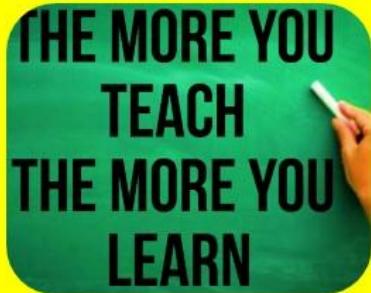
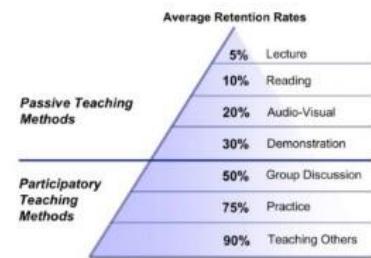


FALSAFAH PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

Falsafah Pengajaran & Pembelajaran



The Learning Pyramid*



*Adapted from National Training Laboratories, Bethel, Maine

Pengenalan

- Falsafah pengajaran saya berasaskan kepada kepercayaan bahawa pendidikan adalah medium yang berupaya mengubah individu dan masyarakat.
- Saya komited untuk mewujudkan persekitaran pembelajaran yang menarik, dan merangsang intelektual.
sharifahns@uniqa.edu.my
- Matlamat saya adalah untuk memberi inspirasi kepada pelajar supaya menjadi pelajar sepanjang hayat dan pemikir kritis yang boleh mengharungi dan menyumbang secara positif kepada dunia yang sentiasa berubah.

Langkah Pelaksanaan 1

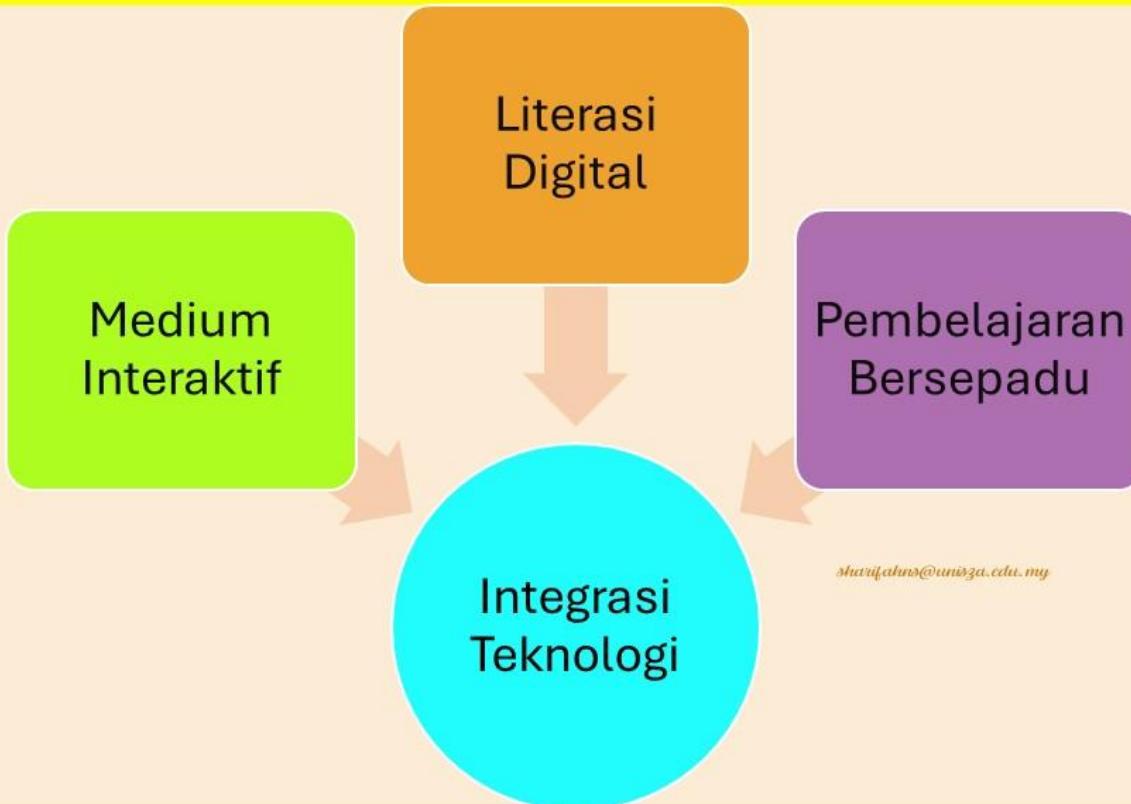


Langkah Pelaksanaan 2



sharifahns@unisza.edu.my

Langkah Pelaksanaan 3



sharifahns@unisza.edu.my

Kesimpulan

- Pengajaran adalah satu perjalanan pembelajaran bersama, di mana pendidik akan mendapat pembugaran ilmu semasa sesi Pengajaran & Pembelajaran. Proses pembelajaran pelajar pula dapat diperkuuhkan apabila terlibat sama dalam aktiviti pembelajaran.
- Justeru, falsafah pengajaran saya berasaskan kepercayaan bahawa pendidikan harus memberdayakan pelajar untuk berfikir secara kritis, bertindak secara beretika, dan berinteraksi dengan dunia secara bermakna.
- Pelajar perlu diberi ‘anak kunci’ untuk membolehkan mereka membuka gedung ilmu dan pengalaman semasa di alam kampus, untuk diaplikasikan apabila mereka bergraduat dan menjadi duta-duta kecil UniSZA ke serata tempat.
- Melalui pemupukan persekitaran pembelajaran yang berpusatkan pelajar dan reflektif, saya berharap dapat memberi inspirasi dan melengkapi pelajar saya untuk mencapai potensi penuh mereka dan membuat sumbangan positif kepada masyarakat.
- Melalui penambahbaikan berterusan dan integrasi teknologi yang bijaksana pula, saya berusaha untuk menyediakan pengalaman pendidikan yang relevan dan mempersiapkan pelajar yang seimbang jasmani, emosi, rohani dan intelektual untuk menghadapi cabaran dan peluang masa depan.

sharifahns@unisza.edu.my