

NOTA RINGKAS DAN PADAT SDP

TOPIK 1 KONSEP DAN LATAR BELAKANG SENI DALAM PENDIDIKAN

PENGENALAN KONSEP

* perkembangan kanak-kanak melalui peningkatan daya persepsi, estetika dan kreativitinya.

* Matlamatnya – melahirkan individu yang berbudaya dengan mengamalkan pertimbangan kesenian, berjiwa kreatif, inovatif, inventif dan mempunyai jati diri yang tinggi. Penggabungan seni visual, seni muzik dan seni pergerakan akan membantu pembentukan insan yang lebih bersifat holistik.

(a) **Teori konstruktivisme** -kanak-kanak membina pengetahuan secara aktif. Seni Dalam Pendidikan boleh dijadikan sebagai wadah untuk membolehkan murid mengekspresikan idea secara bebas dan kreatif.

(b) **Teori Kecerdasan Manusia** (1983) oleh Howard Gardner terdapat tujuh jenis kecerdasan yang seharusnya disuburkan. Penggabungan kesuburan dapat menangani masalah penyuburan kecerdasan minda kanak-kanak- dapat menjana kecerdasan minda murid dengan lebih menyeluruh.

(c) **Howard Gardner** (1983) Pendekatan yang berintegrasi terhadap pelbagai jenis kecerdasan memudahkan penerimaan pemikiran murid kepada yang lebih kreatif.

(d) **Hermann** (1991) di dalam “**Quadrant Concept**” yang mengkaji perkembangan otak kanan dan kiri menyatakan bahawa seni membantu pemikiran rasional dan intuitif seseorang individu.

(e) **Einstein** pula mencadangkan agar bidang sains yang bermatlamatkan untuk memahami deria manusia dimantapkan untuk pendidikan kanak-kanak. Gabungan dari pelbagai kecerdasan perlu diamalkan seperti kemahiran muzik, kecerdasan yang berkaitan dengan kecerdasan intuitif, personal dan intrapersonal, praktik dan estetika, holistik dan analitik, emosional dan fizikal dan intelektual.

(f) **Leonardo da Vinci**- Beliau adalah seorang seniman, jurutera, anatomis dan saintis. Beliau menggabungkan bidang-bidang ilmu

tersebut untuk membentuk keunggulan diri dalam kehidupannya.

Seni Dalam Pendidikan akan:

i Menjadikan proses pengajaran dan pembelajaran mata murid di sekolah menjadi lebih seronok

ii Membantu anda memahami diri sendiri

iii Membantu perkembangan intelek terutamanya dari aspek menyelesaikan masalah

iv Memotivasikan anda menjadi guru yang kreatif, inovatif, peka, berpersonaliti yang seimbang, berketrampilan dan profesional.

v Membantu perkembangan insan secara seimbang dan menyeluruh

Matlamat

* untuk membentuk keperibadian generasi Malaysia yang celik budaya, mempunyai nilai-nilai estetika yang tinggi, imaginatif, kritis, kreatif, inovatif dan inventif.

* meningkatkan rasa kesyukuran terhadap Tuhan, menghargai keindahan alam persekitaran, keindahan seni dan warisan bangsa serta dapat menyumbang ke arah pembangunan diri, keluarga, masyarakat dan negara

* Seni Dalam Pendidikan yang mengintegrasikan tiga komponen akan melengkapkan pembinaan otak kanan dan otak kiri. Bertitik tolak daripada pengintegrasian inilah perkembangan menyeluruh dari segi jasmani, emosi, rohani dan intelek akan berlaku.

Objektif / tujuan

* menghargai keindahan ciptaan Tuhan

* memupuk budaya pengamatan, persepsi dan ekspresi dalam proses penghasilan

* meningkatkan pengetahuan, daya kreativiti, inovasi serta kemahiran dalam bidang seni visual, seni muzik dan seni pergerakan .

* menggunakan pelbagai kemahiran, media, teknik dan teknologi untuk mengekspresikan hasilan kerja

* membuat diskripsi, analisis, interpretasi dan penilaian terhadap karya seni yang dibuat

* mendapat nilai tambah dalam disiplin sains, teknologi dan mata pelajaran lain

* menghargai sumbangan dan pengaruh tokoh-tokoh seni

* sebagai tunjang dalam kerjaya keguruan

* menyedari dan menghargai suasana seni dalam persekitaran dan kaitannya dengan kesejahteraan hidup

* membina jati diri ke arah pembentukan negara bangsa

* mengintegrasikan dengan mata pelajaran lain melalui aktiviti yang diadaptasi dan diubahsuai selaras dengan hasrat kurikulum kebangsaan.

* membina dan mengamalkan nilai-nilai murni melalui pelbagai pengalaman seni visual, seni muzik dan seni pergerakan

LATAR BELAKANG SENI DALAM PENDIDIKAN

Teori Kecerdasan Manusia (1983) oleh Howard Gardner sebagai asas pemupukan minda murid untuk mencapai kecemerlangan.

* guru perlu menggalakkan murid untuk mengenal dan menggunakan kelebihan diri mereka.

* guru perlu merancang aktiviti pembelajaran yang pelbagai untuk memenuhi keperluan murid yang mempunyai gaya belajar, mencuba idea, pendekatan dan teknik yang baru serta persekitaran yang memberi inspirasi.

Teori Kecerdasan Manusia

* Howard Gardner ini mengenengahkan otak kanan dan otak kiri sebagai subjek teori pembelajaran.

* Hermann (1991) menghasilkan "Quadrant Concept" yang membentuk peranan otak kanan dan otak kiri yang sama.

* Einstein juga sebenarnya mengenengahkan teori yang sama dimana peranan otak seharusnya dimantapkan untuk pembentukan sahsiah diri.

Teori Pembelajaran

(a) Teori Konstruktivisme

Konstruktivisme adalah satu fahaman bahawa murid membina sendiri pengetahuan atau konsep secara aktif berdasarkan

pengetahuan dan pengalaman sedia ada. Pembelajaran ini menggalakkan murid menaciri idea, buat kajian, yakin diri dan dapat

beriteraksi yang akhirnya proses inkuiri akan terhasil.

CIRI-CIRI PEMBELAJARAN KONSTRUKTIVISME

1. Menggalakkan murid bertanya dengan murid dan guru

2. Menganggap pembelajaran sebagai satu proses yang sama penting dengan hasil pembelajaran

3. Menyokong pembelajaran secara koperatif

4. Menggalakkan dan menerima daya usaha dan autonomi murid

5. Memberi peluang kepada murid untuk membina pengetahuan baru dengan memahami melalui penglibatan murid dengan situasi dunia sebenar

6. Menggalakkan soalan/idea yang dimulakan oleh murid dan menggunakannya sebagai panduan merancang pengguna

7. Mengambil kira kepercayaan dan sikap yang dibawa oleh murid

8. Mengambil kira dapatan kajian tentang bagaimana murid belajar sesuatu idea

9. Menggalakkan proses inkuiri murid melalui kajian dan eksperimen

Bagaimana Seni Dalam Pendidikan dapat dikaitkan dengan teori konstruktivisme?

* Hubungkan ilmu baru kepada pengetahuan sedia ada

* Menyusun atur maklumat dan pengetahuan

- * Mengekspresi ilmu baru dalam bentuk baru
- * Memberi gambaran mengenai pengetahuan baru dengan berbagai cara dan bentuk
- * Menyampaikan pengetahuan baru melalui representasi dan persembahan
- * Mengukuhkan pemahaman dengan aktiviti lanjutan

(b) Teori Kecerdasan Pelbagai

- * Kebolehan menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sebenar
- * Kebolehan menjana masalah baru untuk diselesaikan, dan
- * Kebolehan membuat sesuatu atau menawarkan perkhidmatan yang bernilai dalam lingkungan sesuatu budaya.

Jenis-jenis kecerdasan:

- * Verbal – linguistik
- * Logik – Matematik
- * Visual – ruang
- * Kinestetik
- * Muzik
- * Interpersonal
- * Intrapersonal
- * Naturalis

Mengapa teori ini penting dalam Seni Dalam Pendidikan?

1. Menyokong pembelajaran bersepadu mengikut saranan JERI selaras dengan FPN
2. Menerima hakikat bahawa individu mempunyai kecerdasan yang berbagai
3. Membentuk kepelbagaian untuk menilai
4. Wujudkan suasana kolaboratif

5. Tingkatkan profesionalisme guru dan galakkan inovasi penyelidikan dalam p&p

6. Tingkatkan kualiti diri dan motivasi diri

7. Tingkatkan kecerdasan melalui kefahaman yang pelbagai dan seterusnya meningkatkan potensi diri

(c) Teori Pembelajaran Sosial

Teori pembelajaran sosial menegaskan bahawa pembelajaran manusia berlaku dengan cara memerhatikan orang lain melakukan sesuatu.

(i) Peniruan secara langsung.

Dengan mengambil bahan mautod, murid meniru dan memindahkan hal subjek ke satu gambar atau kepada model baru yang ditirunya

(ii) Peniruan melalui sekatlakuan dan taksekatlakuan.

Sekatlakuan merupakan sekatan tingkah laku yang sesuai dalam situasi tetapi tidak sesuai pada situasi yang lain.

(iii) **Peniruan elistasi.** Murid terus menerus membuat peniruan kerana gagal membina kewibawaan diri. Murid ini tidak berprinsip

dan tidak mempunyai jati diri dalam ruang lingkup kehidupannya.

Mengapa peniruan di kalangan murid berlaku?

(i) Murid membuat pemeraman idea dan cuba mengekspresikan idea itu

(ii) Memori yang berkekalan- dalam minda atau ingatannya sama ada peristiwa yang mengembirakan atau peristiwa sedih.

(iii) Gerak balas dari tindakan yang didengar, dilihat atau dirasai.

(d) Teori Otak Kiri dan Otak Kanan

Mengikut kajian Edward Gardner (1983), Roger Sperry (1967) dan Herman (1991), otak mempunyai fungsi yang berbagai dan perlukan

penyuburan untuk membentuk insan kamil. Pemupukan kecerdasan otak boleh dilakukan

melalui pembelajaran dan penguasaan mata murid dan disekolah.

(e) **Teori Pemerosesan Maklumat** Robert M. Gangne (1975)

Mengikut Gagne, pengalaman yang disimpan dalam stor ingatan jangka panjang adalah penting bagi manusia untuk mengaitkannya dengan pengalaman baru,

* lapan fasa biasa yang dialami oleh manusia dalam proses pembelajaran iaitu fasa motivasi, fasa kefahaman, fasa penyimpanan, fasa penahaman, fasa ingatan kembali, fasa generalisasi, fasa prestasi dan fasa maklum balas.

Melalui teori ini murid dapat :

- * Berinteraksi dengan bahan, subjek dan hasil
- * Berinteraksi dengan orang lain dalam proses penghasilan atau penyampaian
- * Mendapat maklum balas dari orang lain
- * Bekerjasama dengan orang lain dalam proses penghasilan karya
- * Mengelak perlakuan yang tidak diingini
- * Mengekalkan perlakuan yang diingini

Mengaktifkan Pembelajaran dan Pemindahan

Pembelajaran fasa-fasa proses pembelajaran

1. Kesiediaan Belajar

* keadaan dalaman individu yang bersedia dan berupaya untuk memperoleh pengalaman pembelajaran yang baru. Kesiediaan belajar mengutamakan peringkat perkembangan intelek, psikomotor, emosi dan kematangan murid untuk membolehkannya menerima dan menjalankan aktiviti pembelajaran yang berkesan.

2. Pengamatan

* gambaran atau bayangan dalam hati atau fikiran, pandangan atau tanggapan. Proses pengamatan bermula daripada rangsangan luar yang dikesan

oleh organ-organ deria iaitu mata, telinga, hidung, lidah dan kulit.

1. **Persepsi ruang** - mengandungi ruang dimensi (rata) dan tiga dimensi (sebenar)

2. **Persepsi gerakan** - persepsi ini berkait kepada objek-objek bergerak dimana pergerakan objek mempengaruhi retina mata kita.

3. **Persepsi masa** - ditafsir oleh individu berdasarkan pengalaman atau apa yang dirasakan.

Syarat-syarat untuk pemindahan pembelajaran positif ialah:

1. **Kefahaman** – Murid hendaklah faham tentang konsep yang telah dimuridi sebelum dia boleh menggunakan dalam situasi baru.

* **Kesamaan** – Dua situasi di mana murid hendak mengaplikasikan konsep yang dimuridi perlu mempunyai persamaan

* **Kemahiran** – Murid telah benar-benar menguasai kemahiran sebelum diamemindahkannya kepada situasi baru.

* **Celik akal** – Murid telah celik akal dalam konsep, prinsip atau kemahiran dalam sesuatu untuk membolehkan pemindahan pembelajaran kepada situasi lain.

Isu-isu Berkaitan Seni Dalam Pendidikan

- a. Penyerapan tiga dalam satu
- b. Penerimaan Seni Dalam Pendidikan di sekolah
- c. Perlaksanaan di sekolah
- d. Kekaburan matlamat dan objektif
- e. Pertindihan subjek seni yang sedia ada
- f. Masa interaksi guru bertambah
- g. Mata murid dan rileks – tiada peperiksaan

1.3 KEPENTINGAN

a. **Peranan Ekspresi-** Aktiviti Seni Dalam Pendidikan memberi peluang untuk murid membina keyakinan menajamkan persepsi,

meningkatkan kreativiti dan meningkatkan nilai estetik.

b. **Peranan Emosi-** Emosi merupakan perasaan jiwa yang kuat seperti sedih, gembira, takut dan geli. Emosi yang mempengaruhi ingatan.

Konsep IQ dan EQ

Intelligence – dikaitkan dengan keupayaan mental melakukan proses kognatif seperti membaca, menulis, mengira dan menyelesaikan masalah. Perkembangan pesat dalam bidang sains otak atau “neurology” mendapati emosi dapat mempengaruhi kecerdasan (EQ).

c. **Peranan Imajinasi-** Proses kreativiti dan imajinasi boleh melibatkan;

(i) Perasaan dalaman kanak-kanak, imajinasi dan kreativiti

(ii) Pengalaman kanak-kanak melalui interaksi dan tindakan yang diambil

(iii) Kebolehan kanak-kanak meluahkan perasaannya secara lahiriah.

TOPIK 2

KANAK-KANAK DAN SENI

KEPERLUAN DAN KEINGINAN ASAS KANAK-KANAK

Berdasarkan teori Pembelajaran Maslow

* Pastikan keperluan asas pelajar telah dipenuhi seperti keperluan fisiologi iaitu makanan, minuman dan pakaian.

* Jadikan suasana bilik darjah yang kondusif.

* Bersifat penyayang untuk memenuhi keperluan kasih sayang

* Memupuk nilai penghargaan sendiri dikalangan pelajar serta memberi motivasi dan penegasan yang sesuai

* Merancang aktiviti pengajaran berdasarkan kebolehan pelajar

* Memupuk nilai motivasi diri melalui bimbingan supaya pelajar memahami diri, menerima diri dan melibatkan diri secara aktif.

a. **Jasmani dan fizikal yang sihat-**Tubuh badan yang sihat akan membuatkan pelajar bertambah kreatif dalam pemikirannya.

Untuk itu penyediaan pemakanannya adalah penting untuk perkembangan tubuh badan dan fizikal pelajar yang sihat.

b **Emosi yang stabil-** Emosi pelajar perlulah stabil, peranan ibu bapa dan guru ketika berinteraksi perlulah menunjukkan contoh-contoh yang terbaik ketika berkomunikasi sesama mereka.

c. **Kerohanian yang membanggakan-**Tahap kerohanian yang dimiliki adalah tinggi

d. **Kefahaman intelek yang tinggi-** Pelajar perlu mempunyai tahap intelek yang tinggi dan dapat berfikir dengan tepat sebelum membuat sesuatu tindakan.

e. **Perhubungan sosial yang menggalakkan** – Perhubungan sesama kanak-kanak hendaklah didalam keadaan yang harmoni dan saling berinteraksi antara satu sama lain tanpa ada perbalahan

f. **Kefahaman tentang nilai-nilai estetik-** Setiap kanak-kanak perlu mempunyai kefahaman yang kuat tentang nilai-nilai estetik yang terdapat didalam pendidikan seni visual.

Estetik

Rlatihan-latihan perlu diperbanyakkan supaya kanak-kanak dapat mempelajari konsep penghargaan terhadap sesuatu apa yang dilihat atau dilakukan- diterapkan kedalam minda kanak-kanak maka konsep estetik dapat ditanam seterusnya.

Ciri-ciri Perkembangan Kanak-kanak

1. Perkembangan dan pertumbuhan mempunyai arah tertentu. Perkembangan dan pertumbuhan adalah berperaturan dan dapat dianalisis, baik pada peringkat lahir, mahupun pada peringkat sudah lahir. Perkembangan berlaku dalam dua arah, iaitu dari kepala ke kaki

(*cephalocaudal*) dan dari tengah ke tepi (*proximodistal*).

2. Susunan perkembangan adalah serupa bagi semua ahli dalam satu-satu jenis. Kanak-kanak berkembang secara berperingkat.
3. Perkembangan berlaku daripada keadaan yang menyeluruh kepada keadaan tertentu.
4. Perubahan bersifat kualiti tidak dapat diukur secara tetap tetapi dapat dilihat daripada perubahan sifat.
5. Proses perkembangan berterusan iaitu daripada permulaan hingga akhir hayat, iaitu peringkat matang.
6. Ia timbul daripada tindakan saling berkait antara pertumbuhan fizikal dan pembelajaran.
7. Perkembangan dipengaruhi oleh baka dan persekitaran

Ciri-ciri Perkembangan dan Ciri-ciri Ekspresi

- Beri peluang untuk bekerja dengan berbagai bahan, cara dan teknik kanak-kanak dapat meneroka secara kreatif dengan variasi yang tidak terhad dan tidak terkongkong.
- Aktiviti seni juga mudah direka bentuk untuk mendekati keperluan dan naluri ingin tahu kanak-kanak. spt menyentuh, menguling, menguli, meramas, menggosok, mendengar, mengesan bunyi, menghidu, meniru aksi untuk mengenal sesuatu.
- aktiviti seni juga mudah dilaksanakan ketika bermain dan boleh dikaitkan dengan sesuatu yang digemari dan diminati.

Kreativiti

Proses kreativiti boleh melibatkan:

- Perasaan dalaman kanak-kanak, imaginasi dan kreativiti
- Pengalaman kanak-kanak melalui interaksi dan tindakan yang diambil
- Kebolehan kanak-kanak meluahkan perasaannya secara lahiriah

Pemahaman

- Aktiviti Pergerakan – Memahami asas-asas pergerakan seperti penggunaan

ruang, masa,imbangan berat badan dan daya atualiran.

- Aktiviti Bermain –memperkembangkan konsep pembentukan sendiri, seperti meningkatkan kefahaman dari segi emosi. Sosialisasi, kebudayaan, fizikal, rohani dan nilai-nilai murni.
- Lagu – Di dalam lagu kanak-kanak akan dapat menambahkan keyakinan diri .
- Aktiviti Lakunan –dapat memahami sesuatu konsep dengan lebih jelas lagi - menjadikannya sebagai seorang yang kreatif, inovatif, bertanggungjawab dan dapat membina sosialisasi dengan lebih baik serta dapat mengawal emosi dengan sempurna dan berkeyakinan tinggi.

Konsep kesedaran sendiri

- Memberi dorongan, bantuan, dan sokongan kepada usaha pembelajaran
- Memberi bimbingan yang wajar dengan membentulkan kesilapan pelajar dalam proses pembelajaran
- Mengajar pelajar mengikut cara kebolehan mereka supaya mereka sentiasa menikmati pengalaman berjaya dan seterusnya meningkatkan perasaan penghargaan sendiri dan keyakinan.
- Menerima pelajar-pelajar sebagai sebahagian dirinya
- Menggalkan interaksi positif dikalangan rakan sebaya.
- Memberi peluang kepadanya memainkan peranan yang penting
- Memupuk nilai-nilai yang baik daripada rakan sebaya dan guru.

TOPIK 3 DERIA DAN SENI

PERKEMBANGAN KEPEKAAN DERIA

Pelajar mula mendapat kematangan dalam perkembangan kepekaan deria semasa ia masih bayi lagi iaitu ketika berumur 0-2 tahun. mula matang ketika berumur 6-12 tahun

- **Sentuhan** biasanya dilakukan dengan menggunakan jari. Ini merupakan aspek perkembangan psikomotor yang mula-

mula diperolehi oleh kanak-kanak. Sebelum kanakkanak itu mula untuk berbahasa.

- **Mendengar** melibatkan deria telinga. Untuk aktiviti yang dijalankan pada deria ini lebih menumpukan kepada persoalan apa yang mereka dengan?
- **Melihat** menggunakan deria mata yang mengakibatkan pengamatan dan pemerhatian.
- **RRasa** merupakan gerak hati atau kata hati pelajar. membuat sesuatu persepsi dengan tepat. Persepsi bermaksud seseorang membuat interpretasi atau memberi makna kepada rangsangan yang diterima oleh derianya.

Terdapat dua prasyarat bagi pembelajaran pergerakan.

- Pelajar mesti mempunyai sikap dan tujuan yang positif terhadap aktiviti pembelajaran
- Dalam proses pembelajaran, pengetahuan yang sedia ada dalam struktur kognitif pelajar harus digunakan untuk mengaitkan dengan pelajaran baru.

Hidu lebih menekankan kepada aspek penanggapan dgn penekanan kepada strategi :

Kebolehan Mental Pelajar setiap pelajar mendapat pembelajaran optima mengenai konsep yang diajar oleh guru

Pendekatan Pengajaran untuk membentuk penanggapan yang baik.

Pendekatan Inkuiri Penemuan Pelajar mencari maklumat sendiri mengenai konsep melalui situasi penyelesaian masalah. Pelajar akan berfikir dan menaakul secara mental dengan menggunakan organ deria untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi.

Pendekatan Resepsi Guru menyampaikan maklumat mengenai konsep secara langsung dengan bergantung kepada pelajar.

Pendekatan Deduktif Guru menghuraikan prinsip dan ciri-ciri penting dalam sesuatu konsep dengan diikuti dengan contoh-contoh spesifik yang mengukuhkan konsep tersebut.

KEPENTINGAN KEPEKAAN DERIA

- Pancaindera (telinga) –Pemrosesan kognitif
- Gambar kereta (alam sekitar)
- Otak manusia (pengamatan) (apabila kereta berlanggar)
- Manusia sakit (penanggapan) konsep.

Persekitaran

Persekitaran memainkan peranan penting dalam meningkatkan lagi perkembangan deria pelajar.

(a) Aspek Fizikal

- **Cahaya**-dapat menerangi ruang bilik darjah.
- **Peredaran Udara**-menimbulkan suasana pembelajaran dan keselesaan pelajar.
- **Stor**-tempat penyimpanan alat dan bahan serta hasil kerja murid sama ada dalam bilik stor atau almari.
- **Panel dan Rak Pameran**-untuk tujuan mempamerkan hasil kerja murid.
- **Perabot**
- **Kemudahan Asas** Sinki dan punca elektrik dipasang ditempat yang sesuai

(b) Aspek Emosi

- **Hiasan Dalaman**-menggalakkan lagi interaksi pelajar
- **Ruang**-menimbulkan suasana pengajaran pembelajaran yang selesa dan kondusif
- **Peragaan Hasil Kerja**-dapat membina keyakinan dan kepuasan pelajar dalam menghasilkan kerja seni.

(c) Aspek Sosial

- **Interaksi Murid**-dapat menggalakkan interaksi murid dengan murid dan murid dengan guru.
- **Kemudahan Aktiviti Kumpulan**

Faktor yang Mempengaruhi Kebolehan Kepekaan Deria dalam

Proses Pengajaran dan Pembelajaran

- Jangkaan (rajah) | Hubungan latar depan dan belakang

- Penumpuan | Tempoh masa | Tugas jelas
- Pengalaman | Susunan objek

Proses estetik dan daya kreativiti pelajar dapat dibahagikan kepada empat iaitu

(A) merupakan proses individu melalui penajaman daya intuisi,

(b) Persepsi-Persepsi merupakan satu proses kesedaran dan reaksi individu terhadap rangsangan. Faktor-faktor yang mempengaruhi Persepsi

* Jangkaan | Hubungan latar depan dan belakang

* Penumpuan | Tempoh masa | Tugas jelas

* Pengalaman dan | Susunan objek

(c) **Imaginasi**-Merupakan daya khayalan atau kemampuan menggambarkan sesuatu

(d) **Konsepsi pelajar**-Proses pembentukan konsep adalah untuk menyesuaikan maklumat dalam rangsangan untuk membina perhubungan yang mempunyai perkaitan dalam bentuk konsep

Penggabungjalinan

Penggabungjalinan bermaksud proses mengintergrasikan berbagai-bagai kemahiran untuk menghasilkan satu pelajaran yang bersepadu dan menyeluruh serta mengelakkan bosan.

Ciri-ciri Penggabungjalinan

a) Ia merupakan integrasi beberapa kemahiran yang terdapat dalam satu-satu kemahiran iaitu gabungan kem fokus dan kem sampingan

(b) Proses penggabungjalinan berlaku di antara kemahiran yang berkaitan dengan secara bersepadu serta menyeluruh.

- Kemahiran belajar untuk belajar- salin nota, ringkasan dll
- Kemahiran berfikir secara kreatif dan kritis
- Kemahiran pelbagai kecerdasan
- Kemahiran generik-kem komunikasi, IT, kerja dlm kumpulan dll

Kebaikan Penggabungjalinan dalam Pengajaran

- Sebagai pengukuhan kepada kemahiran yang telah diperolehi daripada mata pelajaran lain
- Kemahiran sampingan yang terdapat dalam penggabungjalinan dapat membantu penguasaan kemahiran focus sebagai yang dikehendaki dalam objektif pengajaran dan pembelajaran.
- Pelajar berpeluang untuk menyatupadukan kem-kem yang perlu dalam kehidupan.
- Penggabungjalinan berkeupayaan menimbulkan suasana pembelajaran yang menarik dan mengelakkan kebosanan.
- Menggalakkan proses pertumbuhan dan perkembangan pelajar secara seimbang, harmonis dan bersepadu.

TOPIK 4 PENGETAHUAN ASAS DALAM SENI VISUAL

RPendidikan Seni visual di sekolah rendah menjurus kepada seni tampak-bidang | Melukis dan membuat gambar | Membuat rekaan corak | Membentuk dan membuat binaan | kraf tradisional

Estetika dalam Pendidikan Seni Visual

(a) Peniruan (menterjemah secara langsung objek) sebagai Representasi Gambar dan Imej

(b) Ekspresi dalam Perasaan dan Emosi – sedih , gembira

(c) Menggunakan Kaedah Formalistik – penguasaan unsur-unsur seni seperti garisan, warna, ruang, jalinan, bentuk, dan rupa.

(d) Keaslian- keunggulan idea atau gagasan

Unsur Seni

(a) Garisan

(b) **Warna**-Warna terdiri daripada;

1. Warna asas - biru, merah dan kuning

2. Warna sekunder- kuning dicampur biru=hijau.
Merah dicampur biru = ungu , kuning dicampur merah = oren

3. Warna tertier- Warna asas + warna sekunder.

(c) **Jalinan**-Jalinan ialah kesan yang terdapat pada sesuatu permukaan objek sama ada kasar, halus, kesat dan sebagainya. Jalinan wujud secara semulajadi atau dari buatan manusia. Jalinan yang wujud secara semulajadi mempunyai fungsi yang tersendiri dari ciptaan Yang Maha Kuasa.

Jalinan terbahagi dua jenis:

(i) Jalinan tampak

(ii) Jalinan sentuh

(d) **Rupa**-cantuman antara dua hujung garisan iaitu permulaan garisan dan penghujung garisan. rupa organik (garisan luaran yang berbagai) dan rupa geometri(bentuk yang khusus)

(e) **Bentuk**-Bentuk secara mudahnya mempunyai isipadu

(i) Bentuk ilusi (maya)- dalam bentuk gambar, catan, foto, ilustrasi- dalam bentuk dua dimensi

(ii) Bentuk konkrit- bersifat tiga dimensi, maujud, berisipadu atau berjisim dan mempunyai ton, warna, jalinan dan ruang bersifat tiga dimensi, maujud, berisipadu atau berjisim dan mempunyai ton, warna, jalinan dan ruang

(f)Ruang merupakan kawasan di antara atau kawasan di sekeliling objek

Prinsip rekaan terdiri daripada;

- Harmoni- situasi yang selesa | Penegasan- menarik perhatian si pemerhati | Imbangan- agihan ruang dari segi kedudukannya
- Kontra- percanggahan atau perlawanan dengan ciri-ciri
- Pergerakan- sebagai kekuatan imej gambar itu
- Kesatuan menimbulkan suatu tema atau keseragaman pendapat
- RKeplbagaian- kombinasi dari pelbagai gagasan, nilai dan pesembahan

TOPIK 5 PENGETAHUAN ASAS DALAM MUZIK

Definisi Muzik – satu cabang seni dan juga sains yang menggabungkan bunyi-bunyi vokal dan atau instrumental termasuk bunyi-bunyi semula jadi dari persekitaran atau rekaan dengan satu cara yang dianggap memuaskan mengikut estetika, corak pemikiran, dan emosi manusia yang juga boleh mencerminkan sesuatu budaya tertentu.

Prinsip Pengajaran dan Pembelajaran Muzik

- Mengajar bunyi-bunyian dahulu sebelum tanda-tanda
- Mendidik pelajar dengan memberikan galakan kepada mereka supaya memerhati, mendengar, meniru, sereta membezakan bunyi-bunyi yang didengarnya itu (kaedah penemuan sendiri).
- Mengajar satu unsur muzik sahaja (melodi, harmoni, irama, ekspresi, bentuk, warna ton atau jalinan) pada satu ketika. (pembelajaran mengikut urutan).
- Prinsip-psinsip dan segala teori harus diberi hanya selepas amalan praktik dijalankan (pembelajaran heuristik).
- Pelajar harus diberi peluang yang mencukupi untuk mengkaji muzik dan membnuat latihan-latihan (kaedah pendekatan berkonsep).
- Nama-nama not untuk nyanyian dan muzik instrumental harusdiselaraskan.

Kaedah-kaedah Pengajaran dan Pembelajaran Muzik

1.Edwin Gordon boleh dikatakan lebih diberi keutamaan kerana menggunakan pendekatan pengajaran dan pembelajaran secara berperingkat atau „sequential“.

2. Dalcroze menggunakan gerak geri tubuh badan untuk menanam kefahaman dan menimbulkan kepekaan atau sensitiviti terhadap aspek-aspek muzik

3. Pendekatan Carl Orff memberi penekanan kepada beranika jenis pengalaman muzikal.

(i) **Imitasi (Mengajuk Balik)**

(ii) **Eksplorasi (Fasa Cari Sendiri)**

(iii) **Improvisasi**- Belajar dari asas ton . Skel pentatonik ialah skel yang mempunyai lima ton.

(iv) **Creation (Mencipta)**- penciptaan dengan menggunakan bahan asas dari fasa-fasa.

(v) **Literasi** – menulis dan membaca nota muzik

4) Suzuki-menamakan kaedahnya talent education“ atau pendekatan bakat

5) Gordon mengutamakan prinsip „sound before symbol“ dimana keutamaan diberikan kepada pembelajaran permainan muzik tanpa notasi dahulu sebelum simbol-simbol muzik diperkenalkan.

Jalinan Monofoni: Apabila muzik itu hanya pada melodi sahaja iaitu tanpa ada alat iringan atau hanya mempunyai satu bunyisahaja.

Jalinan Homofoni: Apabila melodi diringi oleh alat muzikal yang berharmoni yang mempunyai kod.

Jalinan Polifoni: Apabila satu atau dua melodi dibunyikan berterusan dengan menggunakan alat iringan.

Tiga komponen besar dalam pendidikan muzik.

1. Kemahiran Muzikal Nyanyian
2. Kemahiran Muzikal Muzik dengan gerakan
3. Kemahiran muzikal Permainan alat muzik.

Bidang nyanyian memberi penumpuan dan penegasan kepada aspek postur, pendengaran, sebutan, pernafasan dan teknik pengeluaran suara.

Muzik dengan pergerakan memberi peluang kepada pelajar menggunakan tubuh badan sebagai respon kepada muzik.

Permainan alat muzik melatih pelajar dalam kordinasi mata, pendengaran dan psikomotor melalui penglibatan pelajar dalam kegiatan permainan alat muzik.

GLOSARI

Monofoni – Apabila muzik itu hanya pada melodi sahaja iaitu tanpa ada alat iringan atau hanya mempunyai satu bunyi sahaja. Tiada iringan (no

accompaniment). Penggunaan satu alat muzik sahaja.

Homofoni – Apabila melodi diringi oleh alat muzikal yang berharmoni yang mempunyai kod. Seperti gitar, piano, organ dan sebagainya.

Polifoni – Apabila satu atau dua melodi dibunyikan berterusan dengan menggunakan alat iringan.

Komposisi – Kebolehan mengubah lagu

Kemahiran ensemble – Kemahiran bermain alat muzik secara kumpulan dengan pelbagai alat muzik.

TOPIK 6 PENGETAHUAN ASAS DALAM PERGERAKAN

1. PERGERAKAN ASAS -proses yang memandu pelajar untuk memperolehi kecekapan pergerakan menerusi teknik-teknik menyelesaikan masalah dan improvisasi dengan menekankan kebebasan ekspresi yang berteraskan kegiatan-kegiatan penerokaan, penemuan dan kreativiti. Manakala pendidikan pergerakan ditakrifkan sebagai belajar untuk bergerak dan bergerak untuk belajar.

- Di bahagikan kepada dua kategori.

a. Pergerakan kreatif

b. Gimnastik

- penekanan kepada aspek-aspek berikut;

i. ritma asas

ii. ritma kreatif

iii. lagu pergerakan

iv. permainan dan

v. kemahiran gimnastik

- Pergerakan asas : berjalan, berlari, berlompat, memintal,berpusing, meregang dan menguncup.

- Pergerakan **Bukan Lokomotor** :

- **Membongkok**
- **Meregang**

- **Memulas**
- **Berpusing**
- **Mengangkat badan**
- **Merebah**
- **Menghayun**

- Pergerakan Lokomotor

- **Berjalan** – pergerakan merentasi ruang dengan memindah-mindahkan berat badan dari satu kaki ke kaki yang lain
- **Berlari** – kaki tidak menahan berat badan kerana kaki dan seluruh anggota terangkat daripada mencecah bumi
- **Meloncat** – ketika berlari pergerakan buku lali dan lutut menjadi lebih kerap supaya lebih banyak pergerakan meninggi dapat dicapai.
- **Melompat** – pergerakan yang mengangkat badan ke udara daripada tempat berpijak dengan tolakan / lonjakan sebelah atau kedua-dua belah kaki.
- **Melompat Ketingting**-Melompat menggunakan sebelah kaki sahaja. Selepas itu, kaki yang sama akan mendarat semula. Lutut kaki yang tidak digunakan hendaklah dibengkokkan supaya kakinya tidak mencecah tanah. Kaki didaratkan di atas ibu jari dahulu, kemudian hujung tapak dan tumit di atas tanah.
- **Galop**
- **Meluncur**

perbezaan lokomotor dengan lokomotor!!

Lokomotor – Kebolehan bergerak menggunakan otot-otot kasar seperti melompat, berjalan berlari dan sebagainya.

Bukan Lokomotor– Kebolehan bergerak menggunakan otot-otot kecil seperti mencucuk manik, mengangkat tangan, menghayun tangan dan sebagainya.

2. **Kemahiran Persepsi Motor** – pergerakan berkordinasi - mengenalpasti arah kiri dan kanan dan boleh memahami perkaitan bentuk atau corak.

(a) **Mengimbang**- berdiri di atas sebelah kaki atau ketinggian atau berjalan di atas palang pengimbang.

(b) **Kesedaran Badan**- Kesedaran badan merupakan persepsi tentang diri sendiri: “Berapa carakah boleh anda gerakkan kepala anda?” atau “Bolehkah anda menyentuh kaki kiri anda dengan tangan anda?”

(c) **Kesedaran Ruang**- boleh menyedari tentang keadaan zahir tubuh badan mereka yang sebenarnya. Guru menyuruh pelajar melunjurkan kaki dan tangan yang boleh dilunjurkan ke hala semua arah.

(d) **Kesedaran Hala Datar (Laterality)** – kordinasi bahagian kiri dan kanan tubuh badan atau pergerakan yang bertentangan pelajar disuruh menelentang di lantai dan menggerakkan kaki serta tangan membentuk gerakan membulat.

(e) **Kesedaran Arah** – menyedari arah ke kiri, kanan atas, bawah hadapan dan belakang di dalam ruang persekitarannya. pelajar dapat membiasakan dan menyesuaikan pengalaman yang diperlukan apabila memerhati baris-baris perkataan semasa membaca.

(f) **Kordinasi Tangan-mata atau Kaki-mata** – interaksi yang licin di antara kumpulan-kumpulan ototimbangan yang sempurna dan turutan jangkaan yang betul cth main bola.

3 Kemahiran Manipulatif – penggunaan anggota badan untuk mengawal, menangani atau mengawasi sesuatu objek spt : Membaling, Menyambut, Memukul, Menendang atau menyepak, menggelecek.

4. **PENDIDIKAN PERGERAKAN** – belajar sambil bergerak - psikomotor, kognitif dan afektif.

Hubung kait motor-penglihatan

- Menangkap bola
- Melambungkan bola melalui gelung rotan
- RMenggelecek bola hoki

Pemindahan motor-penglihatan

- Mengulang semula sesuatu pergerakan
- Melakukan kedudukan pergerakan seperti yang terdapat di dalam sesuatu gambar
- Membaca dan melakukan pergerakan seperti yang terdapat di dalam sesuatu arahan
-

Hubung kait motor-pendengaran

- Menari mengikut muzik
- Melahirkan pergerakan kreatif mengikut muzik seperti pic yang berbunyi rendah dan kuat yang digambarkan dengan langkah yang kuat dan badan yang direndahkan.

Penukaran motor-pergerakan

- Mendengar dan melakukan arahan
- Melahirkan urutan ritma seperti bertepuk atau mengetuk mengikut irama

Hubung kait motor kinestatik

- Aktiviti penyedaran tubuh badan
- Aktiviti mengimbangkan badan.

Hubung kait motor-taktil

- Memanjat (jungle gym)
- Merangkak menerusi terowong.

5. Gimnastik Pendidikan –

(a) **Pengalaman Lantai-** Pergerakan tanpa menggunakan alatan dengan menumpukan aksi-aksi satu bentuk paduan spt mengguling

(b) **Pengalaman Peralatan** – menggunakan peralatan-peralatan gimnastik seperti palangimbangan, palang selari, peti pelana dan gelang

6. **Gimnastik Irama** – kemahirannya dilakukan secara beransuransur dan kemudiaan diikuti dengan iringan irama muzik. Jenis-jenis peralatan untuk Gimnastik berirama: Bola, Belantan, Gelung, Reben, Tali

7. **Gimnastik Artistik** – pelajar seharusnya telah boleh menguasai semua asas gimnastik- Aktiviti :

(a) Guligan

Mengguling ialah lakuan memindahkan beban berat bahagian-bahagian anggota yang lain disekeliling suatu paksi.

(b) Imbangan

Kestabilan yang dihasilkan oleh pengagihan berat yang sama rata di kedua-dua belah paksi menegak,

yang juga mempunyai ciri kesepaduan unsur-unsur estetik yang menarik. Cth :aksi berjalan, berlari, melompat, mengguling, meloncat dan meluncur merupakan antara lakuan memindahkan beban yang lazim

8. PENDIDIKAN KREATIF

a) Interpretasi Idea – Gardner 1993, kreativiti adalah aspek yang penting dalam fungsi kognitif. Aspek kreatif otak ini boleh membantu menerang dan menterjemahkan konsep-konsep abstrak dengan melibatkan kemahiran-kemahiran seperti ingin tahu, penerokaan, penciptaan, kekaguman dan minat. Mengikut Torrance (1969), ciri-ciri berikut yang terdapat pada para pelajar membantu untuk mereka belajar secara kreatif.

- Mampu menumpukan perhatian dalam jangka masa yang lama
- Keupayaan untuk menyusun
- Melihat dari sudut atau perspektif yang berlainan
- Meneroka sebelum pengajaran formal
- Menggunakan "silence" dan "hesitation"
- Melihat dengan lebih dekat
- Menggunakan fantasi dan imaginasi untuk menyelesaikan masalah
- Bercerita dan menyanyi.

b) Perasaan dan Tanggapan Deria – Lowenfield dan Brittain

(1982) mencadangkan empat peringkat dalam perkembangankreativiti pelajar.

- Peringkat "scribbling" dimana pelajar meneroka alam sekitar dengan menggunakan panca inderayang dijelmakan melalui lakaran-lakaran secara rawak. Mereka meneroka dengan warna, ruang dan bahan-bahan 3D. Lakaran ini kemudian menjadi lebih sistematik dan terkawal.
- Pra-skema: Pelajar cuba menggambarkan pengalaman mereka
- Skema: Pelajar meneroka cara dan kaedah baru, mencari pola untuk menerangkan perhubungannya dengan alam sekitar. Peringkat ini pelajar telah mula menggunakan simbol.
- Realisme visual: Pelajar mula menyedari peranan kumpulan sosial. Menunjukkan minat untuk bekerja dan boleh mengawal perasaan dalam kumpulan

yang tidak dikawal oleh orang dewasa. Lukisan menjadi lebih realistik dalam menggambarkan pengalaman sebenar.

c) Unsur Pergerakan – Tubuh Badan, Ruang, Masa dan Daya

objektif pergerakan kreatif ialah;

1. Pergerakan yang bebas untuk menggerakkan anggota badan
2. Mendapat pengalaman untuk meluahkan perasaan, masa, beban dan ruang serta idea
3. Meningkatkan tahap kesediaan
4. Mempertingkatkan tahap interpretasi ritma dan kordinasi anggota badan.

d) komponen-komponen asas pergerakan.

Imbangan badan

- Tenaga yang digunakan untuk bergerak.
- Bahagian bawah anggota badan mencerminkan kekuatan tenaga badan.
- Bahagian atas mencerminkan keringanan
- **Masa**- Pergerakan yang cepat sedikit menggunakan masa
- Pergerakan lambat banyak menggunakan masa
- Kederasan pergerakan tidak semestinya berterusan
- Had laju atau kederasan pergerakan bolehlah dijadikan sebagai rentak, beat atau pulse.
- **Ruang**- Merupakan lingkungan pergerakan samada lingkungan umum) personal space) atau lingkungan sendiri (general space)

- Aras: tinggi, sederhana dan rendah

- Arah: depan, belakang, sisi, atas, bawah

l Aliran – Pergerakan yang dilakukan itu samada bergerak secara bebas atau terkawal.

TOPIK 7 : PENEROKAAN, MEMPEROLEH PENGALAMAN DAN EKSPRESI PENEROKAAN

* menyelidik untuk mengetahui sesuatu yang belum diketahui lagi iaitu melaksanakannya dengan cara menjelajah – guru sebagai pembimbing- Tujuannya adalah untuk menjadikan pelajar menjadi seorang yang benar-benar lebih berimaginatif.

a) Meneroka Alat dan Bahan –

* diperingkat prakawalan boleh memulakan program latihan dengan cara berjalan-jalan disepanjang alang atau bangku yang rendah, melompat dari atas kerusi atau meja yang rendah, bergayut pada tali panjang, atau bergerak disepanjang rangka panjang..

* tahap kawalan boleh memulakan dirinya untuk membuat penyesuaian menggunakan peralatan yang sebenar. Mereka boleh mencuba pelbagai cara untuk bergerak di atas palang, bergayut diatas palang atau tali, melompat dari atas meja atau kerusi, ataupun bergerak dari satu bahagian kesatu bahagian lain di atas palang bertingkat.

* tahap aplikasi bolehlah mencuba berbagai cara untuk masuk ke dalam sesuatu ruang alat; melompat, melintasinya dan membuat bentuk-bentuk dengan menggunakan anggota-anggota semasa beraksi.

b) Meneroka Cara Pengolahan dan Manipulasi – pelajar sudah bersedia untuk meneroka cara pengolahan sesuatu aktiviti dan cuba memanipulasi tubuh mereka supaya boleh melakukan aktiviti gimnastik atau pergerakan dengan lebih mencabar lagi spt Dirian tangan, Roda kereta, Gulingan, Imbangan dan sebagainya.

c) Meneroka Idea dan Isi Kandungan –

Aktiviti Mengguling ialah lakuan memindahkan beban berat bahagian-bahagian anggota yang lain disekeliling sesuatu paksi. menggabungkan lakuan-lakuan mengguling ke dalam aktiviti-aktiviti lain seperti pergerakan lokomotor atau lakuan-lakuan menangkap dan mengguling.

MEMPEROLEH PENGALAMAN

a) Pelbagai Strategi Memperoleh Pengalaman – persepsi, membina konsep, pemahaman,

penemuan, pengetahuan, hasil, proses, kemahiran. untuk menyelesaikan masalah, membuat eksperimentasi, meneroka, mengambil risiko, mencipta secara kreatif, membuat penilaian dan bijak membuat pilihan.

b) Aktiviti Memperoleh Pengalaman

Permainan merupakan nilai riadah yang sungguh menakjubkan, nilai kecergasan yang tinggi dan bertindak sebagai alat yang amat ampuh untuk menyalurkan rasa ketahanan semulajadi didalam jiwa pelajar didalampelbagai peringkat.

c) Kepentingan Pengalaman Secara Langsung

kemahiran membaling dan menangkap pundi kacang dipraktik dlm kemahiranmenangkap dan membaling bola.

(i) Pengalaman Kemahiran Permainan Tak Varian – pelajar diperlukan untuk meramal arah tuju bola atau pundi-pundi kacang atau arah tuju pergerakan lawan.

(ii) Pengalaman Kemahiran Permainan Dinamik – Apabila pelajar sudah memperolehi kemahiran yang membolehkan mereka bermain dengan cekap mereka haruslah diberi peluang untuk mempraktikkan kemahiran mereka itu dalam keadaan serupa seperti dalam keadaan permainan yang sebenarnya.

(ii) Pengalaman Bermain Permainan- Dengan adanya aktiviti bermain boleh membantu mereka menghayati rasa keseronokkan, kepuasan, kegembiraan dan kejayaan.

d) Ciri-ciri generik tahap kemahiran

(i) Tahap Prakawalan –

- Pelajar menghadapi masalah mengulangi sesuatu pergerakan yang berkesan secara berturut-turut. Pola perlakuan mereka berubah-ubah dari satu percubaan ke satu percubaan.
- Pelajar melakukan pergerakan secara keterlaluan dan tidak cekap semasa mempraktikkan kemahiran.
- Pergerakan pelajar nampak janggal dan lazimnya bertentangan dengan kaedah praktik kemahiran yang sebenar.

- Kejayaan sering dikaitkan dengan nasib dan bukan dengan kesungguhan usaha dan bimbingan.
- Apabila pelajar berlatih menggunakan peralatan, perlakuan mereka nampak seolah-olah dikuasai oleh peralatan.

(ii) Tahap Kawalan

- Pergerakan pelajar lebih tertib, terkawal dan nampak lebihmengikut kehendak mereka.
- Pergerakan pelajar lebih tekal dan pola pengulangannya agak serupa.
- Pelajar lebih kerap mempraktikkan kemahiran dengan betul.
- Percubaan pelajar untuk menggabungkan antara satu jenis pergerakan dengan yang lain atau mempraktikkan sesuatu kemahiran dalam hubungannya dengan objek atau dengan rakan pemain, biasanya tidak terhasil.
- Oleh sebab sesuatu pergerakan itu masih belum dapat dipraktikkan secara automatik, pelajar perlu menumpukan perhatian yang lebih kepada apayang sedang dilakukannya.

(iii) Tahap Penggunaan

- Dengan penumpuan, lakuan-lakuan pergerakan dapatdipraktikkan dengan jaya.
- Walaupun konteks tugas berubah-ubah, pelajar masih mampumelaksanakan kemahiran dengan betul
- Pelajar sudah berupaya untuk mengawal kemahiran merekadalam situasisituasi yang boleh diramal. Mereka boleh mempraktikkan secara tekal.
- Pelajar mampu mempraktikkan dengan baik kemahirankemahirankompleks yang terdiri daripada gabungan beberapakemahiran.

(d) Tahap Kecekapan

- Kemahiran hampir dapat dipraktikkan secara otomatik danpola-pola perlakuan sudah menjadi hampir sama.
- Pelajar berupaya memberi tumpuan ciri-ciri yang berada di luar jangkaan dalam konteks permainan, namun masih mampu mempraktikkan kemahiran mengikut hasrat hati.

- Pergerakan dilakukan dengan mudah dan bersahaja seolah-olah tanpa perlu banyak usaha.
- Pelajar memperlihatkan keupayaan mengubahsuai perlakuan mereka selaras dengan kehendak-kehendak situasi, baik yang terancang mahupun yang tidak terancang.

3 EKSPRESI

Seni dalam pendidikan menyediakan matlamat yang menarik dengan memberi peluang kepada pelajar untuk menemui potensi ekspresif diri melalui pekataan, bunyi, pergerakan dan visual mereka. Pelajar akan meluahkan pandangan mereka dengan cara yang seakan-akan sama dengan apa yang dialami dan difahami oleh orang lain.

i) Bentuk Ekspresi :

(a) **Perasaan** – hasil luahan daripada hati

(b) **Lisan** – Arahan yang dikemukakan secara lisan perlulah difahami dengan sebaik mungkin agar dapat difahami dengan jelas dan tidak disalah ertikan

(c) **Reaksi** – Apabila melihat sesuatu masalah pelajar akan dapat membuat tindakan yang tepat akibat daripada latihan dan pengalaman yang telah diterima

(d) **Emosi** – menggalakan pelajar untuk menyertai aktiviti-aktiviti permainan supaya ia boleh mencetuskan suasana keriang, bebas daripada tekanan emosi dan membina kecekalan dalam menghadapi persaingan dan cabaran.

(e) **Bukan Lisan**- Segala arahan-arahan yang bukan lisan dan gambaran-gambaran yang diperolehi akan ditafsirkan dengan sebaik mungkin agar tidak disalah tafsirkan.

(f) **Idea**- Semua idea-idea dan kebolehan menjana minda (Kem berfikir) perlulah digunakan didalam melaksanakan ekspresi pelajar.

(g) **Menggambar**- Dengan mengadakan aktiviti menggambar membolehkan pelajar itu mengalihkan tumpuannya kepada kertas yang ada dihadapannya. Semasa aktiviti menggambar segala masalah yang ada akan dipindahkan dari dalam minda ke atas kertas.

(h) **Menghasilkan**- Setiap apa yang dihasilkan baik berdasarkan aktiviti menggambar, kemahiran berfikir, arahan lisan dan bukan lisan serta perasaan adalah merupakan ekspresi diri pelajar dalam melaksanakan sesuatu perkara.

ii) **Unsur Perasaan dalam Ekspresi** – reaksi badan terhadap rangsangan yang ia tidak bersedia menghadapinya atau yang memberikan sumber manfaat dan kerugian yang mungkin kepada seseorang. ibu bapa dan guruguru yang menjadi model, penguatkuasa dan penilai terhadap pembenatukan tingkah laku.

iii) **Penyampaian yang Berekspresif** – guru mahu pun oleh sekolah perlulah bersifat berekspresif – Untuk itu gaya pembelajaran perlulah dirangsangkan pada setiap pelajar:

1. | Rangsangan persekitaran (cahaya, bunyi, suhu, susun aturbilik)
2. | Rangsangan emosi (motivasi, keazaman, tanggungjawab, struktur)
3. | Rangsangan sosiologi (diri sendiri, pasangan, rakan sebaya, kelompok)
4. | Rangsangan fisiologi (kekuatan persepsi yang merangkumi auditori, visual, kanestetik, makanan/minuman, waktu belajar, pergerakan)
5. | Rangsangan psikologi (analitik atau global, pemproses otak kiridan kanan, da impulsif atau reflektif)

iv) **Aktiviti** – melaksanakan permainan yang bersifat koperatif dan sakan.

TOPIK 8 PENGHUBUNGKAITAN

Definisi – satu cara untuk menyelesaikan masalah dan ia sentiasa berkaitan rapat antara satusama lain tanpa ada yang menimbulkan masalah.

Kelebihan :

(a) **Mempunyai Semangat Saling Bergantung**:-

mempunyai semangat saling bergantung ke arah mencapai prestasi yang cemerlang

(b) **Kemahiran Sosial yang Penting untuk Berkomunikasi**: mempunyai kemahiran sosialisasi yang baik dengan tidak mengira agama, bangsa, jantina dan budaya..

(c) Kesedaran akuntabiliti individu –sedar tanggungjawabnya terhadap prestasi semua anggotanya.

(d) Penilaian kumpulan dijalankan dari semasa kesemasa untuk memastikan kelancaran aktiviti.

(e) Perkara-perkara kecil yang terpendil dan terasing tetapi penting dapat digabungkan dalam proses pembelajaran.

(f) Dapat mewujudkan suasana yang dinamik dan interaktif dalam sesuatu proses pembelajaran pelajar.

(g) Menyerapkan pengetahuan serta kemahiran dan aktiviti yang tidak dapat wujud sebagai satu mata pelajaran.

Tujuan :

(a) Penghubungkait Merupakan Satu Jaringan yang Saling Berkait antara Satu Sama Lain dr segi kemahiran pd setiap mp

(b) Memudahkan Pelajar untuk Mengingat – pengurusan grafik

(c) Melatih Minda Pelajar Supaya Sentiasa Kreatif dan Aktif

(d) Pembelajaran Berkesan

PENGHUBUNGKAITAN SENI VISUAL, MUZIK DAN PERGERAKAN DENGAN MATA PELAJARAN LAIN

a) Menghubungkait Pengetahuan dalam Berbagai Mata

Pelajaran – untuk mencapai satu matlamat..

b) Menghubungkait Kemahiran dalam Berbagai Mata Pelajaran

c) Hasil Pembelajaran – sesuatu pembelajaran itu akan menjadilebih efektif.

PERANAN GURU DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

- R guru perlulah merancang topik, objektif, isi, cara penyampaian dan penilaian yang bersesuaian dengan kebolehan sedia ada sertaminat pelajar.

- Rguru sebagai motivator

- R fasilitasi – kemudahan yg membolehkan pelajar belajar dgn selesa.

- penyampaian pengukuhan – merangsang minda pelajar – t/laku +ve

a) Bahan pembelajaran yang menarik minat pelajar

b) Mempelbagaikan pendekatan dan strategi pengajaran

c) Penggunaan media

Meta Kognisi- aktiviti mental yang digunakan untuk memantau, mengawal dan merancang untuk penyelesaian masalah, kefahaman, ingatan dan proses kognitif yang lain. “Berfikir tentang berfikir”

Refleksi – proses seseorang yang berusaha untuk mengingat dan merenung kembali aktiviti pendidikan yang telah difikirkan atau dialaminya : 6 peringkat Kefahaman (cetusan asas) , Tranformasi (merancang membuat tindakan seterusnya) , pelaksanaan (melaksana apa yg dirancang), penilaian (menilai tindakan) , rerleksi (meningat / merenung kembali) dan kefahaman baru (pembahsuaian).

Pembelajaran Bestari

pembelajaran yang membolehkan seseorang pelajar menjadi cerdas dan pandai, berpendidikan, berilmu pengetahuan yang tinggi dan akan mempunyai budi pekerti yang baik.

Pendekatan :

(i) Sekolah Bestari

(ii) Penggunaan Komputer

(iii) Peranan Guru- mahir menggunakan alat bantuan mengajar tekini

(iv) Peranan Pentadbir lebih efisien

Peranan guru :

- (a) Peka Terhadap Persekitaran Sekolah**
- (b) Meningkatkan Pengetahuan Kerja/Tugas**
- (c) Meningkatkan Hubungan Interpersonal**
- (d) Membuat Refleksi Melalui Penyelidikan Tindakan**
- (e) Merebut Peluang Pendidikan Terbuka**

TOPIK 9 PENDEKATAN BERTEMA

1 Pendekatan Bertema

Rmerangkumi koleksi bahan, aktiviti dan teknik yang disusun sekitar konsep atau tema.

Ralat pengelolaan kepada guru untuk menghubungkan antara mata pelajaran.

*membolehkan pelajar menghubungkan di antara pemahaman, sikap dan kemahiran termasuk juga bidang-bidang kurikulum

Pemilihan dan Penentuan Tema

- berasaskan konsep, berasaskan kemahiran, berasaskan kandungan dan kemahiran, berfokus kepada isu, berfokus kepada projek, berorientasikan kajian kes

Pemilihan tema perlu mempertimbangkan aspek-aspek

berikut

- (i) Boleh merentas semua matapelajaran**
- (ii) Bersesuaian dan berkaitan dengan dengan pengalaman dan kehidupan pelajar**
- (iii) Bersesuaian dengan situasi, masa atau peristiwa**
- (iv) Kemudahan untuk mendapatkan bahan dan sumber yang akan digunakan dalam proses pengajaran dan pembelajaran**

(v) Guru berminat terhadap tema yang dipilih

(vi) Pemeringkatan tema dari yang mudah kepada yang lebih mencabar

Kelebihan Pendekatan Bertema kepada Pelajar

(i) untuk mewujudkan suasana yang menyeronokan dan kondusif

dalam proses pengajaran dan pembelajaran

(ii) untuk menyemai daya imaginasi melalui penerokaan,

(iii) dapat meluahkan perasaan melalui pelbagai aktiviti

berlandaskan pengetahuan dan pengalaman lalu,

(iv) dapat menghadapi cabaran

(v) dapat membuat pilihan yang sesuai dan relevan dalam kehidupan,

(vi) untuk memperbaiki kemahiran interpersonal dan intrapersonal

(vii) menyemai nilai empati ,harmoni dan pemahaman sesame insan yang pelbagai budaya

(viii) untuk membangunkan pembelajaran menyeluruh yang menghubungkan pengetahuan dan kemahiran

(b) Kekuatan

(i) pelajar berpeluang untuk meluahkan perasaan berdasarkan pengalaman verbal dan bukan verbal sama ada berbentuk pergerakan, imej visual, prop, bunyi dan muzik berasaskan tema yang diberi

(ii) persembahan akan menjadi lebih menarik melalui pelbagai aktiviti dan kreativiti yang tinggi

(iii) pelajar lebih berkeyakinan dan pembelajaran lebih menyeronokkan

(iv) berpeluang untuk menyemai dan mengaitkan idea-idea dan imaginasi baru

(v) dapat menilai kefahaman konsep melalui aktiviti-aktiviti yang dijalankan

(vi) dapat menghubungkan pengetahuan dan kemahiran

(c) **Isu/Cabaran**

(i) kecekapan guru di dalam pelbagai bidang mata pelajaran

(ii) untuk membentuk jaringan ahli dalam kumpulan

(iii) hasil pembelajaran berbagai dalam bidang mata pelajaran yang berbeza-beza

(iv) sukar untuk menilai skop pemahaman yang luas

(v) kesukaran untuk membuat penilaian kerana kebolehan yang berbeza

Tema dengan Isi Kandungan Mata Pelajaran

* Pilih tema yang berkaitan dengan kehidupan seharian anda dan cuba terokai.

Cara menjalankan Pendekatan Bertema

(i) Aktiviti K-W-L.

K (know) — Apa yang saya tahu tentang tajuk ini?

W (want) — Apa yang saya ingin tahu tentang tajuk ini?

L (learn) — Apa yang saya belajar dari tajuk ini?

(ii) Dapatan seorang pembentang untuk bercakap mengenai sesuatu tajuk seperti alam semula jadi, komunikasi, perakaunan, iklim, puisi dan lain-lain seperti sains, agama, moral, kemahiran hidup.

(iii) Cara yang mudah untuk memulakan sesuatu unit ialah dengan membacakan sebuah cerita kepada kelas

(iv) Tunjukkan gambar-gambar atau rakaman video untuk memulakan sesuatu unit jika tajuk-tajuk itu tentang bunyi-bunyian sebuah kolej tentang gambar-gambar boleh dipamerkan di atas papan bulletin bagi menunjukkan pelbagai contoh

mengenai manusia dan mesin yang berupaya mengajar atau menyatakan mesej.

(v) Mainkan sebuah rakaman atau kaset

(vi) Dedahkan pelajar mempelajari puisi contohnya bahasa dan muzik

(vii) Dedahkan pelajar membuat aktiviti pemerhatian contohnya sains dan matematik

(viii) Bawa bahan bantu mengajar contoh batu karang

Tema dengan Kemahiran- Tema yang dipilih hendaklah merupakan tema yang dapat mempertingkatkan kemahiran diri pelajar

JENIS TEMA

1. Tema-Persekitaran – Persekitaran fizikal yakni pelbagai bahan, ruang untuk bermain dan cukup masa mampu memberi kesan ke atas perkembangan kanak-kanak bermain. Persekitaran sosial dipengaruhi oleh gaya penjagaan ibu bapa, interaksi dengan rakan sebaya serta sokongan

2. Persekitaran- Alam Semulajadi – peranan dan kefahaman tentang persekitaran alam semula jadi yang meliputi segala aspek yang berada dipersekitarannya, tempat dan habitat semua hidupan tinggal dan berinteraksi antara satu sama lain dalam ekosistem yang seimbang

3. Tema dan Masyarakat – penekanan terhadap manusia, sosial dan budaya.

4. Tema Komunikasi – Komunikasi merujuk kepada perlakuan tindak balas seseorang atau lebih untuk menghantar dan menerima berita yang berlaku dalam konteks mempunyai kesan dan memberi sedikit peluang untuk maklum balas. Verbal (dlm bentuk bahasa) bukan verbal (isyarat)

TOPIK 10 INTEGRASI

1. Berbagai Pengertian Integrasi

Psikologi - bahawa individu itu adalah insan total dan segala unsur perkembangan pelajar yang mengandungi aspek-aspek jasmani, emosi, rohani, intelek dan sosial sentiasa berkait rapat dan saling bergantung antara satu sama lain.

Sosiologi - perhubungan antara personaliti dengan personaliti seperti antara seseorang pelajar dengan seseorang pelajar, dan antara pelajar dengan guru.

Pedagogi – kaedah dan teknik mengajar yang meliputi pelbagai isi pelajaran dan kemahiran melalui unit pembelajaran dan bidang pelajaran yang khusus untuk tujuan membantu dalam pendekatan menyelesaikan masalah sebagai satu cara belajar.

2. Berbagai Jenis Integrasi

a) Penggabungjalinan – proses mengintegrasikan pelbagai bidang kemahiran bagi mewujudkan suatu pelajaran yang integratif dan menyeluruh.

Jenis-jenis Penggabungjalinan

i. Penggabungjalinan pelbagai kemahiran dalam satu matapelajaran

ii. Penggabungjalinan kemahiran daripada mata pelajaran lain kedalam sesuatu mata pelajaran

iii. Penggabungjalinan kemahiran secara merentas kurikulum

(b) **Penyerapan** – proses menyebati dan menyatupadukan pengetahuan atau unsur isi pengetahuan daripada suatu matapelajaran lain ke dalam isi pelajaran bagi sesuatu mata pelajaran yang diajar.

Ciri-ciri Penyerapan:

(i) Ia mengandungi beberapa unsur ilmu pengetahuan daripada berbagai-bagai pelajaran

(ii) Unsur-unsur ilmu pengetahuan ini diserapkan secara bersepadu dalam satu mata pelajaran

(iii) Bilangan mata pelajaran yang digunakan dalam proses penyerapan adalah fleksibel.

(iv) Organisasi unsur-unsur isi kandungan bergantung kepada unsur utama dan unsur sampingan. Walau bagaimanapun, unsur utama tetap diberi penekanan yang lebih

(v) Proses penyerapan berlaku secara serentak dengan proses penggabungjalinan. Unsur-unsur isi kandungan boleh diserapkan ke dalam aktiviti penggabungjalinan berbagai-bagai

kemahiran seperti membaca, menulis dan mengira.

(c) **Penerapan**- satu proses menerapkan nilai-nilai dalam pelaksanaan kurikulum dan gerak kerja kokurikulum. Nilai-nilai yang dimaksudkan ialah nilai-nilai murni, nilai kewarganegaraan, nilai kemasyarakatan, nilai alam sekitar, nilai kemanusiaan, ketuhanan dan sebagainya

i) Pendekatan implisit – penerapan secara x langsung eg.

Guru berpakaian kemas, jujur, amanah, tepat masa dll

(ii) **Pendekatan eksplisit** – mengadakan suatu peraturan, arahan, pekeliling dan sebagainya yang bertulis tentang sesuatu perkara yang diharapkan dan yang tidak diharapkan.

(d) **Pemulihan** – untuk membantu pelajar yang mengalami masalah pembelajaran yang tertentu khususnya dalam kemahiran asas 3M.

(e) **Pengayaan** – aktiviti untuk pelajar yang pencapaiannya melebihi sederhana atau pintar cerdas.

i) Berbentuk Pengukuhan

ii) Berbentuk Perkembangan – lebih kompleks

iii) Pendekatan Integrasi – Adaptasi ke dalam kurikulum yang ada (sains + PJK) dan Membina kurikulum baru kesihatan + PJ = PJK

Kelebihan Integrasi

a) Mempunyai kepelbagaian dan keseragaman aktiviti dalam bentuk unit-unit kerja.

b) Mempunyai ruang untuk menampung kepelbagaian aktiviti seni dalam pendidikan

c) Mempunyai ruang untuk menampung skop perpaduan yang luas.

Integrasi Seni Visual, Muzik dan Pergerakan

(a) **Aspek Psikologi** – akan memberi kesan yang impak kepada minda dan tubuh pelajar.

(b) Aspek Sosiologi

- i. Integrasi antara personaliti
- ii. Integrasi antara individu dengan agensi-agensi masyarakat
- iii. Integrasi di kalangan pelbagai institusi masyarakat.

(c) Aspek Pedagogi

(i) **Berkait dengan prosedur mengajar – mengembang konsep dan pemahaman terhadap unit-unit.**

(ii) **Melibatkan perhubungan antara dua atau lebih bidang pelajaran:**

INTEGRASI SENI VISUAL, MUZIK DAN PERGERAKAN

DENGAN MATA PELAJARAN LAIN

a) Matematik – muzik, seni , pergerakan

b) Sains – banyak didapati aktiviti Seni visual iaitumelukis.Muzik dgn lirik lagu

c) Kajian Sosial – Muzik : lagu patriotik , Seni : melukis

PERANCANGAN DAN PENILAIAN

a) Pengurusan (Tenaga Kepakaran, Jadual,Komunikasi antara Berbagai Pihak)

b) Perancangan Pengajaran dan Pembelajaran – perlu teliti dan rapi ada 3 fasa :

(i) Fasa sebelum pengajaran- penentuan kem.,teliti kebolehanpelajar., tentukan pendekatan, kaedah, strategi,teknik p&P, pemilihan sumber

(ii) Fasa semasa pengajaran – pelaksanaan pend. Strg, kaedah dan teknik., pengurusan kelas , penggunaan ABM , penilaian.

(iii) Fasa selepas pengajaran – penilaian pencapaian , penganalisan maklum balas.

Penilaian Pendekatan Integrasi

(a) Penilaian Formatif

Penilaian ini berlaku secara berterusan semasa pengajaran dan pembelajaran sedang berjalan.

(b) Penilaian Sumatif

Setelah satu tempuh pembelajaran tertentu, contohnya setelah satu semester, satu penggal, setengah tahun atau satu tahun penilaian akan dilakukan. Penilaian ini akan mengukur pencapaian terhadap objektif yang lebih luas meliputi keseluruhan tajuk yang diajar dalam satu jangka waktu tertentu yang lebih panjang.

Rancangan Pelajaran Tahunan

– Rancangan pelajaran Tahunan mengandungi secara ringkas isi pengajaran dan pembelajaran berdasarkan sukatan pelajaran kebangsaan yang dikeluarkan oleh Kementerian Pelajaran Malaysia.

Rancangan Pelajaran Harian

– Rancangan Pelajaran Harian merupakan terjemahan Rancangan Pelajaran Tahunan yang mengandungi sekurang-kurangnya maklumat seperti objektif, cara bagaimana hendak mencapai objektif dan kenyataan sejauh mana objektif tercapai.

Adaptasi ke dalam kurikulum yang ada

– Sesuatu perkara yang diintegrasikan kedalam mata pelajaran yang sedia ada.

Membina kurikulum baru

– Mata pelajaran yang baru akan diwujudkan dengan didalamnya mengandungi unsur-unsur yang hendak diintegrasikan.