

e-Buletin

EDISI OKTOBER 2024

JSKM

Ts. Dr. Rozita Kadar
Pendidik Berwawasan,
Pemimpin Inspirasi.

KELUARAN KE-12

eISSN 2637-0077



9 772637 007004



ISI KANDUNGAN e-BULETIN

Sidang Redaksi:

Ketua Editor

Dr. Siti Nurleena Abu Mansor

Editor

Ts. Jamal Othman

Pn. Siti Mariam Saad

En. Ahmad Rashidi Azudin

Terbitan:



UNIVERSITI
TEKNOLOGI
MARA

Cawangan Pulau Pinang

Unit Penerbitan e-Buletin

Jabatan Sains Komputer dan Matematik

UiTM Cawangan Pulau Pinang

13500 Permatang Pauh

Pulau Pinang

Kata Pengantar Ketua Editor 02

Kata Pengantar Koordinator 03

Pendidik Berwawasan,
Pemimpin Inspirasi 04

Laporan Aktiviti 05

Perkongsian 31

Puisi 59

Uji Minda 64

L'APORAN AKTIVITI



PROGRAM SHOOT YOUR TARGET 2024

Oleh: Azlina Mohd Mydin

Shoot Your Target 2024 adalah program kerjasama khidmat masyarakat dan perkongsian ilmu antara pensyarah Jabatan Sains Komputer dan Matematik (JSKM), UiTM Cawangan Pulau Pinang (UiTM CPP), dengan Sekolah Kebangsaan Bukit Indera Muda pada 15 Ogos 2024. Program ini merangkumi perkongsian ilmu menggunakan alat inovasi bantu mengajar dalam mata pelajaran seperti Matematik, Teknologi, Bahasa Melayu dan Bahasa Inggeris. Seramai 48 orang pelajar dari Tahun 6 dipilih untuk menyertai dan memeriahkan program Shoot Your Target. Seramai 16 orang fasilitator, iaitu pensyarah dari JSKM turut menyertai dan mengendalikan program tersebut. Program ini dijalankan selama 3 jam bermula dari pukul 8.45 pagi dan tamat pada pukul 12.00 tengahari.

Program Shoot Your Target di mulakan dengan satu sesi ceramah dan tips “Cara Menguasai Matematik Dengan Mudah” yang di sampaikan oleh Dr Wan Nur Shaziyani binti Wan Mohd Rosly dari JSKM. Sesi ceramah ini diharapkan dapat meningkatkan semangat pelajar Tahun 6 ini untuk terus berminat dan menguasai matapelajaran Matematik.

Selepas sesi ceramah tersebut, pelajar-pelajar diarahkan untuk bergerak dalam kumpulan yang terdiri daripada 6 orang untuk meneruskan program ini. Terdapat 8 permainan inovasi yang disediakan dalam program ini yang mana kesemua permainan tersebut mengadaptasikan matapelajaran Sains, English, Matematik dan Bahasa Melayu.

Pelajar akan bergerak dari satu permainan ke permainan lain dalam masa yang ditetapkan. Pada setiap permainan, para pelajar akan dinilai dan markah akan diberikan agar dapat memilih 4 kumpulan terbaik yang memberi komitmen dan menguasai permainan tersebut.

Di akhir program ini para pelajar diberikan hadiah kepada pemenang dan cenderahati sebagai tanda penghargaan daripada pihak JSKM, UiTM CPP. 4 kumpulan terbaik dipilih daripada markah terkumpul yang diperolehi dalam setiap permainan inovasi tersebut. Pihak sekolah juga menyerahkan cenderahati sebagai tanda penghargaan menjayakan program ini.





الجامعة
UNIVERSITI
TEKNOLOGI
MARA

Cawangan Pulau Pinang

Unit Penerbitan e-Buletin
Jabatan Sains Komputer dan Matematik
UiTM Cawangan Pulau Pinang
13500 Permatang Pauh
Pulau Pinang

eISSN 2637-0077



9 7726 3700 7004