

PANDUAN PEMBELAJARAN PERMAINAN OH KUMAN!

Komponen Pembelajaran : **Kebersihan, Makanan Sihat, Aktiviti Sihat, Motor halus, Motor Kasar, Pengurusan Emosi, Keyakinan Diri**

Kemahiran : **Mengenal Gambar.**

Objektif : Pada akhir pembelajaran permainan, kanak-kanak dapat:


1. **Belajar mengenai kuman baik & kuman jahat.**
2. **Belajar mengenai kuman di sekeliling kita.**
3. **Memahami Kuman menyebabkan kita sakit.**
4. **Memahami cara menjaga kuman baik dalam badan kita.**

Pengalaman sedia ada : **Kanak-kanak tahu konsep kuman di sekeliling kita.**

Penyerapan : **Bahasa Melayu, Awal Sains, Pembelajaran Sosial, Kreativiti & Estetika**

Penerapan nilai : **Kerjasama, Mengikut peraturan, Kawalan diri**

Bahan : **Set Permainan Oh Kuman**

Langkah	Aktiviti	Rujukan
Pengenalan Pelaksanaan	<ul style="list-style-type: none"> ● Permainan kad “Oh Kuman” ● Permainan yang melatih pengenalan gambar dan memadan gambar yang sama dan juga meningkatkan daya ingatan. ● Anak dapat mengecam dan mengenali kuman baik & kuman jahat ● Permainan yang melatih kawalan diri dan mengikut peraturan. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Permainan Oh Kuman (Kod QR dalam poster) <p>Pembelajaran digital PERCUMA</p>  <p>“Komuniti Pendidikan Hooray”</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 6 Video Mingguan ● 6 Lembaran kerja untuk dimuat turun ● 6 kuiz atas talian

