


Laporan Aktiviti April 2016

PI1M Tmn Murai Jaya, Melaka

ITEM JENIS	INFORMATION MAKLUMAT	NOTES NOTA																																			
Name of event Nama acara / program	E-Pembelajaran (Pelajaran Atas Talian iaitu Aktiviti bermain Puzzle dan Sudoku)																																				
Date & Time Tarikh & Masa	Tarikh : 29/04/2016 (Isnin) Masa : 3.30 pm – 4.30 pm																																				
Location Lokasi	Bilik Latihan PI1M Tmn Murai Jaya																																				
Purpose Tujuan	<ul style="list-style-type: none"> • Konsep Dasar Pembelajaran Menggunakan Media Games Puzzle dan Sudoku • Pelajar dapat menggunakan fikiran untuk menyelesaikan masalah, kreativiti dan bersaing sesama sendiri. 																																				
Details of recipients Butiran Penerima	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;"><i>Bil</i></th> <th style="text-align: center;"><i>Nama</i></th> <th style="text-align: center;"><i>No IC</i></th> <th style="text-align: center;"><i>Umur</i></th> <th style="text-align: center;"><i>Kategori</i></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td>Nor Shahrizal Bin Azmi</td> <td style="text-align: center;">021003040167</td> <td style="text-align: center;">14 Tahun</td> <td style="text-align: center;">Sek Menengah</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2</td> <td>Muhammad NorHafasha Hafiz</td> <td style="text-align: center;">020812040285</td> <td style="text-align: center;">14 Tahun</td> <td style="text-align: center;">Sek Menengah</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">3</td> <td>Muhammad Amin Bin Idris</td> <td style="text-align: center;">000319050393</td> <td style="text-align: center;">16 Tahun</td> <td style="text-align: center;">Sek Menengah</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">4</td> <td>Muhammad Sazalee Bin Saleh</td> <td style="text-align: center;">000820040121</td> <td style="text-align: center;">16 Tahun</td> <td style="text-align: center;">Sek Menengah</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">5</td> <td>Armin Irfan Bin Misran</td> <td style="text-align: center;">031115040339</td> <td style="text-align: center;">13 Tahun</td> <td style="text-align: center;">Sek Menengah</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">6</td> <td>Muhammad Syawal Bin Omar</td> <td style="text-align: center;">031125040025</td> <td style="text-align: center;">13 Tahun</td> <td style="text-align: center;">Sek Menengah</td> </tr> </tbody> </table>	<i>Bil</i>	<i>Nama</i>	<i>No IC</i>	<i>Umur</i>	<i>Kategori</i>	1	Nor Shahrizal Bin Azmi	021003040167	14 Tahun	Sek Menengah	2	Muhammad NorHafasha Hafiz	020812040285	14 Tahun	Sek Menengah	3	Muhammad Amin Bin Idris	000319050393	16 Tahun	Sek Menengah	4	Muhammad Sazalee Bin Saleh	000820040121	16 Tahun	Sek Menengah	5	Armin Irfan Bin Misran	031115040339	13 Tahun	Sek Menengah	6	Muhammad Syawal Bin Omar	031125040025	13 Tahun	Sek Menengah	
<i>Bil</i>	<i>Nama</i>	<i>No IC</i>	<i>Umur</i>	<i>Kategori</i>																																	
1	Nor Shahrizal Bin Azmi	021003040167	14 Tahun	Sek Menengah																																	
2	Muhammad NorHafasha Hafiz	020812040285	14 Tahun	Sek Menengah																																	
3	Muhammad Amin Bin Idris	000319050393	16 Tahun	Sek Menengah																																	
4	Muhammad Sazalee Bin Saleh	000820040121	16 Tahun	Sek Menengah																																	
5	Armin Irfan Bin Misran	031115040339	13 Tahun	Sek Menengah																																	
6	Muhammad Syawal Bin Omar	031125040025	13 Tahun	Sek Menengah																																	
Details of contribution Butir-butir berkaitan dengan aktiviti	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan internet dengan peserta bermain permainan atas talian. 																																				
Benefits of the contribution Kebaikan / kelebihan aktiviti	<ul style="list-style-type: none"> • Pelajar dapat mengeksplorasi fikiran dan menguji minda dengan bermain game seperti puzzle dan soduku. • Menjadikan pelajar berdaya saing dan persaingan secara sihat • Membantu pelajar meningkatkan kemampuan yang ada seperti kecekapan dan ketangkasan berfikir, ketajaman mata dan proses belajar lebih efektif. • Membantu pelajar bersabar dan berfikir secara logik 																																				
Name of VIP	-Tiada-																																				

ITEM JENIS	INFORMATION MAKLUMAT	NOTES NOTA
Nama VIP		
Name of guest VIP Nama tetamu daripada VIP	-Tiada-	
Main execution Pelaksanaan aktiviti utama	<ul style="list-style-type: none"> • Belajar menggunakan internet • Permainan atas talian iaitu Puzzle dan Soduku. • Persaingan sesama peserta dan kemenangan diberikan kepada peserta yang mendapat markah paling tertinggi. 	
Supporting activities Aktiviti Sokongan	-Tiada-	
Other participants Peserta Lain	-Tiada-	
Photo caption Keterangan gambar	 <p data-bbox="493 1394 1276 1461">Peserta yang terlibat di dalam permainan atas talian sedang bermain permainan Soduku.</p>	<p data-bbox="1312 772 1539 968"><i>Make sure to match photos with caption Pastikan gambar sepadan dengan keterangan</i></p>

**ITEM
JENIS****INFORMATION
MAKLUMAT****NOTES
NOTA**

Sazalee dan Amin bersaing di dalam permainan soduku.



Peserta yang terlibat di dalam kelas E-pembelajaran iaitu permainan atas Talian. Menguji minda mereka untuk bersaing sesama mereka.

ITEM
JENISINFORMATION
MAKLUMATNOTES
NOTA

Permainan ke dua iaitu permainan puzzle menguji ketajaman mata peserta dan menguji minda mereka.



Hadiah saguhati diberikan kepada peserta yang terlibat.