



KEMENTERIAN PELAJARAN MALAYSIA

DOKUMEN STANDARD PRESTASI DUNIA SAINS DAN TEKNOLOGI ELEMEN SAINS DAN TEKNOLOGI MAKLUMAT DAN KOMUNIKASI TAHUN 2

FALSAFAH PENDIDIKAN KEBANGSAAN

Pendidikan di Malaysia adalah suatu usaha berterusan ke arah memperkembangkan potensi individu secara menyeluruh dan bersepadu untuk melahirkan insan yang seimbang dan harmonis dari segi intelek, rohani, emosi dan jasmani, berdasarkan kepercayaan dan kepatuhan kepada Tuhan. Usaha ini adalah bertujuan untuk melahirkan warganegara Malaysia yang berilmu pengetahuan, berketerampilan, berakhlak mulia, bertanggungjawab dan berkeupayaan mencapai kesejahteraan diri serta memberikan sumbangan terhadap keharmonian dan kemakmuran keluarga, masyarakat dan negara.

PENDAHULUAN

Dokumen Standard Prestasi bagi mata pelajaran Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR) dibina sebagai panduan untuk guru menambahbaik Pentaksiran Sekolah sejajar dengan pelaksanaan Pentaksiran Rujukan Standard.

Pentaksiran Rujukan Standard merupakan proses mendapatkan maklumat tentang sejauh mana murid tahu dan boleh buat atau telah menguasai apa yang dipelajari mengikut tahap-tahap pencapaian seperti yang dihasratkan oleh kurikulum mata pelajaran ini.

Adalah diharapkan dokumen ini dapat memberi maklumat yang lengkap dan tepat kepada guru tentang hasrat Falsafah Pendidikan Kebangsaan yang menekankan tentang pembinaan modal insan yang berteraskan kepada pembangunan jasmani, emosi, rohani, intelek dan sosial.

TAFSIRAN

- **Band** ialah satu label yang digunakan untuk menunjukkan tanda aras tertentu yang disusun secara hierarki digunakan bagi tujuan pelaporan individu.
- **Standard** ialah satu pernyataan tentang sesuatu domain merujuk kepada tanda aras tertentu dan bersifat generik bagi memberi gambaran holistik tentang individu.
- **Standard Prestasi** ialah pernyataan tentang tahap perkembangan pembelajaran murid yang diukur berdasarkan standard dan menunjukkan di mana kedudukan murid dalam perkembangan atau kemajuan pembelajarannya. Perkembangan dalam standard itu terbahagi kepada dua iaitu perkembangan secara mendatar (konstruk) dan perkembangan menegak (band). Pertumbuhan murid dijelaskan dengan satu atau lebih *qualifier* menggunakan perkataan atau rangkaian kata yang betul menggambarkan standard dalam bentuk hasil pembelajaran.
- **Deskriptor** ialah pernyataan yang menerangkan apa yang murid tahu dan boleh buat berdasarkan standard di mana kualiti boleh ditaksir dan dicapai.
- **Evidens**
 - Murid** : Pernyataan yang menerangkan tentang bagaimana murid melaksanakan apa yang dia tahu dan boleh buat berdasarkan deskriptor.
 - Instrumen** : Bahan atau apa-apa bentuk bukti yang dapat ditunjukkan oleh murid yang melaksanakan sesuatu tugas dalam bentuk produk atau proses seperti foto, grafik, artifak, laporan dan lain-lain.
- **Instrumen** ialah alat yang digunakan untuk menguji penguasaan atau pencapaian murid bagi sesuatu domain seperti ujian bertulis, ujian secara lisan, demonstrasi, ujian amali.

KERANGKA STANDARD PRESTASI

BAND	STANDARD
1	Tahu
2	Tahu dan Faham
3	Tahu, Faham dan Boleh Buat
4	Tahu, Faham dan Boleh Buat dengan Beradab
5	Tahu, Faham dan Boleh Buat dengan Beradab Terpuji
6	Tahu, Faham dan Boleh Buat dengan Beradab Mithali

TAFSIRAN BAND

BAND	PERNYATAAN BAND	TAFSIRAN
1	TAHU	Murid tahu perkara asas, atau boleh melakukan kemahiran asas atau memberi respons terhadap perkara yang asas.
2	TAHU DAN FAHAM	Murid menunjukkan kefahaman untuk menukar bentuk komunikasi atau menterjemah serta menjelaskan apa yang telah dipelajari.
3	TAHU, FAHAM DAN BOLEH BUAT	Murid menggunakan pengetahuan untuk melaksanakan sesuatu kemahiran pada suatu situasi.
4	TAHU, FAHAM DAN BOLEH BUAT DENGAN BERADAB	Murid melaksanakan sesuatu kemahiran dengan beradab, iaitu mengikut prosedur atau secara sistematik.
5	TAHU, FAHAM DAN BOLEH BUAT DENGAN BERADAB TERPUJI	Murid melaksanakan sesuatu kemahiran pada situasi baru, dengan mengikut prosedur atau secara sistematik, serta tekal dan bersikap positif.
6	TAHU, FAHAM DAN BOLEH BUAT DENGAN BERADAB MITHALI	Murid mampu menzahirkan idea yang kreatif dan inovatif, mempunyai keupayaan membuat keputusan untuk mengadaptasi permintaan serta cabaran dalam kehidupan seharian serta boleh berbicara untuk mendapatkan dan menyampaikan maklumat menggunakan ayat yang sesuai secara bertatasusila dan menjadi contoh secara tekal.

MATLAMAT KURIKULUM DUNIA SAINS DAN TEKNOLOGI

Matlamat Kurikulum Dunia Sains dan Teknologi Sekolah Rendah ini ialah untuk menanam minat dan mengembangkan kreativiti murid melalui pengalaman dan penyiasatan bagi menguasai ilmu sains, kemahiran saintifik dan kemahiran berfikir serta sikap saintifik dan nilai murni.

OBJEKTIF KURIKULUM DUNIA SAINS DAN TEKNOLOGI

Kurikulum Standard Dunia Sains dan Teknologi Sekolah Rendah Tahap 1 bertujuan:

- 1 Merangsang sifat ingin tahu murid dan mengembangkan minat tentang dunia di sekeliling mereka.
- 2 Menyediakan peluang untuk murid menguasai kemahiran proses sains dan kemahiran secara berfikir kritis dan kreatif.
- 3 Meningkatkan daya kreativiti murid.
- 4 Memberi kefahaman tentang fakta dan konsep sains.
- 5 Membolehkan murid mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran secara kritis, kreatif dan analitis bagi membuat keputusan dan menyelesaikan masalah.
- 6 Menyemai sikap saintifik dan nilai murni dan seterusnya membolehkan murid mengamalkannya.
- 7 Menyedari keperluan menjaga alam sekitar.

MATLAMAT ELEMEN TEKNOLOGI MAKLUMAT DAN KOMUNIKASI (TMK)

Matlamat Standard Elemen TMK Sekolah Rendah adalah untuk menyediakan penanda aras pencapaian murid dari Tahun 1 hingga Tahun 6. Ini adalah bagi memastikan murid menguasai pengetahuan dan kemahiran asas TMK yang perlu dipelajari, menggalakkan kreativiti dan menyediakan pembelajaran yang menarik dari peringkat awal umur kanak-kanak yang akan kekal sepanjang hayat.

OBJEKTIF ELEMEN TEKNOLOGI MAKLUMAT DAN KOMUNIKASI (TMK)

Standard Elemen TMK membolehkan murid:

- 1 Menggunakan TMK secara bertanggungjawab dan beretika.
- 2 Memilih dan mengaplikasikan sumber TMK yang bersesuaian.
- 3 Menggunakan TMK untuk mencari, mengumpul, memproses dan menggunakan maklumat.
- 4 Menggunakan TMK untuk mendapatkan dan berkongsi maklumat.
- 5 Menggunakan TMK untuk mendapatkan dan berkongsi maklumat.
- 6 Menggunakan TMK untuk meningkatkan produktiviti dan pembelajaran.
- 7 Menggunakan TMK untuk melahirkan idea dan maklumat secara kreatif dan inovatif.

BAND	PERNYATAAN STANDARD
1	Mengetahui perkara-perkara asas dalam sains dan teknologi dan tentang penggunaan TMK
2	Memahami perkara-perkara asas dalam sains dan teknologi dan tentang penggunaan TMK
3	Mempamerkan keupayaan mengetahui dan memahami perkara-perkara asas dalam sains dan teknologi serta mengaplikasikan sumber TMK
4	Menggunakan pengetahuan asas sains dan teknologi bagi menjalankan tugas serta mengaplikasikan sumber TMK dengan sistematik
5	Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran saintifik untuk membentuk konsep sains serta mengaplikasikan sumber TMK secara sistematik dan berinisiatif
6	Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran saintifik untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan harian serta mengaplikasikan sumber TMK secara kreatif, inovatif dan menjadi contoh

BAND	PERNYATAAN STANDARD	DESKRIPTOR	EVIDENS
<p>1</p> <p>Tahu</p>	<p>B1 Mengetahui perkara-perkara asas dalam sains dan teknologi dan tentang penggunaan TMK</p>	<p>B1 DS1 Keperluan asas manusia</p> <p>B1 DS2 Keperluan asas haiwan</p> <p>B1 DS3 Cara haiwan membiak</p> <p>B1 DS4 Keperluan asas tumbuhan</p> <p>B1 DS5 Sumber cahaya</p> <p>B1 DT1 Menyatakan sumber maklumat yang diperolehi</p>	<p>B1 DS1E1 Mengetahui pasti keperluan asas manusia iaitu makanan, air, udara dan tempat perlindungan</p> <p>B1 DS2E1 Mengetahui pasti keperluan asas haiwan iaitu makanan, air, udara dan tempat perlindungan</p> <p>B1 DS3E1 Mengetahui pasti cara haiwan membiak iaitu melahirkan anak dan bertelur</p> <p>B1 DS4E1 Mengetahui pasti keperluan asas tumbuhan iaitu air, udara dan cahaya matahari</p> <p>B1 DS5E1 Mengetahui pasti sumber cahaya seperti matahari, lampu, lampu suluh dan api</p> <p>B1 DT1E1 Mengetahui sumber-sumber maklumat sedia ada: internet, CD, surat khabar, majallah</p>

BAND	PERNYATAAN STANDARD	DESKRIPTOR	EVIDENS
<p style="text-align: center;">2</p> <p>Tahu dan Faham</p>	<p>B2 Memahami perkara-perkara asas dalam sains dan teknologi dan tentang penggunaan TMK</p>	<p>B2 DS1 Perubahan diri</p> <p>B2 DS2 Tumbesaran haiwan</p> <p>B2 DS3 Cara haiwan bergerak</p> <p>B2 DS4 Komponen set binaan</p>	<p>B2DS1E1 Mengenal pasti perubahan yang berlaku pada diri sendiri sejak dilahirkan iaitu membesar dari segi pertambahan saiz, tinggi dan berat</p> <p>B2 DS2E1 Mengenal pasti perubahan yang berlaku pada haiwan sejak dilahirkan iaitu membesar dari segi perubahan rupa dan pertambahan saiz</p> <p>B2DS2E2 Mengenal pasti anak haiwan yang menyerupai ibunya dan yang tidak menyerupai ibunya</p> <p>B2 DS3E1 Menjelaskan cara haiwan bergerak seperti berjalan, merangkak, terbang, berenang, menjalar, mengengsot, merayap, berlari dan melompat</p> <p>B2 DS4E1 Mengambil maklumat daripada manual</p> <p>B2 DS4E2 Mengenal pasti komponen set binaan berpandukan manual bergambar</p>

		<p>B2 DT1 Menukar latar belakang dalam perisian persembahan (Microsoft PowerPoint).</p> <p>B2 DT2 Memahami fungsi kekunci anak panah, <i>Caps Lock</i> dan <i>Shift</i></p>	<p>B2 DT1E1 Memilih dan menukar latar belakang dalam perisian persembahan (Microsoft PowerPoint) pada slaid</p> <p>B2 DT2E1 Menggunakan kekunci anak panah (atas, bawah, kiri dan kanan) dalam perisian aplikasi</p> <p>B2 DT2E2 Menggunakan kekunci <i>Caps Lock</i> dan <i>Shift</i> dalam perisian aplikasi</p>
--	--	---	---

BAND	PERNYATAAN STANDARD	DESKRIPTOR	EVIDENS
<p style="text-align: center;">3</p> <p style="text-align: center;">Tahu, Faham dan Boleh Buat</p>	<p>B3 Mempamerkan keupayaan mengetahui dan memahami perkara-perkara asas dalam sains dan teknologi serta mengaplikasikan sumber TMK</p>	<p>B3 DS1 Kepentingan keperluan asas kepada manusia</p> <p>B3 DS2 Perbandingan tumbesaran manusia</p> <p>B3 DS3 Haiwan dan makanannya</p> <p>B3 DS4 Mengenal tempat perlindungan haiwan</p> <p>B3 DS5 Cara pembiakan haiwan</p>	<p>B3 DS1E1 Menjelaskan kepentingan keperluan asas kepada manusia</p> <p>B3 DS2E1 Menjalankan aktiviti untuk membanding dan membezakan tumbesaran diri dengan rakan dari segi saiz, tinggi dan berat</p> <p>B3 DS3E1 Memberi contoh haiwan dan makanan yang dimakan</p> <p>B3 DS4E1 Mengenal pasti tempat perlindungan haiwan seperti sarang, reban, lubang, atas pokok, kandang, gua, di dalam air, di dalam tanah, di celah batu atau kayu</p> <p>B3 DS5E1 Mengelas haiwan berdasarkan cara pembiakan</p>

		<p>B3 DS6 Perubahan keadaan terang dan gelap</p> <p>B3 DS7 Pemilihan komponen set binaan</p> <p>B3 DT1 Menggunakan kedudukan jari dengan betul pada kekunci rumah di papan kekunci</p> <p>B3 DT2 Membentuk jadual dengan menggunakan perisian pemproses kata (Microsoft Word)</p>	<p>B3 DS6E1 Menjalankan penyiasatan untuk membezakan keadaan terang dan gelap</p> <p>B3 DS7E1 Memilih komponen set binaan berpandukan manual bergambar</p> <p>B3 DT1E1 Meletakkan kedudukan jari dengan betul pada kekunci rumah (A, S, D, F, SPACE BAR, J, K, L, ;) di papan kekunci</p> <p>B3 DT1E2 Mengetuk 5 kekunci abjad dengan betul dalam perisian aplikasi (Microsoft Word)</p> <p>B3 DT2E1 Membina jadual 3 lajur x 2 baris dengan menggunakan perisian pemproses kata (Microsoft Word)</p> <p>B3 DT2E2 Melengkapkan jadual 3 lajur x 2 baris dengan teks menggunakan perisian pemproses kata (Microsoft Word)</p> <p>B3 DT2E3 Menambah lajur dan baris dengan menggunakan perisian pemproses kata (Microsoft Word)</p>
--	--	---	--

		<p>B3 DT3 Menukar warna fon dengan menggunakan pemproses kata (Microsoft Word) atau perisian persembahan (Microsoft PowerPoint)</p> <p>B3 DT4 Menguasai penggunaan transisi slaid dalam persembahan dengan menggunakan perisian persembahan (Microsoft PowerPoint)</p>	<p>B3 DT2E4 Menyisipkan imej ke dalam jadual menggunakan perisian pemproses kata (Microsoft Word) atau perisian persembahan (Microsoft PowerPoint)</p> <p>B3 DT3E1 Menaip teks dan menukar warna fon dengan menggunakan pemproses kata (Microsoft Word) atau perisian persembahan (Microsoft PowerPoint)</p> <p>B3 DT3E2 Mencetak dokumen dalam dua salinan dengan mengamalkan sikap berjimat cermat</p> <p>B3 DT4E1 Membina 2 slaid atau lebih dalam persembahan dengan menggunakan perisian persembahan (Microsoft PowerPoint)</p> <p>B3 DT4E2 Mencapai fail persembahan (Microsoft PowerPoint) yang sedia ada untuk menukar transisi slaid</p>
--	--	--	--

BAND	PERNYATAAN STANDARD	DESKRIPTOR	EVIDENS
<p style="text-align: center;">4</p> <p>Tahu, Faham dan Boleh Buat dengan Beradab</p>	<p>B4 Menggunakan pengetahuan asas sains dan teknologi bagi menjalankan tugas serta mengaplikasikan sumber TMK dengan sistematik</p>	<p>B4 DS1 Menggunakan pengetahuan asas berkaitan kepentingan makanan dalam menjalankan tugas</p> <p>B4 DS2 Menggunakan pengetahuan asas berkaitan kepentingan keperluan asas haiwan dalam menjalankan tugas</p> <p>B4 DS3 Menggunakan pengetahuan asas berkaitan tabiat makan haiwan dalam menjalankan tugas</p> <p>B4 DS4 Menggunakan pengetahuan asas berkaitan cara haiwan bergerak dalam menjalankan tugas</p>	<p>B4 DS1E1 Mengenal pasti makanan yang memberi tenaga, membantu tumbesaran, membantu dan menjaga kesihatan</p> <p>B4 DS2E1 Menyatakan kepentingan haiwan kepada manusia, tumbuhan dan haiwan lain</p> <p>B4 DS3E1 Mengelaskan haiwan mengikut makanan yang dimakan iaitu makan tumbuhan sahaja, makan haiwan sahaja atau makan haiwan dan tumbuhan</p> <p>B4 DS4E1 Menjalankan aktiviti simulasi untuk menggambarkan cara haiwan bergerak seperti ikan berenang, burung terbang, lembu berjalan, kura-kura merangkak, ular menjalar, siput babi mengengsot, semut merayap, kuda berlari dan katak melompat</p>

		<p>B4 DS5 Menggunakan pengetahuan asas berkaitan pembentukan bayang-bayang dalam menjalankan tugas</p> <p>B4 DS6 Menggunakan pengetahuan asas sains dalam pemasangan komponen set binaan</p> <p>B4 DT1 Mengaplikasikan tetikus untuk klik dan seret serta menyalin dan tampal</p> <p>B4 DT2 Mengaplikasikan penggunaan e-mel dan berkongsi idea dengan menghantar dan membalas e-mel kepada seorang penerima</p>	<p>B4 DS5E1 Menjalankan aktiviti untuk menerangkan bagaimana bayang-bayang dihasilkan</p> <p>B4 DS6E1 Memasang komponen set binaan berpandukan manual bergambar</p> <p>B4 DS6E2 Melakarkan hasil binaan menggunakan bentuk asas</p> <p>B4 DT1E1 Menggunakan tetikus untuk klik dan seret</p> <p>B4 DT1E2 Menggunakan tetikus untuk menyalin dan tampal dalam perisian aplikasi</p> <p>B4 DT2E1 Menggunakan e-mel untuk menghantar maklumat kepada rakan atau guru serta mengamalkan etika semasa berkomunikasi dalam talian</p> <p>B4 DT2E2 Menerima maklumat dan membalas e-mel daripada rakan atau guru serta mengamalkan etika semasa berkomunikasi dalam talian</p>
--	--	--	--

BAND	PERNYATAAN STANDARD	DESKRIPTOR	EVIDENS
<p>5</p> <p>Tahu, Faham dan Boleh Buat dengan Beradab Terpuji</p>	<p>B5 Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran saintifik untuk membentuk konsep sains serta mengaplikasikan sumber TMK secara sistematik dan berinisiatif</p>	<p>B5 DS1 Menggunakan pengetahuan dan kemahiran saintifik untuk membentuk konsep berkaitan kepentingan pelbagai makanan</p> <p>B5 DS2 Menggunakan pengetahuan dan kemahiran saintifik untuk membentuk konsep berkaitan kepentingan keperluan asas haiwan</p> <p>B5 DS3 Menggunakan pengetahuan dan kemahiran saintifik untuk membentuk konsep berkaitan perubahan tumbesaran haiwan</p> <p>B5 DS4 Menggunakan pengetahuan dan kemahiran saintifik untuk membentuk konsep berkaitan kepentingan pergerakan haiwan</p>	<p>B5 DS1E1 Menaakul kepentingan pelbagai jenis makanan kepada manusia</p> <p>B5 DS2E1 Menaakul kepentingan keperluan asas kepada haiwan</p> <p>B5 DS3E1 Merekod perubahan tumbesaran haiwan seperti rama-rama atau katak dari segi rupa dengan memerhati haiwan sebenar</p> <p>B5 DS4E1 Menaakul kepentingan pergerakan kepada haiwan</p>

		<p>B5 DS5 Menggunakan pengetahuan dan kemahiran saintifik untuk membentuk konsep berkaitan kepentingan keperluan asas tumbuhan</p> <p>B5 DS6 Menggunakan pengetahuan dan kemahiran saintifik untuk membentuk konsep berkaitan perubahan tumbesaran tumbuhan</p> <p>B5 DS7 Menggunakan pengetahuan dan kemahiran saintifik untuk membentuk konsep berkaitan kepentingan cahaya kepada manusia</p> <p>B5 DS8 Menggunakan pengetahuan dan kemahiran saintifik untuk membentuk konsep dalam memerihalkan pemasangan komponen set binaan</p> <p>B5 DT1 Mengaplikasikan persembahan yang mengandungi elemen teks, imej dan audio dengan menggunakan perisian persembahan (Microsoft PowerPoint)</p>	<p>B5 DS5E1 Menjalankan penyiasatan untuk menaakul tentang kepentingan air, udara dan cahaya matahari kepada tumbuhan</p> <p>B5 DS6E1 Menjalankan penyiasatan untuk merekod perubahan yang berlaku pada tumbuhan semasa membesar dari segi pertumbuhan tinggi atau bilangan daun ke atas tumbuhan sebenar</p> <p>B5 DS7E1 Menaakul kepentingan cahaya kepada manusia</p> <p>B5 DS8E1 Menceritakan hasil binaan secara lisan</p> <p>B5 DT1E1 Menghasilkan persembahan yang mengandungi elemen teks, imej dan audio dengan menggunakan perisian persembahan (Microsoft PowerPoint)</p>
--	--	--	---

		<p>B5 DT2 Menentukan kata kunci untuk mencari, mengekstrak, mengumpulkan dan menyimpan maklumat dalam bentuk teks dan imej menggunakan enjin carian</p> <p>B5 DT3 Mengintegrasikan maklumat dalam perisian pemproses kata (Microsoft Word) dan perisian persembahan (Microsoft PowerPoint)</p> <p>B5 DT4 Mengubahsuaikan hasil kerja sedia ada dengan menggunakan jadual, imej, audio dan pelbagai format fon mengikut kesesuaian</p>	<p>B5 DT2E1 Menggunakan enjin carian untuk mencari maklumat dalam bentuk teks</p> <p>B5 DT2E2 Menggunakan enjin carian untuk mencari maklumat dalam bentuk imej</p> <p>B5 DT2E3 Mengekstrak, mengumpulkan dan menyimpan maklumat</p> <p>B5 DT3E1 Membuka fail yang sedia ada dalam perisian pemproses kata (Microsoft Word) untuk mengintegrasikan maklumat dengan perisian persembahan (Microsoft PowerPoint)</p> <p>B5 DT3E2 Membuka fail yang sedia ada dalam perisian persembahan (Microsoft PowerPoint) untuk mengintegrasikan maklumat dengan perisian pemproses kata (Microsoft Word)</p> <p>B5 DT4E1 Mencapai hasil kerja sedia ada (Microsoft Word) dan mengubahsuaikan jadual dan pelbagai format fon mengikut kesesuaian</p> <p>B5 DT4E2 Mencapai hasil kerja sedia ada (Microsoft PowerPoint) dan mengubahsuaikan imej dan audio mengikut kesesuaian</p>
--	--	--	---

BAND	PERNYATAAN STANDARD	DESKRIPTOR	EVIDENS
<p style="text-align: center;">6</p> <p>Tahu, Faham dan Boleh Buat dengan Beradab Mithali</p>	<p>B6</p> <p>Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran saintifik untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan harian serta mengaplikasikan sumber TMK secara kreatif, inovatif dan menjadi contoh</p>	<p>B6 DS1</p> <p>Menggunakan konsep sains untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan seharian</p>	<p>B6 DS1E1</p> <p>Mencadangkan satu hidangan makanan dan menerangkan mengapa makanan tersebut dipilih</p> <p>B6 DS1E2</p> <p>Menerangkan makanan, air, udara dan tempat perlindungan yang bersih adalah penting untuk menjamin kesihatan</p> <p>B6 DS1E3</p> <p>Mempraktikkan pengambilan pelbagai jenis makanan berkhasiat supaya sihat</p> <p>B6 DS1E4</p> <p>Menunjukkan kasih sayang terhadap haiwan dengan cara tidak menganiaya haiwan</p> <p>B6 DS1E5</p> <p>Menjaga tumbuhan dengan memberikan keperluan asasnya bagi memastikan ia hidup dan subur</p> <p>B6 DS1E6</p> <p>Mencipta permainan bayang-bayang</p>

		<p>B6 DS2 Menggunakan konsep sains untuk menyelesaikan masalah dalam pemasangan komponen set binaan</p> <p>B6 DT1 Mengaplikasikan perisian yang bersesuaian untuk menyampaikan idea baru</p>	<p>B6 DS2E1 Membuka hasil binaan mengikut urutan</p> <p>B6 DS2E2 Menyimpan komponen yang telah dibuka ke bekas penyimpanan</p> <p>B6 DT1E1 Menghasilkan tugas menggunakan perisian aplikasi (Microsoft Word atau Microsoft PowerPoint) yang bersesuaian untuk menyampaikan idea baru</p> <p>B6 DT1E2 Membentangkan tugas yang dihasilkan dengan menggunakan perisian aplikasi (Microsoft Word atau Microsoft PowerPoint)</p>
--	--	--	--