

MINGGU	BIDANG/TAJUK	HASIL PEMBELAJARAN	OBJEKTIF	STRATEGI P DAN P
1	<p>Menggambar Tajuk: Pemandangan Sawah Padi.</p> <p>Melukis dan mewarnakan gambar dengan teknik catan dan kolaj.</p>	<p>Aras 1</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengenali tokoh kraf tempatan dan menghargai sumbangan mereka.</li> <li>2. Mengetahui istilah-istilah dalam Kraf Tradisional.</li> <li>3. Menghasilkan Kraf Tradisional dengan menggunakan bahan sebenar.</li> </ol> <p>Aras 2</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengaplikasi Asas Seni Reka dalam penghasilan kraf tradisional.</li> <li>2. Menggunakan computer sebagai alat Bantu dalam proses penghasilan.</li> </ol> <p>Aras 3</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. menghasilkan Kraf Tradisional yang lebih kompleks dari segi bentuk dan motif.</li> <li>2. Membuat pernyataan tentang hasil kerja sendiri dan rakan.</li> <li>3. Mengumpul dan merekod maklumat serta pengalaman pembelajaran untuk menghasilkan portfolio.</li> </ol>	<p>Pada akhir pelajaran murid dapat:</p> <p>Membuat lakaran pemandangan sawah padi.</p> <p>Mengenal hasil kerja antara teknik catan dan kolaj.</p>	<p>Visual dan Ruang</p>

MINGGU	BIDANG/TAJUK	HASIL PEMBELAJARAN	OBJEKTIF	STRATEGI P DAN P
2 3	Membuat Corak dan Rekaan.  Tajuk: Batik Malaysia. Menghasilkan motif berdasarkan flora dan fauna dengan menggunakan teknik resis.	<p>Aras 1</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengaplikasi elemen Asas Seni Reka yang sesuai dalam menggambar.</li> <li>2. Mengetahui dan menggunakan bahasa seni visual (istilah) yang mudah untuk berinteraksi.</li> </ol> <p>Aras 2</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. menggambar berdasarkan idea yang diperolehi dari pemerhatian dan penerokaan alat, bahan dan teknik.</li> <li>2. menggunakan komputer sebagai alat bantu dalam kegiatan menggambar.</li> </ol> <p>Aras 3</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggambar dengan menggunakan gabungan pelbagai alat, bahan dan teknik yang lebih kreatif dan kemas.</li> <li>2. menyatakan secara lisan tentang hasil kerja sendiri dan rakan.</li> <li>3. Menghargai sumbangan pelukis tempatan.</li> </ol>	<p>Pada akhir pelajaran murid dapat:</p> <p>Meningkatkan pengetahuan dan kemahiran dalam penggunaan alat, bahan dan teknik untuk menghasilkan sesuatu corak batik.</p> <p>Mengenal dan menghubungkan aktiviti Seni Visual dengan Matapelajaran lain bagi menghasilkan idea yang kreatif.</p>	<p>Visual dan Ruang</p> <p>Logik Matematik</p> <p>Intrapersonal</p>

MINGGU	BIDANG/TAJUK	HASIL PEMBELAJARAN	OBJEKTIF	STRATEGI P DAN P
		4. Mengumpul dan merakam maklumat serta pengalaman pembelajaran untuk menghasilkan portfolio.		
4 5	Membentuk dan membuat binaan. Tajuk: Beg Kertas Saya.  Membuat corak pelbagai teknik bagi menghasilkan beg kertas.	Aras 1 1. Mengetahui kewujudan binaan yang berfungsi di persekitaran.  Aras 2 1. Membuat lakaran reka bentuk corak .  Aras 3 1. Membentuk dan membuat binaan yang kompleks dan berfungsi dengan menggunakan pelbagai bahan, teknik, struktur dan hiasan.	Pada akhir pelajaran murid dapat:  Mengetahui kewujudan binaan yang berfungsi dalam kehidupan seharian.  Menghasilkan satu lakaran reka bentuk dan corak bagi menghasilkan beg kertas yang menarik.  Membentuk dan membuat beg kertas yang menarik dengan menggunakan pelbagai teknik, struktur dan hiasan yang sesuai.	Visual dan Ruang  Logik Matematik
6	Memperkenalkan kraf tradisional. Tajuk: Mobail Ikan.  Menghasilkan mobail ikan dengan menggunakan teknik anyaman.	Aras 1 1. Mengenali tokoh kraf tempatan dan menghargai sumbangan mereka.  2. Mengetahui istilah-istilah dalam Kraf Tradisional.	Pada akhir pelajaran murid dapat:  Mengenali dan mengetahui sifat dan bahan yang digunakan.	Logik Matematik  Intrapersonal

MINGGU	BIDANG/TAJUK	HASIL PEMBELAJARAN	OBJEKTIF	STRATEGI P DAN P
		<p>3. Menghasilkan Kraf Tradisional dengan menggunakan bahan sebenar.</p> <p>Aras 2</p> <p>1. Mengaplikasi Asas Seni Reka dalam penghasilan kraf tradisional.</p> <p>2. Menggunakan computer sebagai alat Bantu dalam proses penghasilan.</p> <p>Aras 3</p> <p>1. menghasilkan Kraf Tradisional yang lebih kompleks dri segi bentuk dan motif.</p> <p>2. Membuat pernyataan tentang hasil kerja sendiri dan rakan.</p> <p>3. Mengumpul dan merekod maklumat serta pengalaman pembelajaran untuk menghasilkan portfolio.</p>	<p>Mengenal dan menghargai kraf tradisional tempatan.</p> <p>Memperolehi idea dari perbincangan kea rah konsep mobail ikan dengan teknik anyaman.</p>	Intrapersonal
7 8	<p>Menggambar</p> <p>Tajuk: Rama-rama</p> <p>Menghasilkan gambar rama-rama dengan menggunakan teknik</p>	<p>Aras 1</p> <p>1. Mengaplikasi elemen Asas Seni Reka yang sesuai dalam menggambar.</p> <p>2. Mengetahui dan menggunakan bahasa seni visual (istilah) yang mudah</p>	<p>Pada akhir pelajaran murid dapat:</p> <p>1.Mempertingkatkan kemahiran teknik dan mempelbagaikan bahan dalam membuat gambar.</p>	Visual dan Ruang

MINGGU	BIDANG/TAJUK	HASIL PEMBELAJARAN	OBJEKTIF	STRATEGI P DAN P
	mozek.	<p>untuk berinteraksi.</p> <p>Aras 2</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggambar berdasarkan idea yang diperolehi dari pemerhatian dan penerokaan alat, bahan dan teknik.</li> <li>2. menggunakan komputer sebagai alat bantu dalam kegiatan menggambar.</li> </ol> <p>Aras 3</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggambar dengan menggunakan gabungan pelbagai alat, bahan dan teknik yang lebih kreatif dan kemas.</li> <li>2. menyatakan secara lisan tentang hasil kerja sendiri dan rakan.</li> <li>3. Menghargai sumbangan pelukis tempatan.</li> <li>4. Mengumpul dan merakam maklumat serta pengalaman pembelajaran untuk menghasilkan portfolio.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Mempertingkatkan daya kreatif dalam membuat gubahan.</li> <li>3. Menyedari terdapat pelbagai jenis bahan yang boleh mewujudkan pelbagai jenis bahan yang boleh mewujudkan pelbagai jalinan untuk membuat gambar.</li> <li>4. Mempelbagaikan idea susunan yang kreatif.</li> </ol>	
9	Membuat Corak dan Rekaan.	<p>Aras 1</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggunakan bahan gantian ntuk menghasilkan kraf tradisional melalui</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Meningkatkan pengetahuan tentang konsep lipatan dan guntingan dalam</li> </ol>	Visual dan Ruang

MINGGU	BIDANG/TAJUK	HASIL PEMBELAJARAN	OBJEKTIF	STRATEGI P DAN P
	<p>Tajuk: Flora dan Fauna Malaysia.</p> <p>Menghasilkan corak dengan menggunakan teknik lipatan dan guntingan.</p>	<p>penerokaan.</p> <p>2. Memahami motif flora dan fauna.</p> <p>Aras 2</p> <p>1. Menghasilkan kraf tradisional secara mudah dengan menggunakan bahan asas.</p> <p>2. Menguasai kemahiran motor halus (psikomotor) dan tatacara serta disiplin kerja.</p> <p>Aras 3</p> <p>1. Meneroka motif, bentuk, dan corak yang mudah dalam penghasilan kraf tradisional.</p> <p>2. Membuat pernyataan secara lisan tentang hasil kerja sendiri dan rakan.</p> <p>3. Membuat dokumentasi mudah dalam portfolio.</p>	<p>menghasilkan satu corak yang menarik.</p> <p>2. Memberi idea bagaimana corak dapat disusun agar kelihatan.</p>	
10	<p>Mereka bentuk dan membuat binaan.</p> <p>Tajuk: Haiwan Fantasi.</p> <p>Menghasilkan arca dari bahan terbuang.</p>	<p>Aras 1</p> <p>1. Menghasilkan arca menggunakan pelbagai alat, bahan dan teknik yang inovatif dengan memberi penekanan kepada prinsipimbangan.</p>	<p>Pada akhir pelajaran murid dapat:</p> <p>1. Meningkatkan kordinasi mata dan tangan murid dalam menghasil ciptaan robot yang menarik.</p>	<p>Visual dan Ruang</p> <p>Interpersonal</p>

MINGGU	BIDANG/TAJUK	HASIL PEMBELAJARAN	OBJEKTIF	STRATEGI P DAN P
		<p>2. Mengetahui kewujudan binaan yang berfungsi di persekitaran.</p> <p>Aras 2</p> <p>1. Membuat lakaran reka bentuk binaan yang berfungsi berbantuan computer.</p> <p>Aras 3</p> <p>1. Membentuk dan membuat binaan yang kompleks dan berfungsi dengan menggunakan pelbagai bahan, teknik, struktur dan hiasan.</p>	<p>2. Menggalakkan aspirasi individu yang kreatif.</p> <p>3. Mengethui tentang perlunyaimbangan dan kekukuhan dalam membuat binaan berstruktur.</p> <p>4. Mengalami keseronokan dan kepuasan dari hasil ciptaan sendiri.</p>	
11 12	<p>Kraf Tradisional</p> <p>Tajuk: Bakul Bunga Telur</p> <p>Menghasilkan bakul bungan telur dengan menggunakan teknik anyaman.</p>	<p>Aras 1</p> <p>1. Mengenali tokoh kraf tempatan dan menghargai sumbangan mereka.</p> <p>2. Mengetahui istilah-istilah dalam Kraf Tradisional.</p> <p>3. Menghasilkan Kraf Tradisional dengan menggunakan bahan sebenar.</p> <p>Aras 2</p> <p>1. Mengaplikasi Asas Seni Reka dalam penghasilan kraf tradisional.</p> <p>2. Menggunakan komputer sebagai alat</p>	<p>Pada akhir pelajaran murid dapat:</p> <p>1. mengetahui teknik asas anyaman.</p> <p>2. Mengetahui sifat bahan yang digunakan.</p> <p>3. Mengenal dan menghargai Kraf Tradisional.</p> <p>4. Menghasilkan satu reka bentuk anyaman bakul bunga</p>	<p>Visual dan Ruang</p> <p>Logik Matematik</p> <p>Interpersonal</p>

MINGGU	BIDANG/TAJUK	HASIL PEMBELAJARAN	OBJEKTIF	STRATEGI P DAN P
		<p>Bantu dalam proses penghasilan.</p> <p>Aras 3</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>menghasilkan kraf tradisional yang lebih kompleks dari segi bentuk dan motif.</li> <li>Membuat pernyataan tentang hasil kerja sendiri dan rakan.</li> <li>Mengumpul dan merekod maklumat serta pengalaman pembelajaran untuk menghasilkan portfolio.</li> </ol>	telur yang cantik.	
13	<p>Menggambar</p> <p>Tajuk: Alam Lautan</p> <p>Menghasilkan gambar dengan menggunakan teknik capan.</p>	<p>Aras 1</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Mengaplikasi elemen asas seni reka yang sesuai dalam menggambar.</li> <li>Mengetahui dan menggunakan bahasa seni visual (istilah) yang mudah untuk berinteraksi.</li> </ol> <p>Aras 2</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Menggambar berdasarkan idea yang diperolehi dari pemerhatian dan penerokaan alat, bahan dan teknik.</li> </ol>	<p>Pada akhir pelajaran murid dapat:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Mempertingkatkan kemahiran membuat gambar secara capan.</li> <li>Menyedari hidupan alam lautan dapat menghasilkan kesan capan yang menarik.</li> </ol>	Visual dan Ruang



MINGGU	BIDANG/TAJUK	HASIL PEMBELAJARAN	OBJEKTIF	STRATEGI P DAN P
		<p>2. menggunakan komputer sebagai alat bantu dalam kegiatan menggambar.</p> <p>Aras 3</p> <p>1. Menggambar dengan menggunakan gabungan pelbagai alat, bahan dan teknik yang lebih kreatif dan kemas.</p> <p>2. menyatakan secara lisan tentang hasil kerja sendiri dan rakan.</p> <p>3. Menghargai sumbangan pelukis tempatan.</p> <p>4. Mengumpul dan merakam maklumat serta pengalaman pembelajaran untuk menghasilkan portfolio.</p>		
14	<p>Membuat corak dan rekaan.</p> <p>Tajuk: Corak Geometri.</p> <p>Menghasilkan corak geometri secara teknik capan.</p>	<p>Aras 1</p> <p>1. Menghasilkan motif berdasarkan penerokaan objek alam dan objek buatan manusia.</p> <p>2. Menghasilkan corak dengan menggunakan motif, bahan dan teknik tertentu.</p> <p>Aras 2</p>	<p>Pada akhir pelajaran murid dapat:</p> <p>1. Menghasilkan gubahan corak dalam bentuk geometri</p> <p>2. Memupuk nilai kerjasama, uakin diri dan bertanggungjawab.</p> <p>3. Menggunakan gubahan hasil kerja untuk hiasan</p>	<p>Logic Matematik</p> <p>Intrapersonal</p> <p>Visual dan Ruang</p>

MINGGU	BIDANG/TAJUK	HASIL PEMBELAJARAN	OBJEKTIF	STRATEGI P DAN P
		1. Mengenal pelbagai jenis grid untuk membuat corak. 2. Menyusun motif mengikut grid. Aras 3 1. Menggunakan computer bagi membantu menghasilkan corak. 2. Menghasilkan gubahan corak menggunakan garisan grid yang sesuai. 3. Membuat pernyataan secara lisan tentang hasil kerja sendiri dan rakan.	dinding.	
15 16	Membentuk dan membuat binaan. Tajuk: Boneka kesayanganku Menghasilkan boneka secara teknik tampalan.	Aras 1 1. Menghasilkan arca menggunakan pelbagai alat, bahan dan teknik yang inovatif dengan memberi penekanan kepada prinsipimbangan. 2. Mengetahui kewujudan binaan yang berfungsi di persekitaran.	Pada akhir pelajaran murid dapat: 1. Meningkatkan kemahiran membina watak-watak tertentu dalam membuat boneka secara kreatif. 2. Memupuk semangat kerjasama dalam kumpulan.	TKP Verbal Linguistik Intrapersonal

MINGGU	BIDANG/TAJUK	HASIL PEMBELAJARAN	OBJEKTIF	STRATEGI P DAN P
		<p>Aras 2</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat lakaran reka bentuk binaan yang berfungsi berbantuan computer.</li> </ol> <p>Aras 3</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membentuk dan membuat binaan yang kompleks dan berfungsi dengan menggunakan pelbagai bahan, teknik, struktur dan hiasan.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Dapat mengaitkan aktiviti seni boneka dengan matapelajaran lain.</li> </ol>	
17	<p>Kraf Tradisional</p> <p>Tajuk: Ukiran</p> <p>Menghasilkan gubahan mudah dengan menggunakan teknik ukiran.</p>	<p>Aras 1</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengenali tokoh kraf tempatan dan menghargai sumbangan mereka.</li> <li>2. Mengetahui istilah-istilah dalam Kraf Tradisional.</li> <li>3. Menghasilkan Kraf Tradisional dengan menggunakan bahan sebenar.</li> </ol> <p>Aras 2</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengaplikasi Asas Seni Reka dalam penghasilan kraf tradisional.</li> <li>2. Menggunakan komputer sebagai alat Bantu dalam proses penghasilan.</li> </ol>	<p>Pada akhir sesi P dan P murid dapat:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyedari tentang kesesuaian alat dengan bentuk ukiran.</li> <li>2. Membuat kemasan kerja ukiran dengan cara yang mudah.</li> <li>3. Menggunakan alat ukiran dengan cara yang betul.</li> </ol>	<p>Visual dan Ruang.</p>

MINGGU	BIDANG/TAJUK	HASIL PEMBELAJARAN	OBJEKTIF	STRATEGI P DAN P
		<p>Aras 3</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. menghasilkan Kraf Tradisional yang lebih kompleks dri segi bentuk dan motif.</li> <li>2. Membuat pernyataan tentang hasil kerja sendiri dan rakan.</li> <li>3. Mengumpul dan merekod maklumat serta pengalaman pembelajaran untuk menghasilkan portfolio.</li> </ol>		
18	<p>Menggambar</p> <p>Tajuk: Gambar Bunga</p> <p>Menghasilkan gambar bunga secara gurisan.</p>	<p>Aras 1</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengaplikasi elemen Asas Seni Reka yang sesuai dalam menggambar.</li> <li>2. Mengetahui dan menggunakan bahasa seni visual (istilah) yang mudah untuk berinteraksi.</li> </ol> <p>Aras 2</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggambar berdasarkan idea yang diperolehi dari pemerhatian dan penerokaan alat, bahan dan teknik.</li> <li>2. menggunakan komputer sebagai alat</li> </ol>	<p>Pada akhir sesi P dan P murid dapat:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mempelbagaikan cara dalam membuat gambar.</li> <li>2. Mengenalkan dan membezakan kesan yang didapati di atas permukaan tanah liat dengan pelbagai teknik.</li> <li>3. Memahami bahawa bahan alam boleh di manipulasikan menjadi hasil seni yang menarik.</li> </ol>	Visual dan Ruang

MINGGU	BIDANG/TAJUK	HASIL PEMBELAJARAN	OBJEKTIF	STRATEGI P DAN P
		<p>bantu dalam kegiatan menggambar.</p> <p>Aras 3</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggambar dengan menggunakan gabungan pelbagai alat, bahan dan teknik yang lebih kreatif dan kemas.</li> <li>2. menyatakan secara lisan tentang hasil kerja sendiri dan rakan.</li> <li>3. Menghargai sumbangan pelukis tempatan.</li> <li>4. Mengumpul dan merakam maklumat serta pengalaman pembelajaran untuk menghasilkan portfolio.</li> </ol>		
19	<p>Membuat corak dan rekaan.</p> <p>Tajuk: Corak dari Tumbuhan Kering.</p> <p>Menghasilkan corak secara kolaj dengan menggunakan tumbuh-tumbuhan.</p>	<p>Aras 1</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menghasilkan motif berdasarkan penerokaan objek alam dan objek buatan manusia.</li> <li>2. Menghasilkan corak dengan menggunakan motif, bahan dan teknik tertentu.</li> </ol>	<p>Pada akhir sesi P dan P murid boleh:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyediakan tumbuhan kering untuk membuat corak.</li> <li>2. meningkatkan kreativiti dalam pengubahsuaian bahan dalam membuat rekaan corak.</li> </ol>	<p>Visual dan Ruang</p> <p>Logik Matematik</p>

MINGGU	BIDANG/TAJUK	HASIL PEMBELAJARAN	OBJEKTIF	STRATEGI P DAN P
		<p>Aras 2</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengenal pelbagai jenis grid untuk membuat corak.</li> <li>2. Menyusun motif mengikut grid.</li> </ol> <p>Aras 3</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggunakan computer bagi membantu menghasilkan corak.</li> <li>2. Menghasilkan gubahan corak menggunakan garisan grid yang sesuai.</li> <li>3. Membuat pernyataan secara lisan tentang hasil kerja sendiri dan rakan.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Meningkatkan kemahiran dalam kerja menyusun dengan teliti.</li> </ol>	
20	<p>Memperkenalkan kraf tradisional</p> <p>Tajuk: Hiasan Diri</p>	<p>Aras 1</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengenali tokoh kraf tempatan dan menghargai sumbangan mereka.</li> <li>2. Mengetahui istilah-istilah dalam Kraf Tradisional.</li> <li>3. Menghasilkan Kraf Tradisional dengan menggunakan bahan sebenar.</li> </ol> <p>Aras 2</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengaplikasi Asas Seni Reka dalam penghasilan kraf tradisional.</li> </ol>	<p>Pada akhir pelajaran murid dapat:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.meningkatkan kemahiran dalam seni manik.</li> <li>2. Meningkatkan kawalan otot tangan dan mata.</li> <li>3. memupuk sikap kerja yang teratur dan teliti.</li> <li>4. merasakan keseronokan</li> </ol>	<p>Visual dan Ruang</p> <p>Logik Matematik.</p>

MINGGU	BIDANG/TAJUK	HASIL PEMBELAJARAN	OBJEKTIF	STRATEGI P DAN P
		<p>2. Menggunakan komputer sebagai alat Bantu dalam proses penghasilan.</p> <p>Aras 3</p> <p>1. menghasilkan Kraf Tradisional yang lebih kompleks dari segi bentuk dan motif.</p> <p>2. Membuat pernyataan tentang hasil kerja sendiri dan rakan.</p> <p>3. Mengumpul dan merekod maklumat serta pengalaman pembelajaran untuk menghasilkan portfolio.</p>	<p>dalam mempamerkan hasil kerja sendiri.</p>	

RANCANGAN TAHUNAN PENDIDIKAN SENI VISUALTAHUN 5

MINGGU	BIDANG/TAJUK	HASIL PEMBELAJARAN	OBJEKTIF	STRATEGI P&P
21 dan 22	Menggambar Tajuk: Gambar Burung Teknik: Catan	<p>Aras 1: Murid dapat menyenaraikan beberapa jenis burung dan warna-warna yang terdapat pada burung</p> <p>Aras 2: Murid dapat menyenaraikan bahan yang diperlukan</p> <p>Aras 3: Menghasilkan gambar burung dengan menggunakan teknik catan</p>	Murid mengetahui bahan yang sesuai serta proses untuk menghasilkan catan dengan menggunakan gabungan cat air dan pensel warna	TKP: Naturalisme
23	Membuat Corak dan Rekaan Teknik : Pualaman Tajuk : Penanda Buku	<p>Aras 1: i) Murid dapat mengenalpasti dan menyebut bahan yang boleh digunakan</p> <p>Aras 2: i) Murid mengetahui langkah-langkah menghasilkan gambar dengan teknik pualaman</p> <p>Aras 3; i) Murid dapat menghasilkan penanda buku dengan menggunakan teknik pualaman yang menarik</p>	Menggabungkan pelbagai alat, bahan dan teknik dalam penghasilan secara kreatif	TKP: Kinestetik



MINGGU	BIDANG/TAJUK	HASIL PEMBELAJARAN	OBJEKTIF	STRATEGI P&P
24 dan 25	Membentuk dan Membuat Binaan	<p>Aras 1: i) Murid dapat mengetahui kewujudan binaan yang berfungsi di persekitaran</p> <p>Aras 2: i) Murid dapat membuat lakaran beg kertas dan menyenaraikan bahan-bahan yang diperlukan</p> <p>Aras 3: i) Murid dapat menghasikan beg kertas menggunakan bahan-bahan buangan</p>	Menggabungjalin aktiviti seni visual dengan mata pelajaran lain dalam usaha mewujudkan idea yang kreatif	TKP: Logik Matematik
26 dan 27	Mengenal Kraf Tradisional Teknik: Anyaman Tajuk : Membuat Alas Cawan	<p>Aras 1: i) Murid menyebut contoh-contoh anyaman yang terdapat di persekitaran mereka</p> <p>Aras 2; i) Murid menghasilkan anyaman berdasarkan kreativiti masing-masing</p> <p>Aras 3: i) Murid dapar menghasilkan kraf tradisional yang lebih kompleks dari segi bentuk dan motif</p>	Menggabungkan pelbagai alat, bahan dan teknik dalam penghasilan secara kreatif dalam kraf tempatan	KBKK : Menjana idea, kreatif

MINGGU	BIDANG/TAJUK	HASIL PEMBELAJARAN	OBJEKTIF	STRATEGI P&P
28 dan 29	Menggambar Teknik : Capan Tajuk : Alas Meja	<p>Aras 1:</p> <p>i) Murid menyebut contoh-contoh corak yang terdapat disekeliling</p> <p>ii) Murid memotong bahan-bahan yang dibawa seperti pelepah pisang, bendi atau bawang</p> <p>Aras 2:</p> <p>i) Murid membuat dan menyusun motif untuk menghasilkan corak dengan teknik capan</p> <p>Aras 3:</p> <p>i) Murid menghasilkan corak untuk dijadikan satu bahan yang berfungsi seperti alas meja dengan teknik capan secara kreatif</p>	Menggabungkan pelbagai alat, bahan dan teknik dalam penghasilan secara kreatif pada kraf tempatan	KBKK: Kreatif, menjana idea
30	Membuat Corak dan Rekaan Teknik :Titisan Tajuk : Membuat Pembalut Hadiah	<p>Aras 1:</p> <p>i) Murid memahami teknik titisan yang boleh menghasilkan bentuk seperti titisan hujan</p> <p>ii) Murid mengetahui bentuk yang terbina dengan jalinan dua bahan, lilin dan cat air</p> <p>Aras 2:</p> <p>i) Murid membuat titisan lilin diatas kertas dan mewarnakannya dengan warna yang berlainan</p>	Memahami konsep dan fungsi setiap aktiviti yang dipelajari	KBKK: <ul style="list-style-type: none"> <li>- membanding beza</li> <li>- cara menghasilkan corak</li> <li>- titisan secara menegak</li> <li>- titisan dengan kertas yang</li> </ul>

MINGGU	BIDANG/TAJUK	HASIL PEMBELAJARAN	OBJEKTIF	STRATEGI P&P
		<p>Aras 3:</p> <p>i) Murid dapat menghasilkan corak untuk dijadikan satu rekaan berfungsi seperti pembalut hadiah</p>		diserongkan
31 dan 32	<p>Menggambar</p> <p>Teknik : Kolaj</p> <p>Tajuk : Sejambak Bunga</p>	<p>Aras 1:</p> <p>i) Murid dapat menyenaraikan beberapa contoh bunga</p> <p>ii) Murid dapat menyatakan bentuk-bentuk warna bunga yang dinyatakan</p> <p>Aras 2:</p> <p>i) Murid dapat mengetahui alat dan bahan yang sesuai digunakan</p> <p>Aras 3:</p> <p>i) Murid dapat menghasilkan gambar sejambak bunga dengan menggunakan teknik kolaj</p>	<p>Meningkatkan pengetahuan serta dapat mengaplikasi teknik kolaj</p> <p>Meningkatkan pengetahuan serta mengaplikasikan elemen asas seni reka dalam penghasilan</p>	TKP: Naturalisme
33	<p>Corak dan Rekaan</p> <p>Teknik: Tiupan</p> <p>Tajuk : Penanda Buku</p>	<p>Aras 1:</p> <p>i) Murid menyatakan bentuk-bentuk penanda buku</p> <p>ii) Murid menyatakan corak-corak yang dilihat pada penanda buku</p> <p>Aras 2:</p> <p>i) Murid menghasilkan corak menggunakan teknik tiupan</p>	Meningkatkan pengetahuan serta mengaplikasi elemen asas seni reka dalam penghasilan	KBKK: Menjana idea

MINGGU	BIDANG/TAJUK	HASIL PEMBELAJARAN	OBJEKTIF	STRATEGI P&P
		<p>Aras 3:</p> <p>i) Murid membentuk penanda buku secara kreatif</p>		
34 dan 35	<p>Membentuk dan Membuat Binaan</p> <p>Teknik: Mobail (guntingan)</p> <p>Tajuk : Hidupan Laut</p>	<p>Aras 1:</p> <p>i) Murid menyenaraikan contoh-contoh hidupan laut ( sotong, ikan,ketam dll )</p> <p>ii) Murid melukis hidupan laut tersebut</p> <p>Aras 2:</p> <p>i) Menggunting bentuk-bentuk yang telah dilukis</p> <p>Aras 3:</p> <p>i) Menggantung objek menggunakan tali dan mengikut susunan yang sesuai</p>	<p>Menggabungkan pelbagai alat, bahan dan teknik dalam penghasilan secara kreatif</p>	<p>TKP: Naturalisme</p>
36	<p>Kraf Tradisional</p> <p>Teknik / Tajuk : Hiasan Diri ( Majalah/Straw )</p>	<p>Aras 1:</p> <p>i) Murid menyenaraikan contoh-contoh hiasan diri</p> <p>Aras 2:</p> <p>i) Murid menggunting dan membentuk objek hiasan diri</p> <p>Aras 3:</p> <p>i) Mencantumkan bahan-bahan yang dibentuk</p>	<p>Menggabungkan pelbagai alat, bahan dan teknik dalam penghasilan secara kreatif</p>	<p>TKP: Naturalisme</p>

MINGGU	BIDANG/TAJUK	HASIL PEMBELAJARAN	OBJEKTIF	STRATEGI P&P
37 dan 38	Menggambar Teknik: Gurisan Tajuk : Pemandangan Di Kampung	<p>Aras 1:</p> <p>i) Murid menceritakan pemandangan di kampung</p> <p>ii) Guru menunjukkan contoh hasil gurisan</p> <p>Aras 2:</p> <p>i) Murid mengetahui dan memahami teknik gurisan</p> <p>ii) Murid mewarna kertas lukisan menggunakan krayon dan warna air</p> <p>Aras 3:</p> <p>i) Murid menghasilkan gambar pemandangan di kampung menggunakan teknik gurisan</p>	Menggabungkan pelbagai alat, bahan dan teknik dalam penghasilan secara kreatif	TKP: Naturalisme
39 dan 40	Corak dan Rekaan Teknik: Cetakan Tajuk ; Pembalut Hadiah	<p>Aras 1:</p> <p>i) Murid memilih rupa geometri yang sesuai untuk membentuk blok motif</p> <p>Aras 2:</p> <p>i) Murid dapat menghasilkan motif yang menarik berdasarkan rupa geometri</p> <p>Aras 3;</p> <p>i) Murid dapat membuat garisan grid mengikut saiz motif</p>	Meningkatkan pengetahuan tentang konsep grid dalam menghasilkan corak terancang	TKP: Logik Matematik