

UNIVERSITI SAINS MALAYSIA

Peperiksaan Semester Kedua
Sidang 1986/87

PLG 452 - Komputer dan Pendidikan

Tarikh: 11 April 1987

Masa: 9.00 pagi - 11.00 pagi
(2 jam)

Jawab Kedua-dua soalan dalam Bahagian A dan Satu soalan sahaja dalam Bahagian B.

BAHAGIAN A

- 1 Dengan merujukan program-program komputer yang tersebut di bawah:
- (i) Escape
 - (ii) Darts
 - (iii) Prefix
- (a) terangkan empat pertimbangan utama yang akan membantu anda menentukan mutu pendidikan program-program komputer. (20 markah)
- (b) terangkan juga tiga masalah utama yang biasa timbul dalam proses penilaian perisian kursus (courseware) komputer untuk kegunaan dalam pengajaran dan pembelajaran di sekolah. (14 markah)
2. (a) Bincangkan kebaikan-kebaikan dan batas-batas SuperPILOT dari segi kefleksibiliti interaksi antara komputer dan murid. (15 markah)
- (b) Terangkan secara ringkas bagaimana sistem SuperPILOT memudahkan proses memperkembangkan perisian kursus (courseware) pendidikan yang berasaskan komputer. (18 markah)

...2/-

BAHAGIAN B

3. (a) Bincangkan secara ringkas baik buruknya permainan-permainan komputer atas pendidikan kanak-kanak.

(15 markah)

- (b) Kedua-dua program Darts dan Prefix menggunakan teknik permainan. Bandingkan bagaimana penggunaan teknik permainan itu berkaitan dengan isi pelajaran dalam kedua-dua program tersebut. Terangkan juga kesan-kesan perkaitan itu atas pembelajaran murid-murid.

(18 markah)

4. (a) Mengikut pendapat anda, nyatakan dua tujuan utama dan juga memberi sebab-sebabnya untuk mengadakan kelab komputer di sekolah-sekolah di Malaysia.

(15 markah)

- (b) Berdasarkan tujuan-tujuan yang telah anda jelaskan dalam (a), terangkan secara spesifik bagaimana anda akan menyelesaikan isu atau masalah yang berikut:

- (i) Murid-murid yang boleh menyertai kelab itu.
- (ii) Peranan dan fungsi syarikat komputer swasta.
- (iii) Perkaitan aktiviti-aktiviti kelab dengan pengajaran dan pembelajaran di bilik darjah.

(18 markah)

oooo0oooo