

PROF. MADYA DR. SITI KHAIRANI BEJO
Fakulti Perubatan Veterinar

FALSAFAH PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

"Teach others, make things easy, not difficult"

INOVASI DAN KREATIVITI DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

- Proses pengajaran dimulakan dengan kaedah pembelajaran berpusatkan pensyarah iaitu pengetahuan asas serta subjek utama akan diberikan kepada pelajar. Ini diikuti dengan aktiviti pengajaran berpusatkan pelajar dimana pelajar dipecahkan kepada kumpulan kecil. Setiap kumpulan kecil akan diberikan tugas dan melakukan *hands-on practical* untuk memastikan pelajar berupaya melakukan sendiri teknik-teknik yang diajarkan. Impak yang besar dalam pengajaran dan pembelajaran dihasilkan daripada inovasi ini dan seterusnya akan dapat memberi motivasi yang berterusan kepada pelajar. Suasana pembelajaran yang sentiasa menyeronokkan dan menarik perlu dibangkitkan supaya pelajar dapat mendalami ilmu yang diberikan dan mempraktikkan kemahiran dimasa akan datang.
- Kreativiti dan inovasi dalam pengajaran akan menarik minat serta meningkatkan motivasi pelajar untuk mendalami subjek yang diajar dan dikongsi oleh pensyarah. Prestasi pelajar dalam pelbagai aspek seperti afektif, kognitif, kreativiti, psikomotor dan kepimpinan dapat ditingkatkan dalam aktiviti *problem-based learning* (PBL). Pelajar dapat mengintegrasikan pengetahuan, bekerja sebagai satu pasukan dan meningkatkan kemahiran komunikasi dan kepimpinan.

KAEDAH PEMBELAJARAN BERPUSATKAN PELAJAR (SCL)

- *Interactive lecture*
- *Hands-on practical (handling samples for diagnosis)*
- *Case study (discussion on clinical or post mortem cases)*
- *Doing method (cooperative learning and problem base solving)*
- *Problem-based learning (PBL)*

ANUGERAH FELLOWSHIP NAIB CANSOLOR

(PENGAJARAN)

KATEGORI PENGAJAR CEMERLANG
Sains Kesihatan

Ihsan: Integriti dan Kewibawaan



DR. NASRI SULAIMAN
Fakulti Kejuruteraan

FALSAFAH PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

"Teaching is a changing process from; do not know to know, know to understand, and understand to expert"

INOVASI DAN KREATIVITI DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

- Pengajaran sepatutnya merupakan satu proses yang sangat menarik dan memberangsangkan untuk mengubah tahap taksonomi pelajar dalam domain kognitif, psikomotor dan afektif. Pengajaran yang cemerlang akan menghasilkan pembelajaran yang cemerlang. Pengajaran yang cemerlang adalah hasil gabungan antara penguasaan ilmu pengetahuan, kemahiran serta penghayatan nilai dengan kaedah penyampaian yang cemerlang.
- Pengajaran ialah satu proses perkongsian ilmu pengetahuan, kemahiran dan nilai antara pendidik dan pelajar. Perkongsian yang cemerlang bermula dengan proses mengenal pasti tahap taksonomi pelajar. Pengajaran yang cemerlang hasil gabungan antara perkongsian cemerlang dan kasih sayang.

KAEDAH PEMBELAJARAN BERPUSATKAN PELAJAR (SCL)

- *Telling method (interactive lecture and discussion)*
- *Doing method (cooperative learning and problem base solving)*
- *Visual method (demonstration and role play)*
- *Mental method (analysis and synthesis)*

**ANUGERAH
FELLOWSHIP NAIB CANSOLOR**
(PENGAJARAN)

KATEGORI PENGAJAR CEMERLANG
Kejuruteraan

Ihsan: Integriti dan Kewibawaan



DR. HJ. AHMAD NASIR MOHD YUSOFF
Fakulti Ekologi Manusia

FALSAFAH PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

"Pensyarah dan Pelajar 1 Kolaborasi Mantap"

INOVASI DAN KREATIVITI DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

- Pendekatan, memilih kaedah dan menetapkan teknik tertentu sesuai dengan tahap perkembangan dan keupayaan pelajar & strategi yang dipilih, berpotensi menarik minat pelajar belajar secara aktif seperti pendekatan '*Student Centered Learning (SCL)*', '*Case Study (CS)*' & '*Problem Based Learning (PBL)*'. Pelajar berupaya menganalisis konsep, idea, serta menghasilkan pembelajaran bermakna dan afektif dalam suasana '*flipped classroom*', '*gamification*', '*blended learning*', '*talaqqi*', ihsan serta pengurusan '*tools*', '*online teaching*', '*openlearning*' dengan '*Course Outcomes*' (CO) '*Programme Outcomes*' (PO) yang memenuhi domain kognitif, psikomotor dan afektif.
- Pensyarah perlu kreatif menarik perhatian pelajar dalam pengajaran, aktiviti-aktiviti yang dipilih perlu menarik dan berpotensi tinggi untuk membolehkan koswer dan konsep-konsep yang diterjemahkan adalah jelas. Aktiviti juga perlu merangkumi elemen yang boleh mempengaruhi intelek, emosi, mental, jasmani, sosial (JERIS) dan penerimaan pelajar belajar secara berkesan.

Dalam merancang aktiviti mengajar yang afektif dan bermakna kepada pelajar, pensyarah perlu berfikiran kreatif, kritis mengaplikasikan inovasi pengajaran, kaedah dan teknik pengajaran yang futuristik, 'talaqqi' & menyeronokkan serta menyesuaikan dengan bentuk modifikasi kaedah dan teknik pengajaran sedia ada secara bijaksana disesuaikan dengan tajuk, masa dan lokasi. Jerayawara ini mampu menjamin kelancaran serta keberkesanan penyampaian subjek, kursus dan modul pengajaran oleh pelajar Gen 'Z' ini. Dilestarikan dengan aplikasi teknologi pengajaran WEB 2.0 / 4.0 yang berupaya merangsang minat dan pembelajaran aktif (*active learning*) dalam bilik kuliah.

KAEDAH PEMBELAJARAN BERPUSATKAN PELAJAR (SCL)

- *HIEPs (1st Year Seminar (FYS), Service/Community Based Learning (SBL), Diversity/Global(DGL) Learning (MOOC/PutraMOOC), Collaborative Assignment and Project (CAS)*
- *Modular Learning (I-THINK & KBAT)*
- *Mobile Application (Interactive Lecture, Reflection And Discussion)*
- *Gamification (Cooperative & Collaborative Learning And Problem Base Solving)*
- *Visual Learning (Mind Mapping, Demonstration & Role Play, Web 2.0 Tools)*
- *Immersive Learning (AR,QR Code, Web -Based)*

**ANUGERAH
FELLOWSHIP NAIB CANSOLOR
(PENGAJARAN)**

KATEGORI PENGAJAR CEMERLANG

Sastera & Sains Sosial

Ihsan: Integriti dan Kewibawaan



PROF. MADYA DR. HAMISAH HASAN
Fakulti Bahasa Moden dan Komunikasi

FALSAFAH PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

"Ukhwah guru-pelajar penting dalam membentuk suasana pembelajaran yang ceria disamping keperluan untuk saling hormat-menghormati supaya ilmu itu menjadi ibadah yang direndhai"

INOVASI DAN KREATIVITI DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

- Perubahan semasa memerlukan penggunaan kaedah pengajaran dan pembelajaran yang lebih kreatif . Gabungan kuliah berbentuk interaktif dan kaedah SCL adalah kaedah pengajaran yang dapat membantu membentuk suasana P&P yang kondusif . Hal yang demikian memupuk kecintaan kepada ilmu. Intergrasi teori dan praktis penting diidedahkan kepada pelajar dan menerusi penggunaan media baharu seperti youtube, video, membantu memudahkan proses pembelajaran tersebut.
- Pelajar juga diperkenalkan kepada pembelajaran secara kolaboratif dan berkumpulan yang memerlukan mereka lebih kritis dan yakin untuk mengemukakan pandangan. Inovasi dalam pengajaran seperti pembentangan pelajar di hadapan rakan industri, lawatan ke organisasi memberikan mereka pendedahan praktikal serta menyediakan mereka kepada dunia sebenar. Disamping itu penggunaan peta minda menjadi amalan untuk memudahkan proses pembelajaran.

KAEDAH PEMBELAJARAN BERPUSATKAN PELAJAR (SCL)

- Penggunaan "case study"
- Penganjuran forum
- Kuliah interaktif dan perbincangan
- Sesi pembentangan bersama rakan industri
- Menganjurkan persembahan di hadapan umum
- Kaedah visual (peta minda/ menerbitkan video)

**ANUGERAH
FELLOWSHIP NAIB CANSOLOR**
(PENGAJARAN)

KATEGORI PENGAJAR CEMERLANG
Sastera Gunaan dan Sains Sosial Gunaan

Ihsan: Integriti dan Kewibawaan



DR. MAS JAFFRI MASARUDIN
Fakulti Bioteknologi dan Sains Biomolekul

FALSAFAH PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

"No significant learning occurs without a significant relationship."

Merangsang pembelajaran melalui pembentukan hubungan berasaskan konsep IDEAS (*'Initiate, Develop, Enquire, Affirm, Share'*)

INOVASI DAN KREATIVITI DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

- Aktiviti pembelajaran yang berkualiti adalah hasil daripada persekitaran kondusif yang diwujudkan oleh pengajar. Pelajar akan mendapat lebih manfaat daripada ilmu yang dipelajari jika mereka berasa selesa untuk mengutarakan idea dan pandangan secara langsung dalam kelas.
- Berfokuskan kepada mewujudkan hubungan pengajar-pelajar yang signifikan. Pedagogi pengajaran konvensional dan *'flipped classroom'* diasimilasikan melalui pelbagai kaedah pengajaran dan aktiviti yang menggalakkan *'two-way feedback'*.
- Integrasi model berteraskan kehidupan sebenar (*'real-life examples'*) dalam pembelajaran membolehkan pelajar diberi ruang untuk menanam suatu kesedaran sains berkaitan inkuiri, keberhubungan, dan pemerksaan (*'empowerment'*) dalam diri mereka.
- Melalui pemerksaan ilmu, aktiviti kolaboratif dan berkumpul antara pelajar untuk menghasilkan teori penyelesaian pada masalah sebenar menyediakan mereka dengan pembelajaran untuk kehidupan.
- Pelajar digalakkan untuk memikirkan kelangsungan pengetahuan dan potensi implikasinya terhadap kehidupan sebenar melalui catatan refleksi, debat, dan main peranan (*'role-playing'*) bersama rakan-rakan.

KAEDAH PEMBELAJARAN BERPUSATKAN PELAJAR (SCL)

- *Reflective Journal*
- *Buzz Group: The Flipped Classroom*
- *Muddiest Point*
- *Role Playing: A Day in the Life*
- *Innovate2Create*
- *Mental method (analysis and synthesis)*

**ANUGERAH
FELLOWSHIP NAIB CANSOLOR**
(PENGAJARAN)

KATEGORI PENGAJAR MUDA
Sains Tulen

Ihsan: Integriti dan Kewibawaan





PROF. MADYA DR. SYAFINAZ AMIN NORDIN
Fakulti Perubatan dan Sains Kesihatan

FALSAFAH PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

"I believe that when students are engaged in their learning, they will apply knowledge appropriately to solve real world problems"

INOVASI DAN KREATIVITI DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

- Saya cuba sebaik mungkin untuk mewujudkan persekitaran yang menyeronokkan untuk belajar dan saya sentiasa memikirkan kaedah inovatif dalam pengajaran saya. Sebagai contoh, mengenal pasti persekitaran yang kondusif untuk pengajaran berpusatkan pelajar serta menggalakkan pembelajaran aktif oleh pelajar.
- Saya juga mengamalkan pembelajaran secara kolaboratif dan berkumpul di mana pelajar diberikan tugas yang dikongsikan secara atas talian sebelum kelas dan diskusi diadakan secara bersemuka di kelas. Saya juga menggunakan kes dan simulasi supaya pelajar dapat mengaitkan apa yang dipelajari dengan kehidupan. Kaedah pengajaran lain adalah penggunaan *role play*, gamifikasi penayangan video yang memaparkan realiti kehidupan, puisi dan peta minda.

KAEDAH PEMBELAJARAN BERPUSATKAN PELAJAR (SCL)

- *Problem-based learning and case study*
- *Simulation-based learning*
- *Interactive lectures and discussion*
- *Collaborative learning*
- *Role play*
- *Videos*

**ANUGERAH
FELLOWSHIP NAIB CANSOLOR**
(PENGAJARAN)

KATEGORI PENGAJAR MUDA
Sains Kesihatan

Ihsan: Integriti dan Kewibawaan



DR. NOOR AIN KAMSANI
Fakulti Kejuruteraan

FALSAFAH PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

"Unleashing one's potential to the greatest level of academic achievements"

INOVASI DAN KREATIVITI DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

- Kaedah pembelajaran berpusatkan pelajar dapat memberikan fleksibiliti kepada pelajar untuk mendalami minat mereka yang tersendiri dalam sesuatu topik yang dipelajari. Ia boleh menjadi perangsang untuk pembelajaran sepanjang hayat. Pembelajaran di dalam kelas diaplikasikan menggunakan teknologi terkini seperti Arduino dan pengalaman pembelajaran tersebut dikongsi bersama pelajar-pelajar sekolah dalam program STEM. Kelas secara alam maya juga membantu pelajar dalam bertukar pendapat di luar waktu kelas.
- Pembelajaran berasaskan industri membantu pelajar berfikir kritis dan inovatif di mana projek industri terkini digunakan dalam membantu pelajar mempelajari topik yang diajar di dalam kelas. Kepakaran dalam mengendalikan peralatan yang berteknologi tinggi dan perisian rekabentuk litar bersepadu terkini dapat membina keyakinan pelajar dalam menyelesaikan masalah yang lebih kompleks. Ia juga dapat meningkatkan persediaan pelajar untuk bekerja selepas graduasi.

KAEDAH PEMBELAJARAN BERPUSATKAN PELAJAR (SCL)

- *Project-Based Learning*
- *Interactive Lessons*
- *Blended Learning*

ANUGERAH FELLOWSHIP NAIB CANSOLOR

(PENGAJARAN)

KATEGORI PENGAJAR MUDA
Kejuruteraan

Ihsan: Integriti dan Kewibawaan



DR. MUHAMMAD ALIF REDZUAN ABDULLAH
Fakulti Bahasa Moden dan Komunikasi

FALSAFAH PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

"I believe a teacher should be well prepared, resourceful, approachable, sensitive, compassionate and inventive. A teacher should have optimistic attitude, set no limits on students, provide equal opportunities and privileges, have sense of humor and make students feel welcome and comfortable."

INOVASI DAN KREATIVITI DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

- The use of Japanese songs in the teaching of new vocabulary to students can increase motivation and interest, making learning a fun activity for students. Melodies and rhythms help students to memorize and remember the Japanese vocabulary more effectively. Cognitive, psychomotor and affective skills develop in line with vocabulary learning process.
- Animated karaoke has been reported to be useful in enhancing students' motivation, particularly in acquiring new vocabulary of Japanese language. As the activity is fun, their anxiety level is reduced thus, improves their language acquisition. Animated karaoke is based on Dual Coding theory which emphasizes that students will learn better when using visual and verbal encoding in their learning process.
- Web based learning project is developed to enable users to learn Basic Japanese language by using e-learning platform application. Animations, songs, graphics, movies and internet might proved to be successful in turning the traditional classrooms to communicative as well as student-centred classrooms. Media such as movies or documentaries are among the best means for providing authentic learning materials. They are "replicas" of everyday dialogue. This will lead to a better foreign language teaching and learning experience.
- Gamification can increase students' level of attentiveness and determination in learning. When students are engaged in games, they usually experience failures to reach a certain stage, nevertheless through these repetitive failures, learning process takes place. This is a significant platform for learning basic Japanese language vocabulary. As digital natives, they easily become engaged and immersed in interactive language games online which is fun that will increase their motivation and recruiting in facilitating learning process. Eventually the students become competent, independent and active learners in the classroom.
- The advantage of Web 2.0 apps is their ability to support, encourage informal discussions, dialogue, collaborative and open knowledge sharing that enhance exciting and effective teaching and learning process. Web 2.0 apps such as Wiki, Blog, FACEBOOK, KAHOOT, POWTOON, PADLET, MOODLES and so on have great potential to support and improve the quality of teaching and learning. This is in line with the current trends of digital natives that are fond of using mobile apps that can be accessed anywhere and anytime for information. Web 2.0 apps used as learning-teaching materials such as texts, graphics, animations, videos and URL links help students to understand and comprehend Japanese language more effectively.

KAEDAH PEMBELAJARAN BERPUSATKAN PELAJAR (SCL)

- Personalized Learning
- Peer Learning
- Active learning
- Just In Time Learning
- Bite-Sized Learning

**ANUGERAH
FELLOWSHIP NAIB CANSOLOR**
(PENGAJARAN)

KATEGORI PENGAJAR MUDA
Sastera dan Sains Sosial

Ihsan: Integriti dan Kewibawaan

