



Pengenalan

Kursus Teknologi dalam Pengajaran dan Pembelajaran bertujuan menyediakan guru dengan pengetahuan dan kemahiran teknologi pendidikan dengan memberi penekanan kepada aspek teoritikal, kemahiran dan amalan memilih, mengguna dan menghasilkan bahan dan media P&P, seterusnya berupaya menggunakan teknologi yang ada supaya dapat diintegrasikan dalam proses P&P.

Pelajar didedahkan dengan pengetahuan mengenai konsep, teori dan amalan, pengurusan sumber, serta perkembangan teknologi pengajaran meliputi aspek reka bentuk pengajaran melibatkan pemilihan, penghasilan, penggunaan dan penilaian media. Pendedahan ini membantu pelajar mengintegrasikan teknologi dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

HASIL PEMBELAJARAN

- a) Menjelaskan konsep, teori dan amalan serta perkembangan teknologi pendidikan
- b) Memilih, menghasil dan menggunakan media pengajaran secara berkesan mengikut prinsip reka bentuk pengajaran
- c) Mengurus media dan sumber pendidikan dengan cekap dan beretika
- d) Mengaplikasi kemahiran teknikal dengan menggunakan pelbagai media dalam proses pengajaran dan pembelajaran
- e) Mengintegrasikan kemahiran teknologi maklumat dan komunikasi dalam pengajaran dan pembelajaran
- f) Menilai kesesuaian penggunaan media pengajaran dalam proses pengajaran dan pembelajaran

AGIHAN TAJUK

Berdasarkan sukatan kursus, Modul Pembelajaran Kendiri ini mengandungi 30 jam interaksi sendiri dan 30 jam interaksi bersemuka yang telah diubahsuai untuk memudahkan proses pembelajaran sendiri. Setiap tajuk dipecahkan kepada beberapa sub topik kecil yang mengandungi perbincangan yang berkaitan mengikut kesesuaian. Tajuk-tajuk utama diberi peruntukan masa seperti yang ditetapkan. Sila rujuk lampiran B: Pengagihan Tajuk dan Jam Interaksi Kuliah/Modul Untuk PGSR.

STRATEGI MENGGUNAKAN MODUL PEMBELAJARAN KENDIRI

Di samping interaksi dengan pensyarah secara bersemuka pada masa cuti, pelajar perlu menggunakan Modul Pembelajaran Kendiri ini untuk memperkukuhkan pengetahuan dan kemahiran. Modul Pembelajaran Kendiri ini dibahagikan kepada dua belas tajuk. Soalan-soalan dan aktiviti-aktiviti di dalam Modul Pembelajaran Kendiri ini membantu pelajar untuk membuat rujukan silang ke arah penerokaan dan penemuan pengetahuan baru.

RANGKA PELAJARAN

TAJUK 1 : TEKNOLOGI PENGAJARAN (2 jam)

Modul : Interaksi Kendiri : 0 jam Amali sendiri : 0 jam

Bersemuka : Interaksi: 2 jam Amali : 0 jam

Tajuk ini mengandungi konsep teknologi, konsep pengajaran, konsep teknologi pengajaran, peranan teori pembelajaran, mengenalpasti domain teknologi pengajaran, dan menjelaskan fungsi domain tersebut. Tajuk ini juga membincangkan hubungkait konsep-konsep di atas.

TAJUK 2 : REKA BENTUK PENGAJARAN (2 jam)

Modul : Interaksi Kendiri : 0 jam Amali sendiri : 0 jam

Bersemuka : Interaksi : 2 jam Amali : 0 jam

Tajuk ini mengandungi huraian konsep reka bentuk pengajaran. Model ASSURE sesuai sebagai panduan untuk mereka bentuk proses pengajaran dan pembelajaran menggunakan media. Sebagai bandingan model ADDIE pula digunakan untuk menghasilkan sesuatu produk.

TAJUK 3 : MEDIA PENGAJARAN (2 jam)

Modul : Interaksi Kendiri : 0 jam Amali sendiri : 0 jam

Bersemuka : Interaksi : 2 jam Amali : 0 jam

Tajuk ini mengandungi konsep media dan media pengajaran yang merupakan salah satu domain dalam teknologi pengajaran. Tajuk ini juga menghuraikan pengkelasan, kelebihan serta fungsi untuk menentukan pemilihan dan penyediaan media pengajaran sebagai saluran komunikasi.

TAJUK 4 : PERANCANGAN, PEMILIHAN, PENGHASILAN DAN PENILAIAN MEDIA PENGAJARAN (2 jam)

Modul: Interaksi Kendiri : 0 jam Amali sendiri : 0 jam

Bersemuka : Interaksi : 2 jam Amali : 0 jam

Tajuk ini mengandungi huraian Model ASSURE sesuai sebagai panduan untuk mereka bentuk proses pengajaran dan pembelajaran menggunakan

media berasaskan perancangan, pemilihan, penghasilan dan penilaian media pengajaran yang sesuai dan berkesan

TAJUK 5 : ASAS GRAFIK (4 jam)

Modul: Interaksi Kendiri : 2 jam Amali Kendiri : 2 jam

Bersemuka : Interaksi : 0 jam Amali : 0 jam

Tajuk ini mengandungi prinsip-prinsip asas grafik bagi penghasilan media pengajaran. Ia memuatkan elemen dan prinsip reka bentuk visual memandangkan kebanyakan media mengandungi atribut visual. Prinsip-prinsip di atas diaplikasikan melalui penghasilan bahan-bahan media unjuran dan bukan unjuran.

TAJUK 6 : PENGGUNAAN BAHAN-BAHAN 2D DAN 3D (6 jam)

Modul : Interaksi Kendiri : 2 jam Amali Kendiri :4 jam

Bersemuka : Interaksi : 0 jam Amali: 0 jam

Tajuk ini menjelaskan pengertian, jenis serta kepelbagaian bahan dan media 2D dan 3D serta bagaimana menghasilkan dan menggunakannya dalam P&P.

TAJUK 7 : ASAS FOTOGRAFI (6 jam)

Modul: Interaksi Kendiri : 0 jam Amali kendiri : 3 jam

Bersemuka : Interaksi : 2 jam Amali : 1 jam

Tajuk ini menjelaskan format dan peralatan fotografi untuk perancangan, penghasilan dan penggunaan fotografi sebagai media dalam pengajaran dan pembelajaran.

TAJUK 8 : OHP dan Transparensi (4 jam)

Modul : Amali Kendiri : 1 jam Amali kendiri : 2 jam

Bersemuka : Interaksi : 1 jam Amali : 0 jam

Tajuk ini menjelaskan format dan peralatan OHP dan transparensi untuk perancangan, penghasilan dan penggunaan transperansi sebagai media dalam pengajaran dan pembelajaran.

TAJUK 9 : BAHAN AUDIO (6 jam)

Modul : Amali Kendiri : 0 jam Amali sendiri : 1 jam

Bersemuka : Interaksi : 2 jam Amali : 3 jam

Tajuk ini menjelaskan format dan peralatan audio untuk perancangan, penghasilan dan penggunaan audio sebagai media dalam pengajaran dan pembelajaran.

TAJUK 10 : PENERBITAN VIDEO PENDIDIKAN (6 jam)

Modul : Amali :0 jam Amali sendiri : 1 jam

Bersemuka : Interaksi : 2 jam Amali : 3 jam

Tajuk ini menjelaskan format dan peralatan video untuk perancangan, penghasilan dan penggunaan video sebagai media dalam pengajaran dan pembelajaran.

TAJUK 11 : INTEGRASI TEKNOLOGI DALAM P&P (8+10 jam)

Modul : Interaksi Kendiri : 3 jam Amali Kendiri : 7 jam

Bersemuka : Interaksi : 5 jam Amali : 3 jam

Topik ini mengandungi perancangan, penghasilan, penggunaan dan integrasi teknologi dalam P&P. Topik ini juga membincangkan trenda serta isu ICT dalam perkembangan pendidikan.

TAJUK 12 : ISU-ISU DAN TREND A TERKINI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Modul : Interaksi Kendiri : 2 jam Amali sendiri : 0 jam

Bersemuka : Interaksi : 0 jam Amali : 0 jam

Topik ini membincangkan trenda-trenda serta isu-isu ICT terkini dalam perkembangan pendidikan.

Sepanjang mengikuti modul ini, para pelajar perlu melaksanakan latihan-latihan dan aktiviti-aktiviti bagi setiap tajuk di dalam modul.