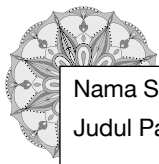


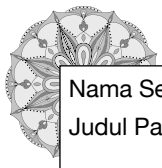
Pameran Seminar Bahasa Melayu 2020



Nama Sekolah: **Sekolah Rendah Concord**
Judul Pameran: **Penulisan Kreatif Melalui SLS**

Sinopsis Pameran: Sekolah Rendah Concord menggunakan portal SLS dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) penulisan karangan. Menerusi pengalaman pembelajaran pemerolehan yang terdapat dalam portal SLS, guru menghasilkan pakej pembelajaran karangan. Video juga digunakan untuk mengaktifkan pengetahuan sedia ada dan merangsang kreativiti murid dalam menghasilkan penutup cerita yang menarik. Bagi menggalakkan kolaborasi antara murid, perbincangan menerusi aplikasi *Padlet* juga digunakan dalam portal SLS. Guru-guru dapat memantau hasil kerja murid dan memberikan maklum balas secara langsung untuk merapatkan jurang pembelajaran. Proses pembelajaran ini berjaya menjana kreativiti dalam kalangan murid dalam menghasilkan karangan yang menarik.

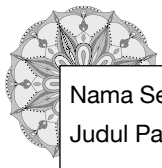
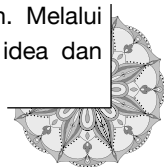




Nama Sekolah
Judul Pameran:

Sekolah Anglo-Chinese (Junior)
***Story Visualizer* Dalam Penulisan**

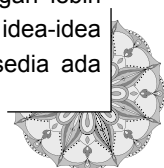
Sinopsis Pameran: Sekolah Anglo-Chinese (Junior), mempamerkan penggunaan aplikasi *StoryVisualizer* dalam penulisan. Melalui penggunaan *StoryVisualizer*, murid dapat menggabungkan perkataan dan imej secara bertulis serta dapat membetulkan penggunaan perkataan yang salah. Aplikasi *StoryVisualizer* juga berupaya menjadikan pemikiran murid lebih jelas kerana terdapat unsur visual yang dapat merangsang minat dan membantu hasil kerja murid. Aplikasi ini digunakan bagi mengukuhkan hasil kerja murid dan merakam proses pembelajaran. Melalui proses pembelajaran ini murid dapat menjana idea dan menghasilkan karangan yang menarik.



Nama Sekolah:
Judul Pameran:

Sekolah Rendah Fuhua
Penulisan Berasaskan Portal iMTL

Sinopsis Pameran: Sekolah Rendah Fuhua mempamerkan penggunaan wadah interaktif portal iMTL dan SLS yang menjadikan pembelajaran penulisan lebih menarik. Fitur-fitur dalam portal ini seperti 'Penulisan Kolaboratif', 'Mengedit Petikan Rakan' dan 'Menilai Penulisan' memberi ruang dan peluang kepada murid berkolaborasi semasa dan selepas pelajaran penulisan dijalankan. Cara ini juga telah meningkatkan motivasi murid semasa aktiviti penulisan. Murid turut didedahkan kepada langkah-langkah dalam proses penulisan yang membantu mereka berfikir secara berstruktur dan mengembangkan idea-idea dengan lebih baik. Struktur DABBS membantu murid menjana idea-idea yang lebih menarik berdasarkan pengetahuan sedia ada atau pengalaman mereka sendiri.





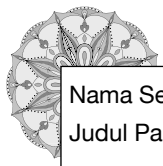
Nama Sekolah:

Sekolah Rendah Teck Ghee

Judul Pameran:

Permainan Bahasa Berasaskan ICT

Sinopsis Pameran: Kuiz dan permainan bahasa berbentuk interaktif yang dihasilkan oleh guru menggunakan aplikasi *Hot Potatoes* dimuatnaikkan ke portal SLS atau *google sites* bagi tujuan pengayaan dan pengukuhan aspek bahasa murid. Aspek bahasa yang dipaparkan dalam setiap permainan atau kuiz ini selaras dengan aspek bahasa yang terdapat dalam buku teks atau buku aktiviti Cekap. Guru menggunakan bahan-bahan interaktif ini sebagai bahan pengajaran di dalam kelas, atau sebagai tugas tambahan. Beberapa jenis bahan interaktif yang terdapat dalam kuiz atau permainan yang disediakan seperti, “*Drag and Drop*”, klik abjad, susun perkataan atau “*Cut and Paste*” merangsang minat murid. Bahan-bahan ini digunakan secara berkesan oleh murid dalam PdP.



Nama Sekolah:

Sekolah Menengah Bendemeer

Judul Pameran:

Rutin Berfikir Melalui SLS

Sinopsis Pameran: Sekolah Menengah Bendemeer mempamerkan kaedah mendekati para pelajar melalui portal SLS. SLS mengubah corak pembelajaran Bahasa Melayu dengan penggunaan teknologi secara bermakna. Portal SLS membantu guru membina bahan pembelajaran berteraskan pendekatan ‘Menjadikan Pemikiran Jelas’ dengan rutin-rutin berfikir yang bersifat eksplisit dan berstruktur. SLS memperkasakan dan memacu pelajar untuk aktif dalam pembelajaran dan belajar secara kolaboratif. Portal ini juga memudahkan proses peralihan pembelajaran, daripada tugas mudah seperti pentafsiran maklumat kepada penilaian yang lebih menyeluruh. Sekolah Menengah Bendemeer merupakan antara lapan sekolah perintis menggunakan SLS dalam PdP.





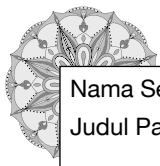
Nama Sekolah:

Sekolah Menengah Jurong West

Judul Pameran:

Instagram Sebagai Portfolio Digital

Sinopsis Pameran: Sekolah Menengah Jurong West mempamerkan penggunaan portfolio digital yang membolehkan pelajar untuk menunjukkan proses pembelajaran dalam memahami pembayang peribahasa secara visual. Dengan cara ini, guru boleh memantau pembelajaran pelajar. Melalui penggunaan *Instagram*, pelajar dilatih untuk berfikir dengan lebih kreatif dan menyuarakan pandangan mereka serta menggunakannya untuk menunjukkan pemahaman mereka tentang makna peribahasa dalam kehidupan seharian dan memastikan mereka terlibat dalam proses pembelajaran peribahasa secara aktif. Pelajar juga memahami aspek penggunaan peribahasa mengikut konteks dan situasi yang berbeza. Penggunaan *Instagram* sebagai portfolio digital turut memastikan pelajar mempunyai khalayak responden yang autentik.



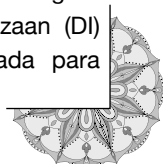
Nama Sekolah:

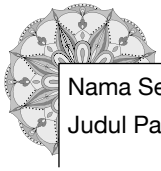
Sekolah Menengah Pei Hwa

Judul Pameran:

Wah, Seronoknya Belajar Melalui ICT!

Sinopsis Pameran: Sekolah Menengah Pei Hwa mempamerkan penerapan ICT dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP). Aktiviti-aktiviti yang bersifat interaktif meningkatkan motivasi para pelajar dan menggalakkan pembelajaran sendiri. Kemahiran asas dalam Bahasa Melayu seperti kemahiran membaca, menulis, mendengar dan bertutur dapat dilancarkan lagi dengan penggunaan ICT sebagai alat bantu mengajar. Sekolah Menengah Pei Hwa telah memanfaatkan ICT dalam PdP melalui penggunaan alat-alat bantu mengajar seperti *Classkick*, *Padlet*, *Kahoot* dan *Quizziz*. Guru-guru juga menggunakan kaedah Pengajaran Pembezaan (DI) untuk memastikan kerja yang diagihkan kepada para pelajar sesuai dengan tahap kesediaan mereka.

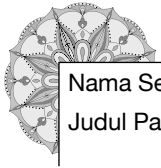




Nama Sekolah: **Sekolah Menengah Sembawang**
Judul Pameran: **1:1 Computing Dalam Bahasa Melayu**

Sinopsis
Pameran:

Penggunaan kaedah pembelajaran *1:1 Computing* didorong kepercayaan bahawa suasana pembelajaran berasaskan teknologi dapat memainkan peranan dalam pembangunan diri pelajar abad ke-21. Para pelajar Menengah 1 dan 2 di Sekolah Menengah Sembawang dilengkapkan dengan komputer riba peribadi dalam bilik darjah. Cara ini memudahkan proses guru-guru menerapkan ICT dalam pembelajaran seharian dalam bilik darjah. *1:1 Computing* merentasi kurikulum dan tidak tertumpu kepada mana-mana topik dan membantu pelajar untuk mengendalikan pelajaran secara sendiri. Reruai ini akan mempamerkan beberapa pembelajaran penulisan dan pembacaan yang dilakukan dalam talian serta dikendalikan lewat sistem *1:1 Computing*. Sistem pembelajaran *1:1 Computing* membolehkan pelajar mengujarkannya pendapat mereka secara visual selain mengemukakan platform yang kukuh bagi memupuk kesejahteraan siber.



Nama Sekolah: **Sekolah Menengah Kent Ridge**
Judul Pameran: **Penilaian Alternatif Berasaskan ICT**

Sinopsis
Pameran:

Rentak Pengajaran dan Pembelajaran (PdP) yang semakin beragam dan pelbagai, menuntut guru-guru untuk membina kaedah penilaian alternatif bagi memberikan maklum balas dan komen terhadap penulisan para pelajar. Sekolah Menengah Kent Ridge telah menggunakan platform *google* secara aktif sebagai ruang penilaian alternatif. Melalui platform tersebut, pelajar disediakan ruang yang selamat dan tidak intrusif bagi memperbaiki kemahiran penulisan mereka. Berbeza dengan penilaian secara tradisional, penilaian alternatif menilai kemampuan pelajar tetapi bukan pengetahuan mereka. Lantaran itu, fokus penilaian memberi tumpuan terhadap teknik penulisan pelajar. ICT telah digunakan sebagai platform untuk 'mengasah' dan 'menggilap' kemahiran pelajar bagi mencapai potensi kemampuan setiap pelajar.

