Log Proses Pembelajaran

**SEMESTER : 1 PPISMP \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**MATAPELAJARAN: TMK Dalam Pendidikan**

Nama: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

| **Item/Proses** | **Tarikh**  **Jangka**  **Siap** | **Tarikh Siap** | **Komen/Catatan/Kritikan**  **Rakan/Pensyarah** | **Nama dan**  **Tandatangan**  **Rakan/Pensyarah** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Penyediaan Papan Cerita**  Papan Cerita yang baik mesti mempunyai flow yang mantap dan jelas kerana melaluinya dapat  menggambarkan kandungan sebenar sesuatu persembahan. |  |  |  |  |
| **Aspek Isi Kandungan**  Objektif, Konsep Isi Kandungan, Aktiviti P&P, nilai murni, unsur tempatan, grafik yang berkaitan, video, music latar, kesan bunyi, animasi, peringkat perkembangan P&P, kepelbagaian pendekatan, KBKK, kemahiran sainstifik, latihan dan ujian, maklumbalas, bentuk maklum balas |  |  |  |  |
| **Aspek Teknikal**  Rekabentuk Skrin - susun atur paparan, jenis font, saiz,latar belakang,warna teks, saiz grafik, kualiti, susun atur, Audio, kualiti audio, video, kualiti, navigasi, rekabentuk ikon, saiz ikon, warna ikon, butang - rekabentuk, saiz, warna,persembahan menu, warna hiperteks, hot area, hot spot. |  |  |  |  |
| **Rekabentuk Antara Muka ( Interface ) Perisian Kursus**  Adalah perihal aturcara yang dianggap senang dipelajari dan digunakan. Antara sifat-sifatnya :  - penggunaan gambar yang simple / menarik bagi semua ikon.  - arahan bersuara jika pengguna tidak begitu lancar membaca.  - kurang penggunaan istilah dan laras komputer ( computer jargon )  - penggunaan ikon ‘bantuan’ dan  - penyediaan peta topik. |  |  |  |  |
| Refleksi Tugasan |  |  |  |  |