

RANCANGAN AKTIVITI TAHUNAN PERSATUAN SAINS DAN MATEMATIK

Perjumpaan	Topik/Program	Objektif	Aktiviti	Alat/Bahan/Catatan
1	Pendaftaran, Suaikenal	Pada akhir akti-viti kokurikulum, pelajar-pelajar dapat 1. Mendaftar-kan keah-lian. 2. Mengenali guru pena-sihat dan AJK. 3. Membaca minit me-syuarat a-gung lalu.	1. Pendaftaran ahi baru. 2. Pendaftaran semual ahli lama. 3. Mengenali guru penasihat dan AJK kelab. 4. Memaklumkan kepada ahli ten-tang isi kandungan minit me-syuarat agung lalu. 5. Memaklumkan perlembagaan kelab kepada pelajar-pelajar. 6. Memaklumkan kadar yuran ya-ng perlu dibayar oleh setiap ahli ber-dasarkan minit mesyua-rat agung lalu.	1. Borang keahlian. 2. Bukur rekod ke-hadiran kokuri-kulum. 3. Perlembagaan kelab. 4. Aktiviti di jalan-kan di kelas.
2	Kemahiran mengendalikan mesyuarat	Pada akhir akti-viti kokurikulum, pelajar-pelajar dapat 1. Menyatakan bagaimana mengendali-kan mesyua-rat agung dan AJK. 2. Menghasil-kan minit mesyuarat.	1. Pelajar-pelajar diajar mengen-dalikan satu mesyuarat agung dengan betul. 2. Pelajar-pelajar diberi tunjuk a-jar bagaimana hendak meng-hasilkan satu minit mesyuarat agung dan mesyuarat ajk yang betul. 3. Membincangkan tentang isi kandungan perlembagaan per-satuan.	1. Buku rekod akti-viti kokurikullum pelajar. 2. Buku log koku-rikulum.
3	Kemahiran menulis laporan	Pada akhir akti-viti kokurikulum, pelajar-pelajar dapat 1. Menghasil-kan laporan aktiviti de-ngan betul. 2. Melaporkan sesuatu akti-viti secara lisan.	1. Memberi tunjuk ajar kepada pelajar-pelajar cara-cara me-nulis laporan aktiviti dengan betul. 2. Membimbing pelajar-pelajar untuk laporan secara lisan menggunakan laras bahasa yang betul. 3. Membincangkan apakah kesa-lahan yang biasa dilakukan o-leh orang yang melaporkan se-suatu aktiviti.	1. Buku rekod akti-viti kokurikullum pelajar. 2. Buku log koku-rikulum.
4	Membina taman mini sains	Pada akhir akti-viti kokurikulum, pelajar-pelajar dapat 1. Memulakan aktiviti mem-bina taman mini sains mereka sen-diri.	1. Pelajar-pelajar merancang un-tuk membina taman mini sains mereka sendiri di dalam kawa-san sekolah. 2. Pelajar-pelajar melukis pelan taman sains di atas kertas luki-san untuk dinilai. 3. Guru membimbing pelajar membuat anggaran kos taman sains yang hendak dibina.	1. Buku rekod akti-viti kokurikullum pelajar. 2. Buku log koku-rikulum.

Perjumpaan	Topik/Program	Objektif	Aktiviti	Alat/Bahan/Catatan
5	"Mighty Minds"	Pada akhir akti-viti kokurikulum, pelajar-pelajar dapat 1. Menyertai pertandi-ngan 'mighty minds' tertu-tup. 2. Menentukan wakil untuk mewakili se-kolah jika a-da pertandi-ngan luar.	1. Guru mengendalikan pertandi-ngan 'mighty minds' tertutup untuk ahli persatuan. 2. Pelajar-pelajar yang dapat menjawab soalan akan dipilih untuk mewakili sekolah ke per-tandingan peringkat negeri. 3. Digalakkan diberi hadiah ke-menangan kepada pelajar-pe-lajar yang berjaya.	1. Buku rekod akti-viti kokurikullum pelajar. 2. Buku log koku-rikulum. 3. Komputer de-ngan perisian 'mighty minds'
6	Kebun sains	Pada akhir akti-viti kokurikulum, pelajar-pelajar dapat 1. Memulakan aktiviti me-ngadaka n kebun sains.	1. Pelajar-pelajar merancang un-tuk mengadakan kebun sains mereka sendiri di dalam kawa-san sekolah. 4. Pelajar-pelajar merancang un-tuk menanam tumbuhan pili-han mereka sendiri di kebun sains mereka. 2. Guru membimbing pelajar membuat anggaran kos kebun sains yang hendak dibina.	1. Buku rekod akti-viti kokurikullum pelajar. 2. Buku log koku-rikulum.
7	Permainan G-Math	Pada akhir akti-viti kokurikulum, pelajar-pelajar dapat 1. Belajar ma-tematik sam-bil bermain. 2. Menentukan wakil untuk mewakili se-kolah jika a-da pertan-dinga n luar.	1. Pelajar-pelajar diajar bermain sejenis permainan matematik yang dinamakan G-Math. 2. Pelajar-pelajar dipecahkan da-lam beberapa kumpulan me-ngikut set G-Math yang ada. 3. Pelajar-pelajar bertanding se-sama sendiri.	1. Buku rekod akti-viti kokurikullum pelajar. 2. Buku log koku-rikulum. 3. Set permainan G-Math.
8	Olimpiad mate-matik	Pada akhir akti-viti kokurikulum, pelajar-pelajar dapat 1. Menyertai pertandi-ngan olim-piad mate-matik tertu-tup. 2. Menentukan wakil untuk mewakili se-kolah jika a-da	1. Guru mengendalikan olimpiad matematik tertutup untuk ahli persatuan. 2. Pelajar-pelajar yang dapat menjawab soalan akan dipilih untuk mewakili sekolah ke per-tandingan luar. 3. Digalakkan diberi hadiah ke-menangan kepada pelajar-pe-lajar yang berjaya.	1. Buku rekod akti-viti kokurikullum pelajar. 2. Buku log koku-rikulum. 3. Soalan-soalan olimpiad mate-matik.

Perjumpaan	Topik/Program	Objektif	Aktiviti	Alat/Bahan/Catatan
		pertandingan luar.		
9	Sudoku	Pada akhir akti-viti kokurikulum, pelajar-pelajar dapat 1. Menyertai pertandingan sudoku secara tertu-tup. 2. Menentukan wakil untuk mewakili se-kolah jika ada pertan-dingan luar.	1. Guru mengendalikan pertandingan 'sudoku' tertutup untuk ahli persatuan. 2. Pelajar-pelajar yang dapat menjawab soalan akan dipilih untuk mewakili sekolah ke per-tandingan peringkat negeri. 3. Digalakkan diberi hadiah ke-menangan kepada pelajar-pelajar yang berjaya.	1. Buku rekod akti-viti kokurikullum pelajar. 2. Buku log koku-rikulum. 3. Set permainan sudoku.
10	Mengenali tokoh matematik dunia	Pada akhir akti-viti kokurikulum, pelajar-pelajar dapat 1. Mengenali tokoh-tokoh matematik dunia dari dulu hingga sekarang.	1. Guru memperkenalkan tokoh-tokoh matematik dunia dari da-hulu hingga sekarang yang te-lah banyak memberi sumba-ngan terhadap perkembangan ilmu pengetahuan. 2. Guru memperkenalkan tokoh-tokoh matematik Islam .	1. Buku rekod akti-viti kokurikullum pelajar. 2. Buku log koku-rikulum.
11	Pameran sains	Pada akhir akti-viti kokurikulum, pelajar-pelajar dapat 1. Mempamerkan apa ya-ng mereka hasilkan da-lam semua perjumpaan sebelum ini. 2. Mengurus-k an satu pa-meran de-ngan ber-kesan.	1. Pelajar-pelajar diberi peluang untuk mempamerkan apa yang me-reka hasilkan sebelum ini (buku skrap, buletin, monu-men, lukisan dbs) dalam satu pameran yang terancang rapi. 2. Pelajar-pelajar dibimbing ba-gaimana hendak menguruskan satu pameran. 3. Pelajar-pelajar diberi pendeda-han tentang aspek-aspek pen-ting pameran (sebelum, sema-sa dan selepas) iaitu ; - Perancangan - Mengendalikan pameran - Mengemas kembali bahan pameran 4. Memberi pendedahan kepada pelajar-pelajar tentang aspek penting pameran seperti meja, papan pamer, susun atur bilik pameran, petugas dan susu-nan bahan yang dipamerkan.	1. Buku rekod ke-hadiran. 2. Bilik atau sudut pameran yang sesuai. 3. Meja dan papan pamer yang cu-kup. 4. Bahan/alat yang diperlukan dalam satu sesi pame-ran.
12	Refleksi dan Mesyuarat Agung Kelab	Pada akhir akti-viti kokurikulum,	1. Membuat penilaian dan men-cadangkan perkara-perara ba-gi	1. Dijalankan di da-lam kelas.

Perjumpaan	Topik/Program	Objektif	Aktiviti	Alat/Bahan/Catatan
		pelajar-pelajar dapat - Memilih AJK untuk sesi akan datang. - Mengendalikan mesyuarat agung. - Menentukan kadar yuran setiap pelajar.	menambahbaikkan lagi ke-lab pada masa yang akan datang.. - Membincangkan yuran untuk sesi akan datang. - Membacakan perlembagaan kepada pelajar-pelajar baru.	Guru membimbing pelajar-pelajar mengelola mesyuarat.