

Akar:

Asas membaca membina jiwa yang ingin tahu

Menyemai Minat, Menuai Keyakinan

Objektif:



Memupuk kemahiran membaca secara berperingkat melalui pendekatan inklusif berpusatkan pelajar

Membantu semua pelajar, termasuk pelajar berkeperluan pendidikan khas (SEN), untuk menguasai kemahiran membaca mengikut tahap perkembangan masing-masing.



Memanfaatkan teknologi dan fitur gamifikasi untuk menyokong pembelajaran yang berkesan dan menyeronokkan

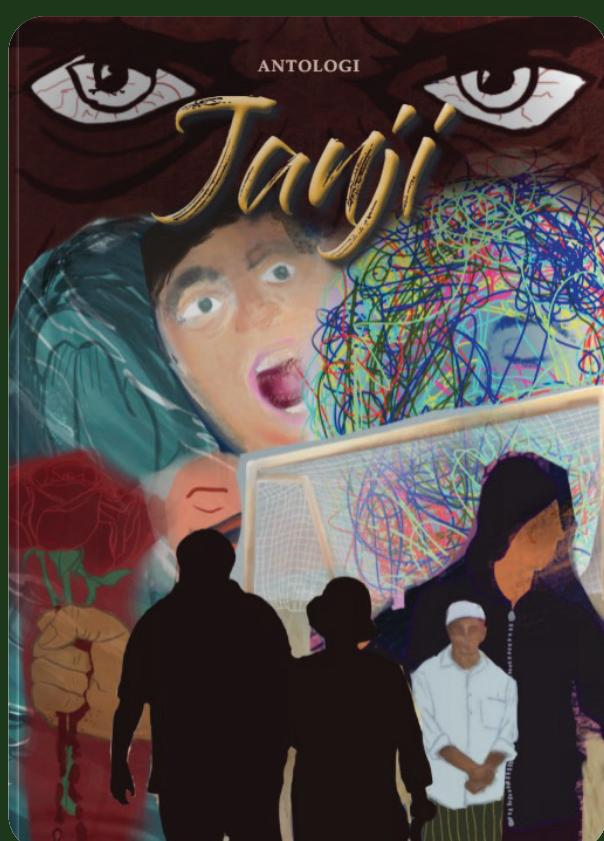
Menggunakan aplikasi e-buku, fitur Teks-ke-Ucapan, serta permainan interaktif untuk meningkatkan kefahaman, kosa kata dan keyakinan pelajar.



Menggalakkan pembelajaran kolaboratif dan penggunaan bahasa secara autentik

Melalui aktiviti seperti The Story Race, pelajar dapat membina kemahiran interaksi lisan, penyelesaian masalah dan menggunakan bahasa Melayu dalam konteks sebenar.

Cerpen-cerpen daripada antologi Janji mengandungi tema-tema yang sesuai untuk para pelajar.



Cerpen-cerpen dipilih dan disesuaikan berdasarkan kesediaan pelajar. Dua buah cerpen telah diolah dalam bentuk e-buku, siap dengan kemudahan fitur Teks-ke-Ucapan bagi menggalakkan agensi pelajar dalam memilih bahan bacaan yang sesuai untuk diri mereka sendiri.



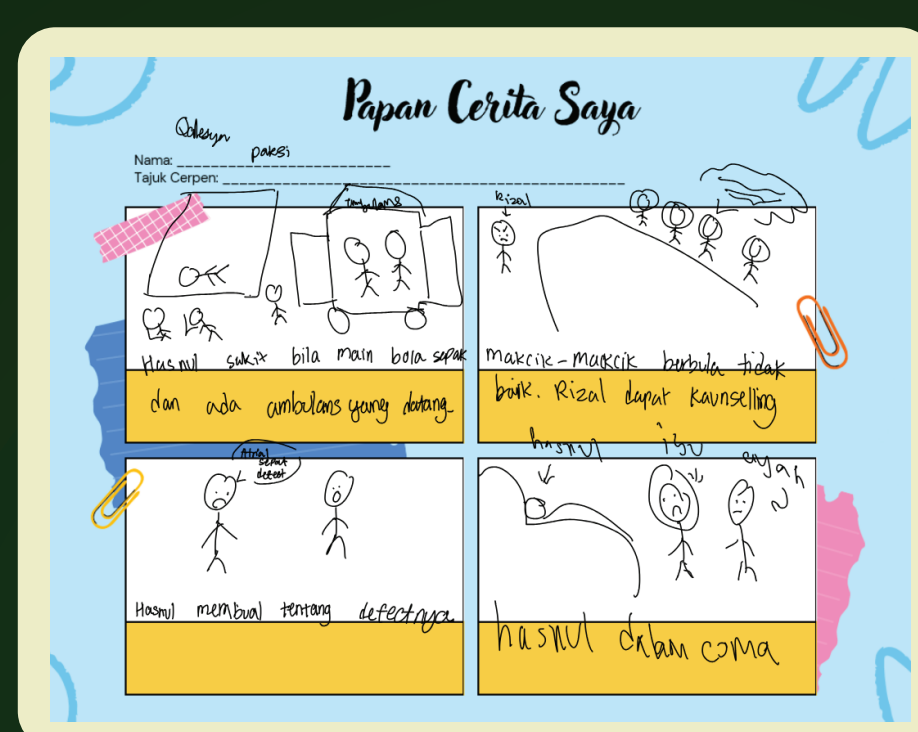
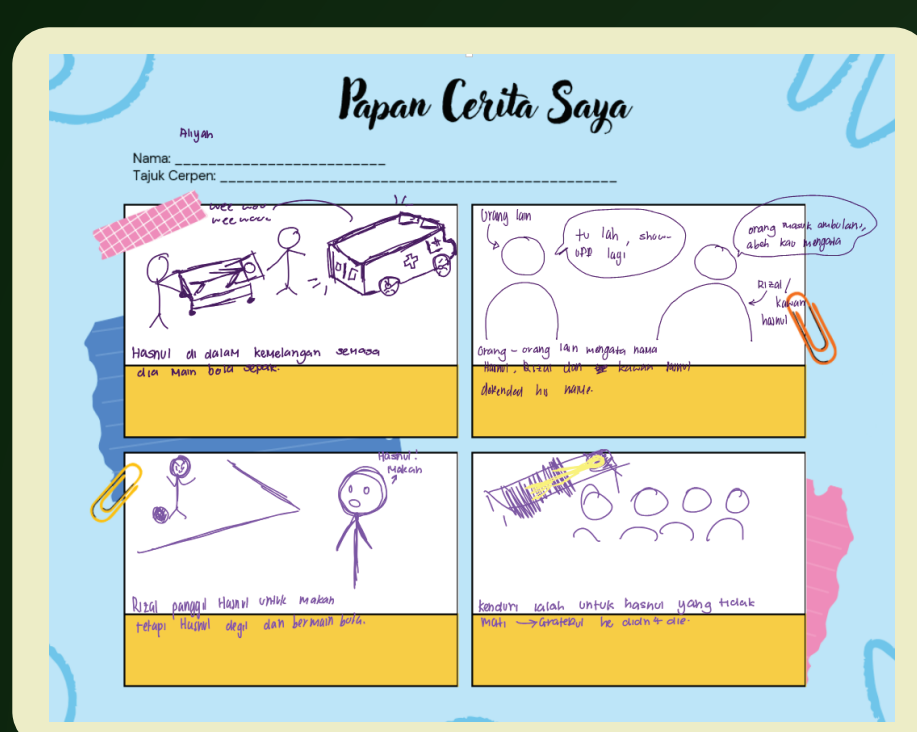
Cerpen Kemelut – dalam bentuk e-buku



Batang Pokok:

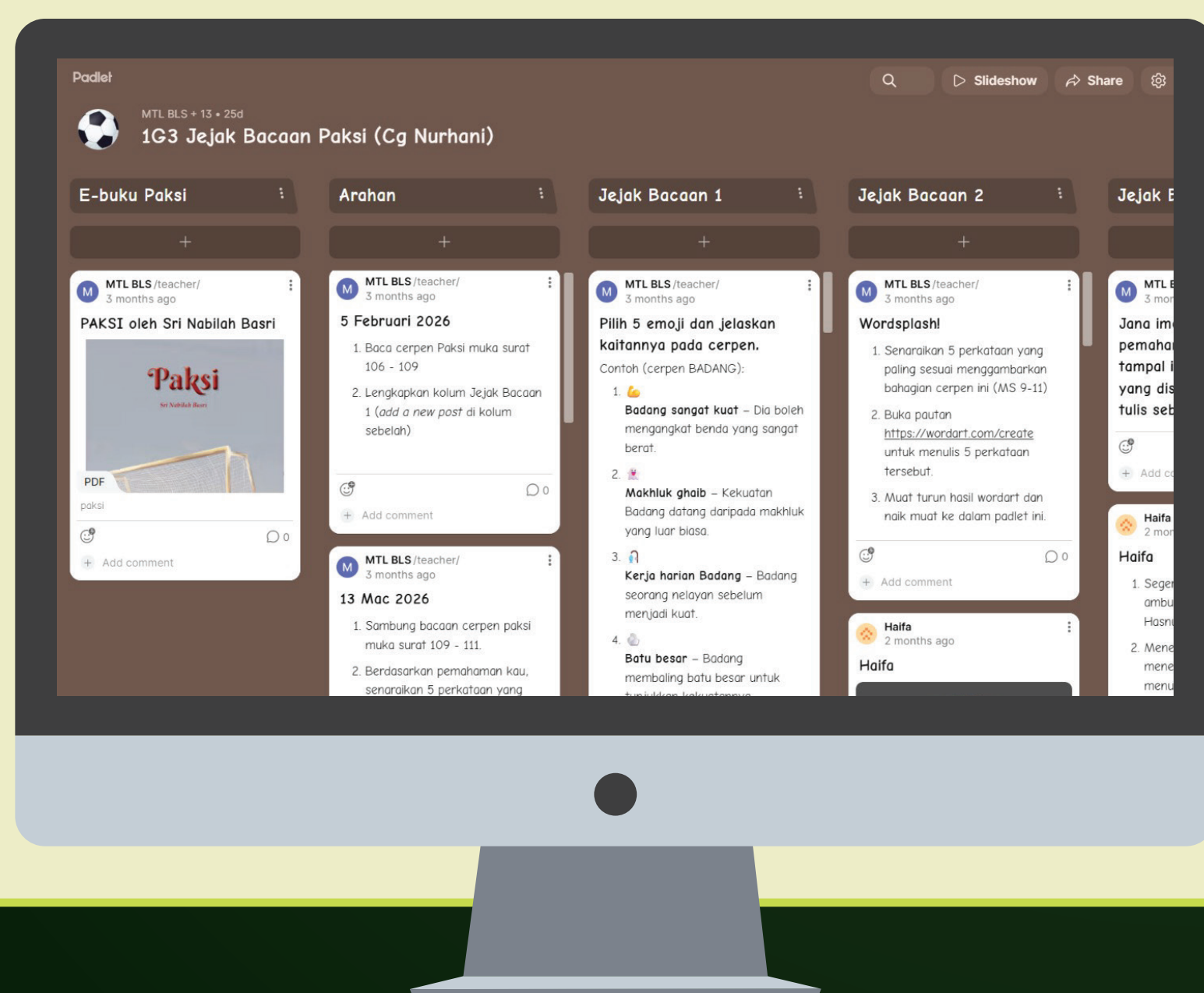
Amalan membaca mengukuhkan daya fikir dan kefahaman

Aktiviti-aktiviti ringkas yang menyusuli sesi bacaan mengajak pelajar membina pemahaman mereka secara berperingkat. Dengan menggunakan aktiviti yang disokong oleh pemerencan yang berbeza, setiap kumpulan pelajar dapat mengekspresikan pemahaman mereka dalam bentuk visual secara kreatif.



Papan Cerita:

Lukisan pelajar berkenaan dengan plot cerpen Paksi berdasarkan pemahaman mereka dan perkara yang pelajar anggap penting dalam plot.



Jejak Bacaan di Padlet:

Pelajar akan menyelesaikan aktiviti-aktiviti berunsur kreatif dan rencam bagi menunjukkan pemahaman plot. Aktiviti ini dijalankan secara berperingkat dan bersesuaian dengan kesediaan pelajar.

Memupuk Literasi Sivik:

Bacaan artikel dan kuiz untuk mengaitkan tema dalam cerpen dengan hal ehwal semasa.

Kuiz Pemahaman Artikel

1. Artikel 1 (Berita Tempatan): <https://quizizz.com/admin/quiz/67329315005fed8baa808c7e9a7c0a1e>
2. Artikel 2 (Berita luar negara): <https://quizizz.com/admin/quiz/67329315005fed8baa808c7e9a7c0a1e>



Mari Membaca!

1. Berita tempatan: Robot, kecerdasan buatan baru masa depan keabanghan 5G. <https://berita.mediaindonesia.com/robot-kecerdasan-buatan-baru-masa-depan-keabanghan-5g>
2. Berita luar negara: Robot AI berfikir persidangan PBB mereka boleh badir dunia. <https://berita.mediaindonesia.com/robot-ai-berfikir-persidangan-pbb-mereka-boleh-badir-dunia>



Ranting:

Cabang yang merangkumi pelbagai keupayaan dan gaya pembelajaran

Pelajar dapat menikmati pengalaman membaca yang lebih interaktif dan mudah diakses melalui ciri-ciri sokongan seperti yang berikut:



fitur Teks-ke-Ucapan



glosari untuk membantu pemahaman kosa kata; dan



gambar yang dijana oleh AI bagi menghidupkan kandungan bacaan.



Melalui pendekatan ini, program ini bukan sahaja menggalakkan amalan membaca yang konsisten, malah membantu kesemua pelajar untuk memahami, menghargai dan menikmati pembelajaran sepanjang hayat.

Gerpen-gerpen daripada antologi Janji

Tusuk
by nor_faatihah_haron@boonlaysec.moe.edu.sg

Jawapan yang diberikan Pak Wan membuat Pak Has tertidur. Mulutnya yang menampakkan **rekahan** kering yang mula berbulu terkumpul di **sudut** kerana tidak berhenti bercakap tiba-tiba terganggu. **Igauan** dan mimpi ngeri yang selama ini menghantu dirinya akan diberhentikan kerja satu hari nanti bagi mula menerkam dan **membaham**nya dari belakang. Pak Has menjengukkan kepalanya ke arah rakan sekerja yang sepertiga lebih muda daripada usianya sedang sibuk membersihkan bilik kosong yang boleh memuatkan empat lima kereta Mercedes. **Desas-desus** yang didengarinya membuat dia **gundah-gulana**.

Glosari

No.	Perkataan	Makna/Bahasa Inggeris
1	rekahan	crack
2	sudut	corner
3	igauan	cakap yang bukan-bukan
4	membaham	melakukan kekerasan sesuka hati ke atas seseorang
5	desas-desus	cakap-cakap orang (yg belum sah)
6	gundah-gulana	troubled

Satu muka surat e-buku cerpen Tusuk yang memaparkan fitur interaktif seperti Teks-ke-Ucapan, glosari dan visual AI bagi menyokong pengalaman membaca.

Fitur-fitur inklusif



Giri seperti fitur Teks-ke-Ucapan, glosari dan imej yang dijana oleh AI menyokong pendekatan inklusif dengan memenuhi keperluan pembelajaran pelajar yang pelbagai. Sokongan audio, visual dan kosa kata membantu pelajar membina kemahiran membaca secara berperingkat, mengikut tahap masing-masing. Pendekatan berpusatkan pelajar ini menjadikan proses membaca lebih mudah diakses, bermakna dan berkesan.

Contoh bahan sokongan



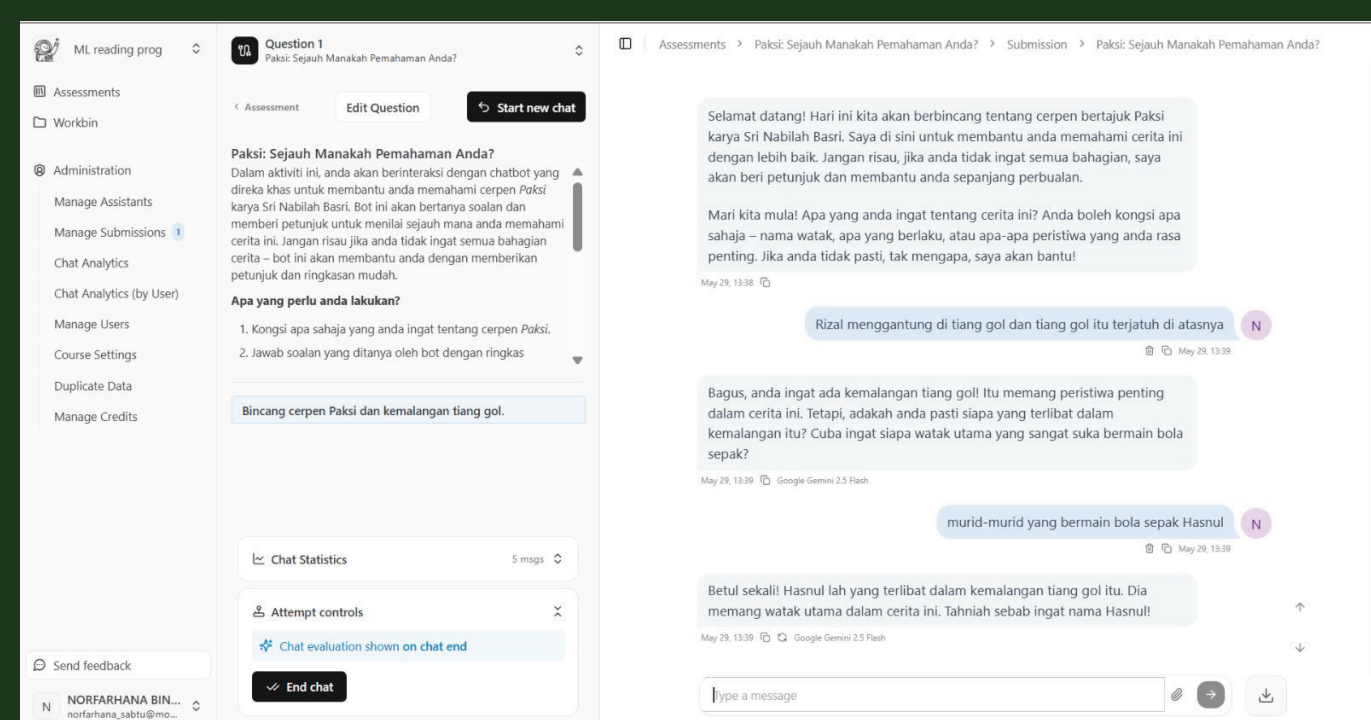
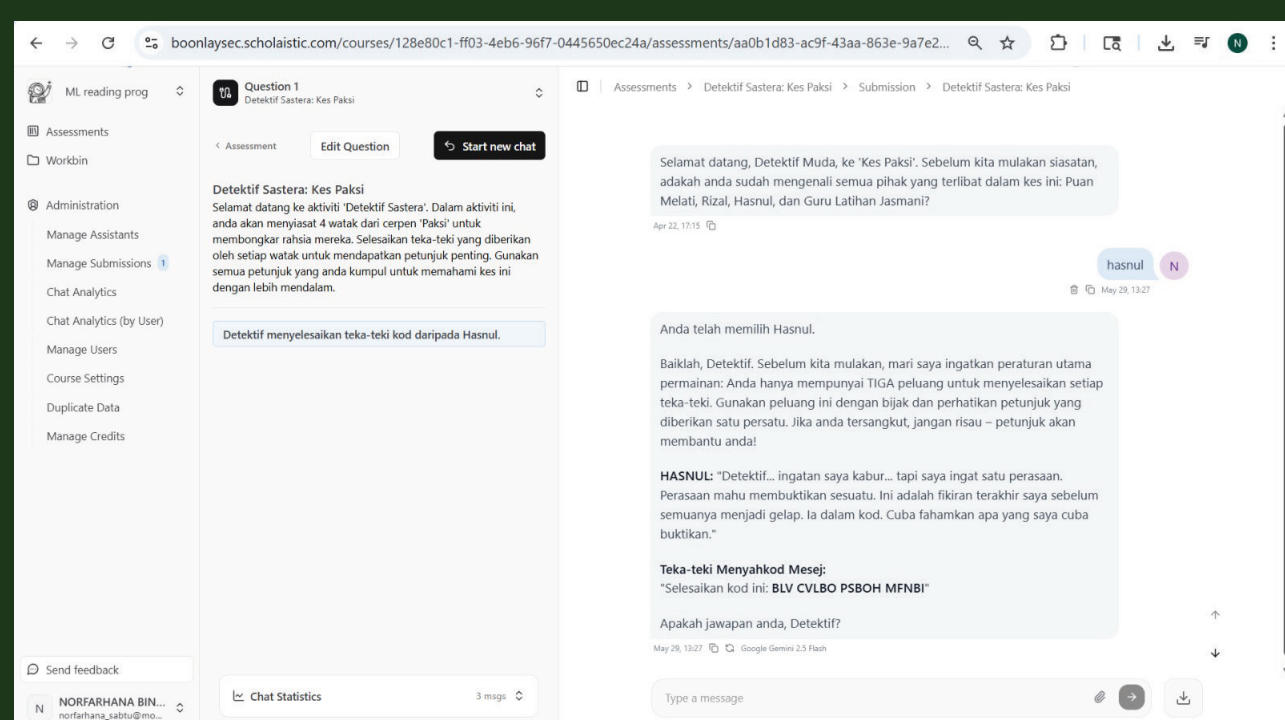
Video ringkasan cerpen yang dijana melalui NotebookLM dengan visual dan sari kata untuk membantu murid memahami isi penting cerita.

Dedaun:

Setiap helaian memperkaya pengalaman dan menyuburkan imaginasi

Penggunaan aplikasi ScholAlstic, Padlet Arcade dan aktiviti digital Escape Room memanfaatkan teknologi dan gamifikasi untuk meningkatkanelibatan aktif pelajar dalam pembelajaran. Elemen interaktif seperti kuiz, persaingan sihat dan penyelesaian masalah menjadikan pembelajaran lebih menyeronokkan serta bermakna untuk mengukuhkan pemahaman pelajar secara berkesan.

Interaksi Bersama Kecerdasan Buatan (AI)

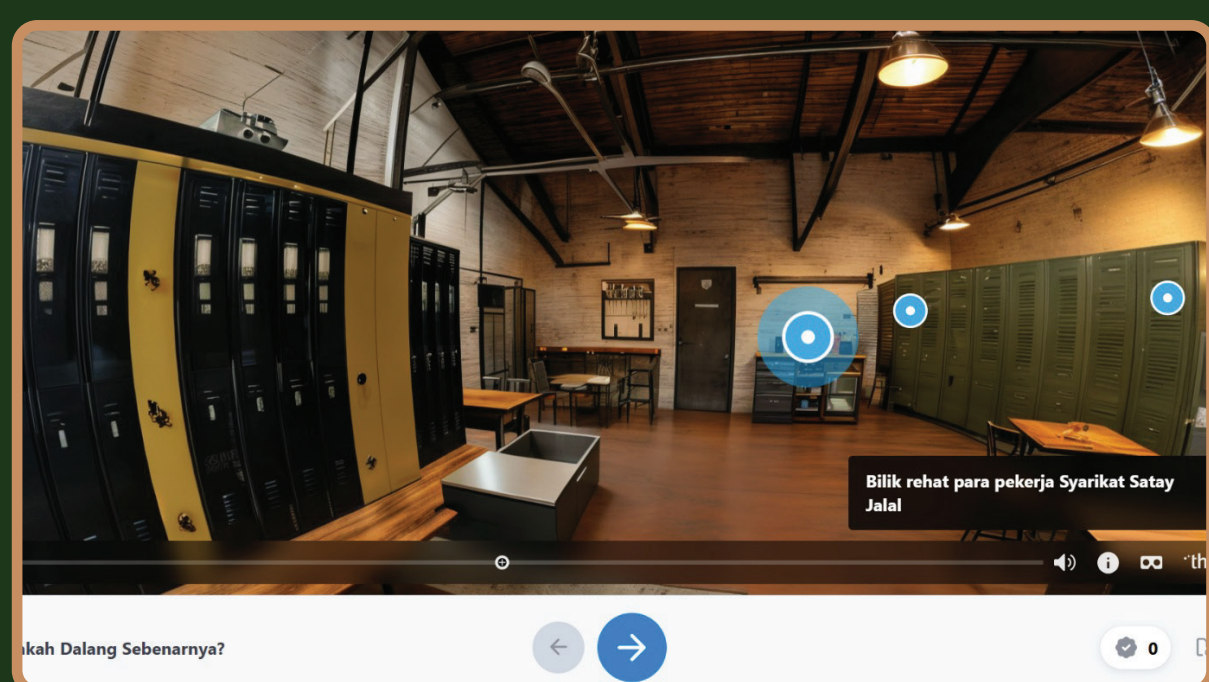


Aktiviti Escape Room melalui ScholAlstic yang mencabar pelajar menyelesaikan misteri cerpen melalui teka-teki, kod rahsia dan cabaran interaktif.



Interaksi bersama AI bot dalam ScholAlstic yang membantu pelajar membuat renungan terhadap pemahaman cerpen serta menilai kekuatan dan cara memperbaiki pembacaan mereka agar lebih bermakna dan berkesan.

Gamifikasi



Aktiviti Digital Escape Room berdasarkan cerpen Tusuk yang mencabar kemahiran pelajar untuk menyelesaikan masalah.



Aktiviti Padlet Arcade yang membolehkan pelajar menyusun semula jalan cerita secara interaktif dan menyeronokkan.

Bunga:

Ilmu yang diraih mekar mewangi melalui interaksi

Sebuah sesi interaktif ala Story Race diadakan sebagai penutup program bacaan ini. Aktiviti ini merangkumi rakaman maksud kosa kata, aktiviti kiub penceritaan, serta aktiviti autentik seperti menemu ramah pakar yang berkaitan dengan watak, contohnya kaunselor sekolah dan pekerja yang mengendalikan mesin.



Pelajar menggunakan kiub penceritaan untuk menjawab soalan refleksi berdasarkan cerpen yang dibaca.



Pelajar menemu ramah Kaunselor BLS, Gik Sheryl Low Baoqi dan Pegawai Kebajikan Pelajar, Encik Ridwan Bin Rajin, bagi mendapatkan strategi berkesan untuk mengurus tekanan.



Buah-buahan:

Hasil proses membaca membentuk minda yang matang dan berdaya bingkas

(Renungan pelajar/guru)



Naurah Anis Elias
(Pelajar Menengah 3)



Saya mendapati ciri audio dalam e-buku sangat membantu kerana saya boleh memainkannya semula untuk mempelajari sebutan yang betul bagi perkataan yang tidak saya kenali. Imej yang dijana oleh AI pada setiap halaman juga meningkatkan pemahaman saya dengan membantu saya membayangkan jalan cerita, ekspresi watak, dan situasi keseluruhan dengan lebih jelas.



Ashadiya Abdullah
(Pelajar Menengah 2)



Saya sangat teruja dan seronok dengan aktiviti susulan Escape Room selepas membaca cerpen Tusuk kerana ia mudah digunakan, interaktif, dan sangat menarik. Aktiviti ini juga membantu saya memahami jalan cerita dengan lebih mendalam serta menjadikan proses pembelajaran lebih menyeronokkan dan bermakna.



**Mohamed Shahrul Haiqal
Mohamed Zaini**
(Pelajar Menengah 3)



Antara semua aktiviti yang dijalankan, saya mendapati aktiviti rumusan di ScholAlstic paling membantu saya memahami cerpen dengan lebih baik. Chatbot AI di ScholAlstic juga membantu saya mengenal pasti bahagian cerita yang saya kurang faham. Sebelum menerima maklum balas daripada chatbot tersebut, saya sentiasa cuba menjelaskan cerita itu menggunakan kata-kata saya sendiri terlebih dahulu. Maklum balas yang diberikan turut menggalakkan saya untuk berfikir semula dan memperbaiki pemahaman saya terhadap cerita tersebut.



**Siti Elfareeza Mohmed
Ehsan**
(Guru)



Pendekatan interaktif dalam sesi pembelajaran membolehkan pelajar membayangkan serta memahami kosa kata dengan lebih mendalam, sekali gus meningkatkan pelibatan mereka terhadap teks. Pelaksanaan semakan kefahaman secara berkala pada titik-titik penting membantu untuk memastikan pelajar, khususnya pelajar pada tahap kesediaan rendah, sentiasa dibimbing dalam memahami jalan cerita serta dapat mengatasi kekeliruan dengan segera.