

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 STEM

LET'S LEARN INTERACTIVELY FOR SECONDARY SCHOOL 2024

Oleh: Azlina Mohd Mydin



STEM: Let's Learn Interactively for Secondary School

adalah program kerjasama khidmat masyarakat dan perkongsian ilmu antara pensyarah Jabatan Sains Komputer dan Matematik (JSKM) dengan Sekolah Menengah Panglima Bukit Gantang (SMPBG) pada 20 Ogos 2024. Program STEM ini julung kali diadakan di peringkat negeri diantara UiTM Cawangan Pulau Pinang dengan SMPBG dari negeri Perak. Program ini merangkumi perkongsian ilmu menggunakan alat inovasi bantu mengajar dalam mata pelajaran seperti Matematik, Sains, dan Bahasa Inggeris.



Proses kerja bagi merancang dan menyempurnakan program ini dinyatakan dalam gambar rajah berikut.:



Seramai 40 orang pelajar dari Tingkatan 1 dan 2 dipilih untuk menyertai dan memeriahkan program ini. Seramai 13 orang fasilitator, iaitu pensyarah dari JSKM turut menyertai dan mengendalikan program tersebut. Seramai 5 orang pelajar Tingkatan 4 juga dijemput menjadi fasilitator dalam mengendalikan program ini agar dapat mencapai KPI sekolah dalam menghadiri program penglibatan pelajar. Program ini dijalankan selama 2 jam 30 minit bermula dari pukul 9 pagi dan tamat pada pukul 11.30 tengahari.

PROGRAM STEM



Pelajar dibahagikan kepada 5 kumpulan kecil semasa pengendalian aktiviti berkumpulan. Kesemua kumpulan ini akan ke setiap tempat permainan inovasi berasaskan STEM. InCeS, Teknow, Ketingting, Snap Edu dan Geogram adalah 5 permainan inovasi yang digunakan semasa program ini. Setiap permainan ini memfokuskan kepada matapelajaran seperti Sains, Matematik, dan Bahasa Inggeris. Kesemua permainan inovasi ini juga merupakan produk yang dibangunkan oleh pensyarah JSKM sendiri dan pernah memenangi anugerah dalam pertandingan inovasi.

Program ini berjalan lancar dan mendapat sambutan yang baik dari kalangan pelajar SMPBG.

Pada akhir program majlis penyampaian cenderahati diadakan sebagai tanda berterima kasih kepada pihak penganjur. Cikgu-cikgu di sekolah SMPBG amat berminat dengan produk inovasi ini dan berhasrat untuk menjalankan program sebegini lagi pada masa hadapan bersama JSKM.





الْمَدِينَةُ الْمَعْلَمَةُ
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