

JELATA

-JEJAK LANGKAH PETA-

OBJEKTIF

- MENGATASI MASALAH KEKELIRUAN FAKTA DAN PERISTIWA SEJARAH TOKOH PEJUANG TEMPATAN.
- MEMANTAPKAN PENGUSAHAAN MURID DALAM MEMAHAMI FAKTA DAN PERISTIWA SEJARAH MELALUI LATIHAN SECARA LANGSUNG DAN TIDAK LANGSUNG.

PENYATAAN MASALAH

- SEBAHAGIAN BESAR MURID KELIRU BERKENAAN DENGAN FAKTA & PERISTIWA SEJARAH TOKOH PEJUANG TEMPATAN.
- SUKAR MENINGATI DAN MENGHAFAK FAKTA-FAKTA DAN PERISTIWA-PERISTIWA SEJARAH.

JELATA MERUPAKAN GABUNGAN PERKATAAN JEJAK LANGKAH PETA. INOVASI INI LEBIH BERFOKUSKAN SUBJEK SEJARAH SEKOLAH RENDAH. JELATA DIBANGUNKAN MENGGUNAKAN SATU KONSEP PEMBELAJARAN BERASASKAN PERMAINAN. IANYA ENGGABUNGAN CARA PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN SEJARAH DAN PENGUKUHAN KOSA KATA BAHASA MELAYU. INOVASI INI JUGA MENGGABUNGAN REALITI FIZIKAL DAN REALITI MAYA IAITU DARI SEGI PENGGUNAAN PETA MALAYSIA SEBAGAI PLATFORM UTAMA DALAM PERMAINAN INI DAN PENGGUNAAN APLIKASI ZAPPAR.

PENGENALAN

PENYELESAIAN MASALAH

- PERMAINAN JELATA.
- PENGGUNAAN KAEDAH MEMBACA PETA.
- PENGGABUNJALINAN SUBJEK SEJARAH DAN BAHASA MELAYU.

MURID TAHUN 4 & 5

Kumpulan Sasaran

Manfaat

KEPADA

PENGGUNA

- MEMBANTU MEMAHAMI DAN MENINGATI FAKTA & PERISTIWA SEJARAH TOKOH PEJUANG TEMPATAN DENGAN MUDAH.
- MENARIK MINAT MURID MEMPELAJARI SEJARAH.
- MENJIMATKAN MASA MEMPELAJARI FAKTA DAN PERISTIWA SEJARAH.

MASYARAKAT

- MEMBENTUK MASYARAKAT YANG MENGETAHUI SEJARAH TOKOH PEJUANG TEMPATAN NEGARA.
- MENERAPKAN SEMANGAT SAYANG AKAN NEGARA MELALUI PENGETAHUAN SEJARAH DALAM JIWA MASYARAKAT.
- MEMPAMERKAN KEUNIKAN DAN PENGAJARAN SESEBUAH PERISTIWA SEJARAH DI NEGARA.

Produk JELATA ini sedang dalam proses untuk mendapatkan hakcipta dari Intellectual Property Corporation of Malaysia (MYIPO).

SEBARANG MAKLUMAT LANJUT, BOLEH LAYARI:

- jelataipgkbm@gmail.com
- 019-6104341
- <https://jelataipgkbm.wixsite.com/jelata>

MANUAL
PENGUNAAN

SILA SCAN QOD INI
MENGGUNAKAN
APLIKASI ZAPPAR
UNTUK MENONTON
MANUAL
PENGUNAAN
PERMAINAN JELATA.

