**Nama Penuh Pembentang/Fasilitator Bengkel:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**Organisasi (Nama Penuh dan Alamat):\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**Emel:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**No. Tel.:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**Borang Cadangan Bengkel Pengajaran dan Pembelajaran**

**melalui Permainan**

**International Conference on Teaching and Learning through Games 2013**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Bil.** | **Perkara** | **Butiran** |
| 1 | Tajuk |  |
| 2 | Mata Pelajaran/bidang kajian |  |
| 3 | Premis/teori/model/ pendekatan pedagogi yang merupakan asas penggunaan permainan (termasuk rujukan yang relevan berasaskan tinjauan literatur/kajian/pengalaman) |  |
| 4 | Sasaran (pendidikan rendah/ menengah/latihan keguruan) |  |
| 5 | Objektif |  |
| 6 | Pendekatan/Strategi/ Kaedah/Teknik (unsur menunjuk cara, main peranan, ceramah ringkas) |  |
| 7 | Langkah-langkah |  |
| 8 | Faedah penggunaan permainan berkenaan (huraikan bagaimana ia memanfaatkan aspek pengajaran & pembelajaran) |  |
| 9 | Peralatan yang diperlukan dalam bengkel |  |
| 10 | Rumusan ringkas tentang kemahiran dan pengalaman fasilitator bengkel  (150-200 patah perkataan) |  |