnya menekankan konsep Hands On. Di mana murid-murid menggunakan komputer bag ibagi mencari maklumat, melengkapkan tugas. Selainitu, dengan menggunakan Buku Elektronik MO ini murid-murid juga dapat melakukan aktiviti menyeronokkan seperti menyanyi serta bermain permainan aplikasi Microsoft office. Diharapkan dengan penggunaan Buku Elektronik MO ini, secara tidak langsung dapat meningkatkan kefahaman murid akan tajuk Rantai makanan dan Siratan Makanan.



COLOURFUL KIT

NOR ATIKAH BINTI ABD HAMID
NOR EMILLIA BINTI REDZUAN
PISMP TESL

"Colourful Kit" ini boleh digunakan pada waktu pengajaran dan pembelajaran subjek Bahasa Inggeris khususnya untuk Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR). Bahan terpakai iaitu kotak telah digunakan dan diubahsuai menjadi satu inovasi untuk digunakan dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Kelebihan "Colourful Kit" ini ialah, ia boleh digunakan oleh sesiapa sahaja dan dapat menarik minat murid-murid untuk belajar serta ringan dan mudah untuk dibawa ke mana-mana. Ia juga dilengkapi dengan rancangan pengajaran yang lengkap mengenai song and poem serta disertakan alat bantu mengajar yang diperlukan pada setiap peringkat. Sebagai contoh, song dan poem yang diubahsuai serta diadaptasi sendiri, puppet straw, "Pass it on Game", manila kad, CD serta buku panduan untuk guru menggunakan alatan tersebut.



SPEED PUZZLE CARTOONISIA

NOR ILYANA BINTI MOHAMED
NUR SYAFIQAH BINTI MOHD SANI
MOHD SAIFUL IKHWAN BIN SHABUDDIN
PISMP PENDIDIKAN KHAS SEM 4

Inovasi dihasilkan khusus bagi subjek Matematik bagi membantu kefahaman murid mengenai operasi matematik melalui permainan. Inovasi ini merupakan projek serampang dua mata kerana ia bukan sahaja boleh digunakan oleh murid program pendidikan inklusif dalam Program Pendidikan Khas Integrasi, malah boleh digunakan juga oleh murid dalam arus perdana. Penggunaan prinsip bermain sambil belajar yang mampu menarik minat murid untuk belajar matematik



KOTAK CERITA INTERAKTIF 'KOCI'

NUR FARHANA BTE CHE AZIH
PISMP SAINS SEM 8

Kotak cerita interaktif merupakan adaptasi daripada buku cerita.KOCI dilengkapi dengan gambar dan cerita mengenai tajuk perlindungan Haiwan bagi subjek sains tahun 4.KOCI merupakan hasil cantuman kertas keras kitar semula yang dibentuk menjadi kotak cerita interaktif yang dapat digunakan sebagai bahan bantu mengajar semasa P&P. KOCI dihasilkan bagi menangani masalah penguasaan topik perlindungan haiwan bagi enam orang murid tahun 4 Jauhari SK Telok Pasu, K.Trng.



DINAMIK POWER CHAIR

NORAINI BTE HASSAN
NORIZZATI BTE MOHD ADENAN
WAN NURFADZILAH BTE WAN MOHMAD
PISMP PJ SEM 4

Alat dinamik power chair ini adalah alat yang diubahsuai daripada alat senaman yang mengikut kesesuaian dan tahap keupayaan murid sekolah rendah. alat ini menggunakan bahan mudah didapati,kos rendah,selamat, mudah dibawa dan sebagainya. alat ini bertujuan membina kekuatan otot dan daya tahan otot.. Murid tidak dapat menentukan apakah kesan yang berlaku jika terdapat pertambahan atau pengurangan bilangan hidupan di dalam siratan makanan yang diberikan



SAY IT RIGHT

WAHIDAH BINTI ABD MANAN
PISMP SAINS SEM 6

Projek inovasi ini diinspirasi daripada permainan 'board game' yang popular. Ianya bertujuan bagi membantu pelajar peringkat rendah (tahun 1 dan 2) menguasai sebutan dan ejaan bahasa inggeris yang betul. Kaedah penggunaan yang berkonsepkan permainan diharap dapat menarik minat pelajar untuk mempelajari cara sebutan dan pengejaan yang betul. Selain itu, permainan ini boleh dimainkan di mana-mana sahaja dan tidak memerlukan pengawasan guru. Ini bertujuan untuk mewujudkan persekitaran pembelajaran melalui pengalaman kepada pelajar.



LITAR UPIN Mencari IPIN

MUHAMAD NOR TARMIZI BIN MOHD SARIF
JUNITA ANAK PATRICK
NURUL IZZA BT MOHAMAD
PISMP PENDIDIKAN KHAS SEM 4

Alat ini diinovasikan untuk aktiviti prabacaan iaitu pergerakan tangan dan mata. Unsur Inovasi yang terdapat kaedah pencahayaan seperti lampu dapat menarik perhatian kanak-kanak. Melalui alat ini murid dapat memperoleh kemahiran menggenggam iaitu pergerakan motor-motor halus lebih terarah dan bersestematik. Oleh yang demikian, pergerakan mata dan tangan murid lebih berfokus dan seterusnya dapat mengenali bentuk-bentuk huruf dan nombor. Selain itu, alat ini juga menguji pengamatan pendengaran murid melalui bunyian.



VCD INTERAKTIF (SIRI PENDIDIKAN IBADAH)

SITI KHADIJAH BT MAT ESA
NORLIZA BT KAMAT
MUNA WAHIDA BT MOHD NOOR
PISMP PAI SEM 4

Inovasi berkaitan dengan sukatan Pendidikan Agama Islam Sekolah Rendah. VCD ini berfokus mengenai konsep tayamum dan aplikasinya yang terdapat dalam sukatan Tahun 5. VCD ini juga memuatkan video ringkas mengenai aplikasi tayamum secara terperinci untuk kefahaman murid dengan lebih jelas.

MODUL FUN LEARNING

FATIN YASMIN BT RAMLI
NUR SABARIAH BT AHMAD
MOHD AMIRUDIN BIN ABD RAHMAN
PISMP SAINS SEM 5

Inovasi ini bertujuan untuk membantu murid memahami konsep tenaga melalui model. Penggunaan model ini membolehkan murid belajar secara 'active learning'.



BUKU CELIK MINDA

NURUL NADIAH BTE ABUY BAKAR
SHAZWANI BTE MOHAMAD NOR
FADHILAH ATIKAH BTE AHMAD ASLI
PISMP PENGAJIAN MELAYU SEM 4

Aktiviti padankan suku kata menggunakan wayar eletronik. Apabila betul lampu akan menyala.

FLEXI BOX

NIK MUZAFFAR ASYRAFF BIN MUHAMAD
NASRULLAH ANAS BIN CHE RAZALI
ABDUL BARR BIN ABDUL WAHID
PISMP PJ SEM 4

Alat senaman yang menekankan terhadap kekuatan otot.



BUKU CELIK MINDA

NURUL NADIAH BTE ABUY BAKAR
SHAZWANI BTE MOHAMAD NOR
FADHILAH ATIKAH BTE AHMAD ASLI
PISMP PENGAJIAN MELAYU SEM 4

Aktiviti padankan suku kata menggunakan wayar eletronik. Apabila betul lampu akan menyala.

DECIMAL ROLLERS

NURUL KADIHA BTE ABDULLAH
PISMP MATEMATIK SEM 8

Decimals Roller adalah alat yang digunakan untuk pendarabab dan pembahagian dalam gandaan 10. Ini sangat bersesuaian bagi topik nombor perpuluhan



LATTICE STRIPE

MOHAMAD BASRI BIN NAZERI
SHAFIQ BIN SAHAR
PISMP MATEMATIK SEM 8

Alat ini digunakan untuk mendapatkan jawapan bagi hasil darab yang melibatkan pendekatan yang kompleks.

TIANG SERBAGUNA

ARMAZURIN BIN AB RAZAK
MUHAMAD NAZMI AZRERI BIN MOHAMAD SAIADI
AIZZATFITRI BIN OMAR
PISMP PJ SEM 4

Kegunaan untuk Permainan bola jaring dan badminton.



INOVASI DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN



Definisi Inovasi

- ✓ Inovasi ialah kaedah mencari jalan untuk menghasilkan produk atau perkhidmatan yang lebih baik sama ada melalui pengubahsuaian atau penambahbaikan.
- ✓ Ia adalah hasil cetusan idea-idea yang kreatif dan inovatif dalam mana-mana aspek kerja yang dapat meningkatkan kualiti dan produktiviti organisasi.
- ✓ Idea-idea ini boleh merangkumi apa-apa perubahan dalam bentuk sistem dan prosedur, kaedah dan cara bekerja mahupun pengenalan teknologi.



Apa itu Elemen Kreativiti dan Inovatif?

Berdasarkan kepada pelbagai definisi, kreativiti boleh dijelaskan sebagai:

- ✎ kebolehan individu untuk menghasilkan atau mencipta sesuatu, menyelesaikan masalah dan mencapai sesuatu objektif.
- ✎ kebolehan individu untuk menggunakan daya imaginasi, idea kreatif dan pemikiran kreatif.
- ✎ kebolehan individu untuk menghasilkan idea yang tulen, asli atau baru.
- ✎ hasil kreativiti mempunyai nilai, kegunaan atau memenuhi sesuatu keperluan.



Menurut Ronger E. Miller (1971) inovasi merupakan idea, amalan atau objek yang di anggap baru oleh seseorang.

Spencer (1994) menjelaskan inovasi ialah sesuatu yang di anggap baru dan lebih baik daripada yang lama oleh seseorang individu.

Glosari Teknologi Pendidikan (1995) pula merujuk inovasi sebagai idea, konsep atau strategi baru yang boleh mempertingkatkan sesuatu amalan.

Sufean Hussin (2001) dalam kertas kerjanya pada Seminar Dasar dan Pengurusan Pendidikan menyatakan inovasi bermaksud pembaharuan, modifikasi, atau membbaiki idea, benda, ilmu dan ciptaan seni budaya tamadun dengan tujuan memenuhi fungsi-fungsi tertentu atau memenuhi cita rasa tertentu atau memenuhi pasaran tertentu

Zaltman et. al (1973) menyatakan inovasi ialah idea, latihan atau bahan artifak yang kelihatan baru pada unit yang menggunakannya

Batasan Inovasi

- Bahan, Kaedah & Strategi
- Bahan pengajaran
- Konstruktivisme, pembelajaran kolaborasi, explorasi
- Berpusatkan pelajar berdasarkan buku/modul

- Pengintegrasian Teknologi
- Inovasi dalam penggunaan Internet di dalam P&P
 - Blog, Facebook, YouTube, Blendspace, Skype, Google
- Penggunaan SmartBoard, Tablet, Mobile

- Kemahiran Berfikir Aras Tinggi
- Penerapan HOTS di dalam pengajaran yang menggunakan aras Analisis, Sintesis & Evaluasi

Berfikir di luar kotak (out of box)
 Menterjemahkan pengajaran sedia ada dalam bentuk yang lebih kreatif & inovatif

Tindakan

Mengorganisasi pengetahuan dan kemahiran p&p dalam menghasilkan RPH

Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran p&p dalam konteks sebenar.

Mengenal pasti dan menilai masalah dalam p&p

Mempamerkan inovasi dalam p&p.

Mempamerkan sahsiah guru profesional.

Catatan

Pelajar mengenal pasti elemen inovasi dalam penyediaan RPH dan pelaksanaannya dalam pembelajaran dan pengajaran. Elemen inovasi boleh diterapkan di mana-mana bahagian RPH dan pelaksanaan pembelajaran dan pengajaran.

Contoh Format Kertas Kerja

Refleksi P&P lalu

- Pelajar perlu mengaitkan pengalaman P&P lepas dengan empat perkara utama P&P:
 - a. Guru
 - b. Murid
 - c. Isi kandungan pelajaran
 - d. Persekitaran
- Bagi mendapatkan maklumat mengenai perkara di atas, pelajar boleh merujuk bahan-bahan seperti markah ujian, buku latihan, bahan pengajaran dan lain-lain yang berkaitan.

Kumpulan sasaran

- Nyatakan dengan terperinci bilangan murid yang dikaji
- Terangkan secara ringkas latarbelakang pendidikan murid yang dikaji

Perlaksanaan inovasi P&P

- Pelajar perlu menyediakan P&P yang berteraskan inovasi sebagai contoh:
 - Flipped classroom;
 - Blog;
 - Wordpress;
 - Prezi;
 - atau lain-lain yang seumpama
- Jelaskan mengenai perlaksanaan inovasi dan aktiviti-aktiviti yang terlibat
