RANCANGAN PELAJARAN HARIAN PJ

|  |  |
| --- | --- |
| **TARIKH** | **20 April 2017 (Khamis)** |
| **MASA** | **9.00 pg – 9.30 pg (30 Minit)** |
| **KELAS** | **Tahun 3** |
| **BILANGAN MURID** | **8 Orang** |
| **TAJUK** | **Kemahiran Asas Permainan (Serangan) Mengadang** |
| **STANDARD KANDUNGAN** | **1.6, 2.6 & 5.2** |
| **STANDARD PEMBELAJARAN** | 1.6.4 Melakukan kemahiran mengadang.  2.6.3 Menyatakan keadaan yang sesuai untuk mengadang.  2.6.4 Mengenal pasti kemahiran dalam kategori serangan.  5.2.4 Menerima kemenangan dan kekalahan dalam permainan secara positif. |
| **OBJEKTIF PEMBELAJARAN** | **Pada akhir pembelajaran, murid-murid akan dapat:**   1. Melakukan kemahiran mengadang sekurang-kurangnya 3 kali dalam setiap aktiviti. 2. Menyatakan 3 keadaan yang sesuai untuk mengadang. 3. Mengenal pasti 3 kemahiran dalam kategori serangan. 4. Menerima kemenangan dan kekalahan dalam permainan secara positif.. |
| **AKTIVITI PEMBELAJARAN DAN PENGAJARAN** | 1. **Permainan : Monyetku hebat** 2. **Aktiviti regangan (Warm up).** 3. **Aktiviti 1: Mari Mengadang** 4. **Aktiviti 2: Jaga Skital** 5. **Permainan kecil; Kawal Kota** 6. **Cooling down.** 7. **Penutup (rumusan aktiviti)** |
| **EMK** | 1. **Kreativiti dan inovasi** 2. **Keusahawanan – berani** 3. **Nilai = Kerjasama** |
| **BAHAN BANTU BELAJAR** | **Skital (4), kon (10), bola sepak (4), bola baling (4)** |
| **PENILAIAN P&P** | 1. **Pemerhatian** 2. **Kemahiran yang ditunjukkan.** |
| **REFLEKSI** |  |

RANCANGAN PELAJARAN HARIAN PJ

|  |  |
| --- | --- |
| **TARIKH** | **20 April 2017 (Khamis)** |
| **MASA** | **9.30 pg – 10.00 pg (30 Minit)** |
| **KELAS** | **Tahun 3** |
| **BILANGAN MURID** | **8 Orang** |
| **TAJUK** | **Kemahiran Asas Permainan (Serangan) Mengadang II** |
| **STANDARD KANDUNGAN** | **1.6, 2.6 & 5.2** |
| **STANDARD PEMBELAJARAN** | 1.6.4 Melakukan kemahiran mengadang.  2.6.3 Menyatakan keadaan yang sesuai untuk mengadang.  2.6.4 Mengenal pasti kemahiran dalam kategori serangan.  5.2.4 Menerima kemenangan dan kekalahan dalam permainan secara positif. |
| **OBJEKTIF PEMBELAJARAN** | **Pada akhir pembelajaran, murid-murid akan dapat:**   1. Melakukan kemahiran mengadang sekurang-kurangnya 3 kali dalam setiap aktiviti. 2. Menyatakan 3 keadaan yang sesuai untuk mengadang. 3. Mengenal pasti 3 kemahiran dalam kategori serangan. 4. Menerima kemenangan dan kekalahan dalam permainan secara positif.. |
| **AKTIVITI PEMBELAJARAN DAN PENGAJARAN** | 1. **Permainan : Monyetku hebat** 2. **Aktiviti regangan (Warm up).** 3. **Aktiviti 1: Mari Mengadang** 4. **Aktiviti 2: Jaga Skital** 5. **Permainan kecil; Kawal Kota** 6. **Cooling down.** 7. **Penutup (rumusan aktiviti)** |
| **EMK** | 1. **Kreativiti dan inovasi** 2. **Keusahawanan – berani** 3. **Nilai = Kerjasama** |
| **BAHAN BANTU BELAJAR** | **Skital (4), kon (10), bola sepak (4), bola baling (4)** |
| **PENILAIAN P&P** | 1. **Pemerhatian** 2. **Kemahiran yang ditunjukkan.** |
| **REFLEKSI** |  |