

**BUKU PANDUAN PENGURUSAN  
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN  
HAK ASASI MANUSIA**



**Tahap Prasekolah**



(Ilustrasi oleh: Endu Samana, Prasekolah peringkat 3, Sekolah Krop Suk)



**BUKU PANDUAN PENGURUSAN PEMBELAJARAN**

**PENDIDIKAN HAK ASASI MANUSIA**

**TAHAP PRASEKOLAH**





<b>Tajuk buku</b>	Buku Panduan Pengurusan Pembelajaran Pendidikan Hak Asasi Manusia Tahap Prasekolah
<b>ISBN</b>	978-616-8274-01-9
<b>Cetakan pertama</b>	Januari 2020
<b>Jumlah cetakan</b>	1,000 salinan.
<b>Diterbitkan oleh</b>	Pejabat Suruhanjaya Hak Asasi Manusia Nasional Pusat Kerajaan untuk Memperingati Hari Keputeraan Yang Mulia Raja ke-80, pada 5 Disember 2007, Bangunan Rattaprasasanabhakdi (Bangunan B), Lantai Sisi Selatan 6 dan 7, 120 Kampung No. 3, Jalan Chaeng Watthana, Kecamatan Thung Song Hong, Kabupaten Lak Si, Bangkok 10210 Telefon 02 141 3800 Faks 0 21439574 Talian Aduan 1377 E-mel: help@nhrc.or.th
<b>Maklumat lanjut</b>	<a href="http://www.nhrc.or.th">www.nhrc.or.th</a>



## PENDAHULUAN DAN LATAR BELAKANG

“Di tempat yang kecil berhampiran dengan rumah, teramat kecil dan dekat sehingga tidak dapat dilihat dalam peta dunia. Tempat yang sangat kecil itu seperti satu dunia milik individu yang menjadi tempat tinggal, sekolah, atau universiti untuk individu itu belajar; kilang, ladang atau pejabat-pejabat untuk bekerja. Inilah tempat di mana setiap lelaki, wanita dan kanak-kanak mencari keadilan, peluang dan maruah yang sama tanpa diskriminasi. Sekiranya hak-hak ini tidak bermakna di tempat itu maka hak-hak ini akan mempunyai peranan yang kecil di tempat-tempat lain. Sekiranya warga tempatan tidak saling bertekad untuk melindungi hak ini di tempat mereka, maka sia-sia mereka untuk membina kemajuan di dunia yang sangat luas ini.”

Pernyataan tersebut diungkapkan oleh Puan Eleanor Roosevelt, isteri bekas Presiden Amerika Syarikat, Franklin D. Roosevelt semasa Perisytiharan Hak Asasi Manusia Sejagat. Dalam sesi Perhimpunan Agung Pertubuhan Bangsa-Bangsa Bersatu (PBB) yang dianggotai oleh 48 buah negara dari seluruh dunia termasuk Thailand telah meluluskan resolusi untuk mengiktiraf Perisytiharan Hak Asasi Manusia pada 10 Disember 2491 Be. (bersamaan 1948 M.). Hal ini merupakan titik permulaan selepas Perang Dunia Kedua berakhir yang memperlihatkan negara anggota PBB dari seluruh dunia telah bersatu meluluskan satu dokumen bersejarah, bertujuan sebagai bukti dalam melindungi hak asasi manusia bagi warganegara sedunia.

Dalam dunia ini, kita hidup berdasarkan kepelbagaian. Tidak kira bangsa, agama, bahasa atau budaya, kita mungkin mempunyai fikiran, kepercayaan, taraf, paras rupa dan fizikal yang berbeza. Justeru hal ini bukan suatu masalah sehingga menimbulkan kebimbangan bahawa kita harus mendiskriminasi, memecah belah atau menghalang antara satu sama lain. Sekiranya situasi kepelbagaian ini dianggap semula jadi maka semua dapat hidup bersama dalam kedamaian. Oleh itu kita harus berpegang teguh pada nilai “Hak Asasi Manusia” yang merupakan moral antarabangsa yang terdiri daripada empat prinsip asas. Prinsip-prinsip tersebut bertujuan agar manusia harus bertoleransi antara satu sama lain dalam empat perkara iaitu:

1. Menghormati maruah kemanusiaan.
2. Keyakinan terhadap persamaan seseorang individu tanpa diskriminasi.



3. Kepercayaan terhadap hak dan kebebasan seseorang individu.
4. Memperlakukan terhadap seseorang individu lain sebagaimana sesama manusia.

Empat prinsip asas hak asasi manusia ini juga merupakan prinsip penting dalam Perisytiharan Hak Asasi Manusia Sejagat yang perlu dipelajari dan difahami bersama oleh manusia. Penghayatan ini akhirnya membawa kepada penerapan dan penciptaan budaya penghormatan terhadap hak asasi manusia dan menerapkannya dalam kehidupan masing-masing. Para guru khususnya memainkan peranan sangat penting dalam membina asas yang kukuh dalam masyarakat dengan mendidik anak-anak dan belia untuk belajar dan menyedari nilai hak asasi manusia melalui penerapan pembelajaran, aktiviti pendidikan dan kehidupan harian.

Oleh itu, kepentingan dalam menggalakkan hak asasi manusia adalah selari dengan prinsip universal. Perlembagaan Kerajaan Thailand 2560 Be. (2017 M.) telah memperuntukkan penubuhan sebuah organisasi bebas iaitu Suruhanjaya Hak Asasi Manusia Nasional yang berperanan dan mempunyai kuasa penting di bawah Akta 247 (5) dalam meningkatkan kesedaran semua lapisan masyarakat terhadap kepentingan hak asasi manusia. Suruhanjaya tersebut mempunyai tugas dan kuasa mengikut undang-undang perlembagaan mengenai Suruhanjaya Hak Asasi Manusia Nasional 2560 Be. Akta 27 (1), (2) dan (3) memberi peruntukan dalam membangkitkan, menyokong dan bekerjasama dengan seorang individu, agensi kerajaan dan swasta untuk mengkaji, menyebarkan pengetahuan dan meningkatkan kekuatan hak asasi manusia, membangkitkan, menyebarkan kepada anak-anak, belia dan masyarakat umum untuk mewujudkan hak asasi manusia masing-masing yang sama dan menghormati hak asasi orang lain yang mungkin berbeza dalam budaya, tradisi, kehidupan dan agama.

Oleh itu, Suruhanjaya Hak Asasi Manusia Nasional sebagai badan yang bertanggungjawab terhadap hak asasi manusia kebangsaan di sisi perlembagaan telah melihat keperluan untuk menggalakkan perkembangan hak asasi manusia dalam kalangan rakyat. Antara usaha untuk menggalakkan hak asasi manusia adalah dengan segera mengadakan garis panduan secara sistematik mengenai hak asasi manusia di institusi pendidikan di seluruh negara. Hal ini boleh dilakukan melalui kerjasama dengan Kementerian Pendidikan yang bertanggungjawab terhadap 30,000 institusi pendidikan dan mempunyai lebih daripada 400,000 kakitangan yang berfungsi untuk menyokong serta memberikan pendidikan asas kepada lebih daripada 7,000,000 orang pelajar di negara ini. Oleh itu, Suruhanjaya Hak Asasi



Manusia Nasional dari Pejabat Suruhanjaya Hak Asasi Manusia Nasional telah memeterai perjanjian kerjasama dalam menggalakkan hak asasi manusia dengan Kementerian Pendidikan untuk bersama-sama menghasilkan *Buku Panduan Pengurusan Pembelajaran Pendidikan Hak Asasi Manusia*. Buku ini berperanan sebagai panduan dalam pengurusan pembelajaran hak asasi manusia untuk mengembangkan kualiti pelajar.

Bagi mencapai matlamat tersebut, suatu jawatankuasa telah dibentuk melibatkan ahli Suruhanjaya Hak Asasi Manusia, para guru, pensyarah dan pegawai dari Kementerian Pendidikan, pensyarah dari Institut Hak Asasi Manusia dan Pendidikan Keamanan, Universiti Mahidol serta wakil dari Yayasan Friedrich Nauman Thailand. Jawatankuasa ini bertanggungjawab menyediakan *Buku Panduan Pengurusan Pembelajaran Pendidikan Hak Asasi Manusia* yang akan digunakan sebagai garis panduan dalam pengurusan pembelajaran hak asasi manusia untuk mengembangkan kualiti pelajar berdasarkan kurikulum teras pendidikan asas 2551 Be. (2008 M.). Pembelajaran hak asasi manusia ini akan diselitkan dalam mata pelajaran kajian sosial, agama dan budaya daripada peringkat sekolah rendah sehingga ke sekolah menengah. Pendidikan mengenai hak asasi manusia turut akan dimasukkan dalam aktiviti pembelajaran dalam kurikulum Pendidikan Prasekolah (Awal Kanak-kanak) 2560 Be. (2017 M.).

Proses penyediaan buku panduan ini terdiri daripada beberapa tahap bermula dengan pertemuan bersama untuk mengumpulkan pandangan dan buah fikiran. Hasil pandangan tersebut seterusnya dibentangkan dan dilakukan penambahbaikan. Beberapa buah bengkel juga diadakan untuk mendengar pendapat dan cadangan daripada para guru, pensyarah serta semua pihak yang berkepentingan bagi menyusun dan melengkapkan buku panduan tersebut sebaik mungkin. Usaha ini diharap dapat menjadikan kanak-kanak dan remaja sebagai sumber kekuatan yang akan memajukan negara pada masa hadapan. Generasi akan datang yang dididik dengan asas hak asasi manusia diharapkan mempunyai pengetahuan, pemahaman dan kesedaran dalam menghormati maruah manusia, mempercayai kesaksamaan manusia tanpa diskriminasi, mempercayai hak dan kebebasan individu dan memperlakukan individu lain sebagai rakan sesama manusia dengan berpegang pada hakikat perbezaan. Prinsip-prinsip yang terdapat dalam Perisytiharan Hak Asasi Manusia Sejagat ini walaupun berasal dari barat sebenarnya selaras dengan nilai-nilai baik masyarakat Thailand seperti sifat kasih sayang, kemurahan hati, suka berkongsi, dan bersatu padu yang sudah menjadi sebahagian daripada kehidupan seharian mereka.



Akhirnya, Suruhanjaya Hak Asasi Manusia Nasional berharap agar *Buku Panduan Pengurusan Pembelajaran Pendidikan Hak Asasi Manusia* ini akan menjadikan mereka yang terlibat termasuk guru dan pelajar mempunyai pengetahuan, pemahaman, kemahiran, dan kesedaran mengenai hak asasi manusia. Usaha ini diharapkan mampu mengintegrasikan hak asasi manusia ke dalam amalan kehidupan seharian, sama ada di dalam kelas atau di luar kelas, seterusnya boleh dimanfaatkan agar sesuai dalam konteks keluarga, sekolah, kampung dan masyarakat. Hal ini akan membawa kepada pembentukan budaya menghormati hak asasi manusia yang stabil dan kekal dalam masyarakat Thailand selamanya.





## KANDUNGAN

### ISI

Panduan Penggunaan Buku <i>Panduan Pengurusan Pembelajaran Pendidikan Hak Asasi Manusia</i>	10
Struktur dan komposisi Buku <i>Panduan Pengurusan Pembelajaran Pendidikan Hak Asasi Manusia</i>	16

<b>UNIT 1 PEMBELA KANAK-KANAK</b>	35
<b>Aktiviti 1</b> Aktiviti Pergerakan dan Irama: Siapakah Anda?	35
<b>Aktiviti 2</b> Aktiviti Meningkatkan Pengalaman	37
Aktiviti 2.1 Keluarga Bahagia	37
Aktiviti 2.2 Tugas Siapa?	43
<b>Aktiviti 3</b> Aktiviti Kreatif: Rumah Impian	47
Aktiviti 3.1 Membina Rumah dari Tanah Liat	52
Aktiviti 3.2 Membina Rumah dengan Batang Aiskrim	53
Aktiviti 3.3 Membina Rumah dengan Kotak Susu	54
Aktiviti 3.4 Membina Rumah dengan Teras Kertas Tisu	55
Aktiviti 3.5 Membina Rumah dengan Melipat Kertas Berwarna	56
<b>Aktiviti 4</b> Aktiviti di Luar: Perlumbaan Kerja Rumah	57
<b>Aktiviti 5</b> Aktiviti Bebas/Bermain Mengikut Sudut	60
Aktiviti 5.1 Mari Kita Meneroka	60
Aktiviti 5.2 Bermain Mengikut Sudut	63
<b>Aktiviti 6</b> Aktiviti Permainan Pendidikan: Permainan Urutan Peristiwa Saya Menolong Kerja-kerja Rumah	66

### UNIT 2 ANAK-ANAK YANG BAIK MENOLONG BERFIKIR DAN MELAKUKANNYA

70

<b>Aktiviti 1</b> Aktiviti Pergerakan dan Irama: Cari Kaedah untuk Menghalau Nyamuk	70
<b>Aktiviti 2</b> Aktiviti Meningkatkan Pengalaman: Saya Tahu Tugas Saya	72
<b>Aktiviti 3</b> Aktiviti Kreatif: Wira Kecil	77
Aktiviti 3.1 Kraf Topeng Wira	81
Aktiviti 3.2 Kraf Duit Anak yang Baik	82



Aktiviti 3.3	Kraf Topi Wira	83
Aktiviti 3.4	Kraf Sarung Tangan Ajaib	84
Aktiviti 3.5	Kraf Baju Wira	
<b>Aktiviti 4</b>	Aktiviti di Luar: Perhatikan dengan Baik Ada Gerak-geri	85
<b>Aktiviti 5</b>	Aktiviti Bebas/Bermain Mengikut Sudut	88
<b>Aktiviti 6</b>	Aktiviti Permainan Pendidikan: Permainan Montaj Gambar “Saya Memilih Ketua Kelas”	91
<b>UNIT 3 KOMUNITI BERILMU</b>		94
<b>Aktiviti 1</b>	Aktiviti Pergerakan dan Irama: Bawa ke Tempat yang Tetap	94
<b>Aktiviti 2</b>	Aktiviti Meningkatkan Pengalaman: Tempat dan Hak Bertugas dalam Komuniti	96
<b>Aktiviti 3</b>	Aktiviti Kreatif: Komuniti Hidup yang Indah	98
Aktiviti 3.1	Membentuk Masyarakat daripada Pembuatan Tanah Liat	98
Aktiviti 3.2	Membentuk Masyarakat daripada Origami	98
Aktiviti 3.3	Membentuk Masyarakat dengan Menaburkan Cat Air dengan Kapas	98
Aktiviti 3.4	Membentuk Masyarakat dengan Melukis Gambar untuk Meningkatkan Seni Bina	98
Aktiviti 3.5	Membentuk Masyarakat untuk Melukis Poster dengan Berus	98
<b>Aktiviti 4</b>	Aktiviti di Luar: Mengejar dan Menangkap Penyepit Baju	102
<b>Aktiviti 5</b>	Aktiviti Bebas/Bermain Mengikut Sudut	104
<b>Aktiviti 6</b>	Aktiviti Permainan Pendidikan: Permainan Padanan Lokasi dan Aktiviti dalam Komuniti	107
<b>UNIT 4 KOMUNITI HIDUP YANG INDAH</b>		110
<b>Aktiviti 1</b>	Aktiviti Pergerakan dan Irama: Bola Perpaduan	110
<b>Aktiviti 2</b>	Aktiviti Meningkatkan Pengalaman: Sukarelawan Kecil	112
<b>Aktiviti 3</b>	Aktiviti Kreatif: Pembangun Komuniti Kecil	116
Aktiviti 3.1	Koyak Tampil Tongkat Tong Sampah Ajaib	116
Aktiviti 3.2	Membuat Kereta Mainan dari Bahan Buangan	116
Aktiviti 3.3	Membuat Telefon Bimbit dari Bahan Buangan	116
Aktiviti 3.4	Gambar Sukarelawan Percuma	116
Aktiviti 3.5	Membentuk Pemaju Kecil dengan Tanah Liat	116
<b>Aktiviti 4</b>	Aktiviti di Luar: Mari Kita Membezakan	120



<b>Aktiviti 5</b>	Aktiviti Bebas/Bermain Mengikut Sudut	123
<b>Aktiviti 6</b>	Aktiviti Permainan Pendidikan: Permainan Montaj Gambar “Mari Kita Kutip Sampah”	126
<b>LAMPIRAN</b>		129
	<b>Borang Rekod Pemerhatian</b>	130
	<b>Aktiviti Pergerakan dan Irama: Siapakah Anda?</b>	130
	<b>Aktiviti Luar: Perlumbaan Kerja Rumah</b>	131
	<b>Aktiviti Meningkatkan Pengalaman: Keluarga Bahagia, Tugas Siapa</b>	132
	<b>Aktiviti Kreatif: Rumah Impian</b>	133
	<b>Aktiviti Bebas/Bermain Mengikut Sudut</b>	134
	<b>Aktiviti Permainan Pendidikan: Permainan Urutan Gambar Sama “Saya Membantu Kerja Rumah”</b>	135
	<b>Senarai Nama Penyusun</b>	136



## **PANDUAN PELAKSANAAN BUKU *PANDUAN PENGURUSAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN HAK ASASI MANUSIA***

Buku *Panduan Pengurusan Pembelajaran Pendidikan Hak Asasi Manusia* tahap sekolah rendah ini disusun sebagai panduan dalam pembelajaran mengikut Program Pendidikan Awal Kanak-kanak tahun 2560 B. untuk kanak-kanak berusia 3-6 tahun. Buku panduan ini menjadi contoh yang membentuk pengalaman dan menjadi panduan kepada guru di peringkat awal kanak-kanak dalam pembelajaran hak asasi manusia untuk kanak-kanak. Buku ini memenuhi Standard ke-8: Hidup bahagia bersama orang lain dan berkelakuan sebagai anggota masyarakat yang baik dalam demokratik yang mempunyai Raja sebagai ketua negara dan Penunjuk ke-8.3: Dasar berkelakuan sebagai anggota yang baik dalam masyarakat. Supaya kanak-kanak bersedia dalam pembelajaran, terdapat 4 bahagian yang berkaitan, iaitu bahagian badan yang tumbuh menurut usia, bahagian kesihatan mental yang baik berbudi pekerti, bahagian kemahiran hidup bahagia bersama orang lain, dan bahagian berfikir, penggunaan bahasa berkomunikasi yang sesuai dengan usia.

### **1. OBJEKTIF**

1.1 Untuk menjadi panduan dalam membina pengalaman kepada guru tahap awal kanak-kanak terhadap pengurusan pembelajaran hak asasi manusia kepada kanak-kanak prasekolah.

1.2 Untuk mencipta pengalaman, pengetahuan dan kefahaman mengenai hak asasi manusia kepada kanak-kanak prasekolah.

### **2. PANDUAN UNTUK MENGATUR AKTIVITI PEMBELAJARAN**

#### **2.1 Menyusun Suasana Pembelajaran**

2.1.1 Dari sudut persekitaran pembelajaran, guru harus mewujudkan suasana yang unik dalam kelas, mengatur kelas sesuai dengan subjek kajian, dan mempamerkan hasil kerja pelajar untuk kebanggaan pelajar.

2.1.2 Dari sudut persiapan dalam membuat aktiviti, guru mesti menggunakan buku *Panduan Pengurusan Pembelajaran Pendidikan Hak Asasi Manusia* untuk memahami dengan jelas dalam usaha menyiapkan aktiviti, bahan pembelajaran, pengukuran dan penilaian serta



bagaimana memotivasikan mereka untuk berminat dan melihat kepentingan melaksanakan hak serta tugas seseorang; tidak melanggar hak orang lain yang merupakan asas hak asasi manusia.

## 2.2 Peranan Guru

2.2.1 Guru menyokong untuk memfasilitasi inisiatif anak-anak, merancang, melaksanakan aktiviti, membuat keputusan, dan mengemukakan idea.

2.2.2 Guru memberikan pengalaman untuk kanak-kanak berinteraksi dengan kanak-kanak dan orang dewasa yang lain dalam persekitaran yang menyokong ke arah pembelajaran dalam suasana yang hangat, gembira dan belajar melakukan aktiviti koperatif dengan cara yang berbeza.

2.2.3 Guru memberikan pengalaman yang mempromosikan watak dan kemahiran hidup seharian sebagai sebahagian daripada pengalaman terhadap pembelajaran yang berterusan.

## 2.3 Betuk Aktiviti

2.3.1 Pengurusan pembelajaran untuk kanak-kanak prasekolah adalah aktiviti bersepadu melalui bermain. Pelaksanaan dari pelbagai pengalaman langsung ini mewujudkan pengetahuan, kemahiran, moral, etika dan menggalakkan pembangunan seluruh 4 bidang tanpa diklasifikasikan bahagian kursus.

2.3.2 Susun pengalaman sesuai dengan gaya pembelajaran kanak-kanak. Kanak-kanak telah berlatih melalui lima deria, bergerak, meneroka, bermain, memerhatikan, mencari, bereksperimen dan menyelesaikan masalah dengan sendiri.

2.3.3 Aktiviti Penekanan pada *Active Learning* dan *Executive Function* dengan mengintegrasikan proses pemikiran otak daripada segi pemikiran, perasaan dan tindakan mengikut corak aktiviti, meninjau, mencari maklumat, melaksanakan dan merancang.

2.3.4 Kandungan: Menunjukkan aktiviti yang dihubungkan secara bersangkut paut mengikut prinsip pengajaran prasekolah rendah, merangkumi semua 6 aktiviti dan membina pengetahuan dan pemahaman mengenai hak asasi manusia untuk kanak-kanak tahap prasekolah.

2.3.5 Bahan pembelajaran mengandungi lirik lagu untuk kanak-kanak, dongeng dan ilustrasi situasi maya untuk kanak-kanak belajar. Guru sebenarnya boleh menggunakannya



untuk mengatur aktiviti di dalam kelas. Bahan atau sumber yang boleh digunakan oleh guru untuk menguruskan pembelajaran hak asasi manusia adalah pelbagai.

2.3.6 Penilaian pembelajaran melibatkan penilaian perkembangan fizikal, emosi, mental, sosial dan intelektual kanak-kanak berumur 3-6 tahun dengan mengumpulkan hasil kerja individu kanak-kanak, atau menceritakan kisah atau pengalaman yang dimiliki oleh anak yang telah dipelajari dan dikembangkan oleh anak itu. Penilaian perkembangan yang sesuai untuk kanak-kanak tahap prasekolah merangkumi pemerhatian, rakaman tingkah laku, perbualan, dan temu ramah.

### **3. KONSEP UTAMA TERHADAP UNIT PEMBELAJARAN DAN AKTIVITI**

Bahan pembelajaran adalah media yang menerapkan pengalaman pembelajaran terhadap kanak-kanak yang sesuai dengan objektif yang disediakan. Sebagai panduan kepada guru yang dapat diaplikasikan dalam menerapkan pengalaman terhadap kanak-kanak agar dapat mempelajari dan berlatih, huraianya seperti berikut:

**3.1 Perkara yang harus dipelajari** adalah perihal yang berada di sekeliling kanak-kanak yang menjadi perhubungan terhadap aktiviti yang menyebabkan kanak-kanak itu melakukan idea selepas menggunakan perkara-perkara yang harus dipelajari itu menjadi pengalaman kepada kanak-kanak untuk mencapai matlamat yang diletakkan. Guru menyediakan mata pelajaran yang sesuai berdasarkan usia dengan memberi kanak-kanak belajar melalui pengalaman yang penting iaitu pengalaman dan alam sekitar yang berada dalam hidup sebenar kanak-kanak itu.

**3.2 Hal yang berkaitan dengan kanak-kanak** iaitu kanak-kanak harus mengetahui kelakuan diri yang baik terhadap keluarga dan sekolah, menghormati hak diri dan orang lain, mengetahui cara untuk mengemukakan pendapat sendiri dan mendengar pendapat orang lain, mengarahkan diri, bermain dan melakukan sesuatu dengan sendiri, mengambil berat tentang diri, kebanggaan terhadap diri sendiri, refleksi persepsi emosi dan perasaan diri dan orang lain, dan yang terakhirnya ungkapan terhadap emosi dan perasaan yang sesuai.

Buku panduan ini terdiri daripada 4 unit pembelajaran.



## UNIT 1 PEMBELA KANAK-KANAK (Prasekolah Kelas 1)

**Standard 8:** Hidup bahagia bersama orang lain dan berkelakuan sebagai anggota masyarakat yang baik dalam demokratik yang mempunyai Raja sebagai ketua negara.

**Penunjuk 8.1:** Menerima persamaan dan perbezaan antara individu.

- Aktiviti 1** Aktiviti Pergerakan dan Irama: Siapakah Anda?
- Aktiviti 2** Aktiviti Meningkatkan Pengalaman
  - Aktiviti 2.1 Keluarga Bahagia
  - Aktiviti 2.2 Tugas Siapa?
- Aktiviti 3** Aktiviti Kreatif: Rumah Impian
  - Aktiviti 3.1 Membina Rumah dari Tanah Liat
  - Aktiviti 3.2 Membina Rumah dengan Batang Aiskrim
  - Aktiviti 3.3 Membina Rumah dengan Kotak Susu
  - Aktiviti 3.4 Membina Rumah dengan Teras Kertas Tisu
  - Aktiviti 3.5 Membina Rumah dengan Melipat Kertas Berwarna
- Aktiviti 4** Aktiviti di Luar: Perlumbaan Kerja Rumah
- Aktiviti 5** Aktiviti Bebas/Bermain Mengikut Sudut
  - Aktiviti 5.1 Mari Kita Menerokai
  - Aktiviti 5.2 Bermain Mengikut Sudut
- Aktiviti 6** Aktiviti Permainan Pendidikan: Permainan Urutan Peristiwa  
Saya Menolong Kerja-kerja Rumah

## UNIT 2 ANAK-ANAK YANG BAIK MENOLONG BERFIKIR DAN MELAKUKANNYA (Prasekolah Kelas 2)

**Standard 8:** Hidup bahagia bersama orang lain dan berkelakuan sebagai anggota masyarakat yang baik dalam demokratik yang mempunyai Raja sebagai ketua negara.

**Penunjuk 8.1:** Menerima persamaan dan perbezaan antara individu.

- Aktiviti 1** Aktiviti Pergerakan dan Irama: Cari Kaedah untuk Menghalau Nyamuk
- Aktiviti 2** Aktiviti Meningkatkan Pengalaman: Saya Tahu Tugas Saya
- Aktiviti 3** Aktiviti Kreatif: Wira Kecil



- Aktiviti 3.1 Kraf Topeng Wira
- Aktiviti 3.2 Kraf Duit Anak yang Baik
- Aktiviti 3.3 Kraf Topi Wira
- Aktiviti 3.4 Kraf Sarung Tangan Ajaib
- Aktiviti 3.5 Kraf Baju Wira
- Aktiviti 4** Aktiviti di Luar: Perhatikan dengan Baik Ada Gerak-geri
- Aktiviti 5** Aktiviti Bebas/Bermain Mengikut Sudut
- Aktiviti 6** Aktiviti Permainan Pendidikan: Permainan Montaj Gambar  
“Saya Memilih Ketua Kelas”

### **UNIT 3 KOMUNITI BERILMU (Prasekolah Kelas 3)**

**Standard 8:** Hidup bahagia bersama orang lain dan berkelakuan sebagai anggota masyarakat yang baik dalam demokratik yang mempunyai Raja sebagai ketua negara.

**Penunjuk 8.2:** Berkelakuan sebagai ahli masyarakat yang baik.

- Aktiviti 1** Aktiviti Pergerakan dan Irama: Bawa ke Tempat yang Tetap
- Aktiviti 2** Aktiviti Meningkatkan Pengalaman: Tempat dan Hak Bertugas dalam Komuniti
- Aktiviti 3** Aktiviti Kreatif: Komuniti Hidup yang Indah
  - Aktiviti 3.1 Membentuk Masyarakat daripada Pembuatan Tanah Liat
  - Aktiviti 3.2 Membentuk Masyarakat daripada Origami
  - Aktiviti 3.3 Membentuk Masyarakat dengan Menaburkan Cat Air dengan Kapas
  - Aktiviti 3.4 Membentuk Masyarakat dengan Melukis Gambar untuk Meningkatkan Seni Bina
  - Aktiviti 3.5 Membentuk Masyarakat untuk Melukis Poster dengan Berus
- Aktiviti 4** Aktiviti di Luar: Mengejar dan Menangkap Penyepit Baju
- Aktiviti 5** Aktiviti Bebas/Bermain Mengikut Sudut
- Aktiviti 6** Aktiviti Permainan Pendidikan: Permainan Padanan Lokasi dan Aktiviti dalam Komuniti





## UNIT 4 KOMUNITI HIDUP YANG INDAH (Prasekolah Kelas 3)

**Standard 8:** Hidup bahagia bersama orang lain dan berkelakuan sebagai anggota masyarakat yang baik dalam demokratik yang mempunyai Raja sebagai ketua negara.

**Penunjuk 8.3:** Berkelakuan sebagai ahli masyarakat yang baik.

**Aktiviti 1** Aktiviti Pergerakan dan Irama: Bola Perpaduan

**Aktiviti 2** Aktiviti Meningkatkan Pengalaman: Sukarelawan Kecil

**Aktiviti 3** Aktiviti Kreatif: Pembangun Komuniti Kecil

Aktiviti 3.1 Koyak Tampal Tongkat Tong Sampah Ajaib

Aktiviti 3.2 Membuat Kereta Mainan dari Bahan Buangan

Aktiviti 3.3 Membuat Telefon Bimbit dari Bahan Buangan

Aktiviti 3.4 Gambar Sukarelawan Percuma

Aktiviti 3.5 Membentuk Pemaju Kecil dengan Tanah Liat

**Aktiviti 4** Aktiviti di Luar: Mari Kita Membezakan

**Aktiviti 5** Aktiviti Bebas/Bermain Mengikut Sudut

**Aktiviti 6** Aktiviti Permainan Pendidikan: Permainan Montaj Gambar  
“Mari Kita Kutip Sampah”



## STRUKTUR UNIT PEMBELAJARAN

Bil.	Nama unit	Aktiviti/nama	Standard pembelajaran/ penunjuk	Objektif	Isi-isi/isu	Jumlah masa
1	Pembela Kanak-kanak	Aktiviti 1 Aktiviti Pergerakan dan Irama: Siapakah Anda?	<b>Standard 8:</b> Hidup bahagia bersama orang lain dan berkelakuan sebagai anggota masyarakat yang baik dalam demokratik yang mempunyai Raja sebagai ketua negara. <b>Penunjuk 8.1:</b> Menerima persamaan dan perbezaan antara individu	1. Meniru suara dan pergerakan orang, haiwan dan benda. 2. Menunjukkan penerimaan pendapat yang berbeza dari orang lain.	Cerita mengenai orang dan tempat di sekitar kanak-kanak itu.	45 minit
		Aktiviti 2 Aktiviti Meningkatkan Pengalaman		1. Dapat memberitahu tugas diri dan ahli keluarganya.	Cerita mengenai orang dan tempat di sekitar kanak-kanak itu.	45 minit
		2.1 Keluarga Bahagia		2. Memahami dan dapat melihat kepentingan terhadap hak dan tugas diri dan orang lain.		
		2.2 Tugas Siapa?	<b>Standard 8:</b> Hidup bahagia bersama orang lain dan berkelakuan sebagai anggota masyarakat yang baik dalam demokratik yang	1. Memahami perbezaan terhadap peranan dan tugas ahli keluarga. 2. Melakukan peranan dan tanggungjawab	Cerita mengenai orang dan tempat di sekitar	



Bil.	Nama unit	Aktiviti/nama	Standard pembelajaran/ penunjuk	Objektif	Isi-isi/isu	Jumlah masa
1	Pembela Kanak-kanak	Aktiviti 3 Aktiviti Kreatif: Rumah Impian 3.1 Membina rumah daripada tanah liat 3.2 Membina rumah dengan batang aiskrim 3.3 Membina rumah dengan kotak susu 3.4 Membina rumah dengan teras kertas tisu 3.5 Membina rumah dengan melipat kertas berwarna	mempunyai Raja sebagai ketua negara. <b>Penunjuk 8.1:</b> Menerima persamaan dan perbezaan antara individu	diri dengan sesuai.  1. Mengembangkan proses berfikir secara imaginatif dan kreatif. 2. Berani untuk menyebarkan idea diri sendiri. 3. Berkembang otot dan melatih cara mengharmonikan antara tangan dan mata. 4. Bertanggungjawab terhadap tugas diri apabila menyertai aktiviti. 5. Ketahui hak dan tanggungjawab dan orang lain untuk menjadi ahli keluarga yang baik. 1. Mengetahui dan menyedar diri terhadap	kanak-kanak itu.  Cerita mengenai orang dan tempat di sekitar kanak-kanak itu.	50 minit



Bil.	Nama unit	Aktiviti/nama	Standard pembelajaran/ penunjuk	Objektif	Isi-isi/isu	Jumlah masa
1	Pembela Kanak-kanak	Aktiviti 4 Aktiviti di Luar: Perlumbaan Kerja Rumah	<b>Standard 8:</b> Hidup bahagia bersama orang lain dan berkelakuan sebagai anggota masyarakat yang baik dalam demokratik yang mempunyai Raja sebagai ketua negara. <b>Penunjuk 8.1:</b> Menerima persamaan dan perbezaan antara individu	kepentingan dalam keluarga. 2. Gunakan otot besar dengan lancar dan koordinasi pelbagai organ, termasuk kawalan keseimbangan semasa melakukan aktiviti. 3. Berkelakuan sesuai dengan peraturan dan perjanjian. 4. Ikuti aktiviti bersama rakan sekelas dengan cara yang seronok. 5. Ketahui peranan dan tugas mereka dalam melakukan aktiviti dengan orang lain. 1. Mempunyai kemahiran pemerhatian. 2. Analisis hak dan tugas diri. 3. Mempunyai kemahiran sosial dalam	Cerita mengenai orang dan tempat di sekitar kanak-kanak itu.	45 minit



Bil.	Nama unit	Aktiviti/nama	Standard pembelajaran/ penunjuk	Objektif	Isi-isi/isu	Jumlah masa
1	Pembela Kanak-kanak	Aktiviti 5 Aktiviti Bebas/Bermain Mengikut Sudut 5.1 Mari kita menerokai	<b>Standard 8:</b> Hidup bahagia bersama orang lain dan berkelakuan sebagai anggota masyarakat yang baik dalam demokratik yang mempunyai Raja sebagai ketua negara. <b>Penunjuk 8.1:</b> Menerima persamaan dan perbezaan antara individu	melakukan aktiviti dengan orang lain. 4. Mempunyai kesabaran, tahu berkongsi dan menunggu. 1. Mempunyai kemahiran sosial untuk bermain dengan orang lain. 2. Ikut serta dalam menentukan syarat permainan. 3. Mempunyai kesabaran, tahu berkongsi dan menunggu. 4. Ketahui mengenai hak dan tugas diri terhadap masyarakat melalui permainan berdasarkan pengalaman.	Cerita mengenai orang dan tempat di sekitar kanak-kanak itu.	45 minit
		5.2 Bermain Mengikut Sudut		1. Mempunyai kemampuan untuk bermain dengan orang lain. 2. Ikut serta dalam	Cerita mengenai orang dan tempat di sekitar kanak-kanak itu.	60 minit



Bil.	Nama unit	Aktiviti/nama	Standard pembelajaran/ penunjuk	Objektif	Isi-isi/isu	Jumlah masa
1	Pembela Kanak-kanak	Aktiviti 6 Aktiviti Permainan Pendidikan: Permainan pemadan gambar “Saya bantu kerja rumah”	<b>Standard 8:</b> Hidup bahagia bersama orang lain dan berkelakuan sebagai anggota masyarakat yang baik dalam demokratik yang mempunyai Raja sebagai ketua negara. <b>Penunjuk 8.1:</b> Menerima persamaan dan perbezaan antara individu	menentukan syarat permainan. 3. Mempunyai kesabaran, tahu berkongsi dan menunggu. 4. Ketahui tugas diri sendiri dan bertanggungjawab atas kerja keluarga. 1. Melatih secara inisiatif. 2. Tahu bagaimana untuk menyatakan pendapat diri sendiri dan mendengar pendapat orang lain. 3. Melakukan aktiviti bersama rakan dengan seronok. 4. Ketahui cara bertindak mengikut peranan, tugas, perjanjian, peraturan, dan bertanggungjawab. 5. Berlatih diri sebagai ketua dan pengikut.	Cerita mengenai orang dan tempat di sekitar kanak-kanak itu.	30 minit
2	Anak-anak yang Baik Menolong Berfikir dan Melakukannya	Aktiviti 1 Aktiviti Pergerakan dan Irama: Cari Kaedah untuk Menghalau Nyamuk	<b>Standard 8:</b> Hidup bahagia bersama orang lain dan berkelakuan sebagai anggota masyarakat yang baik dalam demokratik yang mempunyai Raja sebagai ketua negara. <b>Penunjuk 8.1:</b> Menerima	menentukan syarat permainan. 3. Mempunyai kesabaran, tahu berkongsi dan menunggu. 4. Ketahui tugas diri sendiri dan bertanggungjawab atas kerja keluarga. 1. Melatih secara inisiatif. 2. Tahu bagaimana untuk menyatakan pendapat diri sendiri dan mendengar pendapat orang lain. 3. Melakukan aktiviti bersama rakan dengan seronok. 4. Ketahui cara bertindak mengikut peranan, tugas, perjanjian, peraturan, dan bertanggungjawab. 5. Berlatih diri sebagai ketua dan pengikut.	Perkara di sekeliling	45 minit





Bil.	Nama unit	Aktiviti/nama	Standard pembelajaran/ penunjuk	Objektif	Isi-isi/isu	Jumlah masa
2	Anak-anak yang Baik Menolong Berfikir dan Melakukannya	Aktiviti 3 Aktiviti Kreatif: Wira Kecil 3.1 Kraf topeng wira 3.2 Kraf duit anak yang baik 3.3 Kraf topi wira 3.4 Kraf sarung tangan ajaib 3.5 Kraf baju wira	orang lain dan berkelakuan sebagai anggota masyarakat yang baik dalam demokratik yang mempunyai Raja sebagai ketua negara. <b>Penunjuk 8.1:</b> Menerima persamaan dan perbezaan antara individu	dan mematuhi syarat penyertaan dalam aktiviti.. 5. Ketahui hak dan tanggungjawab diri sendiri dan menghormati hak dan tugas orang lain untuk bertindak sebagai warga masyarakat yang baik. 1. Boleh menunjukkan senaman. 2. Gerakkan badan dengan menggunakan otot kecil dan otot besar untuk berhubungan dengan lancar. 3. Menunjukkan cara menjadi ketua dan pengikut serta menghayati idea dan kebolehan yang berbeza. 4. Melakukan aktiviti bersama orang lain dengan seronok.	Perkara di sekeliling kanak-kanak.	50 minit











Bil.	Nama unit	Aktiviti/nama	Standard pembelajaran/ penunjuk	Objektif	Isi-isi/isu	Jumlah masa
3	Komuniti Berilmu	Aktiviti 2 Aktiviti Meningkatkan Pengalaman: Tempat dan Hak Bertugas dalam Komuniti	<p><b>Standard 8:</b> Hidup bahagia bersama orang lain dan berkelakuan sebagai anggota masyarakat yang baik dalam demokratik yang mempunyai Raja sebagai ketua negara.</p> <p><b>Penunjuk 8.3:</b> Berlatihlah diri sebagai ahli masyarakat yang baik.</p>	<p>imaginasi proses kreatif.</p> <p>2. mengembangkan kemahiran bertegas dan menyampaikan karya mengikut idea mereka sendiri.</p> <p>3. mengembangkan otot kecil dan mengamalkan koordinasi tangan-mata.</p> <p>4. Hubungkan hubungan antara seni dan pembelajaran tempat, hak dan tanggungjawab dalam masyarakat.</p> <p>1. Gunakan otot besar dengan lancar. dan koordinasi pelbagai organ termasuk mengawal keseimbangan semasa melakukan aktiviti.</p> <p>2. Mematuhi peraturan,</p>	<p>Orang dan tempat di sekitar kanak-kanak.</p>	<p>45 minit</p> <p>50 minit</p>



Bil.	Nama unit	Aktiviti/nama	Standard pembelajaran/ penunjuk	Objektif	Isi-isi/isu	Jumlah masa
3	Komuniti Berilmu	<p>Aktiviti 3 Aktiviti Kreatif: Komuniti Hidup yang Indah</p> <p>3.1 Membentuk masyarakat daripada pembuatan tanah liat</p> <p>3.2 Membentuk masyarakat daripada origami</p> <p>3.3 Membentuk masyarakat dengan menaburkan cat air dengan kapas</p> <p>3.4 Membentuk masyarakat dengan melukis gambar untuk meningkatkan seni bina</p> <p>3.5 Membentuk masyarakat untuk melukis poster dengan berus</p> <p>Aktiviti 4 Aktiviti di Luar: Mengejar dan Menangkap Penyepit Baju</p>	<p><b>Standard 8:</b> Hidup bahagia bersama orang lain dan berkelakuan sebagai anggota masyarakat yang baik dalam demokratik yang mempunyai Raja sebagai ketua negara.</p>	<p>peraturan dan perjanjian.</p> <p>3. Ikuti aktiviti bersama rakan sekelas dengan cara yang seronok.</p> <p>4. Ketahui peranan dan tugas diri sendiri dalam melakukan aktiviti dengan orang lain.</p> <p>1. Mempunyai kemahiran sosial untuk bermain dengan orang lain.</p> <p>2. Ikut serta dalam menentukan syarat permainan.</p> <p>3. Mempunyai kesabaran, berkongsi, dan tahu untuk menunggu.</p> <p>4. Ketahui mengenai hak dan tugas diri kepada orang ramai melalui bermain mengikut sudut</p>	<p>Orang dan tempat di sekitar kanak-kanak.</p>	45 minit



Bil.	Nama unit	Aktiviti/nama	Standard pembelajaran/ penunjuk	Objektif	Isi-isi/isu	Jumlah masa
3	Komuniti Berilmu	Aktiviti 5 Aktiviti Bebas/Bermain Mengikut Sudut	<p><b>Penunjuk 8.3:</b> Berlatihlah diri sebagai ahli masyarakat yang baik.</p> <p><b>Standard 8:</b> Hidup bahagia bersama orang lain dan berkelakuan sebagai anggota masyarakat yang baik dalam demokratik yang mempunyai Raja sebagai ketua negara.</p> <p><b>Penunjuk 8.3:</b> Berlatihlah diri sebagai ahli masyarakat yang baik.</p>	<p>pengalaman yang bermakna.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mempunyai kemampuan untuk bermain dengan orang lain.</li> <li>2. Ikut serta dalam menentukan syarat permainan.</li> <li>3. Mempunyai moral, etika, kebaikan untuk menolong orang lain.</li> <li>4. Ketahui mengenai tugas diri sendiri untuk menyertai aktiviti dalam komuniti diri sendiri.</li> <li>5. Tahu bagaimana cara mendengar pendapat orang lain secara rasional.</li> </ol> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengawal dan menilai jarak, berat, daya, kelajuan, dan kecepatan yang sesuai</li> </ol>	Orang dan tempat di sekitar kanak-kanak.	45 minit



Bil.	Nama unit	Aktiviti/nama	Standard pembelajaran/ penunjuk	Objektif	Isi-isi/isu	Jumlah masa
3	Komuniti Berilmu	Aktiviti 6 Aktiviti Permainan Pendidikan: Permainan Padanan Lokasi dan Aktiviti dalam Komuniti.		<p>dengan pergerakan.</p> <p>2. Gerakkan badan dan gunakan organ untuk menyelaraskan hubungan dan mengawal keseimbangan semasa melakukan aktiviti.</p> <p>3. Berkelakuan sesuai dengan peraturan dan perjanjian.</p> <p>4. Ikuti aktiviti bersama rakan sekelas dengan cara yang seronok.</p> <p>5. Ketahui peranan dan tugas diri dalam melakukan aktiviti dengan orang lain.</p> <p>1. Mengetahui tugas diri dan orang lain untuk berkelakuan dalam masyarakat.</p> <p>2. Berjiwa tolong-menolong dan</p>	<p>Orang dan tempat di sekitar kanak-kanak.</p> <p>Orang dan tempat di sekitar kanak-kanak.</p>	45 minit



Bil.	Nama unit	Aktiviti/nama	Standard pembelajaran/ penunjuk	Objektif	Isi-isi/isu	Jumlah masa
3	Komuniti Berilmu	Aktiviti 1 Aktiviti Pergerakan dan Irama: Bola Perpaduan	<p><b>Standard 8:</b> Hidup bahagia bersama orang lain dan berkelakuan sebagai anggota masyarakat yang baik dalam demokratik yang mempunyai Raja sebagai ketua negara.</p> <p><b>Penunjuk 8.3:</b> Berlatihlah diri sebagai ahli masyarakat yang baik.</p>	hidup bersama orang ramai.	Orang dan tempat di sekitar kanak-kanak.	45 minit
4	Komuniti Hidup yang Indah			<p>1. Mengembangkan kemahiran proses kreatif dan imaginasi.</p> <p>2. Mengembangkan kemahiran ketegasan dalam menyatakan idea sendiri.</p> <p>3. Mengembangkan otot kecil dan mengamalkan koordinasi tangan-mata.</p> <p>4. Hubungkan hubungan antara seni dan belajar tugas diri dan orang lain untuk menjadi anggota masyarakat yang baik.</p> <p>1. Mampu menggerakkan badan pada tahap tinggi-rendah.</p> <p>2. Ketahui cara mengira jarak untuk menggunakan</p>		





Bil.	Nama unit	Aktiviti/nama	Standard pembelajaran/ penunjuk	Objektif	Isi-isi/isu	Jumlah masa
4	Komuniti Hidup yang Indah	Aktiviti 2 Aktiviti Meningkatkan Pengalaman: Sukarelawan Kecil	<b>Standard 8:</b> Hidup bahagia bersama orang lain dan berkelakuan sebagai anggota masyarakat yang baik dalam demokratik yang mempunyai Raja sebagai ketua negara. <b>Penunjuk 8.3:</b> Berlatihlah diri sebagai ahli masyarakat yang baik.	ruang dalam gerakan. 3. Menyusun dan mengelaskan jenis sampah dengan betul. 4. Berkelakuan sesuai dengan peraturan dan perjanjian. 5. Ketahui cara menunggu semasa melakukan aktiviti.	Orang dan tempat di sekitar kanak- kanak.	45 minit
		Aktiviti 3 Aktiviti Kreatif: Pembangun Komuniti Kecil 3.1 Koyak tampal tongkat tong sampah ajaib 3.2 Membuat kereta mainan dari bahan buangan 3.3 Membuat telefon bimbit dari bahan buangan 3.4 Gambar sukarelawan percuma		6. Bertindak sesuai dengan peranan dan tugas kepada masyarakat mengenai pemisahan sampah. 1. Mempunyai kemahiran sosial untuk bermain dengan orang lain. 2. Ikut serta dalam menentukan syarat permainan. 3. Mempunyai kesabaran, tahu		50 minit







Bil.	Nama unit	Aktiviti/nama	Standard pembelajaran/ penunjuk	Objektif	Isi-isi/isu	Jumlah masa
4	Komuniti Hidup yang Indah	Kita Kutip Sampah”	<b>Penunjuk 8.3:</b> Berlatihlah diri sebagai ahli masyarakat yang baik.		Orang dan tempat di sekitar kanak-kanak.	



## UNIT 1 PEMBELA KANAK-KANAK

**Perkara yang harus dipelajari:** Cerita mengenai orang dan tempat di sekitar kanak-kanak.

**Aktiviti Pergerakan dan Irama:** Siapakah Anda?

**Masa 45 minit**

### Aktiviti 1 Siapakah Anda?

**Objektif** Untuk pelajar

1. Meniru suara dan pergerakan orang, haiwan dan benda.
2. Menunjukkan penerimaan pendapat yang berbeza dari orang lain.

### Atur cara Aktiviti

1. Guru meminta murid-murid untuk mendengarkan lagu “siapa dia”, menyanyikan ayat demi ayat sehingga mereka fasih dan menyanyi bersama seluruh kelas untuk membina keyakinan.
2. Guru meminta sukarelawan pelajar (secara individu) untuk menentukan nama, suara dan keperibadian orang dalam keluarga mereka untuk meniru dan meminta rakan mereka menyanyi dan bertindak dengan sewajarnya.
3. Guru membahagikan pelajar kepada 4 kumpulan, dan kemudian meminta pelajar berkumpul untuk meniru suara, isyarat kehendak. Guru menukar topik dari orang dalam keluarga jadilah perkara di sekitar pelajar; seperti kenderaan, alat muzik, dan perkara di sekeliling pelajar dan berlatih 2-3 kali.
4. Ahli dalam kumpulan semua kumpulan telah membentangkan.
5. Pelajar bagi pendapat terhadap pembentangan diri dan kawan-kawan dalam isu berikut:
  - 5.1 Pelajar suka persembahan kumpulan yang mana serta alasannya.
  - 5.2 Pelajar ucap puji-pujian terhadap kumpulan yang pelajar suka.
6. Guru meninjau kepuasan pelajar yang menikmati persembahan kumpulan yang akan disukai oleh setiap kumpulan pelajar yang berbeza, setiap orang mempunyai alasan yang berbeza. Guru menjelaskan kepada pelajar bahawa orang mempunyai pendapat yang berbeza, kita mesti mendengar pendapat orang lain dengan alasannya
7. Guru meminta wakil kumpulan yang paling dikagumi untuk membentangkan bagaimana kumpulan itu berfungsi untuk menghasilkan hasil yang berkualiti, seperti:
  - 7.1 Pemilihan pelakon.



- 7.2 Pembahagian tugas.
- 7.3 Raptai.
- 7.4 Kemampuan pelakon.
- 7.5 Perpaduan.
8. Guru menolong pelajar untuk merumuskan kepentingan mengambil inisiatif pematuhan terhadap peraturan, kesatuan, kepatuhan terhadap peranan dan tugas penerimaan pendapat orang lain secara berkesan. Ia akan dapat hidup bersama dengan orang lain dengan bahagia.

### Media/Sumber Pembelajaran

1. Lagu [t↔κη↔κη↔rai] (siapakah dia), lirik – melodi Panya Pradittaam.
2. Alat perkusi seperti gendang, rebana.

### Pengukuran dan Penilaian

1. Perbualan, pendapat.
2. Pemerhatian tingkah laku dan catatan.

### Cadangan

#### Media Pembelajaran

<p style="text-align: center;"><b>Lagu [t↔κη↔κη↔rai] (siapakah dia)</b> lirik – melodi Panya Pradittaam Siapakah anda siapakah anda tolong bagi tahu (2 kali) Saya adalah.....saya adalah.....</p>
--



## UNIT 1 PEMBELA KANAK-KANAK

**Perkara yang harus dipelajari:** Cerita mengenai orang dan tempat di sekitar kanak-kanak.

**Aktiviti Meningkatkan Pengalaman:** Keluarga Bahagia **Masa 45 minit**

### Aktiviti 2.1 Aktiviti Keluarga Bahagia

**Objektif** Untuk pelajar

1. Boleh memberitahu tugas diri dan ahli keluarganya.
2. Memahami dan dapat melihat kepentingan terhadap hak dan tugas diri dan orang lain.

#### Atur cara Aktiviti

1. Guru membahagikan pelajar kepada 2 kumpulan, kemudian guru melengkapkan teka-teki yang berkaitan dengan “keluarga” (guru cadang gambar keluarga, yang pertama terdiri daripada ayah, ibu dan anak-anak, dan keluarga yang kedua mempunyai ayah, ibu, anak, datuk dan nenek) untuk membuat teka-teki.
2. Pelajar menjawab soalan dari teka-teki;
  - 2.1 Dua gambar ini adalah gambar apa, sama atau berbeza?
  - 2.2 Ahli dalam gambar ini terdiri daripada siapa dan apakah tugas-tugasnya?
3. Guru meminta 4-5 sukarelawan untuk memberitahu rakan mereka tentang tugas anggota keluarga mereka.
4. Guru bercerita tentang “Naamfon seorang kanak yang baik” kepada pelajar.
5. Pelajar menjawab soalan berikut:
  - 5.1 Ahli dalam keluarga Naamfon setiap orang bertugas apa?
  - 5.2 Mengikut pendapat pelajar, adakah Naamfon bertanggungjawab sesuai dengan dirinya?
  - 5.3 Mengikut pendapat pelajar, Naamfon mempunyai hak bagaimana, bagi contoh.
  - 5.4 Mengikut pendapat pelajar, Naamfon harus memperbaiki diri bagaimana, bagi alasan.
6. Pelajar bersama-sama menggariskan tugas mereka kepada keluarga dengan bimbingan tambahan daripada guru.
7. Guru menerangkan lebih banyak mengenai hak dan tugas, tanggungjawab setiap orang dalam keluarga serta mencerminkan kepada pelajar bahawa walaupun keadaan setiap keluarga berbeza tetapi setiap orang mesti saling menghormati hak masing-masing.



Bertanggungjawab atas tugas mereka sendiri seperti ibu bapa bertanggungjawab bekerja untuk mendapatkan wang dan menjaga anak-anak mereka. Kanak-kanak bertanggungjawab untuk belajar dan membantu kerja rumah, dan lain-lain lagi.

### **Media/Sumber Pembelajaran**

1. Gambar keluarga.
2. Cerita tentang “Naamfon seorang kanak yang baik”.

### **Pengukuran dan Penilaian**

1. Perhatikan perbualan dan cara menjawab soalan.
2. Perhatikan tingkah laku dalam aktiviti.

### **Cadangan**

Masyarakat hari ini telah banyak berubah. Kesannya, keluarga itu pelbagai. Bukan ibu bapa tradisional. Oleh itu, pelajar harus menyedari perkara itu.

1. Sebilangan rumah mempunyai bapa atau ibu tunggal untuk membesarkan anak kerana bapa atau ibu telah meninggal dunia atau ibu dan ayah bercerai.
2. Sebilangan rumah mempunyai ibu bapa angkat dan anak angkat yang tidak mempunyai darah yang sama.
3. Sebilangan rumah adalah tempat perlindungan, dengan paderi dari berbagai-bagai agama atau mentor yang berperanan dan bertanggungjawab menggantikan ibu bapa pelajar.
4. Beberapa rumah mempunyai datuk dan nenek bersama cucu. Ibu bapa tiada kerana mereka pergi bekerja di tempat lain.
5. Beberapa rumah mempunyai nenek, ibu saudara dan cucu untuk menjaga mereka.

Guru mungkin mempunyai maklumat ini untuk sumbang saran dan membuat gambar rajah. Guru boleh melukis kartun sederhana dan tulis pesanan ringkas agar pelajar dapat menangkap dengan lebih jelas.

Pelajar harus mengetahui bahawa, tanpa mengira keluarga mereka sendiri atau keluarga rakan mereka bagaimanapun, perkara yang paling penting dalam keluarga adalah kasih sayang dan hubungan mereka antara satu sama lain. Setiap orang mempunyai tanggungjawab untuk dipertanggungjawabkan. Menghormati satu sama lain adalah asas kehidupan.





## Media Pembelajaran

### Cerita tentang “Naamfon seorang kanak yang baik”

Disusun oleh Sukhon Sinthnon

Bunyi ayam yang dipelihara oleh ayah, bunyinya berkokok semakin meningkat sehingga Naamfon bangun awal setiap hari. Ketika Naamfon merapikan tilam sambil menyanyi.



Kanak-kanak

Jangan jadi malas

Segar dan cerah minda

Cepat dan berpakaian

Setelah selesai, akan bergegas pergi ke sekolah.

Jangan bangun lewat

Bangun pagi untuk ceria

Mandi dan basuh gigi

Makanan segera

Naamfon melakukan segalanya sambil menyanyikannya sebagai peringatan untuk dirinya sendiri dan berjalan ke dapur.

“Ibu, bau sedapnya telur dadar”

“Ya, pagi ini ibu ayam kita bertelur 4 biji. Oleh itu, ibu membuat telur dadar dengan daging babi cincang dan menggoreng kangkung yang kamu suka. Ayah ambil kangkung yang segar-segar dan baru dikutip dari taman sayur yang kamu dan ayah tolong menjaga, sedang cantik. Tidak berapa lama lagi ikan yang kita pelihara besar, dapatlah kita makan ikan tidak perlu membeli lagi.”

“Bagus ya, ada susu dan buah-buahan lagi” Naamfon, berterima kasih kepada ayah dan ibu ya.



Naamfon selesai makan dan pergi ke sekolah bersama ayahnya. Setiap hari ayah memandu motosikalnya untuk membawanya ke sekolah sebelum bekerja. Mengenai kerjaya bebas ibunya, dia adalah seorang penjahit yang mahir. Kos pemotongan tidak mahal. Pelanggan ibu banyak, tidak pernah ketinggalan. Ibu bekerja di rumah tidak perlu melakukan perjalanan. Apabila peminat hasil menjahit ibu hendak memotong baju mereka akan membawa kain itu ke rumah. Oleh itu, ibu mempunyai masa untuk menjaga rumah tangga dan menjaga anak.

Apabila sampai di sekolah, Naamfon akan bermain dan melakukan pelbagai aktiviti di dalam kelas bersama rakan-rakannya dengan seronok.

Pada waktu petang, ketika pulang, Naamfon akan menolong ibunya mencuci pinggan dan menolong ayahnya menyiram tanaman setiap hari. Sekiranya terdapat lebih banyak sayur-sayuran, ayah akan memotongnya untuk diberikan kepada jiran, jadi dapat berkongsi sesama orang lain.

Bila waktu makan malam, Naamfon akan makan bersama ayah dan ibunya dan akan membawa kisah-kisah yang berlaku ketika berada dalam kelas kepada ibu bapanya, dia cerita dengan gembira.

“Ibu, rakan-rakan dalam bilik saya semua pandai bercakap antara satu sama lain. Naamfon suka mendengar perbincangan rakan-rakan. Ketika mereka menyatakan pendapat mereka. Naamfon tidak kacau atau mengganggu rakan-rakan. Semua rakan suka kepada Naamfon. “Baiklah anak, setiap orang berhak untuk mengemukakan pendapat mereka, tetapi



mereka tidak boleh mengkritik atau menyakiti orang lain,” kata ibu dengan senyuman di wajahnya.



“Ayah, setelah selesai makan, Naamfon ingin menonton rancangan televisyen kartun yang disukai Naamfon ya. Naamfon berjanji bahawa apabila sampai masa pukul 8.00 malam, Naamfon akan berhenti menonton televisyen. untuk ibu dan bapa menonton program berita. “ Setelah menonton program kartun, Naamfon tidur mengikut jadual.



## Aktiviti 2.2 Aktiviti Keluarga Bahagia

Masa 45 minit

**Objektif** Untuk pelajar

1. Memahami perbezaan terhadap peranan dan tugas ahli keluarga.
2. Melakukan peranan dan tanggungjawab diri dengan sesuai.

### Atur cara Aktiviti

1. Guru meminta murid melukis gambar keluarga mereka sendiri. Kemudian letakkan di papan di hadapan kelas.
2. Minta 4-5 sukarelawan membincangkan peranan dan tugas ahli dalam keluarga mereka.
3. Guru membahagikan pelajar kepada 5 kumpulan untuk berlakon menjadi ahli dalam keluarga yang mesti bertindak mengikut peranan dan tugas yang diterima.
4. Guru membuat senario di mana setiap kumpulan pelajar memainkan peranan sebagai ahli keluarga.
  - 4.1 Anak menolong ayah bekerja
  - 4.2 Sudah main barang mainan, anak simpan di tempat yang teratur.
  - 4.3 Anak menolong ayah menyiram pokok-pokok dan menanam sayur-sayuran.
  - 4.4 Anak menolong ibu memasak.
  - 4.5 Anak-anak menolong datuk dan nenek membawa barang-barang untuk pergi sedekah di kuil.
5. Setiap ahli kumpulan melatih persembahan berperanan yang mereka dapat (1 senario setiap kumpulan), guru nanti memberikan nasihat dan bantuan sekiranya setiap ahli kumpulan memerlukan pertolongan.
6. Setiap ahli kumpulan mempersembahkan berperanan. Pada akhir persembahan, minta pelajar berkumpul untuk meringkaskan pandangan mereka dari mempersembahkan berperanan tadi.
7. Pelajar dan guru bekerjasama untuk menggariskan garis panduan bagaimana bertindak dengan betul mengikut peranan dan tugas mereka.

### Media/Sumber Pembelajaran

1. Kertas.
2. Pensel warna.



## **Pengukuran dan Penilaian**

1. Perhatikan perbualan dan cara menjawab soalan.
2. Perhatikan tingkah laku ketika melakukan aktiviti.

## **Cadangan**

Guru dapat menambahkan senario tambahan berdasarkan konteks itu, seperti membawa anak mereka menjadi sukarelawan pembangunan masyarakat dengan ibu bapa mereka, membawa anak-anak ke tempat kerja supaya mereka dapat melihat peranan dan tugas ibu bapa ketika bertugas dan lain-lain lagi. Yang penting adalah Pelajar harus dilatih untuk bertanggungjawab dengan mudah di rumah, seperti berpakaian, mandi, makan sendiri, bantu ibu bapa simpan pinggan, menyiram tanaman, menyapu rumah dan sebagainya. Untuk mewujudkan disiplin positif agar pelajar bertanggungjawab terhadap tugas mereka sendiri. Dengan mengambil kira perkembangan dan pembelajaran pelajar adalah penting. Buat pelajar memahami hak dan tugas mereka sendiri dipanjangkan kepada keluarga dan masyarakat masing-masing supaya semua orang dapat hidup bersama dengan bahagia.



## PERKARA YANG PENTING UNTUK GURU

### Tanggungjawab Ibu Bapa

Ibu bapa adalah ketua keluarga yang bertanggungjawab terhadap diri mereka sendiri dan semua ahli keluarga. Mereka memainkan peranan penting dalam kehidupan semua ahli keluarga. Ibu bapa yang baik harus bertindak seperti berikut:

- Lakukan kerjaya yang jujur dengan tekun untuk mencari aset untuk dibelanjakan dengan berfaedah dan kebahagiaan untuk ahli keluarga tanpa menanggung hutang dan menghabiskan lebih kurang.
- Tahu merancang penggunaan sumber daya dalam keluarga, seperti mengetahui cara menabung untuk berbelanja pada saat-saat memerlukan.
- Jadilah teladan yang baik dalam tingkah laku dan berkelakuan dengan cara yang sesuai dan berterusan.
- Membudayakan dan mengajar anak-anak untuk menjadi baik, berbudi pekerti, dan berdisiplin dalam hidup.
- Jelaskan kepada anak anda untuk mempercayai perbuatan baik, mempunyai prinsip yang mengikat minda.
- Meyakinkan anak-anak untuk berkelakuan baik, jujur, tahu cara hidup. dan etika yang baik terhadap masyarakat dalam keluarga dan masyarakat amnya.
- Memupuk sikap positif dalam pembelajaran untuk memperbaiki kehidupan mempunyai bukti yang stabil.
- Latih dan ajar anak-anak untuk menjadi pemurah, murah hati, dan menjadi faedah untuk diri mereka sendiri dan masyarakat dalam pelbagai kesempatan yang sesuai.
- Jagalah penderitaan dan berikan kehangatan kepada anak-anak., menjadi tempat bergantung kepada anak-anak serta menyerahkan harta benda ketika peluang itu muncul.
- Tanggungjawab terhadap pendidikan anak anda dengan mendorong mereka untuk belajar dengan sebaik mungkin mengikut kemampuan dan kepandaian mereka. Untuk memberi pengetahuan kepada anak-anak untuk dapat membuat kerja dan dapat menyara diri.



## Tanggungjawab Anak

- Hormati, patuh, dan ikuti arahan dengan ikhlas.
- Semasa di sekolah, dia bertekad untuk belajar. Mencari pengetahuan sepenuhnya agar pengetahuan yang diperolehi dapat ditingkatkan perkembangan hidup dan kerjaya untuk kehidupan pada masa hadapan.
- Bantu kerja dengan sukarela tanpa menghindarkan orang lain untuk melakukannya.
- Berkelakuan sebagai orang yang berdisiplin mempunyai adab yang indah, membantu dan menjaga kehormatan keluarga.
- Jaga ibu bapa dan dermawan semasa beliau tua atau ketika waktunya tepat.  
Sesuai dengan prinsip agama Buddha mengikut prinsip dari 6 arah seperti berikut:

### **Tugas ibu bapa terhadap anak-anak mereka (mungkin termasuk datuk dan nenek atau orang lain yang menjaga kita untuk membesarkan kita)**

1. Ajar mereka agar tidak berkelakuan buruk.
2. Ajar mereka untuk melakukan perbuatan baik.
3. Latihan, pengetahuan, kebijaksanaan.
4. Menaja harta benda, wang.
5. Menyumbang untuk menamatkan pengajian.
6. Cari pasangan yang sesuai (Ayat ini pada masa ini memainkan peranan yang sangat kecil kerana kebanyakannya adalah keputusan pasangan itu sendiri).

### **Tugas anak-anak terhadap ibu bapa, dermawan**

1. Jaga dia semasa dia tua.
2. Melakukan amal dan mendedikasikan pahala kepadanya ketika dia meninggal dunia.
3. Bantu perniagaan anda dengan tekun.
4. Berkelakuan dan hidup dengan akhlak yang baik, menjaga nama keluarga selamanya.
5. Hargai penggunaan kekayaan yang telah diberikan oleh mereka.

Nama pengarang: Ibu Hannah, 7 Januari 2019

Apakah 6 arahan dan apakah panduan yang harus diikuti oleh anak-anak?

Sumber: Laman web <https://www.amarinbabyandkids.com/parenting/parenting-tips/buddhismdirection-6/21>



## UNIT 1 PEMBELA KANAK-KANAK

**Perkara yang harus dipelajari:** Cerita mengenai orang dan tempat di sekitar kanak-kanak.

**Aktiviti Kreatif:**

Rumah Impian

**Masa 50 minit**

### Aktiviti 3 Rumah Impian

**Objektif** Untuk pelajar

1. Mengembangkan proses berfikir secara imaginatif dan kreatif.
2. Berani untuk menyebarkan idea diri sendiri.
3. Berkembang otot dan melatih cara mengharmonikan antara tangan dan mata.
4. Bertanggungjawab terhadap tugas diri apabila menyertai aktiviti.
5. Ketahui hak dan tanggungjawab diri dan orang lain untuk menjadi ahli keluarga yang baik.

### Atur cara Aktiviti

1. Pelajar dan guru mengambil bahagian dalam perbincangan dan membuat perjanjian untuk mengambil bahagian dalam aktiviti kreatif dengan menghubungkan hubungan antara aktiviti dengan hak dan tanggungjawab mereka sendiri dalam keluarga, dan membincangkan kelakuan untuk membuat karya seni kreatif di bawah topik “Rumah Impian” dengan mempunyai isi-isi yang penting iaitu minta pelajar membuat karya kreatif rumah impian mereka dari pelbagai bahan mengikut aktiviti berikut:

Aktiviti 1 Membina Rumah dari Arca Tanah Liat

Aktiviti 2 Membina Rumah dari Kayu Aiskrim

Aktiviti 3 Membina Rumah daripada Kadbod Susu

Aktiviti 4 Membina Rumah dari Teras Kertas Tisu

Aktiviti 5 Membina Rumah dengan Melipat Kertas Berwarna

Guru membawa contoh cara membina rumah dari setiap jenis bahan untuk diperhatikan oleh pelajar dan guru menunjukkan cara membina rumah dari pelbagai bahan itu.

2. Setiap pelajar memilih 2-3 aktiviti mengikut minat masing-masing.
3. Semasa pelajar dan guru terlibat dalam aktiviti telah berbincang tentang tugas mereka dalam keluarga dan guru ada bersama untuk memberi nasihat dan menolong para pelajar.
4. Semasa pelajar menyelesaikan aktiviti, simpan alat-alat di tempatnya dan membersihkannya untuk mempersiapkan persembahan mereka.





5. Pelajar mempersembahkan karya mereka di hadapan kelas dengan menamakan karya mereka. Ceritakan kisah dan terangkan perincian mengenai karya itu kepada rakan dan guru. Semasa menyampaikan karya, guru mendorong peneguhan positif dan menggunakan soalan terbuka untuk melibatkan pelajar dalam pembentangan mereka.
6. Pelajar dan guru merumuskan aktiviti pembelajaran. Menyatakan pendapat mengenai hak dan tanggungjawab setiap ahli keluarga dan garis panduan untuk kebahagiaan dalam keluarga.
7. Pelajar membawa pameran mereka untuk menyampaikan pengalaman pembelajaran mereka sendiri.

### **Media/Sumber Pembelajaran**

#### 1. Aktiviti Membina Rumah

##### Aktiviti 1 Membina Rumah dari Tanah Liat

- plastisin
- papan tanah liat

##### Aktiviti 2 Membina Rumah dari Kayu Aiskrim

- kayu aiskrim
- gam

##### Aktiviti 3 Membina Rumah daripada Kadbod Susu

- gam
- gunting
- kadbod susu

##### Aktiviti 4 Membina Rumah dari Teras Kertas Tisu

- teras kertas tisu
- kertas berwarna
- gam



- gunting

#### Aktiviti 5 Membina Rumah dengan Melipat Kertas Berwarna

- kertas berwarna

- gam

- gunting

- Kertas A4

#### 2. Bahan/ Alat-alat Tambahan

- reben

- warna air, krayon/ warna kayu

- Peralatan dari pelbagai bahan buangan seperti kain, straw, tudung air dan lain-lain lagi.

### **Pengukuran dan Penilaian**

1. Perhatikan penyertaan dan kepatuhan terhadap perjanjian untuk mengambil bahagian dalam aktiviti tersebut.
2. Perhatikan transmisi dan buat karya berdasarkan kreativiti dan imaginasi.
3. Perhatikan ketegasan, menjelaskan atau bercerita daripada karya berdasarkan pengalaman daripada pembelajaran dan pemahaman seseorang itu sendiri.

### **Cadangan**

1. Semasa pelajar melakukan aktiviti tersebut, guru boleh mengemukakan soalan terbuka untuk membolehkan pelajar mengaitkan pengalaman mereka dengan peranan orang di rumah. Ini untuk pelajar memahami apa yang dimiliki oleh setiap ahli keluarga. Di mana setiap keluarga mesti mempunyai ketua keluarga, setiap anggota mempunyai tugas yang berbeza. Setiap orang mesti melaksanakan peranan dan tugas mereka. Guru berada di sana untuk memudahkan pelajar dengan memberi nasihat semasa melakukan aktiviti. Dan pada akhir aktiviti, pelajar harus menyampaikan karya mereka berdasarkan pengalaman daripada pembelajaran dan pemahaman mereka mengenai hak diri dan orang lain.



2. Guru dapat bersikap fleksibel dalam jangka masa aktiviti kreatif. sesuai dengan jangka masa dan usia perkembangan pelajar Atau boleh memutar aktiviti agar sesuai dengan konteks sekolah.

### **Contoh media untuk aktiviti**

Membina rumah dari teras kertas tisu



### Media Pembelajaran



**Contoh Gambar Aktiviti 1**  
Membina rumah dari tanah liat

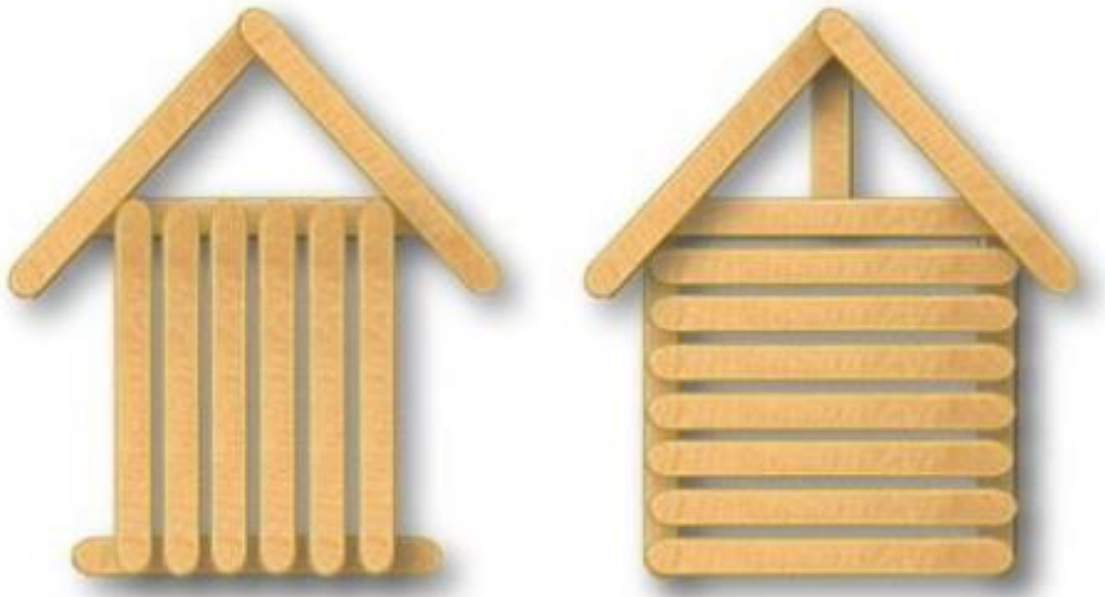


Gambar dari: <https://www.youtube.com/watch?v=AB-MuhfheS0>

**Contoh Gambar Aktiviti 2**



### Membina rumah dari kayu aiskrim



Gambar dari: <https://sites.google.com/site/kroopookun/sux-sing-pradisth/suxphtmwaysxnluksrangbandwymixitim>



### Contoh Gambar Aktiviti 3

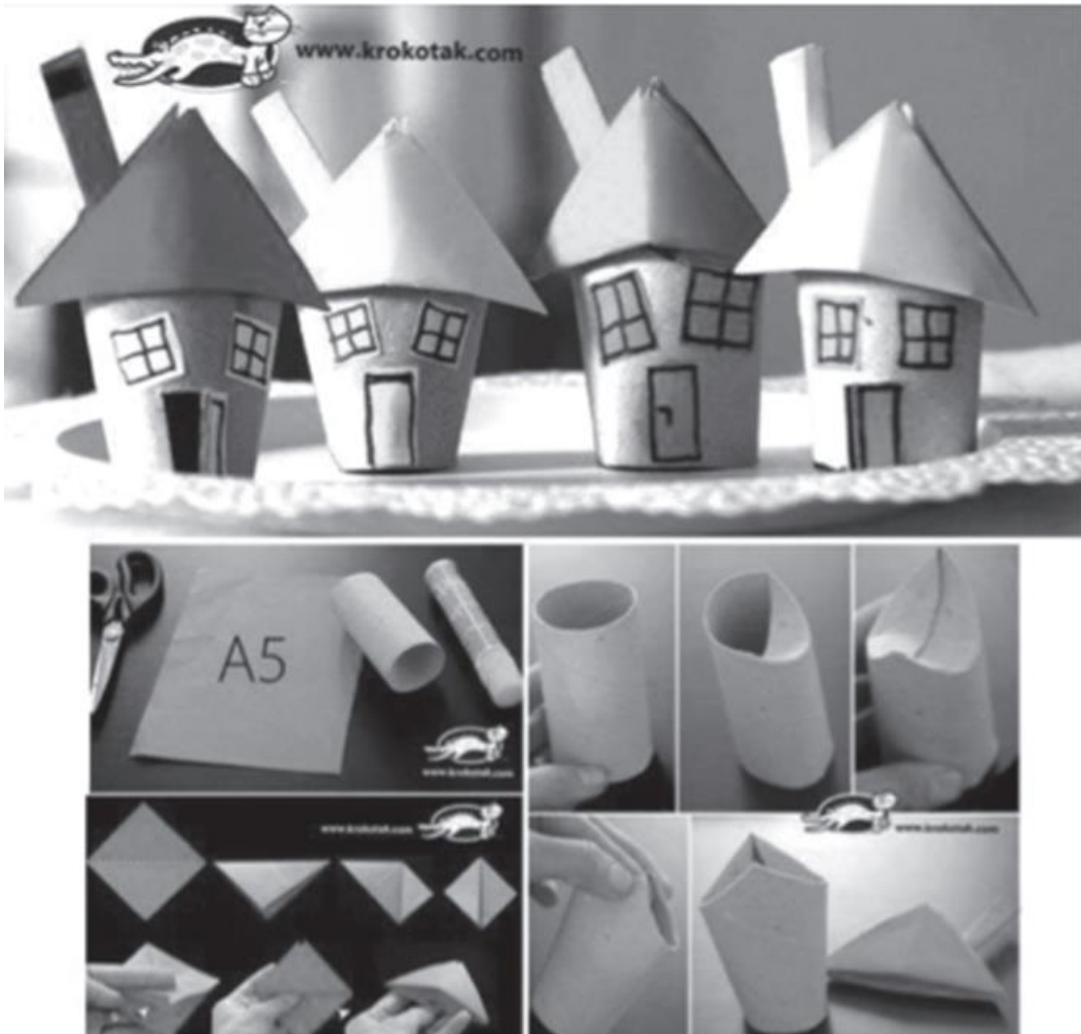
Membina rumah daripada kadbod susu



Gambar dari: [www.iranekhalegh.com](http://www.iranekhalegh.com)

### Contoh Gambar Aktiviti 4

Membina rumah dari teras kertas tisu



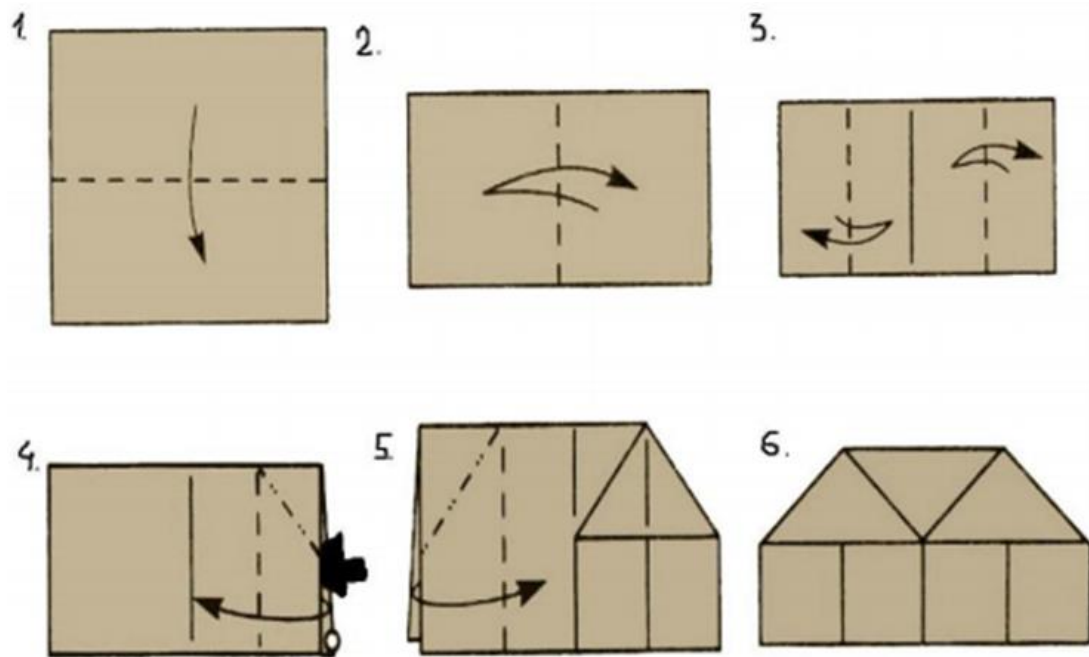
Gambar dari: [www.krokotak.com](http://www.krokotak.com)





### Contoh Gambar Aktiviti 5

Membina rumah dengan melipat kertas berwarna.



Gambar dari: <https://pikapost.ru>



## UNIT 1 PEMBELA KANAK-KANAK

**Perkara yang harus dipelajari:** Cerita mengenai orang dan tempat di sekitar kanak-kanak.

**Aktiviti di luar:** Perlumbaan Kerja Rumah **Masa 45 minit**

### Aktiviti 4 Perlumbaan Kerja Rumah

**Objektif** Untuk pelajar

1. Mengetahui dan menyedar diri terhadap kepentingan dalam keluarga.
2. Gunakan otot besar dengan lancar dan koordinasi pelbagai organ, termasuk kawalan keseimbangan semasa melakukan aktiviti.
3. Berkelakuan sesuai dengan peraturan dan perjanjian.
4. Ikuti aktiviti bersama rakan sekelas dengan cara yang seronok.
5. Ketahui peranan dan tugas mereka dalam melakukan aktiviti dengan orang lain.

### Atur cara Aktiviti

1. Pelajar dan guru bersama-sama membincangkan pengalaman sebelumnya mengenai tugas ahli dalam keluarga dan peranan mereka dengan ibu bapa atau semua ahli keluarga.
2. Guru membawa pelbagai barang di dalam rumah, seperti bekas mencedok sampah, sapu, tong sampah, bakul cucian, kusyen dengan selimut dan bantal. Kotak mainan (blok kayu, boneka, set peralatan dapur) untuk pelajar melihat, menamakan dan menjawab soalan berikut yang diajukan oleh guru:
  - 2.1 Apakah jenis objek yang dijumpai oleh pelajar di dalam rumah?
  - 2.2 Apakah penggunaan benda-benda ini?
3. Guru menerangkan proses permainan aktiviti tersebut “Berlari di Sekitar Rumah” dengan meminta pelajar keluar untuk menunjukkan kepada rakan mereka seperti berikut:

**Pangkalan 1** Sapu dan mencedok (sapu dan mencedok sampah dan masukkan ke dalam tong sampah).



**Pangkalan 2** asingkan bakul pakaian dan seluar (asingkan baju 1 bakul dan seluar 1 bakul).

**Pangkalan 3** bangun, mesti dilipat (Letakkan bantal di satu sisi dan lipat selimut di seberang).

**Pangkalan 4** Main dan simpan, ibu bapa rasa gembira. (asingkan barang main di dalam kotak dengan betul, seperti blok, boneka, set peralatan dapur).

4. Guru membahagikan pelajar kepada kumpulan, setiap kumpulan 4 orang (berdasarkan pangkalan permainan). Pelajar buat keputusan dalam kumpulan bahawa siapa akan bertempat di pangkalan yang mana, kemudian minta pelajar pergi bertempat di pangkalan masing-masing. Apabila mendengar wisel, minta pelajar di pangkalan 1 mula aktiviti sampai menyelesaikan dengan guru mengawasi dan memberi nasihat. Apabila berjaya, harap pelajar bersentuh tangan rakan seterusnya mengikut urutan. Melakukan sehingga cukup pangkalannya. Kumpulan mana yang berjaya yang pertama, dianggap pemenang kerja rumah.

### **Media/Sumber Pembelajaran**

Bekas mencedok sampah, penyapu, tong sampah, bakul dobi (berisi baju, seluar), kusyen dengan selimut dan bantal. Kotak mainan (blok kayu, boneka, set peralatan dapur).

### **Pengukuran dan Penilaian**

1. Perhatikan perbualan dan pandangan.
2. Memerhatikan tingkah laku dan mencatat.

### **Cadangan**

Pelajar dan guru bercakap tentang apa yang telah mereka pelajari, termasuk:

1. Penyertaan dalam pembantu kerja rumah bersama ahli dalam keluarga.
2. Pergerakan badan dan penggunaan bahagian tubuh yang berlainan telah diselaraskan antara satu sama lain untuk memasang peralatan.
3. Pematuhan terhadap peraturan, syarat dan perjanjian.
4. Penyertaan dalam aktiviti bersama rakan sekelas.



5. Kebaikan menggerakkan badan dengan cara yang betul.
6. Pelaksanaan tugas anggota kumpulan harus sesuai dengan peraturan dan undang-undang.



## UNIT 1 PEMBELA KANAK-KANAK

**Perkara yang harus dipelajari:** Cerita mengenai orang dan tempat di sekitar kanak-kanak.

**Aktiviti Bebas/Bermain Mengikut Sudut**

**Masa 45 minit**

### Aktiviti 5.1 Mari Kita Menerokai

**Objektif** Untuk pelajar

1. Mempunyai kemahiran pemerhatian.
2. Analisis hak dan tugas diri.
3. Mempunyai kemahiran sosial dalam melakukan aktiviti dengan orang lain.
4. Mempunyai kesabaran, tahu berkongsi dan menunggu.

#### Atur cara Aktiviti

1. Guru meminta pelajar memerhatikan sudut yang berbeza di dalam kelas. Kemudian berbincang dengan pelajar dengan menggunakan soalan atau perkataan dalam perbualan seperti berikut:
  - 1.1 Apakah yang dilihat oleh pelajar di dalam kelas kita? (Pelajar menjawab mengikut idea mereka sendiri, seperti mainan, boneka, buku, dan lain-lain lagi.)
  - 1.2 Pelajar memerhatikan papan nama di sudut pengalaman dan simbol yang berada di sudut itu. Kemudian sebutkan nama sudut pengalaman itu menurut guru. Seterusnya saling bantu-membantu memberitahu perkara atau peralatan apa yang terdapat di sudut yang berbeza.
2. Guru membahagikan pelajar kepada 6 kumpulan, kemudian meminta wakil kumpulan untuk mengundi bilangan sudut pengalaman di dalam kelas untuk menjalankan aktiviti menerokai seperti berikut:

Nombor 1	Sudut Rumah
Nombor 2	Sudut Buku
Nombor 3	Sudut Sains
Nombor 4	Sudut Blok
Nombor 5	Sudut Permainan Pendidikan
Nombor 6	Sudut Pembela Kecil (Sudut Khas)



3. Pelajar dan guru bekerjasama untuk membuat perjanjian untuk menerokai mengikut sudut-sudut yang berada di dalam kelas. Pelajar harus memilih ketua kumpulan dan timbalan ketua kumpulan untuk ketua kumpulan dan timbalan ketua kumpulan membawa ahli kumpulan membuat menerokai mengikut sudut-sudut yang berada di dalam kelas dan membincangkan apa yang diteroka bersama secara terperinci seperti berikut:
  - 3.1 Dalam pelbagai sudut pengalaman yang diteroka oleh pelajar, benda apa yang ada di sudut itu, bagaimanakah rupanya?
  - 3.2 Sudut mana yang disukai oleh pelajar dan mengapa?
4. Setiap kumpulan pelajar pergi untuk menerokai sudut pengalaman, dengan menggunakan masa 5-10 minit untuk menjelajah setiap sudut (guru boleh letakkan masa yang sesuai mengikut konteks sekolah).
5. Pelajar berbincang dalam kumpulan mereka sendiri. Menurut perincian seperti yang dinyatakan dalam item 3, dengan ketua kelompok mengumpulkan informasi daripada perbincangan bersama.
6. Wakil kumpulan atau semua ahli kumpulan keluar untuk membentangkan apa yang diteroka oleh kumpulan tersebut.
7. Guru menerangkan tambahan setelah pelajar menyelesaikan pembentangan mereka satu persatu untuk memberi pengetahuan dan kefahaman kepada pelajar untuk bermain mengikut sudut-sudut pengalaman seperti berikut:
  - 7.1 Sudut buku, buku apa yang berada di sini dan bagaimana kita harus menggunakannya?
  - 7.2 Sudut blok, apakah bentuk blok yang ada dan bagaimanakah cara bermain blok dengan selamat?
  - 7.3 Sudut sains, terdapat banyak perkara untuk dikaji oleh pelajar. Apakah yang paling diminati oleh pelajar di sudut sains dan mengapa?
8. Pada akhir pembentangan setiap kumpulan, guru meringkaskan dan menerangkan lebih lanjut mengenai sudut pengalaman lagi dan bersama-sama membincangkan pelbagai isu yang berkaitan dengan sudut tambahan seperti;



8.1 Sekiranya pelajar pergi bermain di sudut pengalaman, bagaimanakah pelajar mesti berkelakuan?

8.2 Pelajar mempunyai hak dan fungsi apakah dalam permainan atau melakukan aktiviti di sudut pengalaman?

8.3 Apabila pelajar telah menyelesaikan aktiviti di sudut pengalaman, apakah yang harus dilakukan?

### **Media/Sumber Pembelajaran**

1. Sudut Rumah
2. Sudut Buku
3. Sudut Sains
4. Sudut Blok
5. Sudut Permainan Pendidikan
6. Sudut Pembela Kecil (Sudut Khas)

### **Pengukuran dan Penilaian**

1. Perhatikan penyertaan dalam aktiviti kumpulan.
2. Menilai pembentangan karya.



## UNIT 1 PEMBELA KANAK-KANAK

**Perkara yang harus dipelajari:** Cerita mengenai orang dan tempat di sekitar kanak-kanak.

### Aktiviti 5.2 Bermain Mengikut Sudut

**Masa 60 minit**

**Objektif** Untuk pelajar

1. Mempunyai kemahiran sosial untuk bermain dengan orang lain.
2. Ikut serta dalam menentukan syarat permainan.
3. Mempunyai kesabaran, tahu berkongsi dan menunggu.
4. Ketahui mengenai hak dan tugas diri terhadap masyarakat melalui permainan berdasarkan pengalaman.

### Atur cara Aktiviti

1. Guru memperkenalkan pelbagai sudut pengalaman di dalam kelas dan sudut khas yang menambah dari sudut pengalaman asal dengan bermain dalam kumpulan 5-6 orang setiap kumpulan, iaitu
  - 1.1 Sudut Rumah
  - 1.2 Sudut Buku
  - 1.3 Sudut Sains
  - 1.4 Sudut Blok
  - 1.5 Sudut Permainan Pendidikan
  - 1.6 Sudut Pembela Kecil (Sudut Khas)
2. Pelajar dan guru bekerjasama untuk membuat perjanjian dalam bermain mengikut sudut pengalaman mereka seperti berikut:
  - 2.1 Bermain mengikut sudut setiap sudut dapat bermain 5 orang, permainan dalam sudut ini kena mengambil kayu ais krim mengikut warna setiap sudut dulu sebelum bermain.
  - 2.2 Bermain dengan suara lembut.
  - 2.3 Setelah selesai bermain, letakkan mainan di tempatnya.
  - 2.4 Berkongsi mainan dengan rakan.





- 2.5 Bermain dengan mainan dengan lembut berhati-hati dengan kerosakan.
  - 2.6 Ucapkan “terima kasih” semasa guru anda menolong.
  - 2.7 Ucapkan “terima kasih” apabila rakan menolong.
  - 2.8 Berhati-hati dalam permainan sekiranya tidak menyakitkan rakan dan bercakap “maaf” ketika menyakitkan rakan tanpa disangka.
  - 2.9 Apabila anda mendengar isyarat berhenti (2 ketukan), letakkan mainan di tempatnya dan duduk bersama di hadapan bilik.
3. Pelajar bermain secara bebas mengikut sudut pengalaman, mematuhi perjanjian dan ketika mendengar isyarat, simpan barang semuanya di tempat dan duduk bersama di hadapan bilik.
  4. Guru meminta para pelajar secara sukarela untuk membincangkan permainan mereka, perasaan mereka, masalah yang dihadapi oleh mereka dan bagaimana menyelesaikannya.
  5. Guru dan pelajar bekerjasama untuk membuat kesimpulan dari aktiviti seperti;
    - 5.1 Setiap orang berhak memilih permainan yang sesuai dengan minat mereka tetapi mesti mematuhi peraturan dan undang-undang dalam permainan.
    - 5.2 Bermain dengan orang lain memerlukan perkongsian kesabaran dan tahu menunggu.

### **Media/Sumber Pembelajaran**

1. Sudut Rumah
  - 1.1 Rumah model dan rumah kertas.
  - 1.2 Peralatan dapur mainan.
  - 1.3 Orang boneka.
2. Sudut Buku

Buku mengenai kisah keluarga, melakukan perbuatan baik, dan banyak lagi.
3. Sudut Sains
  - 3.1 Kanta pembesar.
  - 3.2 Daun dan pokok kayu model.



- 3.3 Batu, tanah dan pasir.
- 3.4 Serangga model.
- 3.5 Rajah kitar hidup haiwan.
- 4. Sudut Blok
  - Blok kayu berwarna dan warna original.
- 5. Sudut Permainan Pendidikan
  - Permainan urutan peristiwa “jangan mempercayai orang yang tidak pernah kenal”.
- 6. Sudut Pembela Kecil (Sudut Khas)
  - Boneka keluarga.
  - Pemandangan tempat seperti rumah, sekolah dan pusat membeli-belah.

### **Pengukuran dan Penilaian**

- 1. Perhatikan tingkah laku ketika bermain dengan orang lain.
- 2. Perhatikan pematuhan terhadap perjanjian yang telah dibuat bersama di dalam kelas.
- 3. Perhatikan kesabaran, perkongsian, dan belajar untuk menunggu.
- 4. Perhatikan kesedaran tentang hak dan tugas seseorang sendiri kepada orang ramai melalui permainan.

### **Cadangan**

Sementara kanak-kanak memilih untuk bermain mengikut sudut pengalaman. Guru ada bersama untuk membantu dan memudahkan permainan pelajar dan memberi cadangan terhadap permainan yang lebih bermakna bagi pelajar. Dengan membayangkan guru sebagai rakan bermain dengan pelajar. Contohnya, semasa pelajar memasuki sudut Pembela Kecil (sudut khas), guru mungkin akan mengadakan perbualan dengan pelajar. Ajak pelajar untuk membayangkan pelbagai peristiwa melalui watak-watak yang merupakan boneka. “Hari ini kami pergi ke pusat membeli belah dengan ibu bapa kami. Kemudian anak itu tersesat dengan ibu bapanya. Apa yang hendak buat supaya menjadikan kita selamat dan mencari ibu bapa kita jumpa. Siapa yang harus kita minta tolong...” “Beri peluang kepada pelajar untuk saling membantu untuk berfikir dan menunjukkan cara menyelesaikan masalah dengan bermain melalui watak-watak.



## UNIT 1 PEMBELAJARAN KANAK-KANAK

**Perkara yang harus dipelajari:** Cerita mengenai orang dan tempat di sekitar kanak-kanak.

**Aktiviti Permainan Pendidikan:** Permainan Pemadan Gambar “Saya Bantu Kerja Rumah”  
**Masa 30 minit**

### Aktiviti 6 Permainan Pemadan Gambar “Saya Bantu Kerja Rumah”

**Objektif** Untuk pelajar

1. Mempunyai kemampuan untuk bermain dengan orang lain.
2. Ikut serta dalam menentukan syarat permainan.
3. Mempunyai kesabaran, tahu berkongsi dan menunggu.
4. Ketahui tugas diri sendiri dan bertanggungjawab atas kerja keluarga.

#### Atur cara Aktiviti

1. Guru memperkenalkan permainan pemadan gambar “Saya bantu kerja rumah”, membincangkan, menjelaskan dan menunjukkan kepada pelajar cara bermain permainan itu. Bersedia untuk membenarkan pelajar turut serta:

1.1 Berapa banyak gambar yang terdapat dalam permainan ini? Pelajar saling membantu memberitahu apa gambar yang mereka ada.

1.2 Pelajar telah memerhatikan setiap gambar. Gambar apa yang anda rasa serupa? Mintalah ambil gambar yang pelajar rasa serupa antara satu sama lain dan satukan semua pasangan itu.

2. Pelajar dan guru membuat perjanjian untuk bermain permainan pendidikan seperti berikut:

2.1 Bermain bersama dengan suara lembut.

2.2 Setelah selesai bermain, simpan permainan di tempatnya.

2.3 Berkongsi permainan untuk dimainkan oleh rakan.



2.4 Main permainan dengan berhati-hati.

2.5 Ucapkan “terima kasih” semasa guru menolong.

2.6 Ucapkan “terima kasih” apabila rakan menolong.

2.7 Apabila isyarat berhenti didengar (ketuk 2 kali), letakkan permainan di tempat dan datang berkumpul di hadapan kelas.

3. Guru membahagikan murid kepada 4 orang setiap kumpulan dan kumpulan pertama memainkan permainan pepaduan gambar “Saya bantu kerja rumah”. Kumpulan yang lain bermain permainan yang pernah dimainkan oleh mereka sebelumnya. Setelah selesai bermain, putar satu sama lain sehingga semua permainan dimainkan. Apabila mendengar isyarat suruh berhenti, simpan barang-barang main di tempatnya dan duduk bersama di hadapan kelas.

4. Guru meminta para pelajar secara sukarela untuk memberitahu tentang permainan yang dimainkan oleh mereka, perasaan mereka, masalah yang dihadapi oleh mereka, dan bagaimana cara untuk menyelesaikannya.

5. Pelajar dan guru bekerjasama untuk menghasilkan permainan pepaduan gambar. “Saya membantu kerja rumah” bersama-sama lagi, dengan guru menerangkan lebih lanjut tentang itu. Setiap orang di rumah tangga mempunyai tugas yang berbeza. Kita bertanggungjawab untuk tugas yang diberikan, menghormati dan menghargai tugas orang lain dalam keluarga.

### **Media/Sumber Pembelajaran**

1. Permainan pepaduan gambar “saya membantu kerja rumah”.
2. Permainan pendidikan yang lain.

### **Pengukuran dan Penilaian**

1. Perhatikan tingkah laku ketika bermain dengan orang lain.
2. Perhatikan pematuhan terhadap perjanjian yang telah dibuat bersama di dalam kelas.
3. Perhatikan kesabaran, perkongsian, dan belajar untuk menunggu.
4. Perhatikan pengisytiharan tugas seseorang berkaitan dengan tanggungjawab kerja keluarga yang dilakukan oleh seseorang.

### **Cadangan**



Sementara pelajar memainkan permainan pemadan gambar “saya membantu kerja rumah”. Guru ada bersama untuk menasihati, membantu dan mengambil bahagian dalam perbincangan dengan pelajar semasa permainan. Sekiranya kita tidak bertanggungjawab terhadap tugas kita sendiri, Apakah yang akan berlaku kepada keluarga dan masyarakat?

### Media Pembelajaran





## UNIT 2 ANAK-ANAK YANG BAIK MENOLONG BERFIKIR DAN MELAKUKANNYA

**Perkara yang harus dipelajari:** Perkara di sekeliling kanak-kanak

**Aktiviti Pergerakan dan Irama:** Cari Kaedah untuk Menghalau Nyamuk **Masa 45 minit**

### Aktiviti 1 Cari Kaedah untuk Menghalau Nyamuk

**Objektif** Untuk pelajar

1. Melatih secara inisiatif.
2. Tahu bagaimana untuk menyatakan pendapat diri sendiri dan mendengar pendapat orang lain.
3. Melakukan aktiviti bersama rakan dengan seronok.
4. Ketahui cara bertindak mengikut peranan, tugas, perjanjian, peraturan, dan bertanggungjawab.
5. Berlatih diri sebagai ketua dan pengikut.

### Atur cara Aktiviti

1. Guru menyanyikan lagu “Nyamuk” kepada pelajar dan meminta murid menyanyi bersama guru 1-2 kali.
2. Guru menerangkan kepada pelajar bahawa guru akan meminta pelajar berfikir kaedah-kaedah untuk menghalau nyamuk berserta dengan gerak-geri dan suara yang mengiringi guru mengetuk. Guru terangkan dan tunjukkan cara bermain seperti berikut:
  - 2.1 Meminta sukarelawan keluar ke hadapan kelas. Guru menyanyikan lagu “Nyamuk” dan ketika bahagian lagu yang dinyanyikan “Gunakan kaedah...” minta pelajar menerangkan cara menghalau nyamuk dan melakukan gerak-geri serta menyanyi lagunya.
  - 2.2 Nyanyikan lagu “Nyamuk” sekali lagi, minta murid-murid di dalam bilik menyanyi bersama dan menunjukkan gerak-geri dan bernyanyi menurut ketua.
3. Guru membawa semua murid untuk menyanyikan lagu “Nyamuk” dan membiarkan pelajar bergilir-gilir menjadi pemimpin dalam memikirkan cara menghalau nyamuk dengan gerak-geri serta menyanyi dan bersedia untuk diikuti rakan.
4. Pelajar berkongsi pendapat mereka mengenai prestasi mereka sendiri dan rakan mereka mengenai isu-isu berikut:



- 4.1 Kaedah apa yang pelajar gemar menghalau nyamuk? Beri alasan.
- 4.2 Pelajar memuji rakan mereka kerana menunjukkan cara menghalau nyamuk.
5. Pelajar dan guru bersama-sama merumuskan hasil aktiviti, menunjukkan pengetahuan tentang inisiatif. Pematuhan dengan syarat perjanjian mempunyai hubungan baik antara rakan dan bergembira, tahu peranan, tugas diri, tahu tugas pemimpin, tugas pengikut dan mempunyai sifat tanggungjawab.

### Media/Sumber Pembelajaran

1. “Lagu Nyamuk” sumber dari Internet.
2. Alat ketukan seperti gendang, rebana dan lain-lain lagi.

### Pengukuran dan Penilaian

1. Perhatikan perbualan dan pendapat.
2. Perhatikan tingkah laku dan catatan.

### Cadangan

-

### Media Pembelajaran

#### Lagu Nyamuk

Lirik Lagu Yung: Tidak Tahu Pengarang    Lirik: When The Saints Go Marching In  
Apabila nyamuk menggigit lengan, ketika nyamuk menggigit kaki,  
Apabila nyamuk menggigit wajah anda, jangan memukulnya.  
Semasa nyamuk menggigit dan kacau anda, gunakan kaedah ..... menghalau nyamuk.

Sumber: Kru Noklek (2019, 10 April). Lagu gigitan nyamuk | Benz Priktai, Nong Thojjai, Kru Noklek (video)





## UNIT 2 ANAK-ANAK YANG BAIK MENOLONG BERFIKIR DAN MELAKUKANNYA

**Perkara yang harus dipelajari:** Perkara di sekeliling kanak-kanak

**Aktiviti Meningkatkan Pengalaman:** Saya Tahu Tugas Saya **Masa 45 minit**

### Aktiviti 2 Saya Tahu Tugas Saya

**Objektif** Untuk pelajar

1. Memahami dan menyedari kepentingan syarat dan tugas mereka bersama.
2. Berani berfikir, berani menyatakan pemikiran dan tindakan.
3. Membangunkan kemahiran dalam disiplin dan cara hidup bersama orang ramai.

### Atur cara Aktiviti

1. Guru membawa gambar “Pelajar bermain barang mainan tanpa mengutip mainan itu” untuk memerhatikan gambar dan membincangkan peristiwa dalam gambar dengan menggunakan soalan seperti:
  - 1.1 Apakah peristiwa dalam gambar?
  - 1.2 Bagaimana perasaan pelajar mengenai gambar ini?
  - 1.3 Mengapa peristiwa ini berlaku?
  - 1.4 Bagaimana jika pelajar berada dalam situasi ini?
  - 1.5 Adakah terdapat penyelesaian? Bagaimanakah caranya?
2. Guru memberi pengetahuan tambahan mengenai hal tersebut iaitu berkaitan dengan hak untuk bermain dengan mainan yang disediakan oleh sekolah dan apabila semua orang sudah selesai bermain. Semua pelajar wajib menjaga mainan dengan teratur dan sesuai dengan perjanjian dan peraturan dalam kelas.
3. Guru menyediakan gambar 3 gambar peristiwa yang berkaitan dengan cara hidup bersama, dan kemudian membahagikan pelajar kepada 5 orang setiap kumpulan untuk memainkan peranan mereka mengikut peristiwa dan membantu mereka mengetahui cara menyelesaikan masalah.

Gambar Peristiwa 1: Pelajar mengatasi kawannya semasa guru memberi kuih.

Gambar Peristiwa 2: Pelajar bermain mainan dan tidak simpan mainan itu.



Gambar Peristiwa 3: Pelajar buang sampah tidak masukkan dalam tong sampah.

(Sekiranya terdapat sebilangan besar pelajar, mungkin boleh dibahagikan kepada 2 kumpulan)

4. Setiap kumpulan pelajar memilih pemimpin dan biarkan ketua kumpulan mengadakan mesyuarat kumpulan kecil untuk memilih pemain peranan dan melakukan latihan yang dibimbing oleh guru apabila kanak-kanak memerlukannya.
5. Setiap kumpulan pelajar bergilir untuk memainkan peranan yang sesuai dengan gambar peristiwa yang telah dapat.
6. Apabila selesai persembahan setiap peristiwa, mintalah pelajar menjawab soalan berikut.
  - 6.1 Apa masalahnya?
  - 6.2 Apakah penyebabnya?
  - 6.3 Pelajar berpendapat bahawa akan ada penyelesaian yang sesuai untuk masalah tersebut?
  - 6.4 Apakah akibatnya setelah menyelesaikan masalah?
7. Guru dan pelajar bersama-sama merumuskan kepentingan dan keperluan melaksanakan hak dan tugas mereka bersama-sama dengan orang lain dan garis panduan untuk melakukan diri mereka sendiri mengikut syarat, peraturan dan perjanjian di dalam kelas.
8. Minta pelajar melukis gambaran kesan tugas mereka yang telah mereka laksanakan dan kemudian memaparkan karya di dalam kelas.

### **Media/Sumber Pembelajaran**

1. Gambar peristiwa.
2. Kertas A4.
3. Cat kayu, pensel dan warna krayon.

### **Pengukuran dan Penilaian**

1. Perhatikan perbualan dan jawab soalan.
2. Perhatikan pembentangan karya.
3. Perhatikan tingkah laku dalam melakukan aktiviti.

### **Cadangan**



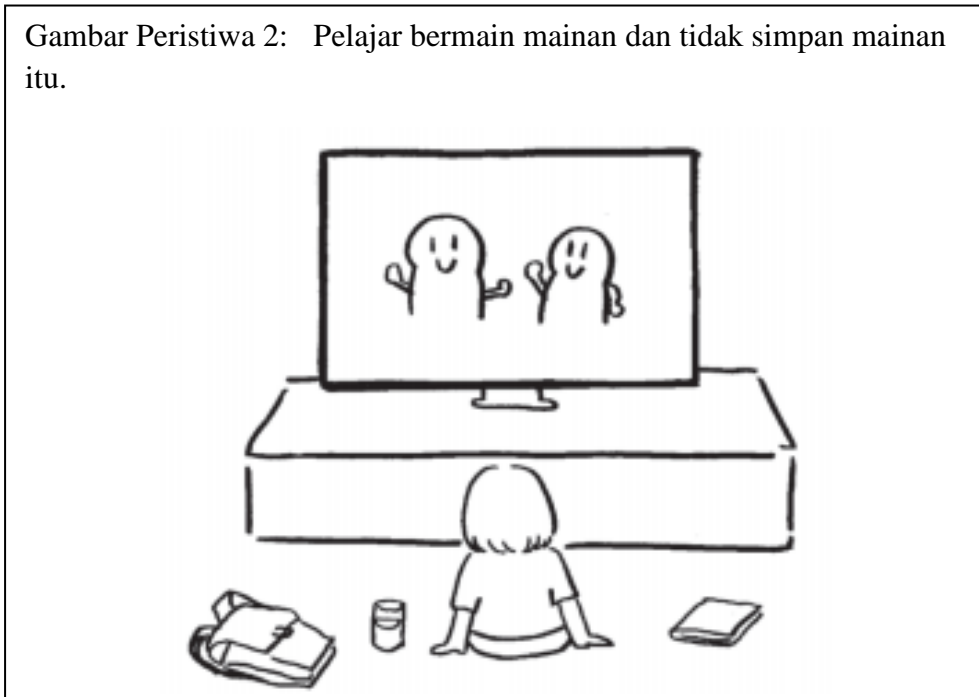
1. Sekiranya pelajar masih berminat dengan aktiviti ini. Guru boleh memanjangkan masa pembelajaran ini ketika mengadakan aktiviti tambahan pengalaman pada kali yang seterusnya.
2. Guru boleh menggunakan soalan untuk mendorong pelajar berfikir cari penyebab untuk menyelesaikan pelbagai masalah yang berlaku dalam kehidupan seharian. Garis panduan untuk mengemukakan soalan adalah seperti berikut:
  - Soalan untuk mendorong pelajar memikirkan kaedah untuk mengelakkan masalah.
  - Soalan untuk mendorong pelajar berfikir ketika mereka tidak dapat melihat masalahnya.
  - Soalan untuk mendorong pelajar berfikir untuk menyelesaikan masalah dan susulan apabila masalah timbul.
3. Guru tidak boleh langsung menyalahkan pelajar. Tetapi harus mengemukakan soalan kepada anak-anak untuk memikirkan apa masalahnya dan bagaimana kita dapat menyelesaikannya.
  - Soalan untuk mendorong pelajar berfikir apabila mereka tidak mematuhi perjanjian. Sekiranya pelajar berjanji maka pelajar itu tidak melakukan seperti yang dijanjikan. Guru harus dipanggil dan ditanya secara peribadi.
  - Soalan untuk mendorong pelajar berfikir untuk menyelesaikan konflik. Semasa pelajar berbalah dan menuntut guru, guru harus bagi peluang kepada kedua-dua pelajar itu memberitahu kejadian yang berlaku.
  - Guru boleh diaplikasikan sebagai panduan untuk mengemukakan soalan di dalam kelas agar pelajar dapat mengetahui cara memikir cari penyebab dan mengetahui tugas mereka untuk hidup bersama dalam masyarakat dengan bahagia.

### Contoh Gambar Peristiwa

Gambar Peristiwa 1: Pelajar mengatasi kawannya semasa guru memberi kuih.



Gambar Peristiwa 2: Pelajar bermain mainan dan tidak simpan mainan itu.





Gambar Peristiwa 3: Pelajar buang sampah tidak masukkan dalam tong sampah.





## UNIT 2 ANAK-ANAK YANG BAIK MENOLONG BERFIKIR DAN MELAKUKANNYA

**Perkara yang harus dipelajari:** Perkara di sekeliling kanak-kanak  
**Aktiviti Kreatif:** Wira Kecil **Masa 50 minit**

### Aktiviti 3 Wira Kecil

**Objektif** Untuk pelajar

1. Mempunyai kemahiran proses berfikir secara kreatif dan imaginatif.
2. Mempunyai kemampuan untuk mengekspresikan diri melalui penyebaran idea mereka sendiri.
3. Mengembangkan otot kecil dan melakukan koordinasi tangan-mata.
4. Belajarlah untuk berdisiplin dan mematuhi syarat penyertaan dalam aktiviti..
5. Ketahui hak dan tanggungjawab diri sendiri dan menghormati hak dan tugas orang lain untuk bertindak sebagai warga masyarakat yang baik.

### Atur cara Aktiviti

1. Pelajar dan guru bersama-sama membincangkan untuk menghubungkan hubungan antara hak dan tugas sendiri dengan menghubungkan hubungan antara tugas sendiri dan menjadi warga masyarakat yang baik. Guru menggunakan soalan terbuka untuk mendorong pembelajaran pelajar seperti berikut:
  - 1.1 Semasa pelajar datang ke sekolah, peraturan apakah yang harus mereka patuhi?
  - 1.2 Semasa pelajar sedang belajar, peraturan apakah yang harus dilakukan di dalam kelas?
  - 1.3 Semasa pelajar melintas jalan, pelajar mesti mematuhi peraturan lalu lintas bagaimana?
  - 1.4 Semasa berjumpa dengan orang yang dibuli, apakah yang perlu dilakukan oleh pelajar?
  - 1.5 Semasa pelajar bertemu dengan orang yang tidak dikenali, dia datang berkawan dengan pelajar, apakah yang akan dilakukan oleh pelajar?
  - 1.6 Jika pelajar berkelakuan salah dengan undang-undang, apakah yang akan berlaku?



2. Pelajar dan guru bersama-sama berbual dan membincang berkaitan dengan panduan terhadap kelakuan yang baik dalam masyarakat seperti berikut:
  - 2.1 Pematuhan sederhana terhadap perjanjian atau undang-undang seperti peraturan isyarat lalu lintas, membuang sampah ke tempat, menghormati hak orang lain seperti berbaris dengan teratur yang mana dulu atau belakang, dan menepati masa.
  - 2.2 Berkhidmat untuk menolong orang lain.
  - 2.3 Pembangunan kediaman di tempat sendiri dan belajar hak dan tugas mereka sendiri. Guru menerangkan hubungan dengan hak dan tugas diri dan orang lain. Termasuk juga, kerja sama dalam melakukan tugas yang menjadi warganegara yang baik.
3. Pelajar dan guru terlibat dalam perbincangan dan membuat perjanjian untuk menyertai aktiviti kreatif, dengan menghubungkan hubungan antara kelakuan aktiviti dan belajar mengenai hak dan tugas seseorang, dan membincangkan latihan aktiviti membuat karya seni kreatif di bawah topik “Wira Kecil”. Dengan meminta pelajar membuat karya dan memilih aktiviti dari bahan berikut:

Aktiviti 1 Kraf Topeng Wira

Aktiviti 2 Kraf Duit Anak yang Baik

Aktiviti 3 Kraf Topi Wira

Aktiviti 4 Kraf Sarung Tangan Ajaib

Aktiviti 5 Kraf Baju Wira

Guru membawa sampel karya seni dari setiap jenis bahan untuk diperhatikan oleh pelajar, dan guru menunjukkan cara membuat karya dari pelbagai bahan.

4. Setiap pelajar memilih 2-3 aktiviti mengikut minat masing-masing.
5. Semasa melakukan aktiviti, pelajar dan guru membincangkan cara bertindak sebagai warga masyarakat yang baik. Guru memberi nasihat dan pertolongan kepada pelajar.
6. Semasa pelajar menyelesaikan aktiviti, letakkan peralatan di tempatnya. Membersihkan dengan kemas untuk bersiap sedia untuk mempersembahkan karya mereka sendiri.
7. Pelajar mempersembahkan hasil kerja mereka di hadapan kelas serta menamakan karya itu. Bercerita dan terangkan secara terperinci mengenai karyanya untuk didengar oleh rakan dan guru. Semasa membentangkan karya, guru mendorong peneguhan positif dan menggunakan soalan terbuka untuk pelajar dapat berkongsi dalam pembentangan karya mereka.



8. Pelajar dan guru merumuskan aktiviti pembelajaran. Prinsip penting untuk melaksanakan hak dan tugas seseorang dengan betul dan penciptaan karya dan penyebaran idea mereka sendiri.
9. Pelajar mempersembahkan karya mereka untuk membentangkan pengalaman pembelajaran mereka sendiri.

### **Media/Sumber Pembelajaran**

#### Aktiviti 1 Kraf Topeng Wira

- 1.1 kadbod
- 1.2 cat kayu/ cat krayon
- 1.3 gunting
- 1.4 gam
- 1.5 susun atur topeng

#### Aktiviti 2 Kraf Duit Anak yang Baik

- 2.1 kerangka corak duit syiling budak baik
- 2.2 cat kayu/ cat krayon
- 2.3 gam
- 2.4 gunting

#### Aktiviti 3 Kraf Topi Wira

- 3.1 kadbod
- 3.2 kerangka corak topi wira
- 3.3 gam
- 3.4 gunting
- 3.5 alat hiasan seperti kain, benang, kertas dan lain-lain lagi

#### Aktiviti 4 Kraf Sarung Tangan Ajaib

- 4.1 sarung tangan siap pakai
- 4.2 gam





4.3 gunting

4.4 alat hiasan seperti kain, benang, kertas dan lain-lain lagi

#### Aktiviti 5 Kraf Baju Wira

5.1 beg plastik besar bertangkai yang telah diguna

5.2 gam

5.3 gunting

5.4 alat hiasan seperti kain, benang, kertas dan lain-lain lagi.

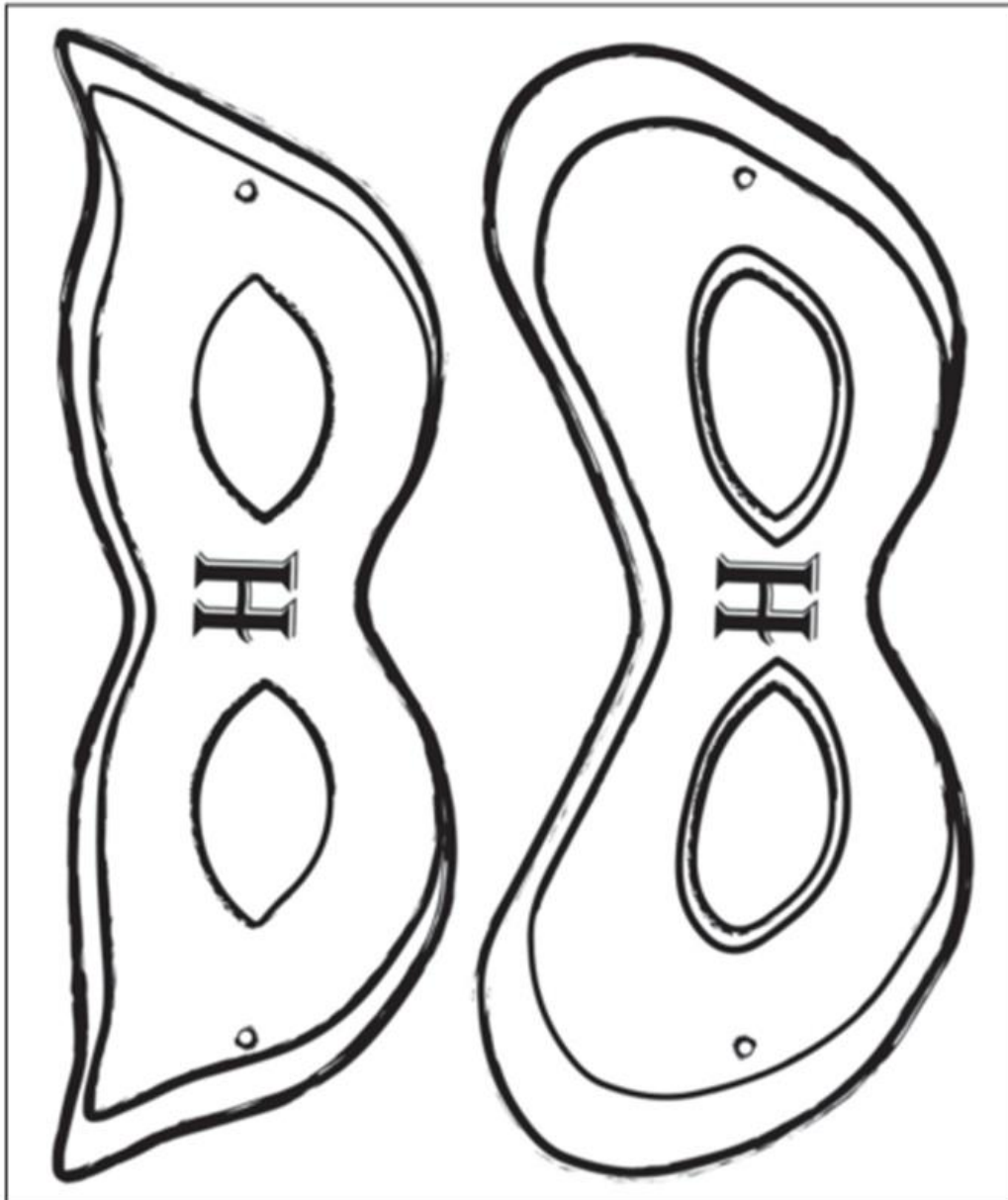
#### Pengukuran dan Penilaian

1. Perhatikan penyertaan dan kepatuhan terhadap perjanjian untuk mengambil bahagian dalam aktiviti tersebut.
2. Perhatikan penyampaian dan pembuatan karya berdasarkan kreativiti dan imaginasi.
3. Perhatikan ketegasan dalam menerangkan cerita daripada karya berdasarkan pengalaman, pembelajaran dan pemahaman diri.

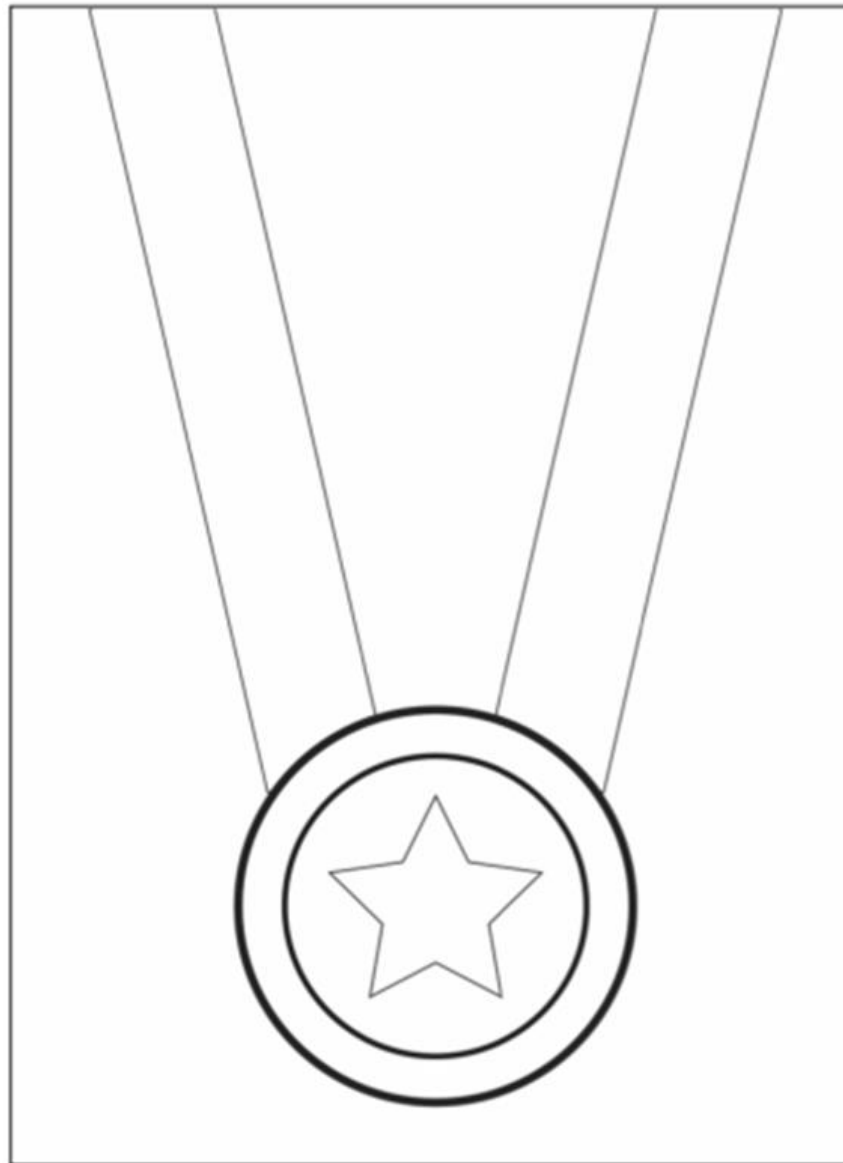
#### Cadangan

1. Semasa pelajar melakukan aktiviti, guru boleh mengajukan soalan yang terbuka. Menyertai perbualan dan memberi pendapat. Agar pelajar dapat mengaitkan pengalaman mereka, melakukan terhadap diri dengan peraturan disiplin sekolah atau sosial yang menjadi panduan praktikal agar setiap orang dapat belajar hidup bersama dengan rakan. Guru memudahkan kanak-kanak dan memberi nasihat semasa melakukan aktiviti dan pada akhir aktiviti harus memberi pelajar menyampaikan hasil kerja masing-masing berdasarkan pengalaman pembelajaran dan pemahaman setiap anak berkaitan dengan tugas sendiri dalam masyarakat.
2. Guru boleh menjadualkan masa untuk buat aktiviti kreatif mengikut kesesuaian dengan jangka masa dan usia perkembangan pelajar atau boleh melakukan aktiviti bergilir mengikut kesesuaian konteks sekolah.

### Media Pembelajaran



Aktiviti 1 Kraf topeng wira



Aktiviti 2 Kraf duit anak yang baik



Aktiviti 3 Kraf topi wira



Aktiviti 4 Kraf sarung tangan ajaib



## UNIT 2 ANAK-ANAK YANG BAIK MENOLONG BERFIKIR DAN MELAKUKANNYA

**Perkara yang harus dipelajari:** Perkara di sekeliling kanak-kanak

**Aktiviti di Luar:** Perhatikan dengan Baik Ada Gerak-geri

**Masa 45 minit**

### **Aktiviti 4 Perhatikan dengan Baik Ada Gerak-geri**

**Objektif** Untuk pelajar

1. Boleh menunjukkan senaman.
2. Gerakkan badan dengan menggunakan otot kecil dan otot besar untuk berhubungan dengan lancar.
3. Menunjukkan cara menjadi ketua dan pengikut serta menghayati idea dan kebolehan yang berbeza.
4. Melakukan aktiviti bersama orang lain dengan seronok.
5. Bertindak mengikut peraturan dan undang-undang.

### **Atur cara Aktiviti**

1. Guru buka lagu *The Bird Dance* dan meminta murid melakukan gerak-geri bersama lagu mengikut guru. Kemudian guru dan pelajar berbual-bual berkaitan dengan pergerakan dengan meminta murid menjawab soalan berikut.
  - 1.1 Bahagian badan manakah yang digunakan oleh pelajar untuk pergerakan?
  - 1.2 Bagaimana perasaan anda semasa menggerakkan badan anda dengan muzik?
2. Minta pelajar buat padanan 2 orang dan menerima 1 kad gambar senaman untuk setiap pasangan, dengan mengadakan perjanjian iaitu minta setiap pasangan bergilir-gilir untuk menunjukkan kepada rakan mereka pergerakan kad gambar.
3. Guru menerangkan dan menunjukkan cara melakukan aktiviti “perhatikan dengan baik ada gerak-geri” dan minta wakil pelajar yang telah berlatih, keluar untuk menunjukkan.
4. Guru meletakkan pelajar menjadi kumpulan, terdiri daripada 3 orang setiap kumpulan. Guru membahagikan mengikut warna pengapit. Anggota setiap kumpulan berlatih menari untuk menunjukkan pergerakan tarian mereka.
5. Minta pelajar dalam setiap kumpulan bergilir membuat persembahan mengikut kad gambar iringan lagu. Dalam tempoh 2 lagu, ada kesepakatan bahawa setiap kumpulan



harus membuat persembahan mengikut kad gambar iringan lagu dengan betul dan serentak. Kemudian boleh menukar kumpulan seterusnya.

6. Pelajar bersama-sama membilang bilangan kad gambar yang telah dapat.
7. Pelajar dan guru bercakap tentang apa yang telah mereka pelajari mengenai perkara berikut:
  - 7.1 Minta pelajar meluahkan perasaan semasa melakukan aktiviti.
  - 7.2 Pelajar minat atau melakukan gerak-geri untuk bersenam mengikut kad gambar yang nama paling banyak, sebab apa?
8. Pelajar dan guru berkongsi pemikiran dan hasil yang diperoleh daripada aktiviti seperti bersenam, tahu tugas pemimpin dan pengikut, buat mengikut peraturan dan bekerja dengan orang lain.

### Media/Sumber Pembelajaran

1. Lagu *The Bird Dance* mencari dari Internet.
2. Kad gambar.

### Pengukuran dan Penilaian

1. Perhatikan perbualan dan pendapat
2. Perhatikan tingkah laku dan catatan.

### Cadangan

-

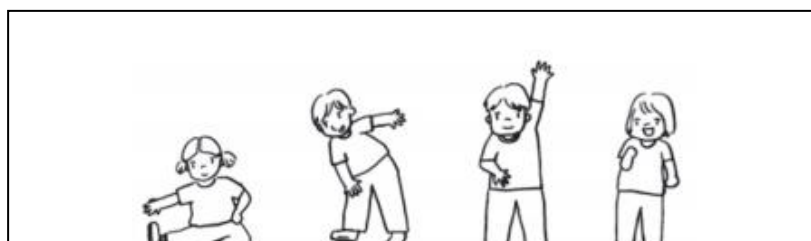
### Media Pembelajaran

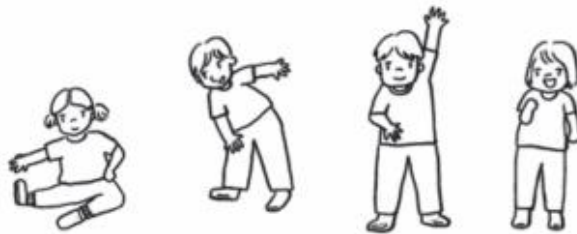
Lagu yang iringan aktiviti di luar:

Muzik: The bird dance

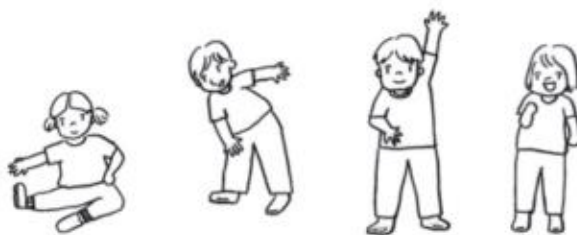
Sumber: The Emeralds look at us: *The Bird Dance*

angelginger00 (2013, April. 22). The Emeralds look at us: *The Bird Dance* (video).





Kad gambar 2: gambar gerak-geri bersenaman



Kad gambar 3: gambar gerak-geri bersenaman





## UNIT 2 ANAK-ANAK YANG BAIK MENOLONG BERFIKIR DAN MELAKUKANNYA

**Perkara yang harus dipelajari:** Perkara di sekeliling kanak-kanak

**Aktiviti Bebas/Bermain Mengikut Sudut**

**Masa 45 minit**

**Aktiviti 5      Bermain Bebas/Bermain Mengikut Sudut**

**Objektif**      Untuk pelajar

1. Mempunyai kemampuan untuk bermain dengan orang lain.
2. Ikut serta dalam menentukan syarat permainan.
3. Mempunyai kesabaran, berkongsi, dan tahu untuk menunggu.
4. Tahu menggunakan media dan teknologi dalam kehidupan seharian melalui pengalaman berdasarkan permainan yang bermakna.

### **Atur cara Aktiviti**

1. Guru memperkenalkan pelbagai sudut pengalaman di dalam kelas dan sudut khas yang tambahan dari sudut pengalaman asal, termasuk;
  - 1.1 Sudut Rumah
  - 1.2 Sudut Buku
  - 1.3 Sudut Sains
  - 1.4 Sudut Blok
  - 1.5 Sudut Permainan Pendidikan
  - 1.6 Sudut Mengguna dengan Baik, Ada Faedah (Sudu Khas)
2. Pelajar dan guru bekerjasama untuk membuat perjanjian terhadap permainan mengikut sudut pengalaman mereka seperti berikut:
  - 2.1 Bermain di sudut untuk 5 orang di setiap sudut, dengan mengundi kayu ais krim mengikut warna sudut yang simpan sebelum dia bermain.
  - 2.2 Bermain dengan suara lembut.
  - 2.3 Setelah selesai, letakkan mainan di tempatnya.
  - 2.4 Berkongsi mainan dengan rakan.
  - 2.5 Bermain dengan lemah lembut, hati-hati dengan mainan jangan merosakkan.
  - 2.6 Ucapkan “terima kasih” apabila dapat pertolongan daripada guru.



- 2.7 Ucapkan “terima kasih” apabila dapat pertolongan daripada kawan.
- 2.8 Berhati-hatilah dengan kelakuan yang menyakiti kawan anda semasa bermain dan mengucapkan “Maaf” ketika menyakiti kawan anda secara tidak sengaja.
- 2.9 Apabila dengan isyarat suruh berhenti (ketukan 2 kali) minta pelajar simpan barang main ke tempatnya dengan teratur dan mari duduk bersama di hadapan kelas.
3. Pelajar pilih bermain mengikut sudut pengalaman dengan bebas, mematuhi mengikut perjanjian dan apabila mendengar isyarat untuk berhenti, minta pelajar simpan barang main ke tempatnya dengan teratur dan mari duduk bersama di hadapan kelas.
4. Guru minta pelajar yang sukarelawan keluar di hadapan untuk menceritakan apa yang telah bermain, perasaan, masalah yang dijumpai dan bagaimanakah pelajar menyelesaikan masalah tersebut.

### **Media/Sumber Pembelajaran**

1. Sudut Rumah
  - 1.1 Rumah model.
  - 1.2 Alat permainan di dapur.
  - 1.3 Boneka bentuk orang.
2. Sudut Buku

Buku cerita berkaitan dengan penggunaan teknologi dan lain-lain lagi.
3. Sudut Sains
  - 3.1 Kanta pembesar.
  - 3.2 Daun, pokok kayu model.
  - 3.3 Batu, tanah dan pasir.
  - 3.4 Serangga model.
  - 3.5 Rajah kitar hidup haiwan.
4. Sudut Blok

Blok kayu dan cat original.
5. Sudut Permainan Pendidikan

Permainan montaj gambar “kelebihan penggunaan telefon yang berfaedah”.
6. Sudut Mengguna dengan Baik, Ada Faedah (Sudu Khas)
  - 6.1 Model media teknologi seperti telefon rumah, telefon pintar, televisyen, tablet, dan lain-lain lagi.
  - 6.2 Carta gambar kartun yang berguna dan keburukan penggunaan media teknologi.



## Pengukuran dan Penilaian

1. Memerhatikan tingkah laku ketika bermain dengan orang lain.
2. Memerhatikan pematuhan mengikut perjanjian yang telah dibuat di dalam kelas.
3. Memerhatikan kesabaran, tahu berkongsi dan tahu menunggu.
4. Memerhatikan penggunaan media teknologi melalui permainan yang bermakna.

## Cadangan

Sementara pelajar memilih untuk bermain mengikut sudut pengalaman mereka. Guru dapat memudahkan dan mencadangkan permainan agar lebih bermakna kepada kanak-kanak dengan menganggap bahawa guru adalah rakan bermain dengan pelajar. Akan menyertai perbualan dengan pelajar, menjemput pelajar main dengan pelbagai alat-alat media teknologi, serta mengatakan, “Apakah yang akan kita lakukan dengan telefon kita hari ini? Mari, kita bermain banyak-banyak permainan, baik tak? Tetapi jika kita bermain terlalu banyak, adakah ini baik bagi kita..? “Beri peluang kepada pelajar untuk berfikir dengan sewajarnya dan menyatakan pendapat melalui kata-kata semasa bermain dengan gambar kartun yang berguna dan keburukan penggunaan teknologi, dapat juga pelajar memerhatikan.



## UNIT 2 ANAK-ANAK YANG BAIK MENOLONG BERFIKIR DAN MELAKUKANNYA

**Perkara yang harus dipelajari:** Perkara di sekeliling kanak-kanak

**Aktiviti Permainan Pendidikan:** Permainan Montaj Gambar “Saya Memilih Ketua Kelas”

**Masa 30 minit**

### Aktiviti 6 Permainan Montaj Gambar “Saya Memilih Ketua Kelas”

**Objektif** Untuk pelajar

1. Mempunyai kemahiran sosial untuk bermain dengan orang lain.
2. Ikut serta dalam menentukan syarat permainan.
3. Mempunyai kesabaran, berkongsi, dan tahu untuk menunggu.
4. Tahu bagaimana cara untuk memilih ketua bilik melalui pemerhatian gambar.

#### Atur cara Aktiviti

1. Guru memperkenalkan permainan montaj gambar “Saya memilih ketua kelas.” Membincangkan, menjelaskan dan menunjukkan cara bermain permainan tersebut dan biarkan pelajar melihat serta membenarkan pelajar turut serta mengikut perkara tersebut;
  - 1.1 Dalam gambar ini pelajar nampak apa yang ada dalam gambar?
  - 1.2 Sekiranya dalam kelas kita, terdapat pelbagai perkara yang diperlukan oleh pelajar. Tetapi kita hanya boleh memilih satu saja. Bagaimanakah kita harus buat keputusannya dan mengapa?
  - 1.3 Pelajar memerhatikan gambar yang lengkap dan kemudian pisahkan bahagian-bahagian gambar. Letak dengan cara pelbagai kemudian memontajkan gambar itu dengan lekap seperti sebelumnya.
2. Pelajar dan guru bersama-sama membuat perjanjian terhadap permainan pendidikan seperti berikut:
  - 2.1 Bermain bersama dengan suara lembut.
  - 2.2 Setelah selesai bermain, simpan permainan di tempatnya.
  - 2.3 Berkongsi permainan untuk dimainkan oleh rakan.
  - 2.4 Main permainan dengan berhati-hati.



- 2.5 Ucapkan “terima kasih” semasa guru menolong.
- 2.6 Ucapkan “terima kasih” apabila rakan menolong.
- 2.7 Apabila isyarat berhenti didengar (ketuk 2 kali), letakkan permainan di tempat dan datang berkumpul di hadapan kelas.
3. Guru membahagikan pelajar setiap kumpulan kepada 4 orang dan kumpulan pertama memainkan permainan montaj gambar “Saya Memilih Ketua Kelas”. Kumpulan yang lain main permainan yang pernah mainkan sebelum ini. Setelah selesai bermain, putar satu sama lain sehingga semua permainan dimainkan. Apabila isyarat berhenti didengar, teruskan simpan barang permainan ke tempat dengan dan duduk bersama di hadapan kelas.
4. Guru minta pelajar yang sukarelawan keluar di hadapan untuk menceritakan apa yang telah bermain, perasaan, masalah yang dijumpai dan bagaimanakah pelajar menyelesaikan masalah tersebut.
5. Pelajar dan guru bersama-sama merumuskan permainan montaj gambar “Saya memilih ketua kelas” bersama-sama sekali lagi. Guru menjelaskan lebih lanjut tentang itu. Ketika kita bersama dengan orang ramai, ada peraturan dan undang-undang yang mesti dikongsi di dalam kelas. Oleh itu, kita memerlukan pemimpin di dalam kelas, yang kita panggil ketua kelas. Dia adalah penjaga pelajar di dalam kelas, di mana kita memilih ketua kelas berdasarkan pendapat pelajar yang menjadi ahli kelas adalah jumlah terbesar.

### **Media/Sumber Pembelajaran**

1. Permainan montaj gambar “Saya memilih ketua kelas”.
2. Permainan bidang pendidikan yang lain.

### **Pengukuran dan Penilaian**

1. Memerhatikan tingkah laku ketika bermain dengan orang lain.
2. Memerhatikan pematuhan mengikut perjanjian yang telah dibuat di dalam kelas.
3. Memerhatikan kesabaran, tahu berkongsi dan tahu menunggu.
4. Memerhatikan cara menggunakan demokrasi dalam masyarakat melalui pemerhatian gambar.

### **Cadangan**



Semasa pelajar bermain permainan montaj gambar “ Saya Memilih Ketua Kelas.” Guru ada bersama untuk memberi cadangan, menolong dan berbincang dengan pelajar semasa bermain permainan. Mungkin hendaklah memujuk pelajar untuk bercakap tentang hidup bersama dengan rakan-rakan mereka dalam kelas. Kita harus mempunyai rakan dalam bilik yang menjaga kita atau tidak? Saling menolong satu sama lain atau tidak? Kenapa?



### UNIT 3 KOMUNITI BERILMU

**Perkara yang harus dipelajari:** Orang dan tempat di sekitar kanak-kanak.

**Aktiviti Pergerakan dan Irama:** Bawa ke Tempat yang Tetap **Masa 45 minit**

#### **Aktiviti 1 Bawa ke Tempat yang Tetap**

**Objektif** Untuk pelajar

1. Dengarkan muzik tempo perlahan yang disampaikan melalui pergerakan badan yang kreatif.
2. Dapat menggerakkan badan dan menggunakan pelbagai organ, mengharmonikan, termasuk mengawal keseimbangan semasa melakukan aktiviti.
3. Mampu bertindak sesuai dengan peraturan, peraturan dan perjanjian.
4. Ikuti aktiviti bersama rakan sekelas dengan cara yang seronok.
5. Ketahui hak diri sendiri untuk perkhidmatan awam.

#### **Atur cara Aktiviti**

1. Guru membawa pelbagai gambar-gambar tempat dalam komuniti seperti kuil, balai polis, hospital, sekolah, pasar dan kedai runcit kepada pelajar untuk melihat dan menjawab soalan berikut:
  - 1.1 Apakah nama pada setiap tempat ini?
  - 1.2 Bagaimana kita dapat melakukan aktiviti atau menggunakan hak kita untuk menerima perkhidmatan?
  - 1.3 Apakah faedah atau kelebihan menggunakan hak untuk menerima perkhidmatan?
2. Guru menerangkan proses bermain aktiviti “Bawa ke Tempat yang Tetap” dengan meminta pelajar keluar untuk menunjukkan kepada rakan mereka seperti berikut:
  - 2.1 Letakkan gambar dari pelbagai lokasi di sekitar bilik (letak jarang-jarang)
  - 2.2 Pelajar menggerakkan badan secara bebas mengikut irama muzik instrumental (tempo perlahan).
  - 2.3 Apabila muzik berhenti, pelajar mendengar mesej petunjuk kata tempat-tempat itu. Kemudian apabila mendengar suara isyarat wisel, minta pelajar menyentuh gambar tempat yang sesuai dengan mesej petunjuk kata itu dengan betul. Contohnya ketika batuk, sakit, atau demam. Kita mesti pergi ke... (hospital).



3. Pelajar melakukan aktiviti menurut perjanjian awal iaitu gerakkan badan dengan berhati-hati dan elakkan berhati-hati jangan memukul kawan.
4. Pelajar dan guru bersama-sama merumuskan apa yang telah mereka pelajari:
  - 4.1 Mendengarkan muzik tempo perlahan.
  - 4.2 Pergerakan badan dan penggunaan pelbagai bahagian badan selaras antara satu sama lain.
  - 4.3 Mematuhi peraturan, syarat dan perjanjian.
  - 4.4 Penyertaan dalam aktiviti bersama rakan sekelas.
  - 4.5 Mengetahui hak mereka untuk mengakses perkhidmatan awam.

### **Media/Sumber Pembelajaran**

1. Muzik instrumental (tempo perlahan).
2. Gambar lokasi.

### **Pengukuran dan Penilaian**

1. Memerhatikan perbualan dan pendapat.
2. Memerhatikan tingkah laku dan catatan.

### **Cadangan**

-





## UNIT 3 KOMUNITI BERILMU

**Perkara yang harus dipelajari:** Orang dan tempat di sekitar kanak-kanak.

**Aktiviti Meningkatkan Pengalaman:** Tempat dan Hak Bertugas dalam Komuniti

**Masa 45 minit**

### Aktiviti 2 Tempat dan Hak Bertugas dalam Komuniti

**Objektif** Untuk pelajar

1. Ketahui tempat dalam komuniti yang berdekatan dengan sekolah.
2. Berani untuk berfikir, berani untuk menyatakan dan bertindak dengan orang lain dengan cara yang betul.
3. Mempunyai sikap positif terhadap hidup dengan orang lain dan melihat pentingnya hidup dalam komuniti.

#### Atur cara Aktiviti

1. Guru membawa pelajar berjalan-jalan di sekitar komuniti berhampiran sekolah. Sebelum berangkat ke menerokai, guru dan pelajar membuat perjanjian bersama mengenai menerokai seperti; berjalan dengan teratur, memerhatikan apa yang terdapat dalam komuniti dan kemudian menyampaikan maklumat tersebut. Jangan bermain-main kerana beberapa tempat di tepi jalan mungkin berbahaya.
2. Guru dan pelajar meneruskan perjalanan untuk menerokai komuniti yang dipersetujui. Ia adalah tempat yang berdekatan dengan sekolah seperti kuil, hospital, kedai atau rumah rakan-rakan yang berdekatan, dan sebagainya.
3. Apabila kembali ke kelas, guru dan pelajar berbual bersama-sama dengan menggunakan soalan berikut:
  - 3.1 Di manakah tempat yang kita menerokai?
  - 3.2 Tempat itu dapat berfungsi bagaimana dalam komuniti?
  - 3.3 Adakah pelajar pernah mengikuti aktiviti dalam komuniti?
  - 3.4 Bagaimana seharusnya kita bersikap sedemikian sehingga menghormati hak orang lain ketika berkongsi tempat?



4. Guru membahagikan pelajar setiap kumpulan kepada 4-6 orang, minta ahli kumpulan membincangkan untuk buat persembahan main peranan terhadap penggunaan hak dalam perkhidmatan di tempat-tempat dalam komuniti. Dengan mengutamakan kelakuan diri yang sesuai seperti;
  - 4.1 kelakuan diri mengikut peraturan
  - 4.2 mempunyai sifat fikiran awam
  - 4.3 murah hati dan sebagainya
5. Setiap ahli kumpulan mempersembahkan karya main peranan mereka di hadapan kelas. Guru memberi cadangan, ahli kumpulan yang lain secara bergiliran mengemukakan pendapat dan memuji persembahan rakan mereka.
6. Guru dan pelajar bersama-sama merumuskan keperluan untuk mengetahui tempat-tempat pada komuniti berhampiran sekolah. Mengetahui bagaimana penggunaan hak untuk menerima perkhidmatan dan hidup bersama dalam komuniti. Selepas itu, minta pelajar saling membantu untuk membina sudut tempat model dalam komuniti.

### **Media/Sumber Pembelajaran**

1. Tempat dalam komuniti yang berdekatan dengan sekolah.
2. Alat-alat untuk membina sudut tempat-tempat model iaitu sudut kuil, sudut taman dan sudut restoran.

### **Pengukuran dan Penilaian**

1. Memerhatikan perbualan dan cara menjawab soalan.
2. Memerhatikan pembentangan karya.
3. Memerhatikan tingkah laku dalam aktiviti.

### **Cadangan**

1. Sekiranya pelajar masih berminat dengan aktiviti ini. Guru dapat memanjangkan masa pembelajaran semasa penambahan pengalaman seterusnya.
2. Guru boleh menggunakan soalan untuk mendorong pelajar berfikir sama dengan aktiviti pengalaman pada unit 2.



### UNIT 3 KOMUNITI BERILMU

**Perkara yang harus dipelajari:** Orang dan tempat di sekitar kanak-kanak.

**Aktiviti Kreatif:** Komuniti Hidup yang Indah **Masa 50 minit**

#### Aktiviti 3 Komuniti Hidup yang Indah

**Objektif** Untuk pelajar

1. Mengembangkan kemahiran dan imaginasi proses kreatif.
2. Mengembangkan kemahiran bertegas dan menyampaikan karya mengikut idea mereka sendiri.
3. Mengembangkan otot kecil dan mengamalkan koordinasi tangan-mata.
4. Hubungkan hubungan antara seni dan pembelajaran tempat, hak dan tanggungjawab dalam masyarakat.

#### Atur cara Aktiviti

1. Pelajar dan guru membincangkan bersama-sama mengenai tempat-tempat yang pelajar membuat menerokai dari pelbagai tempat yang berhampiran dengan sekolah seperti kuil, balai polis, hospital, sekolah, kedai dan pasar. Dengan menghubungkan hubungan antara pelbagai tempat dalam komuniti. Guru gunakan soalan terbuka untuk merangsang pembelajaran pelajar seperti berikut:
  - 1.1 Kawasan di sekitar sekolah yang pelajar menerokai dan tempat-tempat apa yang pelajar memerhatikan?
  - 1.2 Lokasi manakah yang paling dekat dengan kawasan sekolah?
  - 1.3 Tempat manakah yang terletak paling jauh dari kawasan sekolah?
  - 1.4 Pelajar pernah pergi di tempat yang mana, dengan siapa pelajar pergi, bertemu dengan siapa, dan apa yang perlu dilakukan di tempat itu?
  - 1.5 Pelajar pernah pergi di tempat yang mana paling banyak dan pergi untuk buat apa?
  - 1.6 Mengikut pendapat pelajar, apakah kepentingan bagi setiap tempat itu?
2. Pelajar dan guru berbual-bual dan membincangkan mengenai tugas anggota setiap organisasi seperti doktor berada di hospital. Memiliki tugas untuk merawat orang sakit. Penjual berada di pasar, mempunyai tugas untuk menjual. Pembelajaran hak sendiri untuk menerima perkhidmatan di setiap tempat. Guru menerangkan hubungan hak



untuk menggunakan perkhidmatan dari tempat yang berbeza mengikut persetujuan setiap tempat. Termasuk penyertaan dan bertindak sebagai anggota masyarakat yang baik dalam membangun dan menjaga komuniti agar dapat hidup yang indah.

3. Pelajar dan guru berbual-bual dan membuat perjanjian terhadap aktiviti kreatif dengan menghubungkan hubungan antara kelakuan aktiviti dengan hak dan tanggungjawab terhadap penerimaan perkhidmatan dalam tempat-tempat pada komuniti. Dan berbual-bual berkaitan dengan kelakuan aktiviti membina karya seni yang kreatif mengikut tajuk “Komuniti Hidup yang Indah”. Mempunyai perkara yang penting untuk pelajar membina karya dengan memilih kelakuan aktiviti dari bahan-bahan yang berikut:

Aktiviti 1 Membentuk Masyarakat daripada Pembuatan Tanah Liat.

Aktiviti 2 Membentuk Masyarakat daripada Origami

Aktiviti 3 Membentuk Masyarakat dengan Menaburkan Cat Air dengan Kapas.

Aktiviti 4 Membentuk Masyarakat dengan Melukis Gambar Untuk Meningkatkan Seni Bina

Aktiviti 5 Membentuk Masyarakat untuk Melukis Poster dengan Berus

4. Guru membawa contoh karya seni dari setiap jenis bahan kepada pelajar untuk memerhatikan Guru menunjukkan cara membina komuniti dari pelbagai bahan yang disediakan.
5. Setiap pelajar memilih 2-3 aktiviti mengikut minat masing-masing.
6. Semasa melakukan aktiviti, pelajar dan guru membincangkan tugas mereka dalam komuniti. Serta dengan guru memberi nasihat dan menolong pelajar.
7. Apabila pelajar menyelesaikan aktiviti, letakkan alat-alat di tempatnya dan membersihkan dengan betul untuk bersiap sedia mempersembahkan karya mereka sendiri.
8. Pelajar mempersembahkan hasil kerja mereka di hadapan kelas dengan menamakan karya mereka itu. Ceritakan kisah, terangkan secara terperinci berkaitan dengan karyanya untuk rakan-rakan mendengar. Semasa membentangkan karya, guru mendorong peneguhan positif dan mengemukakan soalan terbuka untuk membolehkan pelajar dapat menyertai dalam pembentangan karya mereka.
9. Pelajar dan guru bersama-sama membuat rumusan aktiviti pembelajaran, prinsip penting untuk melaksanakan hak dan tugas seseorang dengan betul. Membina karya dan penyebaran idea sendiri.
10. Pelajar mempersembahkan hasil kerja mereka untuk membentangkan pengalaman pembelajaran mereka sendiri.



## Media/Sumber Pembelajaran

Aktiviti 1 Membentuk Masyarakat daripada Pembuatan Tanah Liat.

1. tanah liat
2. papan tanah liat

Aktiviti 2 Membentuk Masyarakat daripada Origami

1. kertas berwarna
2. gam
3. gunting
4. kertas A4

Aktiviti 3 Membentuk Masyarakat dengan Menaburkan Cat Air dengan Kapas

1. kertas A4
2. kapas bertangkai
3. cat poster

Aktiviti 4 Membentuk Masyarakat dengan Melukis Gambar untuk Meningkatkan Seni

Bina

1. carta lokasi sekitar sekolah
2. pensel
3. cat kayu/ cat krayon

Aktiviti 5 Membentuk Masyarakat untuk Melukis Poster dengan Berus

1. cat poster
2. berus cat
3. kertas A4

## Pengukuran dan Penilaian

1. Memerhatikan penyertaan ketika melakukan aktiviti.
2. Memerhatikan penyampaian dan pembinaan karya mengikut kreativiti dan imaginasi.
3. Memerhatikan ketegasan, penghuraian cerita daripada karya mengikut pengalaman pembelajaran dan kefahaman diri.



## Cadangan

1. Semasa pelajar melakukan aktiviti tersebut, guru boleh mengemukakan soalan terbuka untuk membantu anak-anak berhubung dengan pengalaman yang mengenai hak mereka untuk menggunakan perkhidmatan atau aktiviti-aktiviti di setiap tempat. Terdapat pelbagai personel menjalankan tugas mengikut peranannya. Guru memudahkan anak-anak dengan memberi bimbingan semasa melakukan aktiviti. Apabila selesai aktiviti, kanak-kanak harus menyampaikan karya mereka sendiri mengikut pengalaman pembelajaran mereka dan kefahaman pelajar sendiri.
2. Guru dapat bersikap fleksibel terhadap jangka masa dalam melakukan aktiviti kreatif yang sesuai dengan jangka masa dan usia terhadap perkembangan pelajar atau boleh melakukan aktiviti bergilir dan mengikut kesesuaian dengan konteks sekolah.



### UNIT 3 KOMUNITI BERILMU

**Perkara yang harus dipelajari:** Orang dan tempat di sekitar kanak-kanak.

**Aktiviti di Luar:** Mengejar dan Menangkap Penyepit Baju

**Masa 45 minit**

#### **Aktiviti 4 Mengejar dan Menangkap Penyepit Baju**

**Objektif** Untuk pelajar

1. Gunakan otot besar dengan lancar. dan koordinasi pelbagai organ termasuk mengawal keseimbangan semasa melakukan aktiviti.
2. Mematuhi peraturan, peraturan dan perjanjian.
3. Ikuti aktiviti bersama rakan sekelas dengan cara yang seronok.
4. Ketahui peranan dan tugas diri sendiri dalam melakukan aktiviti dengan orang lain.

#### **Atur cara Aktiviti**

1. Guru membawa penyepit baju untuk pelajar melihat serta bertanya “apa pendapat pelajar bahawa guru membawa pengapit baju untuk dilakukan hari ini”
2. Guru menerangkan proses bermain aktiviti “Mengejar dan Menangkap Penyepit Baju”. Dengan meminta pelajar keluar bersama untuk buat contoh kepada kawan seperti berikut:
  - 2.1 Membawa penyepit baju (di belakang) 10 biji setiap orang.
  - 2.2 Apabila mendengar suara wisel, minta pelajar mengejar kawan untuk mengambil penyepit baju kawan menyepit di baju pelajar sendiri.
  - 2.3 Suara isyarat wisel berbunyi sekali lagi, tamat permainannya. Siapa yang mempunyai penyepit baju di tubuh banyak sekali, berertinya menang.
3. Pelajar memulakan aktiviti dengan bergilir-gilir untuk membantu menyepit pakaian (di belakang) 10 biji setiap orang.
4. Guru membahagikan pelajar setiap kumpulan kepada 5-6 orang, kemudian bertanding mengikut pusingannya. Pemenang setiap pusingan dalam permainan akan dapat bermain di pusingan yang terakhir. Perjanjian awal adalah mengejar dengan berhati-hati, mengelakkan pertembungan dengan rakan-rakan.
5. Pelajar dan guru bersama-sama membicarakan tentang perkara yang telah pelajari iaitu;



- 5.1 Pergerakan badan dan menggunakan anggota tubuh badan untuk menghubungi satu sama lain.
  - 5.2 Beragak jarak, kawasan dan cara menjauhkan diri.
  - 5.3 Pematuhan terhadap syarat, peraturan dan perjanjian.
  - 5.4 Penyertaan dalam aktiviti bersama rakan sekelas.
  - 5.5 Manfaat pergerakan badan dengan cara yang betul.
  - 5.6 Pelaksanaan tugas ahli kumpulan harus sesuai dengan peraturan dan syarat-syaratnya.
6. Apabila permainan selesai, guru meminta murid membuat kesimpulan tentang apa yang telah mereka pelajari daripada permainannya. Guru menghubungkan dengan kepentingan terhadap mematuhi syarat, peraturan dan perjanjian supaya pelajar dapat bergambar.

### **Media/Sumber Pembelajaran**

1. Padang/kawasan yang luas.
2. Penyepit baju.

### **Pengukuran dan Penilaian**

1. Memerhatikan perbualan dan pendapat.
2. Memerhatikan tingkah laku dan catatan.

### **Cadangan**

-





### UNIT 3 KOMUNITI BERILMU

**Perkara yang harus dipelajari:** Orang dan tempat di sekitar kanak-kanak.

**Aktiviti Bebas/Bermain Mengikut Sudut**

**Masa 45 minit**

**Aktiviti 5 Bermain Bebas/Bermain Mengikut Sudut**

**Objektif** Untuk pelajar

1. Mempunyai kemahiran sosial untuk bermain dengan orang lain.
2. Ikut serta dalam menentukan syarat permainan.
3. Mempunyai kesabaran, berkongsi, dan tahu untuk menunggu.
4. Ketahui mengenai hak dan tugas diri kepada orang ramai melalui bermain mengikut sudut pengalaman yang bermakna.

#### **Atur cara Aktiviti**

1. Guru memperkenalkan pelbagai sudut pengalaman di dalam kelas dan sudut khas yang tambahan dari sudut pengalaman asal, termasuk;
  - 1.1 Sudut Rumah
  - 1.2 Sudut Buku
  - 1.3 Sudut Sains
  - 1.4 Sudut Blok
  - 1.5 Sudut Permainan Pendidikan
  - 1.6 Sudut Mengguna dengan Baik, Ada Faedah (Sudu Khas)
2. Guru meminta para pelajar secara sukarela untuk menceritakan tentang sudut pelancongan, tempat dalam komuniti di mana guru dan pelajar membantu mengatur sudut ini.
3. Guru mencadangkan cara bermain di sudut ini. Dengan melakukan permainan peranan yang berkaitan dengan hak dan tugas, misalnya:
  - 3.1 tolong menjaga tempat pelancongan dalam komuniti supaya kawan dapat melihat
  - 3.2 kelakuan diri di tempat pelancongan dalam seperti berbaris untuk masuk ke tempat pelancongan
4. Pelajar dan guru bekerjasama untuk membuat perjanjian terhadap permainan mengikut sudut pengalaman seperti berikut:



- 4.1 Bermain mengikut sudut, setiap sudut terdiri daripada 5 orang. Dengan mengundi kayu aiskrim mengikut warna sudut dulu sebelum bermain.
- 4.2 Bermain dengan suara lembut.
- 4.3 Setelah selesai, letakkan mainan di tempatnya.
- 4.4 Berkongsi mainan dengan rakan.
- 4.5 Bermain dengan lemah lembut, hati-hati dengan mainan jangan merosakkan.
- 4.6 Ucapkan “terima kasih” apabila dapat pertolongan daripada guru.
- 4.7 Ucapkan “terima kasih” apabila dapat pertolongan daripada kawan.
- 4.8 Berhati-hatilah dengan kelakuan yang menyakiti kawan anda semasa bermain dan mengucapkan “Maaf” ketika menyakiti kawan anda secara tidak sengaja.
- 4.9 Apabila dengan isyarat suruh berhenti (ketukan 2 kali) minta pelajar simpan barang main ke tempatnya dengan teratur dan mari duduk bersama di hadapan kelas.
5. Pelajar pilih bermain mengikut sudut pengalaman dengan bebas, mematuhi mengikut perjanjian dan apabila mendengar isyarat untuk berhenti, minta pelajar simpan barang main ke tempatnya dengan teratur dan mari duduk bersama di hadapan kelas.
6. Guru menerangkan lebih lanjut berkaitan dengan sudut khas “pelancongan di tempat komuniti” bahawa setiap komuniti itu mempunyai tempat pelancongan di mana mengikut konteks komuniti itu.
7. Guru minta pelajar yang sukarelawan keluar di hadapan untuk menceritakan apa yang telah bermain, perasaan, masalah yang dijumpai dan bagaimanakah pelajar menyelesaikan masalah tersebut.
8. Guru dan pelajar bekerjasama untuk meringkaskan pandangan yang diperolehi daripada bermain dalam pelbagai sudut pengalaman. Guru membantu dalam menghubungkannya dengan isu cara penggunaan hak dan tugas mereka dalam bidang moral dan etika yang berkenaan dengan kebaikan, kesabaran, kepatuhan terhadap peraturan dan undang-undang.

### **Media/Sumber Pembelajaran**

1. Sudut Rumah
  - 1.1 Rumah model, rumah kertas.
  - 1.2 Alat permainan di dapur.
  - 1.3 Boneka.
2. Sudut Buku

Buku cerita tentang keluarga, kebaikan dan sebagainya.



3. Sudut Sains
  - 3.1 Kanta pembesar.
  - 3.2 Daun, pokok kayu model.
  - 3.3 Batu, tanah dan pasir.
  - 3.4 Serangga model.
  - 3.5 Rajah kitar hidup haiwan.
4. Sudut Blok

Blok kayu dan cat original.
5. Sudut Permainan Pendidikan

Permainan susunan peristiwa “jangan harap orang pelik”.
6. Sudut Pelancongan Dalam Komuniti (Sudut Khas)
  - 6.1 Boneka pelajar lelaki dan perempuan.
  - 6.2 Gambar tempat dalam komuniti dan gambar pelbagai aktiviti dalam komuniti.

### **Pengukuran dan Penilaian**

1. Memerhatikan tingkah laku ketika bermain dengan orang lain.
2. Memerhatikan pematuhan mengikut perjanjian yang telah dibuat di dalam kelas.
3. Memerhatikan kesabaran, tahu berkongsi dan tahu menunggu.
4. Memerhatikan pengetahuan hak dan tugas diri terhadap masyarakat melalui permainan yang bermakna.

### **Cadangan**

Semasa kanak-kanak memilih untuk bermain mengikut sudut pengalaman itu. Guru membantu dan memberi kemudahan serta memberi cadangan berkaitan cara bermain dengan bermakna kepada pelajar. Berdasarkan permainan peranan guru sebagai kawan yang bermain dengan pelajar.



### UNIT 3 KOMUNITI BERILMU

**Perkara yang harus dipelajari:** Orang dan tempat di sekitar kanak-kanak.

**Aktiviti Permainan Pendidikan:** Permainan Padanan Lokasi dan Aktiviti dalam Komuniti  
**Masa 45 minit**

#### **Aktiviti 6 Permainan Padanan Lokasi dan Aktiviti dalam Komuniti**

**Objektif** Untuk pelajar

1. Mempunyai kemampuan untuk bermain dengan orang lain.
2. Ikut serta dalam menentukan syarat permainan.
3. Mempunyai moral, etika, kebaikan untuk menolong orang lain.
4. Ketahui mengenai tugas diri sendiri untuk menyertai aktiviti dalam komuniti diri sendiri.
5. Tahu bagaimana cara mendengar pendapat orang lain secara rasional.

#### **Atur cara Aktiviti**

1. Guru membawa gambar aktiviti yang pelbagai tempat dalam komuniti di sekitar sekolah untuk pelajar melihat dan berbincang bersama-sama dengan menggunakan soalan berikut:
  - 1.1 Adakah pelajar mengetahui aktiviti ini iaitu gambar buat pahala atau aktiviti yang menjadi kelebihan dalam komuniti itu.
  - 1.2 Apakah manfaat terhadap aktiviti ini?
  - 1.3 Adakah pelajar pernah mengikuti aktiviti ini, sebab apa?
2. Guru memperkenalkan permainan padanan lokasi dengan aktiviti kemasyarakatan dan menunjukkan cara bermain permainan untuk pelajar melihat dan bersedia untuk turut serta, termasuk;
  - 2.1 gambar orang-orang Vientiane bersama gambar kuil
  - 2.2 gambar penjual bersama gambar pasar dan sebagainya
3. Pelajar dan guru bekerjasama untuk membuat perjanjian dalam bermain permainan pendidikan seperti berikut:
  - 3.1 Bermain dengan suara lembut.
  - 3.2 Setelah selesai, letakkan mainan di tempatnya.



- 3.3 Berkongsi mainan dengan rakan.
- 3.4 Bermain dengan lemah lembut
- 3.5 Ucapkan “terima kasih” apabila dapat pertolongan daripada guru.
- 3.6 Ucapkan “terima kasih” apabila dapat pertolongan daripada kawan.
- 3.7 Apabila dengan isyarat suruh berhenti (ketukan 2 kali) minta pelajar simpan barang main ke tempatnya dengan teratur dan mari duduk bersama di hadapan kelas.
4. Guru membahagikan pelajar setiap kumpulan kepada 4 orang dan mengedarkan sekumpulan gambar aktiviti dengan tempat dalam komuniti kepada pelajar. Setiap kumpulan akan dapat 1 set yang terdiri daripada 10 gambar. Minta pelajar bersama membantu untuk memadankan semua gambar. Kumpulan nama yang menyelesaikan pertama harap berangkat tangan bersama-sama secara keseluruhan dalam kumpulan dan minta rakan semua bertepuk tangan sebagai pujiannya.
5. Guru memberi pelajar kumpulan pertama yang melengkapkan padanan gambar itu keluar dan bercerita tentang permainan yang anda mainkan. Bagaimana perasaan anda, bagaimana membuat pertandingan menjadi cepat, seperti berkongsi tugas, saling membantu, mendengar pendapat rakan dalam kumpulan dan sebagainya.
6. Pelajar dan guru merumuskan permainan padanan lokasi dengan aktiviti dalam komuniti bersama sekali lagi. Guru menerangkan lebih jauh bahawa tempat yang berlainan dalam komuniti mempunyai aktiviti yang berbeza untuk dilatih oleh orang-orang dalam komuniti. Orang-orang dalam komuniti mempunyai tugas untuk melakukan pelbagai aktiviti di tempat itu bersama-sama dengan perpaduan dan menghormati hak untuk melakukan pelbagai aktiviti antara satu sama lain.

### **Media/Sumber Pembelajaran**

1. Gambar lokasi dengan aktiviti dalam komuniti yang dicari dalam Internet.
2. Permainan pendidikan yang lain.

### **Pengukuran dan Penilaian**

1. Memerhatikan tingkah laku ketika bermain dengan orang lain.
2. Memerhatikan pematuhan mengikut perjanjian yang telah dibuat di dalam kelas.
3. Memerhatikan kesabaran, tahu berkongsi dan tahu menunggu.

### **Cadangan**



Semasa pelajar bermain permainan padanan gambar dengan aktiviti kemasyarakatan. Guru ada bersama untuk menasihati, menolong dan terlibat dalam perbincangan dengan pelajar semasa permainan. Mungkin guru bertanya kepada pelajar iaitu sekiranya kita tidak mengikut peraturan dan undang-undang kegiatan yang kita lakukan di masyarakat kita, apakah yang akan terjadi pada masyarakat kita?



## UNIT 4 KOMUNITI HIDUP YANG INDAH

**Perkara yang harus dipelajari:** Orang dan tempat di sekitar kanak-kanak.

**Aktiviti Pergerakan dan Irama:** Bola Perpaduan **Masa 45 minit**

### Aktiviti 1 Bola Perpaduan

**Objektif** Untuk pelajar

1. Mengawal dan menilai jarak, berat, daya, kelajuan, dan kecepatan yang sesuai dengan pergerakan.
2. Gerakkan badan dan gunakan organ untuk menyelaraskan hubungan dan mengawal keseimbangan semasa melakukan aktiviti.
3. Berkelakuan sesuai dengan peraturan dan perjanjian.
4. Ikuti aktiviti bersama rakan sekelas dengan cara yang seronok.
5. Ketahui peranan dan tugas diri dalam melakukan aktiviti dengan orang lain.

### Atur cara Aktiviti

1. Pelajar menggerakkan badan mereka dengan bebas untuk mengiringi lagu instrumental “Music Box Dancer”.
2. Guru menerangkan proses bermain aktiviti “Bola Perpaduan” dengan meminta pelajar keluar untuk menunjukkan kepada rakan mereka seperti berikut:
  - 2.1 Bahagikan pelajar menjadi kumpulan, setiap kumpulan terdiri daripada 4-5 orang pelajar dan terima 1 helai kain. Biarkan ahli kumpulan membantu kawan untuk membukakan kain tersebut.
  - 2.2 Letakkan 1 bola pada kain setiap kumpulan. Kemudian mari kita saling membantu membaling - menerima bola dengan kain tanpa jatuh ke tanah.
  - 2.3 Setiap kumpulan pelajar membaling - menerima bola diiringi lagu instrumental “Music Box Dancer”.
  - 2.4 Guru menambahkan bilangan bola dari 1 hingga 2, 3 mengikut urutannya.
3. Pelajar bekerjasama dalam aktiviti dengan mempunyai perjanjian awal bahawa setiap kumpulan bergerak dengan berhati-hati dan jagakan bola bahawa jangan jatuh ke tanah.
4. Pelajar dan guru bersama-sama merumuskan apa yang telah mereka pelajari:



- 4.1 Kawalan dan penilaian jarak, berat, kekuatan, kelajuan, pecutan yang sesuai dengan pergerakan.
- 4.2 Pergerakan badan dan penggunaan pelbagai organ untuk dikoordinasi antara satu sama lain.
- 4.3 Mematuhi syarat, peraturan dan perjanjian.
- 4.4 Penyertaan dalam aktiviti bersama rakan sekelas.
- 4.5 Kebaikan pergerakan fizikal yang betul.
- 4.6 Pelaksanaan tugas anggota kumpulan harus sesuai dengan peraturan dan undang-undang.

### **Media/Sumber Pembelajaran**

1. Lagu instrumental “Music Box Dancer” dengan mencari dalam talian.
2. Bola getah.
3. Kain.

### **Pengukuran dan Penilaian**

1. Memerhatikan perbualan dan pendapat.
2. Memerhatikan tingkah laku dan catatan.

### **Cadangan**

-





## UNIT 4 KOMUNITI HIDUP YANG INDAH

**Perkara yang harus dipelajari:** Orang dan tempat di sekitar kanak-kanak.

**Aktiviti Meningkatkan Pengalaman:** Sukarelawan Kecil **Masa 40-45 minit**

### Aktiviti 2 Sukarelawan Kecil

**Objektif** Untuk pelajar

1. Mengetahui tugas diri dan orang lain untuk berkelakuan dalam masyarakat.
2. Berjiwa tolong-menolong dan hidup bersama orang ramai.

### Atur cara Aktiviti

1. Guru membawa 2 gambar peristiwa kepada pelajar dan menyertai perbincangan mengenai komuniti hidup yang indah teratur dan komuniti yang kotor tidak indah untuk didiami.
2. Guru mengemukakan soalan terbuka kepada pelajar seperti berikut:
  - 2.1 Bagaimana kedua-dua gambar acara ini?
  - 2.2 Pelajar berpendapat bahawa kedua-dua komuniti ini mempunyai persamaan atau perbezaan?
  - 2.3 Sekiranya pelajar berada dalam komuniti 1, bagaimanakah perasaan pelajar?
  - 2.4 Sekiranya pelajar berada dalam komuniti 2, bagaimanakah perasaan pelajar?
  - 2.5 Bagaimana kita menjadikan komuniti kita dapat dihayati?
  - 2.6 Bagaimana kita akan berkelakuan untuk menjadikan komuniti kita itu indah?
3. Pelajar dan guru membincangkan cara untuk menjadikan komuniti itu indah. Contohnya, setiap orang dalam komuniti perlu mengetahui tugas mereka. Perlu membantu atau menjaga kepentingan awam dan persekitaran dalam komuniti. Jaga pertolongan antara satu sama lain dan sebagainya.
4. Guru meminta pelajar mengemukakan kaedah yang menjadikan masyarakat dapat hidup dengan indah dan lukis gambar di atas kertas.
5. Guru mensimulasikan perkara itu sekiranya kita menjadi sukarelawan untuk membangunkan masyarakat, apakah yang ingin dilakukan oleh pelajar?



6. Pelajar mengemukakan pendapat, kemudian guru boleh membawa pelajar untuk menerokai kawasan dalam komuniti untuk menjadi sukarela mengembangkan komuniti bersama.

### **Media/Sumber Pembelajaran**

1. Kad gambar (komuniti yang indah menjadi teratur, komuniti yang kotor tidak indah).
2. Kertas A4.
3. Cat kayu, pensel dan cat krayon.

### **Pengukuran dan Penilaian**

1. Memerhatikan perbualan dan cara menjawab soalan.
2. Memerhatikan pembentangan.
3. Memerhatikan kelakuan terhadap aktiviti.

### **Cadangan**

1. Guru boleh membuat projek untuk memanjangkan aktiviti dalam bilik darjah. Dengan melakukannya bersama-sama dalam masyarakat atau mengundang penceramah tempatan untuk belajar bersama. Untuk meletakkan asas dan menanamkan sifat kasih sayang terhadap masyarakat, kampung halaman sendiri kepada pelajar. Menanamkan sifat kasih sayang terhadap masyarakat, berbangga dengan komuniti sendiri dengan bertindak mengikut budaya dan tradisi masyarakat serta membantu, menjaga tempat dan persekitaran masyarakat agar berada dalam keadaan baik selamanya.
2. Guru dapat memberitahu atau menerangkan kepada pelajar untuk memahami topik berikut:
  - 2.1 Ciri-ciri hidup berdampingan dalam komuniti, seperti bekerjasama dalam pelbagai aktiviti yang bermanfaat bagi masyarakat yang hidup. Menjalankan kerjaya dengan kejujuran, kebaikan, kasih sayang, kedekatan, moral, etika dan sebagainya.
  - 2.2 Tingkah laku anggota masyarakat mesti mempunyai hubungan baik antara satu sama lain dalam pelbagai bidang, seperti mengetahui tugas sendiri, saling tolong menolong antara satu sama lain, mempunyai perpaduan dan bekerjasama untuk memajukan masyarakat. Masyarakat akan dapat kemajuan dan ahli dalam masyarakat akan mendapat hidupan yang indah dan bahagia.



## PENGETAHUAN UNTUK GURU

### **Guru dapat menanamkan rasa cinta terhadap masyarakat kepada pelajar melalui aktiviti pembelajaran seperti berikut:**

1. Ceritakan tentang komuniti tempat tinggal pelajar mengikut keadaan sebenar. Mengenai lokasi rumah pelajar dan jiran mereka, mereka saling berkenal, misalnya, Kampung Sanyung, Kampung Tha Ngio, Kampung Khlong Kwai dan sebagainya.

Biarkan pelajar melihat persekitaran di sekitar komuniti, ceritakan cara menjaga alam sekitar, seperti tidak membuang sampah ke sungai, jalan raya, taman dan sebagainya.

2. Membawa pelajar lawatan ke pelbagai tempat dalam komuniti (mengikut kesempatan dan kesesuaian usia pelajar) seperti kuil, hospital, kedai, pasar, pejabat pos, dan lain-lain untuk menyertai aktiviti dari tempat-tempat seperti menawarkan makanan kepada sami dan menyanyikan pujian di gereja. Menyertai dalam menanam pokok di tempat awam pada majlis khas atau hari penting.

3. Ceritakan kisah tempatan atau cerita tempatan. Ini adalah kisah menarik yang diturunkan dari generasi ke generasi. Mungkin ia sebenarnya berlaku atau menerangkan sejarah yang berada di tempatan seperti gunung, pulau, batu, gua, orang tempatan dan tempat yang dibina oleh orang. Mereka memberitahu anak-anak mereka misalnya; kisah Koh Nu Koh Miaw (Pulau Tikus - Pulau Kucing) di wilayah Songkhla, Kisah Phra Ruang yang berlaku di Sukhothai, Kisah Phra Pathom Chedi di wilayah Nakhon Pathom dan lain-lain lagi. Untuk bercerita kepada pelajar prasekolah itu kisah tersebut akan diringkaskan tetapi tepat untuk pelajar mudah memahami dengan mengadakan gambaran tempat itu bersama.

4. Membawa pelajar mengikuti pelbagai aktiviti kemasyarakatan yang sesuai bersama dengan memberitahu sebab-sebab mengapa kita melakukan aktiviti ini. Seperti menyertai tradisi Loi Krathong, Perbarisan Lilin, menawarkan makanan kepada dewa, Hari Songkran untuk menyirami orang tua atau orang yang dihormati dan lain-lain lagi. Inti daripada tradisi tersebut adalah untuk menunjukkan rasa terima kasih kepada para dermawan atau orang yang dihormati.

5. Sediakan buku bergambar mengenai komuniti pelajar untuk membaca atau minta pelajar membaca dan disusun di sudut buku. Galakkan minat pelajar dengan menyatakan nilai



mereka. Memupuk kasih sayang dan bagaimana memeliharanya untuk terus berada dalam komuniti

6. Nyanyikan lagu komuniti atau lagu tempatan kepada para pelajar. Mungkin lagu rakyat, lagu ketenangan pelajar, muzik latar permainan, dengar berita dari televisyen, baca berita dari surat khabar tempatan atau jemput mereka untuk melihat gambar yang berkaitan dengan komuniti yang sesuai. Seperti berita acara komuniti, berita sukan, berita mengenai pembuatan jasa tradisional dan sebagainya.

7. Bawa pelajar melawat penemuan atau produksi daripada kearifan tempatan. Menunjukkan penghargaan dan menggunakan barang buatan dalam komuniti untuk melihat nilai orang dalam masyarakat. Kini kita kenali sebagai produk OTOP, seperti makanan tempatan seperti Kanom Mo Kaeng, pencuci mulut durian manis, pisang kering dan sebagainya, ramuan Thailand, perkakas bakul, kain tenunan tangan dan lain-lain lagi. Bawa pelajar ke muzium pada komuniti atau tonton seni masyarakat pada masa-masa tertentu, seperti persembahan hebat dan lukisan mural di pelbagai kuil.

### **Sumber**

Penolong Profesor Bubpha, (2012), mengajar kanak-kanak mengenai komuniti (Cotnually) Artikel dari laman web taarnkru.com. dengan mencari dalam talian.



## UNIT 4 KOMUNITI HIDUP YANG INDAH

**Perkara yang harus dipelajari:** Orang dan tempat di sekitar kanak-kanak.

**Aktiviti Kreatif:** Pembangun Komuniti Kecil **Masa 50 minit**

### Aktiviti 3 Pembangun Komuniti Kecil

**Objektif** Untuk pelajar

1. Mengembangkan kemahiran proses kreatif dan imaginasi.
2. Mengembangkan kemahiran ketegasan dalam menyatakan idea sendiri.
3. Mengembangkan otot kecil dan mengamalkan koordinasi tangan-mata.
4. Hubungkan hubungan antara seni dan belajar tugas diri dan orang lain untuk menjadi anggota masyarakat yang baik.

#### Atur cara Aktiviti

1. Guru dan pelajar menyanyi lagu komuniti yang indah bersama-sama (Sama dengan lirik lagu sekolah kita indah) di mana guru menyanyi lagu 1-2 kali dan pelajar menyanyi bersama.
2. Pelajar dan guru bersama-sama membincangkan berkaitan dengan kepentingan dalam isi lagu tersebut. Guru menggunakan soalan terbuka untuk merangsang pembelajaran pelajar seperti berikut:
  - 2.1 Bagaimanakah perasaan pelajar apabila mendengar lagu komuniti yang indah?
  - 2.2 Bagaimanakah pelajar terlibat dalam menjadikan komuniti kita dapat hidup yang indah?
3. Pelajar dan guru berkongsi perbualannya dengan menerangkan hubungan tempat-tempat yang berlainan dalam komuniti seperti sekolah, rumah, kedai atau pasar. Semua anggota saling berkaitan dalam melaksanakan tugas mereka untuk masyarakat. Terdapat perkara yang boleh menjadi komuniti itu indah seperti menjaga kebersihan dalam masyarakat, sukarela untuk menolong ahli dalam komuniti, melakukan diri sebagai ahli dalam masyarakat yang baik dan belajar hak dan tanggungjawab diri dan orang lain untuk menjadi ahli dalam masyarakat yang baik. Termasuk panduan untuk membangun dan mengurus komuniti agar dapat hidup yang indah.



4. Pelajar dan guru buat perbincangan bersama untuk membuat perjanjian menyertai aktiviti kreatif dengan menghubungkan hubungan antara aktiviti dan hak dan tugas diri dengan orang lain. Untuk berkelakuan sebagai anggota masyarakat yang baik dan membincangkan untuk membuat aktiviti seni kreatif mengikut topik “Pembangun Komuniti Kecil” dengan intinya minta pelajar membuat karya seni daripada aktiviti berikut.

Aktiviti 1 Koyak Tampal Tongkat Tong Sampah Ajaib (minta pelajar melekatkan gambar warna kertas agar sesuai dengan jenis tong sampah)

Aktiviti 2 Membuat Kereta Mainan dari Bahan Buangan

Aktiviti 3 Membuat Telefon Bimbit dari Bahan Buangan

Aktiviti 4 Gambar Sukarelawan Percuma (minta pelajar melukis gambar bebas mengenai aktiviti sukarelawan yang akan membantu mereka mengembangkan komuniti hidup yang indah)

Aktiviti 5 Membentuk Pemaju Kecil dengan Tanah Liat

5. Guru membawa contoh karya seni dari setiap jenis bahan kepada murid untuk diperhatikan. Guru menunjukkan cara membuat karya dari pelbagai bahan dan kemudian pelajar memilih aktiviti mengikut minat mereka.
6. Setiap pelajar memilih 2-3 aktiviti mengikut minat masing-masing.
7. Semasa melakukan aktiviti, pelajar dan guru membincangkan hak mereka dan orang lain untuk menjadi anggota masyarakat yang baik di mana guru memberi nasihat dan menolong pelajar.
8. Apabila pelajar menyelesaikan aktiviti, letakkan alat-alat di tempatnya dan bersihkannya dengan betul untuk bersiap sedia mempersembahkan karya mereka sendiri.
9. Pelajar mempersembahkan karya mereka di hadapan kelas dengan menamakan karya mereka. Bercerita kepada rakan dan guru dengan terperinci mengenai kerjanya. Semasa menyampaikan karyanya, guru mendorong peneguhan positif dan menggunakan soalan terbuka untuk melibatkan pelajar dalam menyampaikan karya mereka.
10. Pelajar dan guru merumuskan aktiviti pembelajaran iaitu prinsip penting dalam hak dan tugas diri dan orang lain untuk berkelakuan dengan betul sebagai anggota masyarakat yang baik. Penciptaan karya dan menyampaikan idea sendiri.



11. Pelajar mempersembahkan hasil kerja mereka untuk membentangkan pengalaman pembelajaran mereka sendiri.

### **Media/Sumber Pembelajaran**

1. Lagu “Komuniti Hidup yang Indah”.
2. Bahan/ alat untuk aktiviti kreatif.

#### **Aktiviti 1 Koyak Tampil Tongkat Tong Sampah Ajaib**

- 1.1 Lukisan 3 jenis tong sampah: tong kitar semula warna kuning dan tong umum warna hijau.
- 1.2 Tong bahaya warna merah.
- 1.3 Kertas warna kuning, hijau dan merah.
- 1.4 Gam

#### **Aktiviti 2 Membuat Kereta Mainan dari Bahan Buangan**

- 2.1 Kadbod susu
- 2.2 Penutup botol air 4 biji.
- 2.3 Kayu lonjak
- 2.4 Pistol gam
- 2.5 Kertas warna atau barang yang lebih mengguna untuk menghiaskan.

#### **Aktiviti 3 Membuat Telefon Bimbit dari Bahan Buangan**

- 3.1 Straw
- 3.2 Tali
- 3.3 Kadbod berwarna berbeza (mungkin sekeping kadbod yang lebih guna).

#### **Aktiviti 4 Gambar Sukarelawan Percuma**

- 4.1 Kertas A4
- 4.2 Pensel
- 4.3 Cat kayu/ cat krayon

#### **Aktiviti 5 Membentuk Pemaju Kecil dengan Tanah Liat**

- 5.1 Tanah liat
- 5.2 Papan tanah liat

### **Pengukuran dan Penilaian**

1. Memerhatikan penyertaan dalam aktiviti tersebut.



2. Memerhatikan penyebaran dan penciptaan karya berdasarkan kreativiti dan imaginasi melalui penciptaan karya seni dengan topik “Pembangun Komuniti Kecil”.
3. Memerhatikan ketegasan dalam menjelaskan cerita melalui karya seni kumpulan dengan topik “Pembangun Komuniti Kecil” berdasarkan pengalaman dan pemahaman pembelajaran mereka sendiri.

### **Cadangan**

1. Semasa pelajar melakukan aktiviti, guru boleh mengemukakan soalan terbuka untuk membolehkan pelajar menceritakan pengalaman yang berkaitan dengan penyertaan terhadap kelakuan diri. Untuk menjadi sebahagian daripada komuniti dan bekerjasama dalam pembangunan komuniti. Guru memudahkan pelajar dengan memberi bimbingan semasa melakukan aktiviti dan apabila selesai aktiviti harus meminta pelajar menyampaikan karya mereka daripada pengalaman dan pemahaman pembelajaran pelajar sendiri.
2. Guru dapat bersikap fleksibel dalam jangka masa aktiviti kreatif sesuai dengan jangka masa dan usia perkembangan murid atau boleh memutar aktiviti mengikut kesesuaian dan mengikut konteks sekolah.

### **Media Pembelajaran**

#### **Lagu Komuniti Hidup yang Indah**

Disusun oleh Jintana Wirakiat Soonthorn

(Melodi yang sama dinyanyikan dengan lagu Sekolah Kami Indah)

Komuniti kita sangat indah	Lihatlah ada perkara yang baik
Semua orang bersatu	Buat kebaikan untuk semua orang
Orang kampung kita saling mengasihi	Seronok senang bahagia
Apa yang rendah diri, kita tidak bertanggung	Saling mengajak mengembangkan komuniti





## UNIT 4 KOMUNITI HIDUP YANG INDAH

**Perkara yang harus dipelajari:** Orang dan tempat di sekitar kanak-kanak.

**Aktiviti di Luar:** Mari Kita Membezakan **Masa 45 minit**

### Aktiviti 4 Mari Kita Membezakan

**Objektif** Untuk pelajar

1. Mampu menggerakkan badan pada tahap tinggi-rendah.
2. Ketahui cara mengira jarak untuk menggunakan ruang dalam gerakan.
3. Menyusun dan mengelaskan jenis sampah dengan betul.
4. Berkelakuan sesuai dengan peraturan dan perjanjian.
5. Ketahui cara menunggu semasa melakukan aktiviti.
6. Bertindak sesuai dengan peranan dan tugas kepada masyarakat mengenai pemisahan sampah.

### Atur cara Aktiviti

1. Pelajar menunjukkan pergerakan untuk mengiringi muzik. “Jangan buang sampah” bersama dengan guru.
2. Pelajar bersama-sama menganalisis kandungan lagu dan menjawab soalan.
  - 2.1 Apakah yang lagu ini ajarkan kepada kita untuk melakukan perkara yang baik?
  - 2.2 Sekiranya kita mengikuti lagu ini, apakah kebaikannya?
3. Guru membawa 3 jenis tong sampah (tong basah, tong kitar semula dan tong sampah berbahaya) minta pelajar melihat dan memberitahu jenis sampah yang boleh dibuang ke dalam tong sampah itu.
4. Guru menerangkan dan menunjukkan cara melakukan aktiviti “Mari kita bezakan”.
  - 4.1 Letak sampah (simulasi) pelbagai jenis tersebar di seluruh kawasan.
  - 4.2 Ambil 1 keping sampah, pertimbangannya dan buang di tong sampah yang betul.
  - 4.3 Sahkan jenis sampah yang betul yang dibuang di tong berasingan.
  - 4.4 Minta 3 orang pelajar sukarelawan untuk keluar dan bermain.
5. Guru membahagikan pelajar kepada beberapa kumpulan, setiap kumpulan terdiri daripada 5 orang. Guru memberikan 1 beg sampah kepada setiap kumpulan dan minta



pelajar membincangkan jenis sampah apa yang harus dimasukkan ke dalam tong sampah jenis mana.

6. Setiap kumpulan pelajar memasukkan sampah mereka ke dalam tong sampah yang berlainan. Dengan meminta pelajar dalam kumpulan pemerhati memeriksa kebenarannya dan memuji kumpulan tersebut kerana melakukannya dengan betul. Guru memberi cadangan tambahan (Sebelum memulakan aktiviti, guru meminta pelajar memakai sarung tangan dan basuh tangan anda selepas aktiviti).
7. Pelajar dan guru merumuskan apa yang telah mereka pelajari, contohnya:
  - 7.1 Pergerakan yang betul semasa mengambil sampah.
  - 7.2 Pergerakan ke arah yang berbeza tanpa bertembung, mengelakkan diri.
  - 7.3 Menunggu, mempertimbangkan dan membuat keputusan mengenai pembuangan sampah ke tong sampah yang berasingan.
  - 7.4 Bagaimana perasaan anda semasa melakukan aktiviti?
  - 7.5 Kebaikan melaksanakan tugas seseorang dalam pemisahan sampah.

### **Media/Sumber Pembelajaran**

1. Lagu “Jangan Buang Sampah” mencari daripada talian.
2. Tong sampah berasingan (tong basah, tong kitar semula dan tong sampah berbahaya).
3. Sampah (simulasi).

### **Pengukuran dan Penilaian**

1. Memerhatikan daripada perbualan dan pendapat.
2. Memerhatikan kelakuan dan catatan.

### **Cadangan**

Semasa pelajar melakukan aktiviti tersebut, guru boleh mengemukakan soalan terbuka untuk dibincangkan. Berikan maklum balas untuk membolehkan pelajar mengaitkan pengalaman mereka dalam menjalankan disiplin sekolah atau sosial. Untuk dijadikan panduan praktikal bagi semua orang untuk belajar hidup bersama rakan-rakan dengan gembira. Guru ada bersama untuk memudahkan pelajar. Beri nasihat semasa melakukan aktiviti, apabila selesai aktiviti tersebut, kanak-kanak harus menyebarkan karya mereka sendiri berdasarkan pengalaman dan pembelajaran dan pemahaman kanak-kanak mengenai tugasnya dalam masyarakat.



## Media Pembelajaran

### Lagu Jangan Buang Sampah

Jangan buang sampah bersepah-sepah

Jangan buang sampah bersepah-sepah di jalan

Jangan nakal dengan tangan anda (ulangi)

Jangan buang di tengah-tengah Jalan



## UNIT 4 KOMUNITI HIDUP YANG INDAH

**Perkara yang harus dipelajari:** Orang dan tempat di sekitar kanak-kanak.

**Aktiviti Bebas/Bermain Mengikut Sudut**

**Masa 45 minit**

**Aktiviti 5 Main Bebas/Bermain Mengikut Sudut**

**Objektif** Untuk pelajar

1. Mempunyai kemahiran sosial untuk bermain dengan orang lain.
2. Ikut serta dalam menentukan syarat permainan.
3. Mempunyai kesabaran, tahu berkongsi dan tahu menunggu.
4. Ketahui hak dan tugas diri untuk mengekalkan kehidupan bersama masyarakat.

**Atur cara Aktiviti**

1. Guru meminta murid menamakan sudut pengalaman dalam kelas bahawa terdiri dari sudut apa, dan setiap sudut itu mempunyai faedah bagaimana?
2. Guru mencadangkan sudut pengalaman khas dari kelas yang baru diatur, iaitu sudut komuniti hidup yang indah. Sudut tersebut adalah komuniti model yang telah diterokai oleh pelajar.
3. Guru membahagikan murid kepada 5 orang setiap kumpulan dan memilih ketua kumpulan.
4. Guru memberi setiap kumpulan pelajar bulatkan kumpulan untuk bermain mengikut pengalaman yang telah dimainkan oleh para pelajar sebelum ini.
5. Semasa pelajar memasuki sudut komuniti hidup yang indah, guru membuat perjanjian dengan pelajar bahawa mari berbincang bersama setelah memasuki sudut tersebut. Dengan menggunakan soalan-soalan dalam perbincangan seperti berikut:
  - 5.1 Apakah perkara yang penting dalam masyarakat?
  - 5.2 Apa yang harus dinamakan komuniti ini dan mengapa?
  - 5.3 Bagaimana pelajar menyertai dalam menjadikan masyarakat itu dapat hidup yang indah?
6. Pelajar menyertai aktiviti dalam komuniti hidup yang indah dengan memainkan peranan sebagai berpura-pura menjadi anggota komuniti itu dan bagaimana berkelakuan dan apa yang boleh dilakukan dalam komuniti itu?



7. Setiap kumpulan pelajar membuat persembahan di hadapan kelas. Dalam permainan peranan di sudut komuniti hidup yang indah untuk rakan dan ahli kumpulan lain dapat menonton pertunjukan tersebut.
8. Pelajar dan guru bersama-sama merumuskan faedah yang telah dapat pada permainan dalam sudut komuniti hidup yang indah dan apa yang mesti diketahui oleh semua anggota untuk melaksanakan hak mereka dalam komuniti dan melaksanakan tugas mereka dalam menjaga dan mengembangkan komuniti mereka sendiri.

### **Media/Sumber Pembelajaran**

1. Sudut Rumah
  - Rumah model, rumah kertas.
  - Alat permainan di dapur.
  - Boneka.
2. Sudut Buku
  - Buku cerita tentang keluarga, kebaikan dan sebagainya.
3. Sudut Sains
  - Kanta pembesar.
  - Daun, pokok kayu model.
  - Batu, tanah dan pasir.
  - Serangga model.
  - Rajah kitar hidup haiwan.
4. Sudut Blok
  - Blok kayu dan cat original.
5. Sudut Permainan Pendidikan
  - Permainan susunan peristiwa “jangan harap orang pelik”.
6. Sudut Pelancongan Dalam Komuniti (Sudut Khas)
  - Tempat dalam komuniti model.
  - Bekalan pembersih mainan seperti penyapu, tong sampah.

### **Pengukuran dan Penilaian**

1. Memerhatikan tingkah laku ketika bermain dengan orang lain.
2. Memerhatikan pematuhan mengikut perjanjian yang telah dibuat di dalam kelas.
3. Memerhatikan kesabaran, tahu berkongsi dan tahu menunggu.



4. Memerhatikan pengetahuan tentang hak untuk diri dalam menjaga komuniti yang hidup bersama.

### **Cadangan**

Sementara pelajar memilih untuk bermain mengikut sudut pengalaman mereka. Guru membantu untuk memudahkan dan mencadangkan permainan agar lebih bermakna kepada pelajar dengan menganggap guru adalah rakan bermain dengan pelajar. Contohnya, Guru boleh membantu untuk membuat senario hipotesis bahawa jika terdapat banyak sampah pada komuniti kita, apakah yang harus dilakukan oleh pelajar? Jaga kebersihan dan kehidupan masyarakat kita.



## UNIT 4 KOMUNITI HIDUP YANG INDAH

**Perkara yang harus dipelajari:** Orang dan tempat di sekitar kanak-kanak.

**Aktiviti Permainan Pendidikan:** Permainan Montaj Gambar “Mari Kita Kutip Sampah”

**Masa 30 minit**

### **Aktiviti 6 Permainan Montaj Gambar “Mari Kita Kutip Sampah”**

**Objektif** Untuk pelajar

1. Mempunyai kemahiran sosial untuk bermain dengan orang lain.
2. Ikut serta dalam menentukan syarat permainan.
3. Mempunyai kesabaran, tahu berkongsi dan tahu menunggu.
4. Mengetahui dan bergaul untuk menjaga komuniti semoga menjadi tempat yang indah.

#### **Atur cara Aktiviti**

1. Guru memperkenalkan permainan montaj gambar “Mari Kita Kutip Sampah”. Perbincangan, terangkan dan tunjukkan cara bermain permainan untuk pelajar melihat. Serta dengan memberi pelajar menyertai dalam menjawab soalan dan main percubaan seperti;
  - 1.1 Apa yang dilihat oleh pelajar dalam gambar?
  - 1.2 Sekiranya pelajar mahu komuniti hidup yang indah, bagaimanakah pelajar harus menjaga komunitinya supaya dapat komuniti hidup yang indah?
  - 1.3 Pelajar memerhatikan gambar yang lengkap. Kemudian pisahkan bahagian-bahagian gambar, letak secara pelbagai, dan kemudian memontajkan gambar itu supaya menjadi gambar yang lengkap seperti sebelumnya.
2. Pelajar dan guru membuat perjanjian untuk bermain permainan pendidikan seperti berikut:
  - 2.1 Bermain dengan suara lembut.
  - 2.2 Setelah selesai, letakkan mainan di tempatnya.
  - 2.3 Berkongsi mainan dengan rakan.
  - 2.4 Bermain dengan lemah lembut
  - 2.5 Ucapkan “terima kasih” apabila dapat pertolongan daripada guru.
  - 2.6 Ucapkan “terima kasih” apabila dapat pertolongan daripada kawan.



- 2.7 Apabila dengan isyarat suruh berhenti (ketukan 2 kali) minta pelajar simpan barang main ke tempatnya dengan teratur dan mari duduk bersama di hadapan kelas.
3. Guru membahagikan pelajar kepada beberapa kumpulan kecil yang terdiri daripada 4 orang murid. Kumpulan pertama memainkan permainan montaj gambar “ Mari Kita Kutip Sampah “. Selebih daripada itu akan bermain permainan yang pernah dimainkan oleh mereka sebelumnya. Setelah selesai bermain, putar satu sama lain sehingga semua permainan dimainkan. Apabila isyarat berhenti didengar pastikan permainan itu tetap di tempat dan duduk bersama di hadapan bilik.
  4. Guru meminta para pelajar secara sukarela untuk memberitahu tentang permainan yang dimainkan oleh mereka. Perasaan, masalah yang dihadapi oleh pelajar dan bagaimana cara menyelesaikan masalah itu.
  5. Pelajar dan guru bersama-sama menyimpulkan permainan montaj gambar “ Mari Kita Kutip Sampah “ bersama-sama sekali lagi, dengan guru menjelaskan lebih lanjut bahawa ketika kita tinggal bersama pada komuniti, kita telah menerima hak perkhidmatan dari masyarakat lebih banyak. Oleh itu, harus mempunyai tugas bersama, bantu menjaga kebersihan masyarakat kita dan sentiasa duduk dengan indah.

### **Media/Sumber Pembelajaran**

1. Permainan montaj gambar “ Mari Kita Kutip Sampah “.
2. Permainan bidang pendidikan.

### **Pengukuran dan Penilaian**

1. Memerhatikan tingkah laku ketika bermain dengan orang lain.
2. Memerhatikan pematuhan mengikut perjanjian yang telah dibuat di dalam kelas.
3. Memerhatikan kesabaran, tahu berkongsi dan tahu menunggu.
4. Memerhatikan cara menjaga komuniti hidup yang indah.

### **Cadangan**

Semasa kanak-kanak bermain permainan montaj gambar “ Mari Kita Kutip Sampah “. Guru memberi nasihat, menolong dan menyertai perbualan. Guru boleh bercakap dengan pelajar semasa permainan dengan mengajak pelajar untuk bercakap tentang cara menjaga masyarakat supaya dapat tempat hidup yang indah melalui pelbagai kaedah seperti membantu menjaga kebersihan dalam masyarakat dengan mengumpulkan sampah. Bantu menanam pokok agar masyarakat teduh dan dapat didiami.







## **LAMPIRAN**



### BORANG REKOD PEMERHATIAN

**Aktiviti Pergerakan dan Irama: Siapakah Anda?** Perakam.....

Kelas ..... Tarikh..... Masa.....

Nama Kanak- kanak	Keadaan yang Diingini				
	Ekspresi Seni Muzik dan Pergerakan Mengikut Khayalan		Ekspresi Hak Asasi Manusia		
	Meniru suara dan pergerakan orang, haiwan dan benda.	Gunakan badan anda untuk bergerak dalam koordinasi, termasuk mengawal keseimbangan semasa melakukan	Mematuhi peraturan, peraturan dan perjanjian.	Ikuti aktiviti bersama rakan sekelas dengan cara yang menikmati dan menyeronokkan.	Tunjukkan penerimaan pendapat yang berbeza dari orang lain.
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					

- Tanda** / bererti Selalu melakukan aktiviti.  
 + bererti Mempunyai kemajuan/ sedang membangun.  
 x bererti Belum melakukan.

Kriteria Penilaian Tuliskan tanda/ bererti selalu melakukan aktiviti, tanda + bererti mempunyai kemajuan/ sedang membangun dan tanda x bererti belum melakukan.

### BORANG REKOD PEMERHATIAN



**Aktiviti Pergerakan dan Irama:** Perlumbaan Kerja Rum

Perakam.....

Kelas ..... Tarikh .....

Masa.....

Nama Kanak- kanak	Keadaan yang Diingini				
	Ekspresi Seni Muzik dan Pergerakan Mengikut Khayalan		Ekspresi Hak Asasi Manusia		
	Gerakkan badan dengan menggunakan otot kecil dan otot besar untuk berhubungan dengan lancar.	Tahu jarak penggunaan ruang dalam gerakan.	Mematuhi peraturan, peraturan dan perjanjian.	Ikuti aktiviti bersama rakan sekelas dengan cara yang menikmati dan menyeronokkan.	Ketahui peranan dan tugas mereka dalam melakukan aktiviti dengan orang lain.
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					

**Tanda** / bererti Selalu melakukan aktiviti.

+ bererti Mempunyai kemajuan/ sedang membangun.

x bererti Belum melakukan.

Kriteria Penilaian Tuliskan tanda/ bererti selalu melakukan aktiviti, tanda + bererti mempunyai kemajuan/ sedang membangun dan tanda x bererti belum melakukan.



Borang Rekod Pemerhatian

Aktiviti Meningkatkan Pengalaman: Keluarga Bahagia, Tugas Siapa

Perakam.....

Kelas: Pra-sekolah 1

Tarikh .....

Masa.....

Nombor	Nama	Bahagian Badan	Bahagian Emosi, Fikiran		Bahagian Sosial		Bahagian Intelektual					
		Standard 1	Standard 3	Standard 5	Standard 8		Standard 9	Standard 10		Standard 12		
		Ptj.1.3 Jaga keselamatan diri dan orang lain.	Ptj.3.1 Menyatakan emosi dengan tepat.	Ptj.5.4 Bertanggungjawab.	Ptj.8.1 Menerima persamaan dan perbezaan antara satu sama lain.	Ptj.8.3 Berlatihlah diri anda sebagai anggota masyarakat yang baik.		Ptj.9.1 Perbualan, berinteraksi dan bercerita untuk difahami oleh orang lain.	Ptj.10.1 Mempunyai kemampuan terhadap pemikiran.	Ptj.10.2 Mempunyai kemampuan berfikir secara rasional.	Ptj.12.1 Mempunyai sikap yang baik terhadap pembelajaran.	Ptj.12.2 Mempunyai kemampuan untuk menuntut ilmu.
		1.3.1 Main dan lakukan aktiviti dengan selamat apabila mempunyai pembimbing.	3.1.1 Menyatakan emosi dengan tepat dalam situasi tertentu.	5.4.1 Selesaikan tugas yang diberikan apabila dapat pertolongan.	8.1.1 Main dan lakukan aktiviti dengan kanak-kanak yang berbeza dengan mereka.	8.3.1 Mematuhi perjanjian ketika dapat bimbingan.	8.3.3 Terima kompromi, selesaikan masalah ketika dibimbing.	9.1.2 Bercerita dalam ayat pendek.	10.1.1 Nyatakan ciri sesuatu dengan pemerhatian menggunakan deria.	10.2.2 Meneka atau meramalkan apa yang mungkin berlaku.	12.1.2 Bersemangat untuk menyertai aktiviti.	12.2.1 Cari jawapan untuk soalan anda dengan cara berpandu. ketika ada bimbingan.
1												
2												
3												
4												
5												

Kriteria Penilaian  
\* (Ptj. bererti petunjuk)

Tuliskan tanda/ bererti selalu melakukan aktiviti, tanda + bererti mempunyai kemajuan/ sedang membangun dan tanda x bererti belum melakukan.



Borang Rekod Pemerhatian

Aktiviti Kreatif: Rumah Impian

Perakam.....

Kelas: Pra-sekolah 1

Tarikh .....

Masa.....

Nom bor	Nama	Bahagian Badan		Bahagian Emosi, Fikiran					Bahagian Sosial			Bahagian Intelektual			
		Standard 1	Standard 2	Standard 3		Standard 4	Standard 5		Standard 6	Standard 8		Standard 9	Standard 11	Standard 12	
		Ptj.1.3 Jaga keselamatan diri dan orang lain.	Ptj.2.2 Gunakan koordinasi tangan-mata.	Ptj.3.1 Menyatakan emosi dengan tepat.	Ptj.3.2 Berasa baik terhadap diri sendiri dan orang lain.	Ptj.4.1 Minat dinikmati dan telah menyampa i melalui seni, muzik dan pergerakan	Ptj.5.2 Bersikap baik, bertimbangan rasa, dan bantu berkongsi.	Ptj.5.4 Bertanggungjawab.	Ptj.6.2 Berdisiplin dalam diri sendiri.	Ptj.8.1 Menerima persamaan dan perbezaan antara satu sama lain.	Ptj.8.2 Selamat berinteraksi dengan orang lain.	Ptj.8.3 Berlatihlah diri anda sebagai anggota masyarakat yang baik..	Ptj.9.1 Perbualan, berinteraksi dan bercerita yang dapat difahami oleh orang lain.	Ptj.11.1 Buat karya seni mengikut imaginasi dan kreativiti.	Ptj.12.1 Mempunyai sikap yang baik terhadap pembelajaran.
		1.3.1 Main dan lakukan aktiviti dengan selamat apabila ada pembimbing.	2.2.1 Gunakan gunting untuk memotong kertas dengan satu tangan.	3.1.1 Menyatakan emosi dengan tepat untuk situasi dengan keadaan tertentu.	3.2.1 Berani untuk bercakap dan penyampaian.	4.1.1 Minat, kebaghayaan dan penyampaian melalui seni.	5.2.2 Boleh berkongsi dengan orang lain ketika mengadakan pembimbing.	5.4.1 Selesaikan tugas yang diberikan apabila dapat pertolongan.	6.2.1 Simpan mainan dan bekalan di tempat semasa diperintahkan.	8.1.1 Main dan lakukan aktiviti dengan kanak-kanak yang berbeza daripada mereka sendiri.	8.2.1 Bermain dengan rakan-rakan.	8.3.1 Berkelakuan mengikut perjanjian ketika ada pembimbing.	9.1.2 Bercerita dalam ayat pendek.	11.1 Membuat karya seni untuk menyampaikan idea dan perasaan sendiri.	12.1.2 Bersemangat untuk menyertai aktiviti.
1															
2															
3															
4															

Kriteria Penilaian  
\* (Ptj. bererti petunjuk)

Tuliskan tanda/ bererti selalu melakukan aktiviti, tanda + bererti mempunyai kemajuan/ sedang membangun dan tanda x bererti belum melakukan.



Borang Rekod Pemerhatian

Aktiviti Bebas/Bermain Mengikut Sudut

Perakam.....

Kelas: Pra-sekolah 1

Tarikh .....

Masa.....

Nombor	Nama	Bahagian Badan	Bahagian Emosi, Fikiran		Bahagian Sosial				Bahagian Intelektual	
		Standard 1	Standard 3	Standard 5	Standard 6	Standard 8			Standard 12	
		Ptj.1.3 Jaga keselamatan diri dan orang lain.	Ptj.3.1 Menyatakan emosi dengan tepat dan sesuai.	Ptj.5.2 Bersikap baik, baik hati, murah hati, dan bantu berkongsi.	Ptj.6.2 Berdisiplin terhadap diri sendiri.	Ptj.8.1 Menerima persamaan dan perbezaan antara satu sama lain.	Ptj.8.2 Selamat berinteraksi dengan orang lain.	Ptj.8.3 Berlatihlah diri sebagai anggota masyarakat yang baik.		Ptj.12.1 Mempunyai sikap yang baik terhadap pembelajaran.
		1.3.1 Main dan lakukan aktiviti dengan selamat apabila menggunakan panduan.	3.1.1 Luahkan emosi dan perasaan yang sesuai dengan situasi tertentu.	5.2.2 Berkongsi dengan orang lain bahawa ada pembimbing.	6.2.1 Simpan mainan dan bekalan di tempat semasa dipertahankan.	8.1.1 Main dan lakukan aktiviti dengan kanak-kanak yang berbeza daripada mereka sendiri.	8.2.1 Bermain dengan rakan-rakan.	8.3.1 Mematuhi perjanjian ketika ada seseorang dibimbing.	8.3.3 Terima kompromi, selesaikan masalah ketika dibimbing.	12.1.2 Bersemangat untuk menyertai aktiviti.
1										
2										
3										
4										
5										

Kriteria Penilaian

Tuliskan tanda/ bererti selalu melakukan aktiviti, tanda + bererti mempunyai kemajuan/ sedang membangun dan tanda x bererti belum melakukan.

\*(Ptj. bererti petunjuk)





**Borang Rekod Pemerhatian**

**Aktiviti Permainan Pendidikan:** Permainan Urutan Peristiwa “Saya Menolong Kerja-kerja Rumah”

Perakam.....

Kelas: Pra-sekolah 1 Tarikh .....

Masa.....

Nombor	Nama	Bahagian Badan	Bahagian Emosi, Fikiran		Bahagian Sosial				Bahagian Intelektual	
		Standard 1	Standard 3	Standard 5	Standard 6	Standard 8			Standard 10	
		Ptj.1.3 Jaga keselamatan diri dan orang lain.	Ptj.3.2 Berasa baik terhadap diri sendiri dan orang lain.	Ptj.5.4 Bertanggungjawab .	Ptj.6.2 Berdisiplin terhadap diri sendiri.	Ptj.8.1 Menerima persamaan dan perbezaan antara satu sama lain.	Ptj.8.2 Selamat berinteraksi dengan orang lain.	Ptj.8.3 Berlatihlah diri sebagai anggota masyarakat yang baik.		Ptj.10.1 Mempunyai kemampuan berfikir.
		1.3.1 Main dan lakukan aktiviti dengan selamat apabila menggunakan panduan.	3.1.2 Menunjukkan kepuasan terhadap karya diri sendiri.	5.4.1 Selesaikan tugas yang diberikan apabila dapat pertolongan.	6.2.1 Simpan mainan dan bekalan di tempat semasa diperintahkan.	8.1.1 Main dan lakukan aktiviti dengan kanak-kanak yang berbeza daripada mereka sendiri.	8.2.1 Bermain dengan rakan-rakan.	8.3.1 Mematuhi perjanjian ketika ada seseorang dibimbing.	8.3.3 Terima kompromi, selesaikan masalah ketika dibimbing.	10.1.2 Padankan atau bandingkan perkara dengan menggunakan satu ciri atau satu fungsi.
1										
2										
3										
4										
5										
6										

Kriteria Penilaian

Tuliskan tanda/ bererti selalu melakukan aktiviti, tanda + bererti mempunyai kemajuan/ sedang membangun dan tanda x bererti belum melakukan.

\*(Ptj. bererti petunjuk)



## SENARAI NAMA JAWATANKUASA

### BUKU PANDUAN PEMBELAJARAN KAJIAN HAK ASASI MANUSIA

#### 1. Tahap Pra-sekolah

**Pensyarah Sukhon Sinthaphanon**

**Penasihat**

**Pensyarah Jintana Weerakiatsunthorn**

**Penasihat**

1.1 Cik Arisa Sokhampha

Sekolah Wat Mai Phadungkhet  
(Ketua jawatankuasa)

1.2 Cik Kusuma Nontanam

Sekolah Prachauppatham

1.3 Cik Thamonwan Setthahirunkul

Sekolah Wat Mai Phadungkhet

1.4 Cik Anothai Jamnaichit

Sekolah Kosit Samosorn

1.5 Cik Aree Teeranpanya

Fakulti Pendidikan Jasmani,  
Universiti Srinakharinwirot

#### 2. Tahap Sekolah Rendah Bawah

**Pensyarah Wattaneewan Urasuk**

**Penasihat**

2.1 Cik Praiporn Wongngamsai

Sekolah Demonstrasi Universiti  
Suan Sunandha Rajabhat  
(Bahagian Utama) (Ketua  
jawatankuasa)

2.2 Puan Kanrada Siribanchong

Sekolah Wat Klang Kret

2.3 Encik Thawit Na Nakorn

Sekolah Ban Bang Kapi  
(Bahagian Sekolah Rendah)

2.4 Cik Pimppai Jiupae

Sekolah Demonstrasi Universiti  
Suan Sunandha Rajabhat  
(Bahagian Sekolah Rendah)  
(Ketua Jawatankuasa)

2.5 Encik Phimwit Seekaew

Sekolah Wat Prayurawongsawas

2.6 Encik Supot Rakruam

Sekolah Kosit Samosorn

#### 3. Tahap Sekolah Rendah Atas



### **Pensyarah Sukhon Sinthaphanon**

### **Pensyarah Jintana Weerakiatsunthorn**

3.1 Cik Mutita Kongsomprach

3.2 Encik Boonchuay Luesopa

3.3 Cik Patchara Chamrasban

3.4 Puan Supatcha Chansawang

3.5 Encik Apiwat Treepleng

### **Penasihat**

### **Penasihat**

Sekolah Wat Champhak Phaeo

(Ketua jawatankuasa)

Sekolah Rittiyawannalai

(Bahagian Sekolah Rendah)

Sekolah Wat Prai Fah

Sekolah Wat Prai Fah

Sekolah Anubaan Saraburi

## **4. Tahap Sekolah Menengah Bawah**

### **Pensyarah Chalermchai Phanlert**

4.1 Encik Nutthameth Dulkanit

4.2 Encik Chaiwat Somkiatprayoon

4.3 Cik Thananya Torcheep

4.4 Encik Romklao Changnoi

4.5 Encik Wuttichai Punsap

4.6 Encik Sathaporn Khorpianklang

4.7 Encik Atthaphon Praphasanobol

### **Penasihat**

Nasir Sekolah, Pejabat

Kawasan Perkhidmatan

Pendidikan Menengah, Kawasan

1 (Ketua Jawatankuasa)

Sekolah Phrakanong Pittayalai

(PPPM2)

Sekolah Rittiyawannalai

(PPPM1)

Sekolah Menengah Wat

Dusitaram (PPPM1)

Sekolah Thanyaburi (PPPM4)

Sekolah Menengah Wat

Dusitaram (PPPM1)

Sekolah Triamudom Suksa

Pattanakarn Pathum Thani

(PPPM4)

## **5. Tahap Sekolah Menengah Atas**

### **Pensyarah Chalermchai Phanlert**

5.1 Encik Natthameth Dulkanit

### **Penasihat**

Nazir Sekolah, Pejabat



	Kawasan Perkhidmatan Pendidikan Menengah, Kawasan 1 (Ketua Jawatankuasa) Sekolah Samsen Wittayalai (PPPM1)
5.2 Encik Nutchatin Mae Inkaew	
5.3 Encik Prasrai Jetsanti	Sekolah Bangpakok Wittayakhom (PPPM1)
5.4 Encik Pornpat Ampornpruti	Sekolah Wat Nuan Noradit (PPPM1)
5.5 Encik Phakinon Kaewpraphak	Sekolah Samsen Wittayalai (PPPM1)
5.6 Encik Ekaphop Phromsuthirak	Sekolah Suankularb Wittayalai Nonthaburi (PPPM)

**\* PPPM (Pejabat Kawasan Perkhidmatan Pendidikan Menengah)**



## 1. Senarai Nama Jawatankuasa Penyusunan Buku Panduan Pembelajaran Kajian Hak Asasi Manusia

- |                                    |  |
|------------------------------------|--|
| 1.1 Puan Prakairat Tontheerawong   | Ahli Jawatankuasa Hak Asasi Manusia Nasional dan Ketua Jawatankuasa Bahagian Menggalakkan Kehormatan Hak Asasi Manusia |
| 1.2 Cik Suthada Mekrungruangkul    | Ahli Tetap Suruhanjaya Hak Asasi Manusia Nasional  |
| 1.3 Puan Sukhon Sinthapanon        | Pakar dalam Pendidikan Hak Asasi Manusia   |
| 1.4 Encik Chalermchai Phanlert     | Pakar dalam Pendidikan Hak Asasi Manusia   |
| 1.5 Cik Naparat Kanratanasutra     | Pakar dalam Pendidikan Hak Asasi Manusia   |
| 1.6 Cik Pimraphat Dusedi Isriyakon | Pakar dalam Komunikasi Awam  |
| 1.7 Puan Jintana Weerakiatsunthorn | Pesara, Tingkat 8  |
| 1.8 Puan Wattaneewan Urasuk        | Pesara, Tingkat 8  |
| 1.9 Cik Pornsawan Pattanaporn      | Pembantu Projek, Friedrich Nauman Foundation, Thailand   |

“Di tempat yang kecil berhampiran dengan rumah, teramat kecil dan dekat sehingga tidak dapat dilihat dalam peta dunia. Tempat yang sangat kecil itu seperti satu dunia milik individu yang menjadi tempat tinggal, sekolah, atau universiti untuk individu itu belajar; kilang, ladang atau pejabat-pejabat untuk bekerja. Inilah tempat di mana setiap lelaki, wanita dan kanak-kanak mencari keadilan, peluang dan maruah yang sama tanpa diskriminasi. Sekiranya hak-hak ini tidak bermakna di tempat itu maka hak-hak ini akan mempunyai peranan yang kecil di tempat-tempat lain. Sekiranya warga tempatan tidak saling bertekad untuk melindungi hak ini di tempat mereka, maka sia-sia mereka untuk membina kemajuan di dunia yang sangat luas ini.”

Puan Eleanor Roosevelt  
Isteri Bekas Presiden Franklin D. Roosevelt  
Amerika Syarikat