

DALAM MELAKSANAKAN KULIAH MAYA



1. Merancang penyampaian pengajaran menggunakan elemen dan aplikasi yang bersesuaian



2. Memuatnaik bahan berkaitan topik sebelum melaksanakan kuliah maya



3. Pensyarah perlu menyediakan maklumat aktiviti pembelajaran kuliah maya.



4. Melaksanakan kuliah maya secara segerak (Synchronous).



5. Melaksanakan kuliah maya secara Tidak Segerak (Asynchronous).



6. Merekod kehadiran berdasarkan penyertaan pelajar dalam kuliah maya



7. Memberi maklum balas kepada pelajar mengenai aktiviti dan penaksiran yang dilaksanakan



Synchronous

Kuliah maya **segerak** (*synchronous*) berlaku pada masa nyata

Pensyarah menggunakan bahan pengajaran yang disampaikan secara interaktif dan masa-nyata



KELEBIHAN	KELEMAHAN
<ul style="list-style-type: none"> • Penglibatan pelajar • Pembelajaran dinamik • Kedalaman pengajaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Jadual tidak menentu • Kesulitan teknikal mungkin berlaku / Bandwidth tinggi



pembelajaran dalam talian



Penyampaian secara langsung



Kerja Berkumpulan



sebang dalam talian

Item PutraBLAST & PutraMOOC

BigBlueButton
Chat

Aplikasi lain

Zoom
Google Meet
Skype

Webex
Socrative
Formative

Kuliah maya **tidak segerak** (*asynchronous*) tidak bergantung pada lokasi atau waktu

Asynchronous

Bahan pengajaran dibangunkan lebih awal dan interaksi pembelajaran tidak secara masa-nyata

KELEBIHAN	KELEMAHAN
<ul style="list-style-type: none"> • Fleksibiliti • Ketepatan • Kebolehpercayaan 	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak selari • Pelajar tidak responsif



Gamifikasi



Forum



Taksiran



pembelajaran dalam talian



Item PutraBLAST & PutraMOOC

Games
Forum
H5P

Questionnaire
Feedback
Workshop




Assignment
Quiz

Aplikasi lain

Google Classroom
Google Site
FlipGrid

Padlet
Open Learning

INTERNET JALUR LEBAR

KELAJUAN	Lemah 	Sederhana 	Tinggi 
APLIKASI	Mesej Berkumpulan (Whatsapp, Telegram, dll)	Aplikasi Permainan PutraBLAST (e.g., Quizizz, Kahoot) YouTube, FlipGrid, H5P	Persidangan Maya (Big Blue Button, Zoom, Microsoft Team, Webex) Google suite (Doc, Slides, Drawing)
PENDEKATAN	Pembelajaran Mikro (slaid pdf, nota suara, gambar beserta keterangan, mesej teks)	<ul style="list-style-type: none"> • Slaid presentation • Kandungan interaktif • Kaji selidik • Kuiz • Aktiviti kolaboratif 	<ul style="list-style-type: none"> • semua pendekatan jalur lebar rendah dan sederhana • Persidangan Maya
TINDAKAN	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pilih kandungan fokus untuk mengetahui hasil dan simpan sebagai Gambar. 2. Tulis keterangan sebagai kapsyen dan muat naik 3. Aktiviti Q & A. 4. Respon kepada jawapan pelajar 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Muat naik kandungan pembelajaran 2. Mengendalikan aktiviti kumpulan 3. Penaksiran melalui aplikasi gamifikasi 4. Respon kepada jawapan pelajar 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengendalikan persidangan maya menggunakan pelbagai fungsi 2. Menjalankan aktiviti kolaboratif 3. Penaksiran melalui aplikasi gamifikasi 4. Respon kepada jawapan pelajar

* Pensyarah digalakkan untuk **membuat kaji selidik** mengenai akses internet pelajar untuk merancang pembangunan kuliah maya

* Sila **periksa kelajuan internet** pada aplikasi yang berkaitan seperti Ookla dan speedtest.tm

1



Rakaman Skrin
(Screencast-o-matic,
PowerPoint Recording,
Quicktime, Camtasia)

6



Kuiz Berdasarkan Video
(TedEd, EdPuzzle, H5P)

2



Suntingan video
(VideoScribe, Powtoon,
WeVideo)

7



Realiti Berperantara
(Blippar, Vuforia, HP
Reveal, ZapWork)

3



Video animasi
(Biteable, Powtoon,
VideoScribe, Adobe
Animation, GoAnimate)

8



Kandungan Interaktif
(Nearpod, ThingLink,
Insert Learning)

4



Infografik
(Canva, Piktochart,
Adobe Illustrator,
Animaker)

9



Scavenger Hunt
(GooseChase,
ActionBound, Scavr,
Huntzz)

5



Peta Minda
(Mind Meister, Popplet,
Mindmup, coggle)



*Sila layari

<http://learninghub.upm.edu.my/hub2/LearningTools> bagi mendapatkan capaian aplikasi pembangunan bahan digital