

Fisherman

“Fisherman” merupakan aplikasi yang memberi pendedahan kepada operasi tolak kepada murid-murid sekolah rendah. Kaedah ini melibatkan pembelajaran operasi tolak dalam permainan.

Objektif:

1. Membantu murid mempelajari konsep penolakan.
2. Mewujudkan suasana bermain sambil belajar sebagai motivasi untuk belajar.
3. Mewujudkan pembelajaran sendiri dalam kalangan murid.

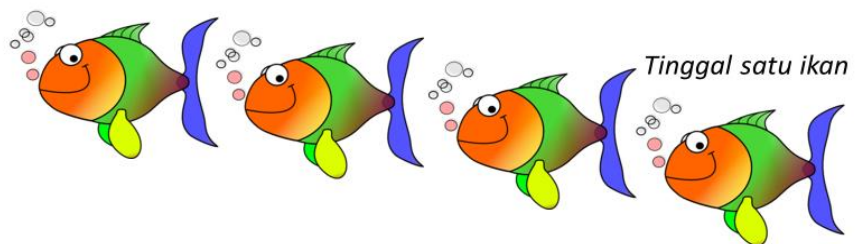
Masalah Utama:

- a) Murid tidak dapat menyelesaikan operasi tolak.
- b) Murid kekurangan minat untuk belajar operasi tolak.

FISHERMAN

Pemudahan Operasi Tolak

Johnson Yek Chu Ong
johnsonyek1996@gmail.com



Mari lihat soalan ini, $4 - 3 = 1$

*Terdapat empat ikan, tiga berenang keluar laut,
tinggal berapa ikan?*

Cara Permainan

Memahami penolakan dalam aplikasi ini

Menjawab soalan

Menyemak Jawapan

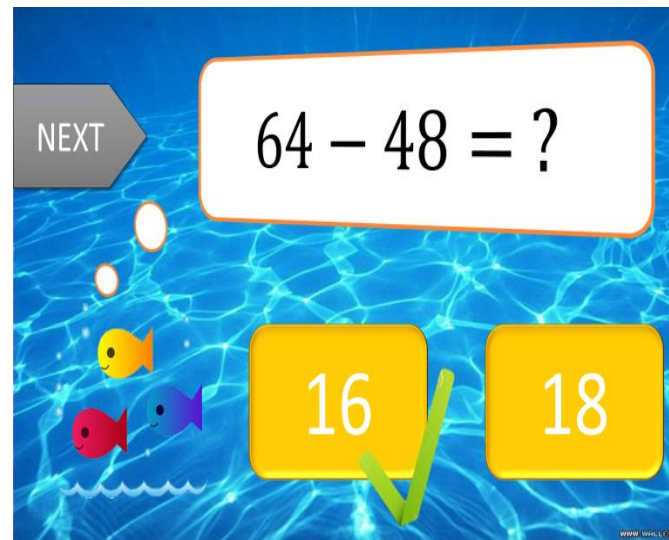
Belajar daripada kesilapan

Apakah kegunaan inovasi ini?

- Membantu murid-murid memahami penolakan.
- Sebagai daya tarikan kepada murid-murid untuk belajar.

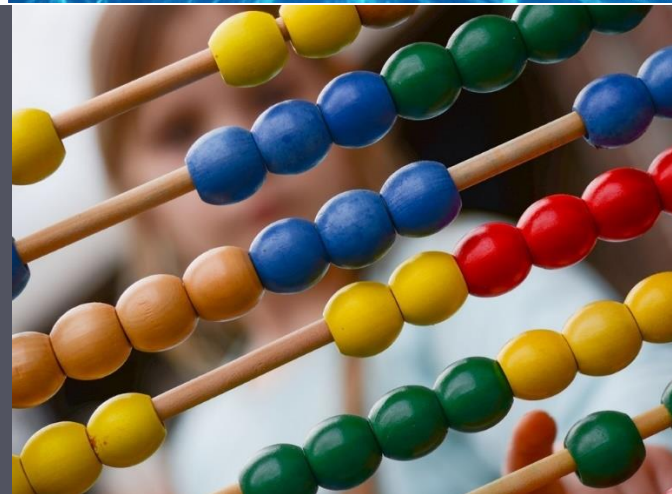
Mengapakah inovasi ini diperlukan?

- Sebagai Alat Bantu Mengajar (ABM) kepada guru-guru mengajar operasi penolakan.
- Sebagai latihan pengukuhan kepada murid-murid.
- Murid-murid belajar daripada kesilapan dalam permainan.



Bilakah inovasi ini sesuai digunakan oleh muid sekolah rendah?

- Selepas mengajar topik penolakan dalam sesi pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc).



Bagaimanakah menggunakan inovasi ini?

- Melihat tayangan slaid untuk memahami penolakan.
- Mengaplikakan dalam menjawab soalan.
- Bermain sambil belajar.
- Mengelakkan kesilapan yang sama



NEXT

$$\begin{array}{r} 5 \quad 14 \\ 5-4=1 \quad \boxed{64} \quad 14-8=6 \\ -48 \\ \hline 16 \end{array}$$

www.hillcoo.com

Siapakah kumpulan sasaran inovasi ini?

Aplikasi ini sesuai untuk murid-murid:

- Tahun 2 &
- Tahun 3

