|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **BORANG PERANCANGAN DAN REKA BENTUK**  **KURSUS PutraMOOCUNIVERSITI PUTRA MALAYSIA (UPM)** |  |

**Borang ini adalah bagi kegunaan PTJ untuk merancang dan mereka bentuk kursus PutraMOOC.**

**Bahagian A: Maklumat Kursus**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nama Fakulti/PTJ** |  |
| **Nama Program** |  |
| **Kod Kursus** |  |
| **Tajuk Kursus** |  |
| **Kredit** |  |
| **Jumlah jam pembelajaran pelajar** |  |
| **Prasyarat** |  |
| **Hasil Pembelajaran** |  |
| **Sinopsis Kursus** |  |
| **Nama Ketua Pembangun** |  |
| **Nama Ahli Pembangun (jika ada)** |  |

**BAHAGIAN B: PAPAN CERITA PEMBANGUNAN KURSUS PUTRA MASSIVE OPEN ONLINE COURSES (PutraMOOC)**

**Papan cerita kursus perlu disediakan bagi mereka bentuk kandungan kursus yang akan dibangunkan.**

**\*Minimum item bahan PutraMOOC adalah (8 Topik, 8 Bahan pengajaran, 4 aktiviti dan 4 penaksiran)**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Pengenalan** | | | | | | |
| Pengenalan Kursus: | | | | | | |
| **Modul 1: *Introduction*** | | | | | | |
| **Hasil Pembelajaran Modul** | **Bahan** | **Aktiviti** | **Penaksiran** | **Lencana Digital (sekiranya ada)** | **GD\*** | **SL#** |
| **Contoh:**  Nama Modul  Digital Competencies for Educators  Hasil Pembelajaran Mikro / Sub-kompetensi  Identify the digital competencies needed for educators. | 1 video (total 10 minutes online ~ 1 hour learning in platform) | 1 game (0.5 hour) | 1 quiz (0.5 hr) |  | 2 | 1 |
|  | | | | | | |
| **Modul 2:** | | | | | | |
| **Hasil Pembelajaran Modul** | **Bahan** | **Aktiviti** | **Penaksiran** | **Lencana Digital**  **(sekiranya ada)** | **GD\*** | **SL#** |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  | | | | | | |
| **Modul 3:** | | | | | | |
| **Hasil Pembelajaran Modul** | **Bahan** | **Aktiviti** | **Penaksiran** | **Lencana Digital**  **(sekiranya ada)** | **GD\*** | **SL#** |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
| **Rumusan:** | | | | | | |
|  | | | | | | |
| **Penghargaan:** | | | | | | |
|  | | | | | | |
| **Jumlah Jam Pembelajaran Pelajar (JPP ) = GD + SL** | | | | |  | |

Nota:

*\*Guided Learning (pembelajaran berpandu) lazimnya melibatkan kuliah, tutorial video, latihan interaktif, kuiz dan tugasan yang disediakan oleh pengajar kursus atau platform. Ia membantu menyediakan struktur dan hala tuju kepada proses pembelajaran, memastikan pelajar merangkumi kandungan dan konsep yang diperlukan.*

*#Self Learning (pembelajaran kendiri) melibatkan usaha individu pelajar untuk belajar, berlatih, dan meneroka bahan kursus mengikut kadar mereka sendiri. Ini mungkin termasuk membaca buku teks, menonton video tambahan, menjalankan penyelidikan, melengkapkan latihan tambahan, atau terlibat dalam perbincangan dengan rakan sebaya melalui forum dalam talian atau platform sembang.*

**Bahagian D: Pengesahan**

|  |  |
| --- | --- |
| Disediakan dan disahkan oleh Ketua Pembangun  ............................................................. ( )  Tarikh: | Disokong/Tidak disokong oleh Ketua PTJ / Dekan  ............................................................. ( )  Tarikh: |
| Disokong/Tidak disokong oleh Timbalan Pengarah CADe  Ulasan: ………………………………………………………………………………………………………………..  ………………………………………………………………………………………………………………..  ………………………………………………………………………………………………………………..    .............................................................  ( )  Tarikh: | |
| Disokong/Tidak disokong oleh Pengarah CADe    .............................................................  ( )  Tarikh: | |