

Memupuk minat subjek STEM melalui pemikiran ala komputer

WARTAWAN KAMPUS UOLS 21 March 2018



Program Bengkel Pemikiran Komputasional telah dilaksanakan di Fakulti Sains Komputer dan Teknologi Maklumat (FSKTM), Universiti Malaya (UM). Ia adalah satu program lanjutan Program Pertandingan Permainan Pemikiran Komputasional yang telah dianjurkan di lima buah sekolah di sekitar Universiti Malaya dan sebuah sekolah di Perak. Sekolah yang terlibat adalah SMK Tropicana, SMK Kelana Jaya, SK Taman Datuk Harun, SK Taman Medan, SK Subang Bestari, dan Sekolah Menengah Islam Tahfiz Al-Amin.



Contoh antara muka permainan komputer berasaskan pengaturcaraan untuk kanak-kanak. - GAMBAR HIASAN

Program ini telah dikendalikan oleh Dr. Raja Jamilah Raja Yusof dari Jabatan Kejuruteraan Perisian FSKTM sebagai ketua penyelidik di dalam geran penyelidikan Pusat Komuniti dan Kelestarian UM (UMCares). Seramai 44 orang guru dan lebih 500 orang murid sekolah dari 30 sekolah di sekitar Petaling Jaya telah menghadirkan diri untuk mempelajari konsep Pemikiran Komputasional.



Guru membentangkan hasil perbincangan merekacipta permainan pemikiran komputasional.



Raja Jamilah Raja Yusof

“Antara konsep yang diterapkan kepada guru-guru adalah empat konsep utama iaitu leraian, pengitlakan, pengecaman corak, dan algoritmik. Guru-guru yang hadir pada hari tersebut terdiri daripada guru yang mengajar mata pelajaran kimia, matematik tambahan, reka bentuk dan teknologi, sains komputer, biologi, matematik dan banyak lagi. Guru-guru bukan sahaja didedahkan kepada konsep, malah telah berpeluang menghasilkan sendiri aktiviti-aktiviti yang boleh diterapkan dalam proses pembelajaran dan pengajaran di sekolah. Bengkel ini mengambil masa selama sehari bermula 8 pagi sehingga 5 petang,” kata Dr. Raja Jamilah.



Kemahiran pemikiran komputasional perlu diasah sejak kecil.



Penuntut Sains Komputer mendedahkan kepada pelajar sekolah bagaimana algorithm yang berlaku dalam sesebuah aplikasi komputer.

Terdapat tiga slot yang bermula dengan pengenalan kepada Pemikiran Komputasional. Selepas itu, guru-guru berpeluang untuk bermain dengan dua jenis permainan Pemikiran Komputasional. Di akhir bengkel, guru-guru dikehendaki mereka bentuk permainan Pemikiran Komputasional yang boleh di perkenalkan di kelas masing-masing. Bengkel ini bukan sahaja memperkenalkan konsep Pemikiran Komputasional, malah mereka boleh berkongsi idea dan metod untuk menghasilkan permainan sebagai satu proses pembelajaran dan pengajaran yang menyeronokkan dan mudah.



Peserta bengkel pemikiran komputasional bergambar kenangan setelah tamat program.

UNIVERSITI MALAYA



Owned by SINAR HARIAN Sdn. Bhd., a part of Kumpulan Media Karangkraf Sdn. Bhd.

Kampus Uols is Malaysia's news and education portal. Get highlights of hottest news and must-share stories every day.

NEWSLETTER

Sign up to our daily email

Email address

Sign up



I'm not a robot



reCAPTCHA
Privacy - Terms

STAY CONNECTED



About



Terms & Conditions



Contact Us



Job Openings



Advertising



Subscriptions

© All Rights Reserved • Karangkraf Media Group
© Hakcipta Terpelihara • Kumpulan Media Karangkraf