

KELAB/PERSATUAN/ UNIT BERUNIFORM/SUKAN PERMAINAN :
Persatuan Sains & Matematik (STEM)

4/2025

- Gerak kerja kokurikulum adalah gerak kerja pendidikan yang dijalankan di dalam dan di luar bilik darjah, berasaskan lanjutan daripada pembelajaran di bilik darjah. Ini bertujuan untuk pengukuhan dan pengayaan pembelajaran. Gerak kerja kokurikulum adalah sangat penting kerana ia menyediakan pengalaman yang menyeluruh di sekolah bagi perkembangan mental, minat dan bakat, sosial, fizikal dan rohani murid-murid

1. PENDAHULUAN

- Pendidikan Sains, Teknologi, (&) dan Matematik (STEM) adalah penting kerana ianya memberi ruang kepada murid untuk belajar mereka cipta, berfikir secara logik, menggunakan teknologi, menyelesaikan masalah dan mencipta idea atau sesuatu yang baharu melalui pembelajaran9 da we 5g zxxgfzyran kemahiran STEM secara bersepadu dengan mengaplikasikannya dalam konteks dunia sebenar. Setiap tahun, Bahagian Sukan, Kokurikulum dan Kesenian (BSKK) menganjurkan STEM Online Challenge Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) sebagai platform kepada fg98z murid sekolah rendah dan menengah untuk mengetengahkan bakat, kreativiti dan potensi mereka melalui pertandingan yang diadakan di peringkat sekolah, daerah, negeri dan kebangsaan. Pertandingan yang terdapat dalam STEM Online Challenge berfokuskan kepada kemahiran dan aplikasi digital dalam perkembangan kognitif, psikomotor dan afektif murid. Melalui pertandingan-pertandingan yang diadakan, murid berpeluang untuk menyerlahkan bakat dan keupayaan mereka dalam menghasilkan projek STEM dan dihantar secara dalam talian kepada Jabatan Pendidikan Negeri (JPN) masing-masing untuk dinilai di peringkat negeri sebelum dipertandingkan di peringkat kebangsaan.

KELAB/PERSATUAN/ UNIT BERUNIFORM/SUKAN PERMAINAN :
Persatuan Sains & Matematik (STEM)

4/2025

2. MATLAMAT

- i) Menarik minat, memotivasikan serta memberi makna (relevan) kepada murid terhadap pdp pada hari itu.
- ii) Mengaplikasikan dan mengintegrasikan pengetahuan, kemahiran dan nilai STEM dengan betul dan mendalam dalam kehidupan, masyarakat dan persekitaran melalui aktiviti inkuiri atau penyelesaian masalah
- iii) Melibatkan murid dalam aktiviti inkuiri dan penyelesaian masalah dimana kemahiran berfikir ditekankan.
- iv) Mendapatkan maklumat melalui pelbagai kaedah dengan menggunakan teknologi secara bijak.
- v) Mentafsir dan menilai maklumat yang diperolehi untuk membuat rumusan-produk akti(iti.
- vi) Berkomunikasi untuk berkongsi hasil rumusan- produk melalui pelbagai media-platform.
- vii) Mendapat maklumbalas dari rakan-rakan murid dan guru untuk menambah baik rumusan-produk.
- viii) Menggalakkan murid bekerja sama sebagai satu pasukan,

3.0 OBJEKTIF

- ☐ Menyediakan program kokurikulum yang dapat menyeimbangi program kurikulum.
- ☐ Merancang aktiviti yang dapat memberi peluang kepada lebih ramai anak didik melibatkan diri dengan lebih aktif tanpa mengira tahap kebolehan masing-masing.
- ☐ Menganjur pertandingan yang melibatkan semua anak didik.
- ☐ Menghasilkan perancangan aktiviti yang bersistematik, merekod dan menilai kemajuan anak didik.

KELAB/PERSATUAN/ UNIT BERUNIFORM/SUKAN PERMAINAN :
Persatuan Sains & Matematik (STEM)

4/2025

- ☐ Mengenal pasti dan mempertingkatkan potensi dan bakat individu ke tahap yang lebih tinggi serta menambah kemahiran di dalam sukan bola sepak
- ☐ Membimbing anak didik supaya menguasai bidang TVET
- ☐ Memupuk minat yang berterusan di kalangan individu dan melahirkan bakat-bakat yang berinovasi tinggi dalam bidang teknologi.

4.0 PERANCANGAN AKTIVITI TAHUNAN

BIL	AKTIVITI	BULAN	CATATAN
1	PELANTIKAN AJK	MAC	
2	BIODEGRADASI DAN MERANCANG AKTIVITI STEM	APRIL	
3	MENAIK TARAF BILIK SAINS DAN BILIK MATEMATIK	MEI	
4	PEMBELAJARAN BERTEMA DAN KUIZ	JUN	
5	BOTOL SIFIR	JULAI	
6	MINGGU STEM	JULAI	
7	BELON GERGASI	OGOS	
8	BOT AIR / ROKET AIR	SEPTEMBER	
9	REKAAN BAHAN TERBUANG	OKTOBER	
10	PERMAINAN REKREASI	NOVEMBER	

DISEDIAKAN OLEH

DISEMAK OLEH

(GURU PENASIHAT)

(PK KOKURIKULUM)