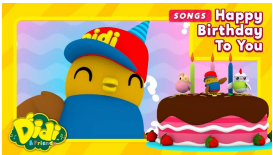


Nama Guru: Kumpulan Diamond 1. Anis Adibah binti Munir (148795) 2. Fatihah Auni binti Shahimi (146273) 3. Iylia Iryani binti Jamaludin (146790) 4. Juliana binti Hafiz (149114) 5. Juwairiyah binti Md Radzi (147944) 6. Maizatul Baini binti Mohd Jasni (149064)			
Mata Pelajaran	Pengurusan Kehidupan	Minggu	5
Tahun	1 Arif	Bilangan Pelajar	8 orang
Tarikh	1 Jun 2022	Hari	Rabu
Waktu	9:00 pagi - 10:00 pagi		
Tajuk	1.0 Kemahiran Kendiri		
Standard Kandungan			
1.3 Adab Makan dan Minum			
Hasil Pembelajaran			
Pada akhir pembelajaran murid dapat: 1.3.1 Menamakan alatan asas yang digunakan untuk makan dan minum. 1.3.2 Menjelaskan sekurang-nya dua ciri pada alatan makan dan minum. 1.3.3 Membina ayat berkaitan situasi makan dan minum.			
Nilai-nilai Murni	- Memupuk nilai keberanian dalam diri pelajar. - Memupuk amalan bekerjasama dalam kalangan pelajar. - Memupuk sikap berdikari dalam kalangan pelajar.		
ABM/ BBM	Flashcard, papan putih, laptop, projektor, speaker, video, poster bergambar, kotak misteri, sudu, garpu, pinggan, mangkuk, cawan.		
Rujukan Guru	DSKP Pengurusan Kehidupan Tahun 1		

Langkah/ Minit	Isi Pelajaran	Aktiviti Guru	Aktiviti Murid	Catatan/ BBM
Set Induksi (+/- 5 minit)	Aktiviti menyanyi (Lagu Selamat Hari Lahir)	1. Guru menayangkan video nyanyian Selamat Hari Lahir (Didi & Friends) 2. Guru menyanyikan lagu bersama murid.	1. Murid menyanyi bersama-sama guru.	ABM/ BBM: Projektor, <i>laptop</i>, <i>speaker</i>, video nyanyian lagu Selamat Hari Lahir. Nilai Murni: Semangat. 
Langkah 1: (+10 Minit)	Kenal pasti situasi dan benda yang terdapat di dalam gambar.	1. Setelah menyanyikan lagu Hari Lahir, guru akan menunjukkan satu poster yang terdapat gambar keluarga menyambut hari lahir. 2. Guru bertanyakan soalan kepada pelajar berdasarkan	1. Murid melihat gambar poster yang ditunjukkan oleh guru. 2. Murid cuba meneka atau menyebut situasi dalam gambar tersebut. 3. Murid menjawab pertanyaan guru dengan	ABM/ BBM: Gambar poster keluarga menyambut hari lahir. Nilai Murni: Berani mencuba.

		poster itu. “Murid-murid, gambar apakah yang kamu lihat ini?” “Sebutkan satu benda yang kamu lihat dalam gambar ini?”. 3. Guru akan memberi masa untuk murid-murid menjawab soalan. 4. Guru akan menyebut semula benda yang disebut oleh murid-murid dan meminta mereka mengulang semula.	menyebut benda yang terdapat dalam gambar poster itu seperti: kek, pinggan, topi, nenek, hadiah, cawan dan sebagainya.	
Langkah 2: (+15 Minit)	Mengenal alatan makan dan minum dengan betul. (Bermain Kotak Misteri)	1. Guru menyediakan satu kotak berisi barang misteri di hadapan kelas. Barang misteri tersebut ialah cawan, pinggan, garpu, dan mangkuk. 2. Guru meminta setiap murid datang ke hadapan	1. Murid mendengar arahan guru. 2. Murid menunggu giliran untuk mengambil barang di dalam kotak misteri. 3. Murid mengambil barang di dalam kotak misteri.	ABM/BBM : Kotak misteri, cawan, pinggan, sudu, garpu, mangkuk. Nilai Murni : Memupuk amalan kerjasama dalam

		secara bergilir dan setiap murid mengambil satu kotak misteri. - Murid diminta menyebutkan nama barang yang telah diambil dari kotak misteri dan menyebutkan sifat-sifat barang tersebut. (warna dan bentuknya). - Guru memantau aktiviti murid dan mendengar jawapan murid tersebut. - Guru membetulkan kesilapan sebutan dan sifat barang yang diberikan murid.	- Murid menamakan barang tersebut dan sifatnya (warna dan bentuk) di hadapan kelas. - Murid mendengar komen guru.	kalangan pelajar. 
Langkah 3: (+20 Minit)	Membina ayat berdasarkan <i>flashcard</i> menggunakan teknik <i>repetition</i> (pengulangan)	- Guru menampilkan <i>flashcard</i> satu persatu di papan putih. - Berdasarkan <i>flash card</i>, guru meminta murid menyambungkan perkataan	- Murid mendengar arahan guru. - Murid mengamati cara bermain aktiviti yang ditunjukkan oleh guru. - Murid menyambungkan	ABM/BBM: <i>Flashcard</i>, papan putih.

		bagi membina ayat. Contoh: - Ali - Ali + makan - Ali + makan + kek - Ali + makan + kek + pinggan + sudu - Pinggan + bulat - Pinggan + bulat + biru - Pinggan + bulat + biru + meja 3. Guru menerangkan dan membimbing cara bermain aktiviti tersebut. 4. Guru menunggu murid untuk memproses dan memberikan jawapan.	perkataan bagi membina ayat berdasarkan <i>flash card</i> yang ditunjukkan oleh guru satu per satu.	Nilai Murni: Fokus, koperatif, berani.
Rumusan/ Penutup: (+10 Minit)	Pengukuhan semula	1. Guru meminta murid untuk menyebut semula aktiviti pembelajaran pada hari tersebut. 2. Guru memperbetulkan	1. Murid menyebut semula aktiviti menyambung ayat berdasarkan <i>flash card</i> yang ditunjukkan oleh guru.	ABM/BBM <i>Flashcard, cupcake.</i> Nilai murni: Tekun, berani.

		kesilapan murid dalam sesi pengukuhan menyambung ayat. 3. Guru memberi ganjaran <i>cupcake</i> kepada murid yang berani mencuba menyahut cabaran menyambung ayat dengan baik.	2. Murid cuba menyebut perkataan demi perkataan dengan baik. 3. Murid menerima ganjaran <i>cupcake</i> dari guru sekiranya dapat menyambung perkataan dengan baik.	
--	--	---	--	--