

## MODUL BM BEST

### TUTORIAL

Rabu 12:00 Tengah Hari - 1:00 Petang

IBNU SANY BIN SAMSULBAHRI	136361
NURUL AIN BINTI MAHAMAD YUSUFF	136475
NURUL ZUHEINNA BINTI TAN TECK FUI	136485

<b>ASPEK BAHASA MELAYU</b>	Prosa Moden
<b>TAJUK</b>	Kenali Aku
<b>SINOPSIS</b>	Kenali Aku merupakan permainan yang dapat merangsang murid untuk mengenal pasti dan menghayati watak dan perwatakan yang terdapat dalam cerpen yang dipilih iaitu Bawod. Melalui penghayatan watak dalam sesebuah cerpen ini, pelajar secara tidak langsung akan dapat menyenaraikan nilai yang terdapat dalam watak tersebut. Murid-murid juga akan dapat membina pengajaran melalui nilai yang mereka peroleh dari watak dalam cerpen.
<b>OBJEKTIF PEMBELAJARAN</b>	Di akhir pembelajaran ini, murid dapat: <ol style="list-style-type: none"><li>1. Menyenaraikan sekurang-kurangnya dua watak dan perwatakan yang terdapat dalam cerpen secara berkumpulan.</li><li>2. Menganalisis sekurang-kurangnya dua nilai yang terdapat dalam watak dan perwatakan secara individu.</li><li>3. Membina sekurang-kurangnya dua pengajaran berdasarkan nilai yang telah dibentuk secara berkumpulan.</li></ol>
<b>BBM</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Kertas berwarna</li><li>2. Nota berpelekat</li></ol>

	3. Kadbod hitam
<b>ARAHAN AKTIVITI</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Murid dikehendaki untuk membentuk dua kumpulan kecil.</li> <li>2. Kedua-dua kumpulan akan diberi kotak ajaib yang berisi kertas soalan berkaitan beberapa peristiwa yang terkandung dalam cerpen Bawod.</li> <li>3. Wakil dari setiap kumpulan dikehendaki untuk mencabut satu kertas soalan peristiwa dalam kotak ajaib tersebut.</li> <li>4. Setiap kumpulan akan bertanding untuk menyelesaikan soalan dengan menjawab seberapa banyak peristiwa yang terkandung dalam kotak ajaib.</li> <li>5. Murid akan berlari untuk mendapatkan kadbod hitam lalu melekatkan kertas soalan peristiwa tersebut.</li> <li>6. Berdasarkan peristiwa tersebut, murid akan mengenalpasti nilai yang terdapat dalam lakonan watak tersebut.</li> <li>7. Selepas menganalisis nilai, murid dikehendaki untuk membina pengajaran melalui nilai yang mereka peroleh.</li> <li>8. Seterusnya, murid akan menampal jawapan mereka di kadbod hitam yang disediakan.</li> <li>9. Kumpulan yang banyak menyelesaikan soalan peristiwa yang dicabut dalam kotak ajaib akan dikira sebagai pemenang.</li> <li>10. Kadbod hitam tersebut akan dijadikan '<i>Gallery Walk</i>' untuk murid mendapatkan maklumat.</li> </ol>