KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA

Modul Teknologi Maklumat & Komunikasi

Modul Aplikasi

PENDIDIKAN SENI VISUAL

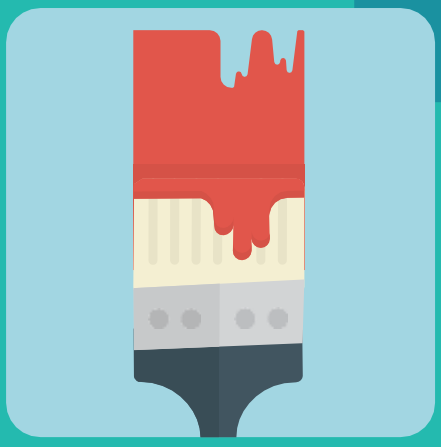
Tahun 3

Modul Teknologi Maklumat & Komunikasi

PENDIDIKAN SENI VISUAL

Tahun 3

Kemahiran Berfikir Secara Komputasional



Persediaan: 5 hingga 10 minit
Pengajaran: 2 jam

Standard Kandungan

1.1 Bahasa Seni Visual

2.1 Kemahiran Seni Visual

Standard Pembelajaran

Murid boleh:

1.1.1 Mengenal pasti dan menghubungkait penggunaan garisan, ruang, kepelbagaian serta ritma dan pergerakan melalui karya lukisan dalam Bidang Menggambar.

2.1.1 Mengaplikasikan pengetahuan bahasa seni visual melalui penerokaan media, teknik dan proses dalam penghasilan karya Bidang Menggambar menggunakan:
(i) teknik garisan silang pangkah dalam penghasilan karya lukisan.

3.1.1 Menghasilkan karya kreatif dalam Bidang Menggambar berdasarkan:
(i) penentuan tema dan tajuk.
(ii) penjanaan idea.
(iii) pelaksanaan proses.
(iv) kemasan akhir.

Penerapan Kemahiran TMK:

3.5 Menggunakan pendekatan langkah demi langkah (algoritma) secara sistematik dalam sesuatu situasi, keadaan dan permasalahan.

Bahan Bantu Mengajar (BBM)

Bahan untuk satu kelas

- Projektor LCD
- Komputer/ komputer riba
- Fail Microsoft PowerPoint
- Video

Bahan untuk setiap murid

- Kertas Lukisan

Persediaan

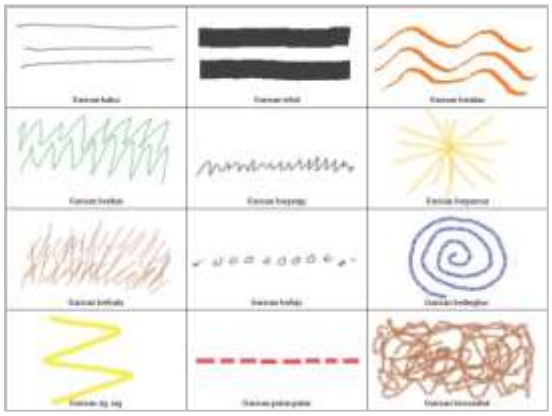
1. Guru memuat turun fail Microsoft PowerPoint.
2. Guru menyediakan kertas lukisan kepada setiap murid.
3. Guru menyediakan video pengajaran.

Persediaan

1. Guru memuat turun fail Microsoft PowerPoint.
2. Guru mengedarkan kertas lukisan kepada setiap murid.
3. Guru menyediakan video sebelum memulakan pengajaran.

Rancangan Pengajaran Pendidikan Seni Visual Tahun 3

<table>
<tr><th>Langkah</th><th>Cadangan aktiviti</th><th>BBM/Catatan</th></tr>
<tr>
<td>Set Induksi
(10 minit)</td>
<td>1. Guru meminta semua murid untuk meneliti tapak tangan mereka.
2. Murid diminta untuk melukiskan tapak tangan serta garisan tapak tangan sendiri pada kertas lukisan.
3. Murid diminta untuk membandingkan tapak tangan sendiri dengan tapak tangan rakan sebelah.
4. Guru bersoal jawab dengan murid.
<table>
<tr><td>a) Adakah tapak tangan anda dengan rakan sebelah sama?</td><td>Tidak</td></tr>
<tr><td>b) Apakah perbezaannya?</td><td>Garisan pada tapak tangan tidak sama</td></tr>
<tr><td>c) Bagaimanakah anda melukiskan tapak tangan?</td><td>Menggunakan garisan</td></tr>
<tr><td>d) Apakah objek lain yang boleh anda lukis dengan hanya menggunakan garisan ringkas?</td><td>Daun, batu, meja dan lain-lain</td></tr>
</table>
</td>
<td>Catatan:
- Dalam sesi bersoal jawab, guru perlu membimbing murid untuk memahami garisan adalah sejenis unsur seni.
- Garisan boleh mewujudkan prinsip rekaan iaitu ritma dan pergerakan dalam pengkaryaan.</td>
</tr>
</table>

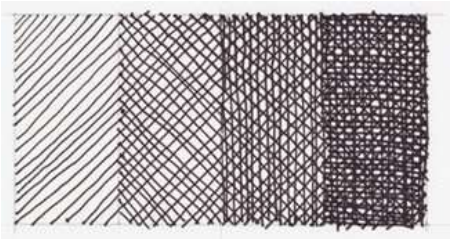
Langkah	Cadangan aktiviti	BBM/Catatan
Aktiviti 1 (10 minit)	1. Guru menjelaskan kepada murid bahawa pelbagai bentuk gambar dan corak boleh dilukis dengan hanya menggunakan garisan sahaja. 2. Guru meminta beberapa orang murid untuk menghasilkan jenis garisan yang diketahui oleh mereka pada papan hitam. 3. Guru memaparkan gambar pelbagai jenis garisan kepada murid sebagai panduan: 	**BBM:** - Projektor LCD - Komputer/ komputer riba - Fail Microsoft PowerPoint **Penerapan Kemahiran:** 3.5 Menggunakan pendekatan langkah demi langkah (algoritma) secara sistematik dalam sesuatu situasi, keadaan dan permasalahan.
Aktiviti 2 (10 minit)	1. Guru menunjukkan dua lukisan kepada murid. 2. Berdasarkan dua lukisan tersebut, guru bersoal jawab dengan murid. a) Di manakah tempat dalam gambar ini? — Pantai / Hutan b) Apakah jenis garisan yang boleh ditambahkan supaya laut itu kelihatan bergerak? — Garisan Beralun	**BBM:** - Projektor LCD - Komputer/ komputer riba - Fail Microsoft PowerPoint

<table>
<tr><th>Langkah</th><th>Cadangan aktiviti</th><th>BBM/Catatan</th></tr>
<tr>
<td>Aktiviti 2
(10 minit)</td>
<td>
<table>
<tr><th>*Gambar seterusnya*</th><th></th></tr>
<tr><td>c) Apakah yang dapat anda lihat dalam gambar tersebut?</td><td>Orang yang sedang berlari.</td></tr>
<tr><td>d) Bolehkah kita tambahkan garisan supaya menjadikan aksi tersebut lebih ternyata? Bagaimana?</td><td>Boleh.
(Guru meminta seorang murid untuk melukis pada papan hitam)</td></tr>
<tr><td>e) Apakah kegunaan garisan di sini?</td><td>Mewujudkan ritma dan pergerakan.</td></tr>
</table>

2. Seterusnya, guru menunjukkan perbezaan antara dua lukisan selepas melakar garisan.

3. Guru membimbing murid untuk menyatakan kegunaan garisan dalam pengkaryaan dengan soalan seperti berikut.
</td>
<td>BBM:
- Projektor LCD
- Komputer/ komputer riba
- Fail Microsoft PowerPoint</td>
</tr>
</table>

Langkah	Cadangan aktiviti	BBM/Catatan
	Contoh : a) Selain digunakan untuk menunjukkan pergerakan dalam lukisan, apakah fungsi garisan? Contoh fungsi garisan: i. Mewujudkan ruang. ii. Menimbulkan rupa. iii. Menghasilkan jalinan. iv. Menimbulkan bentuk. v. Mewujudkan ton. * Guru boleh membimbing murid untuk menyatakan kegunaan garisan dalam mewujudkan ruang pada objek buatan manusia atau pada objek alam semulajadi. 4. Guru menunjukkan gambar kepada murid sebagai penambahan bagi kegunaan garisan. (Dalam fail Microsoft PowerPoint)	
Aktiviti 3 (15 minit)	1. Guru mengedarkan kepada murid beberapa lukisan yang mempunyai gambar yang berbeza. 2. Murid dikehendaki untuk membuat perincian (*detailing*) pada lukisan tersebut dengan menggunakan pelbagai jenis garisan. 3. Selepas aktiviti, murid-murid mempamerkan lukisan pada dinding seluruh kelas. 4. Murid-murid membuat perbandingan karya rakan dengan karya sendiri.	**BBM:** - Kertas (lembaran kerja)

Langkah	Cadangan aktiviti	BBM/Catatan
Aktiviti 4 (10 minit)	1. Guru kemudiannya menunjukkan beberapa lukisan kepada murid. 2. Murid cuba menyatakan perbezaan garisan yang digunakan antara lukisan yang ditunjukkan. 3. Guru menunjukkan teknik garisan silang pangkah kepada murid. 4. Murid menelitikan teknik tersebut melalui tontonan video. (https://www.youtube.com/watch?v=117AN3MQuVs) 5. Murid mempraktikkan teknik garisan silang pangkah dengan mengikut langkah yang ditunjukkan dalam video. 	**BBM:** - Projektor LCD - Komputer/ komputer riba - Fail Microsoft PowerPoint - Kertas Lukisan **Penerapan Kemahiran:** 3.5 Menggunakan pendekatan langkah demi langkah (algoritma) secara sistematik dalam sesuatu situasi, keadaan dan permasalahan.
Penutup (5 minit)	Guru merumuskan pengajaran dengan menayangkan video kepada murid. (https://www.youtube.com/watch?v=JLnvGxZcbog)	

Langkah	Cadangan aktiviti	BBM/Catatan
SET INDUKSI (10 minit)	**Imbas Kembali Pengetahuan Sedia Ada** - Murid diminta untuk menyatakan teknik garisan yang telah dipelajari dalam sesi yang sebelumnya. - Murid menyatakan langkah dan teknik untuk menghasilkan garisan silang pangkah. - Guru memilih beberapa orang murid untuk menunjukkan langkah melukis garisan silang pangkah pada papan hitam.	**Penerapan Kemahiran:** 3.5 Menggunakan pendekatan langkah demi langkah (algoritma) secara sistematik dalam sesuatu situasi, keadaan dan permasalahan.
AKTIVITI 1 (10 minit)	- Guru menunjukkan beberapa lukisan yang melibatkan teknik garisan silang pangkah. - Murid dikehendaki meneliti dan menyatakan perbezaan antara lukisan tersebut. (Contoh: Ada gambar yang menggunakan garisan silang pangkah yang lebih rapat, ada yang menggunakan garisan silang pangkah yang lebih jarang.) - Guru membimbing murid untuk menyatakan fungsi teknik silang pangkah. (Untuk menimbulkan bayang atau ilusi cahaya.)	**BBM:** - Projektor LCD - Komputer/ komputer riba - Fail Microsoft PowerPoint

Langkah	Cadangan aktiviti	BBM/Catatan
AKTIVITI 2 (10 minit)	- Guru menunjukkan satu lukisan yang menggunakan teknik silang pangkah kepada murid. - Murid dikehendaki menghasilkan gambar meggunakan teknik garisan silang pangkah menggunakan media kering seperti pensel atau krayon. (Aktiviti untuk melatih teknik silang pangkah) 	**BBM:** - Projektor LCD - Komputer/ komputer riba - Kertas Lukisan **Penerapan Kemahiran:** 3.5 Menggunakan pendekatan langkah demi langkah (algoritma) secara sistematik dalam sesuatu situasi, keadaan dan permasalahan.
AKTIVITI 3 (30 minit)	- Murid diminta untuk menghasilkan satu karya lukisan dengan menggunakan teknik garisan silang pangkah dalam masa 20 minit. - Setelah siap, murid mempamerkan karya mereka pada dinding seluruh kelas.	**Penerapan Kemahiran:** 3.5 Menggunakan pendekatan langkah demi langkah (algoritma) secara sistematik dalam sesuatu situasi, keadaan dan permasalahan.
Penutup (5 minit)	- Murid memilih tiga karya yang terbaik dengan undian. - Guru menunjukkan karya tersebut kepada murid dan meminta murid tersebut membuat ulasan berkaitan karya yang telah dihasilkan dan ilmu yang telah dipelajari.	