

UNIVERSITI SAINS MALAYSIA

Peperiksaan Semester Kedua
Sidang Akademik 1996/97

April 1997

PDP 405 - Pendidikan Jasmani, Kesihatan dan Ko-Kurikulum

[Masa : 2 jam]

Arahan : Jawab dua soalan.

1. Kerangka Kurikulum Proses Tujuan (Purpose Process Curriculum Framework - PPCF) yang dibentuk oleh Jewett dan Mullan dalam tahun 1977 mengandungi tiga bidang utama konsep tujuan dalam pendidikan jasmani dan kesihatan : -

- 1) Manusia sebagai penentu
- 2) Manusia dalam ruang
- 3) Manusia dalam alam sosial

Pilih satu bidang utama dan huraikan konsep-konsep tujuan dengan jelas dan berikan contoh-contoh tertentu untuk menyokong huraian anda.

[50 markah]

2. Pendidikan Pergerakan merupakan satu komponen utama dalam kurikulum pendidikan jasmani dan kesihatan.

a) Huraikan konten Pendidikan Pergerakan

[25 markah]

b) Berikan definisi dan bincangkan unsur-unsur penting dalam Pergerakan Kreatif.

[25 markah]

3. Kecergasan fizikal merangkumi beberapa komponen yang berhubung dengan :-

- a) aspek-aspek kesihatan,
- b) aspek-aspek perlakuan motor

Pilih (a) atau (b) dan bincangkan dengan jelas tentang aspek-aspek tersebut.

[50 markah]

...2/-

4. Terry Orlick telah mempelopori Permainan Koperatif dalam tahun 1977. Beliau berpendapat bahawa kejayaan sesuatu permainan itu terletak pada komponen-komponen utama seperti kerjasama, penglibatan, penerimaan, dan keseronokan. Bincangkan unsur-unsur ini dari segi perkembangan personaliti murid-murid.
- [50 markah]
5. Hurai dan sertakan dengan contoh-contoh untuk menjelaskan matlamat-matlamat program ko-kurikulum dalam kurikulum sekolah.
- [50 markah]

- 0000000 -

Permainan Kooperatif merupakan permainan yang melibatkan dua atau lebih orang dalam mencapai tujuan bersama-sama. Ia memerlukan kerjasama, penglibatan, dan penerimaan antara peserta. Permainan kooperatif membantu murid-murid untuk mengembangkan keterampilan sosial dan emosional mereka. Ia juga memberi peluang untuk meningkatkan sikap positif terhadap diri sendiri dan orang lain. Permainan kooperatif boleh dilakukan dalam pelajaran formal maupun informal. Contohnya dalam pelajaran matematik, permainan kooperatif boleh digunakan untuk meningkatkan pemahaman tentang konsep matematik melalui aktiviti permainan yang menarik dan interaktif.

Permainan Kooperatif juga boleh digunakan dalam pelajaran seni dan teknologi. Misalnya dalam pelajaran teknologi, permainan kooperatif boleh digunakan untuk meningkatkan keterampilan teknikal dan kreativiti melalui aktiviti permainan yang menantang dan menyeronokkan.