



KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA

**KURIKULUM STANDARD SEKOLAH RENDAH
PENDIDIKAN KHAS (KETIDAKUPAYAAN PENGLIHATAN)**

Kemahiran Asas Individu Ketidakupayaan Penglihatan

Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran

TAHUN 2



KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA

KURIKULUM STANDARD SEKOLAH RENDAH
PENDIDIKAN KHAS
(KETIDAKUPAYAAN PENGLIHATAN)

Kemahiran Asas Individu Ketidakupayaan Penglihatan

Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran

Tahun 2

Bahagian Pembangunan Kurikulum

MEI 2016

Terbitan 2016

© Kementerian Pendidikan Malaysia

Hak Cipta Terpelihara. Tidak dibenarkan mengeluarkan mana-mana bahagian artikel, ilustrasi dan isi kandungan buku ini dalam apa jua bentuk dan dengan cara apa jua sama ada secara elektronik, fotokopi, mekanik, rakaman atau cara lain sebelum mendapat kebenaran bertulis daripada Pengarah, Bahagian Pembangunan Kurikulum, Kementerian Pendidikan Malaysia, Aras 4-8, Blok E9, Parcel E, Kompleks Pentadbiran Kerajaan Persekutuan, 62604 Putrajaya.

KANDUNGAN

Rukun Negara.....	v
Falsafah Pendidikan Kebangsaan.....	vi
Definisi Kurikulum Kebangsaan.....	vii
Kata Pengantar.....	viii
Pendahuluan.....	1
Matlamat	2
Objektif	2
Kerangka Kurikulum Standard Sekolah Rendah.....	3
Fokus	4
Kemahiran Abad Ke-21	4
Kemahiran Berfikir Aras Tinggi.....	5
Strategi Pengajaran dan Pembelajaran	6
Elemen Merentas Kurikulum	11
Pentaksiran Sekolah.....	14

Organisasi Kandungan	17
Bidang 1: Orientasi dan Mobiliti.....	19
Bidang 2: Kod Braille, Grafik Taktil Dan Peralatan Khas.....	29
Bidang 3: Asas Teknologi Maklumat Dan Komunikasi.....	35
Panel Penggubal.....	45



RUKUN NEGARA

BAHAWASANYA Negara kita Malaysia mendukung cita-cita hendak:
Mencapai perpaduan yang lebih erat dalam kalangan seluruh masyarakatnya;
Memelihara satu cara hidup demokratik;
Mencipta satu masyarakat yang adil di mana kemakmuran negara
akan dapat dinikmati bersama secara adil dan saksama;
Menjamin satu cara yang liberal terhadap tradisi-tradisi
kebudayaannya yang kaya dan berbagai corak;
Membina satu masyarakat progresif yang akan menggunakan
sains dan teknologi moden;

MAKA KAMI, rakyat Malaysia, berikrar akan menumpukan seluruh tenaga dan usaha kami untuk mencapai cita-cita tersebut berdasarkan prinsip-prinsip yang berikut:

**KEPERCAYAAN KEPADA TUHAN
KESETIAAN KEPADA RAJA DAN NEGARA
KELUHURAN PERLEMBAGAAN
KEDAULATAN UNDANG-UNDANG
KESOPANAN DAN KESUSILAAN**

FALSAFAH PENDIDIKAN KEBANGSAAN

“Pendidikan di Malaysia adalah suatu usaha berterusan ke arah memperkembangkan lagi potensi individu secara menyeluruh dan bersepadu untuk mewujudkan 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 memberi sumbangan terhadap keharmonian dan kemakmuran keluarga, masyarakat dan negara.”

Sumber: Akta Pendidikan 1996 (Akta 550)

DEFINISI KURIKULUM KEBANGSAAN

3. Kurikulum Kebangsaan

(1) Kurikulum Kebangsaan ialah suatu program pendidikan yang termasuk kurikulum dan kegiatan kokurikulum yang merangkumi semua pengetahuan, kemahiran, norma, nilai, unsur kebudayaan dan kepercayaan untuk membantu perkembangan seseorang murid dengan sepenuhnya dari segi jasmani, rohani, mental dan emosi serta untuk menanam dan mempertingkatkan nilai moral yang diingini dan untuk menyampaikan pengetahuan.

Sumber:Peraturan-Peraturan Pendidikan (Kurikulum Kebangsaan) 1996
[PU(A)531/97]

KATA PENGANTAR

Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR) yang dilaksanakan secara berperingkat mulai tahun 2011 telah disemak semula bagi memenuhi dasar baharu di bawah Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013-2025 supaya kualiti kurikulum yang dilaksanakan di sekolah rendah setanding dengan standard antarabangsa. Kurikulum berasaskan standard yang menjadi amalan antarabangsa telah dijemakan dalam KSSR menerusi penggubalan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) untuk semua mata pelajaran yang mengandungi Standard Kandungan, Standard Pembelajaran dan Standard Pentaksiran.

Usaha memasukkan Standard Pentaksiran di dalam dokumen kurikulum telah mengubah landskap sejarah sejak Kurikulum Kebangsaan dilaksanakan di bawah Sistem Pendidikan Kebangsaan. Menerusinya murid dapat ditaksir secara berterusan untuk mengenalpasti tahap penguasaannya dalam sesuatu mata pelajaran, serta membolehkan guru membuat tindakan susulan bagi mempertingkatkan pencapaian murid.

DSKP yang dihasilkan juga telah menyepadukan enam tunjang Kerangka KSSR, mengintegrasikan pengetahuan, kemahiran dan nilai, serta memasukkan secara eksplisit Kemahiran Abad Ke-21 dan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT). Penyepaduan tersebut dilakukan untuk melahirkan insan seimbang dan harmonis dari segi intelek, rohani, emosi dan jasmani sebagaimana tuntutan Falsafah Pendidikan Kebangsaan.

Bagi menjayakan pelaksanaan KSSR, pengajaran dan pembelajaran guru perlu memberi penekanan kepada KBAT dengan memberi fokus kepada pendekatan Pembelajaran Berasaskan Inkuiri dan Pembelajaran Berasaskan Projek, supaya murid dapat menguasai kemahiran yang diperlukan dalam abad ke-21.

Kementerian Pendidikan Malaysia merakamkan setinggi-tinggi penghargaan dan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam penggubalan KSSR. Semoga pelaksanaan KSSR akan mencapai hasrat dan matlamat Sistem Pendidikan Kebangsaan.

Dr. SARIAH BINTI ABD. JALIL
Pengarah
Bahagian Pembangunan Kurikulum

PENDAHULUAN

Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR) Pendidikan Khas (Ketidakupayaan Penglihatan) digubal selaras dengan Falsafah Pendidikan Kebangsaan berlandaskan prinsip-prinsip pendekatan bersepadu, perkembangan individu secara menyeluruh, peluang pendidikan dan kualiti pendidikan yang sama untuk semua murid dan pendidikan seumur hidup.

KSSR Pendidikan Khas (Ketidakupayaan Penglihatan) Tahap Satu adalah selaras dengan KSSR Kebangsaan dengan penambahan dan pengubahsuaian mata pelajaran. Mata pelajaran yang diperkenalkan adalah Kemahiran Asas Individu Ketidakupayaan Penglihatan, manakala mata pelajaran Pendidikan Jasmani, dan Pendidikan Keseniaan diubahsuai. Lain-lain mata pelajaran pula menggunakan KSSR Kebangsaan.

Penambahan dan pengubahsuaian mata pelajaran ini adalah berdasarkan keperluan murid bermasalah penglihatan dalam memperoleh pendidikan yang relevan dan bersesuaian dengan keperluan semasa mereka.

Proses pelaksanaan kurikulum perlu mengambil kira kepelbagaian kebolehan dan keupayaan individu. Bagi memenuhi

keperluan individu, pengajaran dan pembelajaran di sekolah dan Program Pendidikan Khas Integrasi Masalah Penglihatan dibentuk secara fleksibel selaras dengan Peraturan-Peraturan Pendidikan (Pendidikan Khas) 2013, 8.(1)(c) yang menyatakan;

....seseorang guru boleh membuat pengubahsuaian kepada:

- i. kaedah atau teknik pengajaran dan pembelajaran*
- ii. masa yang diperuntukkan bagi setiap aktiviti*
- iii. susunan aktiviti; dan*
- iv. bahan bantu mengajar*

..... apa-apa pengubahsuaian yang dibuat di bawah perenggan (1)(c) hendaklah mengikut Kurikulum Pendidikan Khas.

Mata pelajaran baru dan pengubahsuaian dalam KSSR Pendidikan Khas (Ketidakupayaan Penglihatan) dibina supaya pembelajaran yang diperolehi di dalam bilik darjah dapat diaplikasikan dan menjadi pendokong kepada hasrat pelaksanaan mata pelajaran lain dalam KSSR Kebangsaan yang selaras dengan Falsafah Pendidikan Kebangsaan.

MATLAMAT

KSSR Pendidikan Khas (Ketidakupayaan Penglihatan) bagi mata pelajaran Kemahiran Asas Individu ketidakupayaan Penglihatan adalah bermatlamat untuk melahirkan MBK yang berpengetahuan dan berkemahiran untuk bergerak dan mengorientasikan diri dengan persekitaran; berketrampilan menggunakan kod Braille, dan peralatan khas serta Teknologi maklumat dan Komunikasi (TMK).

OBJEKTIF

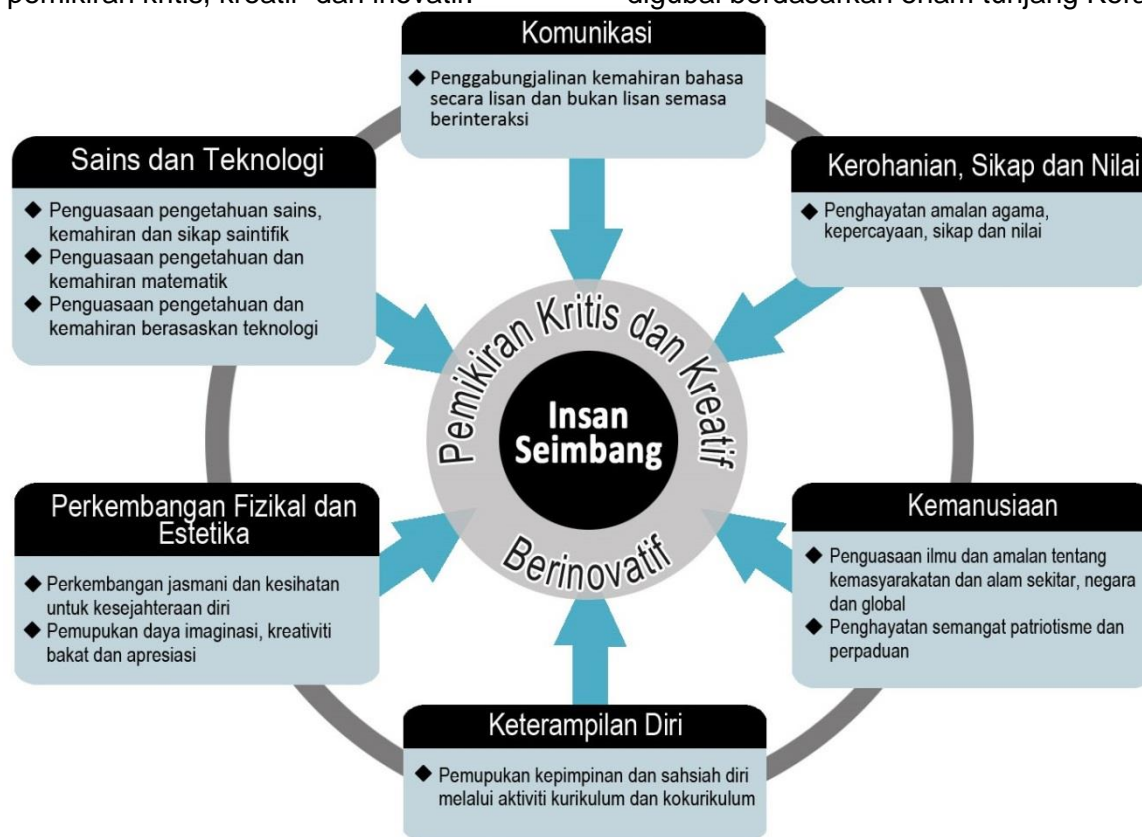
KSSR Pendidikan Khas (Ketidakupayaan Penglihatan) Tahun Dua bertujuan untuk membolehkan MBK mencapai objektif berikut:

1. Menguasai dan mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran untuk bergerak dan mengorientasikan diri dengan persekitaran;
2. Bergerak dari satu tempat ke satu tempat yang lain dengan yakin, selesa dan selamat tanpa atau dengan menggunakan alat mobiliti;
3. Menguasai dan mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran kod Braille dan penggunaan peralatan khas; dan
4. Menguasai dan mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran dalam bidang asas TMK bagi MBK ketidakupayaan penglihatan.

KERANGKA KURIKULUM STANDARD SEKOLAH RENDAH

Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR) dibina berasaskan enam tunjang, iaitu Komunikasi; Kerohanian, Sikap dan Nilai; Kemanusiaan; Keterampilan Diri; Perkembangan Fizikal dan Estetika; serta Sains dan Teknologi. Enam tunjang tersebut merupakan domain utama yang menyokong antara satu sama lain dan disepadukan dengan pemikiran kritis, kreatif dan inovatif.

Kesepaduan ini bertujuan membangunkan modal insan yang menghayati nilai-nilai murni berteraskan keagamaan, berpengetahuan, berketrampilan, berpemikiran kritis dan kreatif serta inovatif sebagaimana yang digambarkan dalam Rajah 1. Kurikulum Kemahiran Asas Individu Ketidakupayaan Penglihatan digubal berdasarkan enam tunjang Kerangka KSSR.



Rajah 1: Kerangka Kurikulum Standard Sekolah Rendah³

FOKUS

KSSR Pendidikan Khas (Ketidakupayaan Penglihatan) Kemahiran Asas Individu Ketidakupayaan Penglihatan Tahun 2 berfokus kepada tiga bidang kemahiran asas iaitu Orientasi dan Mobiliti; Kod Braille, Grafik Taktil dan Peralatan serta Asas Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK). Kemahiran-kemahiran yang dipelajari diharapkan dapat melahirkan MBK yang berpengetahuan dan berkemahiran untuk bergerak dan mengorientasikan diri dengan persekitaran serta berketerampilan dalam menjalani kehidupan harian.

KEMAHIRAN ABAD KE-21

Satu daripada hasrat KSSR adalah untuk melahirkan murid yang mempunyai kemahiran Abad Ke-21 dengan memberi fokus kepada kemahiran berfikir serta kemahiran hidup dan kerjaya yang berteraskan amalan nilai murni. Kemahiran Abad Ke-21 bermatlamat untuk melahirkan murid yang mempunyai ciri-ciri yang dinyatakan dalam profil murid seperti dalam Jadual 1 supaya berupaya bersaing di peringkat global. Penguasaan SK dan SP dalam kurikulum Kemahiran Asas Individu Ketidakupayaan

Penglihatan menyumbang kepada pemerolehan kemahiran abad 21 dalam kalangan murid.

Jadual 1: Profil Murid

PROFIL MURID	PENERANGAN
Berdaya Tahan	Mereka mampu menghadapi dan mengatasi kesukaran, mengatasi cabaran dengan kebijaksanaan, keyakinan, toleransi, dan empati.
Mahir Berkomunikasi	Mereka menyuarakan dan meluahkan fikiran, idea dan maklumat dengan yakin dan kreatif secara lisan dan bertulis, menggunakan pelbagai media dan teknologi.
Pemikir	Mereka berfikir secara kritikal, kreatif dan inovatif; mampu untuk menangani masalah yang kompleks dan membuat keputusan yang beretika. Mereka berfikir tentang pembelajaran dan diri mereka sebagai pelajar. Mereka menjana soalan dan bersifat terbuka kepada perspektif, nilai dan tradisi individu dan masyarakat lain. Mereka berkeyakinan dan kreatif dalam menangani bidang pembelajaran yang baru
Kerja Sepasukan	Mereka boleh bekerjasama secara berkesan dan harmoni dengan orang lain. Mereka mengalas tanggungjawab bersama serta menghormati dan menghargai sumbangan yang diberikan oleh setiap ahli pasukan. Mereka memperoleh kemahiran

PROFIL MURID	PENERANGAN
	interpersonal melalui aktiviti kolaboratif, dan ini menjadikan mereka pemimpin dan ahli pasukan yang lebih baik.
Bersifat Ingin Tahu	Mereka membangunkan rasa ingin tahu semula jadi untuk meneroka strategi dan idea baru. Mereka mempelajari kemahiran yang diperlukan untuk menjalankan inkuiri dan penyelidikan, serta menunjukkan sifat berdikari dalam pembelajaran. Mereka menikmati pengalaman pembelajaran sepanjang hayat secara berterusan.
Berprinsip	Mereka berintegriti dan jujur, kesamarataan, adil dan menghormati maruah individu, kumpulan dan komuniti. Mereka bertanggungjawab atas tindakan, akibat tindakan serta keputusan mereka.
Bermaklumat	Mereka mendapatkan pengetahuan dan membentuk pemahaman yang luas dan seimbang merentasi pelbagai disiplin pengetahuan. Mereka meneroka pengetahuan dengan cekap dan berkesan dalam konteks isu tempatan dan global. Mereka memahami isu-isu etika / undang-undang berkaitan maklumat yang diperoleh.
Penyayang/Prihatin	Mereka menunjukkan empati, belas kasihan dan rasa hormat terhadap keperluan dan perasaan orang lain. Mereka komited untuk berkhidmat kepada masyarakat dan memastikan kelestarian alam sekitar.

KEMAHIRAN BERFIKIR ARAS TINGGI

Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) dinyatakan dalam kurikulum secara eksplisit supaya guru dapat menterjemahkan dalam pengajaran dan pembelajaran bagi merangsang pemikiran berstruktur dan berfokus dalam kalangan murid. Penerangan KBAT adalah berfokus kepada empat tahap pemikiran seperti Jadual 2.

Jadual 2: Tahap pemikiran dalam KBAT

TAHAP PEMIKIRAN	PENERANGAN
Mengaplikasi	Menggunakan pengetahuan, kemahiran, dan nilai dalam situasi berlainan untuk melaksanakan sesuatu perkara.
Menganalisis	Mencerakinkan maklumat kepada bahagian kecil untuk memahami dengan lebih mendalam serta hubung kait antara bahagian berkenaan.
Menilai	Membuat pertimbangan dan keputusan menggunakan pengetahuan, pengalaman, kemahiran, dan nilai serta memberi justifikasi.
Mencipta	Menghasilkan idea atau produk atau kaedah yang kreatif dan inovatif.

KBAT ialah keupayaan untuk mengaplikasikan pengetahuan, kemahiran dan nilai dalam membuat penaaakulan dan refleksi bagi menyelesaikan masalah, membuat keputusan, berinovasi dan berupaya mencipta sesuatu. KBAT merangkumi kemahiran berfikir kritis, kreatif dan menaakul dan strategi berfikir.

Kemahiran berfikir kritis adalah kebolehan untuk menilai sesuatu idea secara logik dan rasional untuk membuat pertimbangan yang wajar dengan menggunakan alasan dan bukti yang munasabah.

Kemahiran berfikir kreatif adalah kemampuan untuk menghasilkan atau mencipta sesuatu yang baharu dan bernilai dengan menggunakan daya imaginasi secara asli serta berfikir tidak mengikut kelaziman.

Kemahiran menaakul adalah keupayaan individu membuat pertimbangan dan penilaian secara logik dan rasional.

Strategi berfikir merupakan cara berfikir yang berstruktur dan berfokus untuk menyelesaikan masalah.

KBAT boleh diaplikasi dalam bilik darjah melalui aktiviti berbentuk menaakul, pembelajaran inkuiri, penyelesaian masalah dan projek. Guru dan murid perlu menggunakan alat berfikir seperti peta pemikiran dan peta minda serta penyoalan aras tinggi untuk menggalakkan murid berfikir.

STRATEGI PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

Strategi p&p yang dirancang perlu memberi penekanan kepada pembelajaran berpusatkan murid dan p&p berasaskan aktiviti. Murid dilibatkan secara aktif dalam p&p yang menyepadukan pemerolehan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan penerapan sikap dan nilai murni. Perancangan, matlamat pendidikan dan strategi p&p ini perlu didokumenkan dalam Rancangan Pendidikan Individu (RPI).

Bagi meningkatkan minat dan keseronokan belajar, guru boleh mempelbagaikan pendekatan pengajaran seperti pembelajaran berasaskan inkuiri, konstruktivisme, pembelajaran kontekstual, pembelajaran masteri, analisis tugas, belajar melalui bermain, pengajaran bertema, pembelajaran pengalamian, pendekatan kolaborasi dan multi sensori.

Pembelajaran Berasaskan Inkuiri

Pembelajaran berasaskan inkuiri merupakan pendekatan yang mementingkan pembelajaran melalui pengalaman. Inkuiri secara am bermaksud mencari maklumat, menyoal dan menyiasat tentang sesuatu fenomena yang berlaku. Pembelajaran secara inkuiri berlaku apabila konsep dan prinsip utama dikaji dan ditemui oleh murid sendiri.

Dalam strategi p&p inkuiri, murid menyoal dan mengemukakan pendapat berlandaskan hasil pemerolehan. Guru boleh bertindak sebagai fasilitator dengan mengemukakan soalan bagi memandu murid ke arah inkuiri. Perbincangan boleh dijalankan sebelum, semasa dan selepas menjalankan aktiviti.

Konstruktivisme

Konstruktivisme membolehkan murid belajar sesuatu dengan cara membina sendiri pemahaman yang bermakna kepada diri mereka. Antara unsur penting dalam konstruktivisme adalah:

- Guru mengambil kira pengetahuan sedia ada murid.
- Pembelajaran adalah hasil usaha murid sendiri.
- Pembelajaran berlaku apabila murid menghubungkan idea asal dengan idea baharu bagi menstruktur semula idea mereka.
- Murid berpeluang bekerjasama, berkongsi idea dan pengalaman serta membuat refleksi.

Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran Kontekstual adalah pembelajaran yang dikaitkan dengan kehidupan harian murid. Dalam melaksanakan pendekatan pembelajaran kontekstual, perkaitan antara ilmu yang diajar dengan kehidupan harian dieksplisitkan. Murid tidak hanya

belajar secara teori semata-mata, bahkan dapat menghayati kerelevanan ilmu yang dipelajari dengan kehidupan harian.

Pembelajaran Masteri

Pendekatan Masteri memastikan semua murid menguasai standard pembelajaran yang ditetapkan sebelum berpindah ke standard pembelajaran seterusnya. Pendekatan ini berpegang kepada prinsip bahawa setiap murid mampu belajar jika diberi peluang. Peluang perlu diberi kepada murid untuk belajar mengikut kadarnya. Aktiviti pemulihan dan pengayaan perlu dilaksanakan bagi murid yang belum menguasai asas masteri, sementara aktiviti pengayaan dilaksanakan oleh murid yang telah mencapai aras masteri.

Analisis Tugas

Pendekatan Analisis Tugas melibatkan proses pembahagian kemahiran kepada beberapa komponen atau langkah mudah untuk dikuasai dan dipelajari oleh seseorang murid. Strategi ini membantu guru menyusun atur kemahiran yang hendak diajar, memberi latihan yang konsisten dan menilai tahap pencapaian murid. Pendekatan Analisis Tugas dilaksanakan melalui langkah seperti berikut:

1. Memastikan kemahiran yang sesuai diajar pada murid mengikut tahap keupayaan.
2. Menghuraikan secara ringkas kemahiran dipilih.
3. Kemahiran yang dipilih dipecahkan kepada langkah-langkah kecil.
4. Buat penyesuaian langkah pembelajaran mengikut keupayaan dan kebolehan murid.
5. Guru membuat pemerhatian dan penilaian terhadap kemahiran yang dikuasai murid.
6. Membuat penambahan dan perubahan di mana perlu sehingga murid dapat menguasai kemahiran yang hendak diajar.

Pembelajaran Berasaskan Projek

Pembelajaran Berasaskan Projek merupakan proses p&p yang berasaskan inkuiri. Strategi ini memerlukan murid untuk memberi tumpuan kepada persoalan atau masalah yang kompleks, menyelesaikan masalah tersebut melalui proses penyiasatan secara bekerjasama dalam suatu tempoh waktu. Projek yang dijalankan adalah untuk menyiasat topik atau isu yang dihadapi murid dalam persekitaran sebenar. Semasa menjalankan proses penyiasatan ini, murid dapat mempelajari kandungan, maklumat dan fakta-fakta yang diperlukan untuk membuat kesimpulan tentang persoalan atau masalah yang ditimbulkan. Melalui PBP

murid dapat mempelajari kemahiran yang dihasratkan dan mengasah kemahiran berfikir mereka sendiri. Dalam mata pelajaran Kemahiran Asas Individu Ketidakupayaan Penglihatan PBP dilaksanakan secara individu, berpasangan atau pun berkumpulan. MBK akan diberikan sesuatu tajuk dan permasalahan. Mereka dikehendaki menyelesaikan masalah tersebut di dalam tempoh masa yang ditetapkan. Selepas itu, mereka akan membentangkan dapatan tersebut untuk dibincangkan.

Belajar Melalui Bermain

Pendekatan Belajar Melalui Bermain (BMB) ditekankan dalam proses p&p bagi murid khususnya MBK kerana pendekatan ini berupaya menarik minat dan menimbulkan keseronokan ketika belajar. BMB menggalakan MBK melakukan penerokaan, penemuan dan pembinaan kefahaman berdasarkan pengalaman, dengan rasa gembira dan seronok. Pendekatan ini boleh meningkatkan keupayaan kognitif dan meningkatkan rasa ingin tahu, penguasaan kemahiran berfikir dan psikomotor, serta kemahiran mengendalikan emosi.

Ciri-ciri Belajar Melalui Bermain (BMB) adalah seperti berikut:

1. Aktiviti yang menyeronokkan.
2. Penerokaan dan interaksi dengan persekitaran.
3. Permainan bebas dan terancang.

4. Keanjalan masa.
5. Percubaan idea sendiri.
6. Peluang untuk memberikan tumpuan dan perhatian.

Pendekatan Bertema

Pendekatan Bertema (PB) digunakan dalam proses p&p murid. Pemilihan topik atau tema mestilah bersesuaian dengan persekitaran murid.

Pendekatan PB melibatkan:

1. Penggunaan suatu tajuk umum merentasi bidang pembelajaran.
2. Pemilihan tajuk tema berasaskan kesesuaian tahap murid, situasi tertentu atau peristiwa semasa.
3. Saling berkaitan dengan pengalaman sedia ada dan pengalaman baru yang diperoleh secara tersusun dan sistematik.
4. Peluasan dan pengukuhan pengetahuan dan kemahiran
5. Pemingkatan daripada yang mudah kepada yang sukar dan umum kepada yang lebih khusus.

Pemilihan tema pula perlu mengambil kira:

Kesesuaian dengan kehidupan murid.

1. Peluang untuk mengaplikasi kemahiran kepada murid-murid seperti kemahiran asas mendengar, membaca, menulis, mengira, penggunaan komputer dan lain-lain.
2. Kemahiran yang diperoleh daripada tema yang diajar dapat membantu murid mendapat kemahiran penyelesaian masalah.
3. Sumber yang mudah didapati.
4. Mengikut musim atau peristiwa untuk memberi kesedaran dan pengukuhan serta meningkatkan pengetahuan murid.

Pembelajaran Pengalamian

Pendekatan Pembelajaran Pengalamian adalah berdasarkan kesediaan dan keupayaan individu murid khususnya MBK. Pendekatan ini meningkatkan keupayaan sendiri individu di mana murid diberi peluang menilai keupayaan diri sendiri.

Dalam melaksanakan pendekatan ini, guru berperanan:

- Menentukan suasana yang positif untuk proses pembelajaran.
- Menjelaskan peranan murid dalam tugas.
- Memastikan sumber untuk proses pembelajaran ada dan mudah diperoleh.
- Menyusun sumber untuk proses pembelajaran.

- Seimbangkan komponen intelek dan emosi dalam pembelajaran.
- Berkongsi perasaan dan pemikiran dengan murid tanpa menguasai dan mengongkong mereka.

Proses pembelajaran bagi Pendekatan Pengalamian ialah:

1. Guru menentukan matlamat dan objektif untuk individu dan/atau kumpulan.
2. Guru merancang aktiviti pembelajaran yang sesuai dengan kesediaan murid.
3. Guru perlu menjelaskan tentang tugas atau aktiviti yang akan dijalankan dengan murid dan berbincang mengenai apa yang diharapkan daripada murid.
4. Murid perlu ditempatkan dalam situasi atau suasana yang memerlukan kemahiran baru atau sokongan dan peneguhan dengan pengalaman lalu.
5. Pembelajaran berlaku melalui pengalaman pembelajaran dan guru memberi maklumat tentang apa yang dilakukan atau dipelajari.
6. Guru memberikan bantuan, latihan dan peneguhan dengan mengaitkan pembelajaran yang baru dalam kehidupan sebenar murid seperti sekolah, keluarga dan komuniti.

Pembelajaran Luar Bilik Darjah

Pendekatan ini bertujuan menyediakan ruang dan peluang untuk murid:

1. Memperoleh pengalaman sebenar.
2. Meningkatkan kecergasan dan perkembangan fizikal.
3. Bersosialisasi dan berkomunikasi.
4. Melaksanakan aktiviti yang menggembirakan.
5. Meneroka dan berinteraksi dengan persekitaran.
6. Melakukan aktiviti bebas dan aktiviti terancang.

Antara aktiviti di luar bilik darjah termasuk lawatan, perkhemahan/kursus motivasi, perkelahan, aktiviti berkuda, berenang dan aktiviti menjual beli.

Rancangan Pendidikan Individu

Rancangan Pendidikan Individu (RPI) merupakan dokumen yang disediakan oleh guru bagi menjelaskan matlamat perancangan pendidikan yang berasaskan keperluan MBK. Guru boleh mengenal pasti tahap kebolehan dan perkembangan murid melalui ujian diagnostik secara lisan, penulisan dan pemerhatian. RPI dibentuk berasaskan keperluan MBK dan perlu dipersetujui dan ditandatangani oleh ibubapa/ penjaga.

Merujuk kepada Peraturan-Peraturan Pendidikan (Pendidikan Khas) 2013;

“Rancangan Pendidikan Individu (RPI) ertinya suatu rekod yang mengandungi butiran sebagai mana yang ditentukan oleh Ketua Pendaftar yang menyatakan tentang rancangan pendidikan bagi setiap MBK”

Punca kuasa RPI pula adalah daripada Surat Pekeliling Ikhtisas Bil. 7/2004;

“Bagi memastikan keberkesanan pelaksanaan kurikulum ini, Rancangan Pendidikan Individu (RPI) setiap murid hendaklah disediakan”.

Kumpulan multidisiplinari seperti pegawai Pusat Perkhidmatan Pendidikan Khas (3PK), audiologis, psikologi, juru pulih dan terapi cara kerja diperlukan dalam membuat cadangan serta perancangan pendidikan untuk membantu dalam pelaksanaan RPI. Kolaboratif antara pihak sekolah, ibubapa, dan MBK sendiri, pegawai pendidikan peringkat negeri dan daerah, dan individu dari agensi atau khidmat sokongan lain dapat memperkukuhkan lagi matlamat RPI.

ELEMEN MERENTAS KURIKULUM

Elemen Merentas Kurikulum (EMK) ialah unsur nilai tambah yang diterapkan dalam proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) selain yang ditetapkan dalam standard kandungan. Elemen-elemen ini diterapkan bertujuan mengukuhkan kemahiran dan keterampilan modal insan yang dihasratkan serta dapat menangani cabaran semasa dan masa hadapan. Elemen-elemen di dalam EMK adalah seperti berikut:

1. Bahasa

- Penggunaan bahasa pengantar yang betul perlu dititikberatkan dalam semua mata pelajaran.
- Semasa p&p bagi setiap mata pelajaran, aspek sebutan, struktur ayat, tatabahasa, istilah dan laras bahasa perlu diberi penekanan bagi membantu murid menyusun idea dan berkomunikasi secara berkesan.

2. Kelestarian Alam Sekitar

- Kesedaran mencintai dan menyayangi alam sekitar dalam jiwa murid perlu dipupuk melalui PdP semua mata pelajaran.

- Pengetahuan dan kesedaran terhadap kepentingan alam sekitar dalam membentuk etika murid untuk menghargai alam.

3. Nilai Murni

- Nilai murni diberi penekanan dalam semua mata pelajaran supaya murid sedar akan kepentingan dan mengamalkannya.
- Nilai murni merangkumi aspek kerohanian, kemanusiaan dan kewarganegaraan yang menjadi amalan dalam kehidupan harian.

4. Sains Dan Teknologi

- Menambahkan minat terhadap sains dan teknologi dapat meningkatkan literasi sains serta teknologi dalam kalangan murid.
- Penggunaan teknologi dalam pengajaran dapat membantu serta menyumbang kepada pembelajaran yang lebih cekap dan berkesan.
- Pengintegrasian Sains dan Teknologi dalam PdP merangkumi empat perkara iaitu:

- Pengetahuan sains dan teknologi (fakta, prinsip, konsep yang berkaitan dengan sains dan teknologi);
- Kemahiran saintifik (proses pemikiran dan kemahiran manipulatif tertentu);
- Sikap saintifik (seperti ketepatan, kejujuran, keselamatan); dan
- Penggunaan teknologi dalam aktiviti P&P.

5. Patriotisme

- Semangat patriotik dapat dipupuk melalui semua mata pelajaran, aktiviti kokurikulum dan khidmat masyarakat.
- Semangat patriotik dapat melahirkan murid yang mempunyai semangat cintakan negara dan berbangga sebagai rakyat Malaysia.

6. Kreativiti Dan Inovasi

- Kreativiti adalah kebolehan menggunakan imaginasi untuk mengumpul, mencerna dan menjana idea atau mencipta sesuatu yang baharu atau asli melalui ilham atau gabungan idea yang ada.

- Inovasi merupakan pengaplikasian kreativiti melalui ubah suaian, membaiki dan mempraktikkan idea.
- Kreativiti dan inovasi saling bergandingan dan perlu untuk memastikan pembangunan modal insan yang mampu menghadapi cabaran Abad 21.
- Elemen kreativiti dan inovasi perlu diintegrasikan dalam p&p.

7. Keusahawanan

- Penerapan elemen keusahawanan bertujuan membentuk ciri-ciri dan amalan keusahawanan sehingga menjadi satu budaya dalam kalangan murid.
- Ciri keusahawanan boleh diterapkan dalam p&p melalui aktiviti yang mampu memupuk sikap seperti rajin, jujur, amanah dan bertanggungjawab serta membangunkan minda kreatif dan inovatif untuk memacu idea ke pasaran.

8. Teknologi Maklumat dan Komunikasi

- Penerapan elemen TMK dalam p&p memastikan murid dapat mengaplikasi dan mengukuhkan pengetahuan dan kemahiran asas TMK yang dipelajari.

- Pengaplikasian TMK bukan sahaja mendorong murid menjadi kreatif malah menjadikan p&p lebih menarik dan menyeronokkan serta meningkatkan kualiti pembelajaran.
- TMK diintegrasikan mengikut kesesuaian topik yang hendak diajar dan sebagai pengupaya bagi meningkatkan lagi kefahaman murid terhadap kandungan mata pelajaran.

9. Kelestarian Global

- Elemen Kelestarian Global bermatlamat melahirkan murid berdaya fikir lestari yang bersikap responsif terhadap persekitaran dalam kehidupan harian dengan mengaplikasi pengetahuan, kemahiran dan nilai yang diperolehi melalui elemen Penggunaan dan Pengeluaran Lestari, Kewarganegaraan Global dan Perpaduan.
- Elemen Kelestarian Global penting dalam menyediakan murid bagi menghadapi cabaran dan isu semasa di peringkat tempatan, Negara dan global.
- Elemen ini diajar secara langsung dan secara sisipan dalam mata pelajaran yang berkaitan.

10. Pendidikan Kewangan

- Penerapan elemen Pendidikan Kewangan bertujuan membentuk generasi masa hadapan yang berkeupayaan membuat keputusan kewangan yang bijak, mengamalkan pengurusan kewangan yang beretika serta berkemahiran menguruskan hal ehwal kewangan secara bertanggungjawab.
- Elemen Pendidikan Kewangan boleh diterapkan dalam p&p secara langsung ataupun secara sisipan. Penerapan secara langsung adalah melalui tajuk-tajuk seperti Wang yang mengandungi elemen kewangan secara eksplisit seperti pengiraan faedah mudah dan faedah kompaun. Penerapan secara sisipan pula diintegrasikan melalui tajuk-tajuk lain merentas kurikulum. Pendedahan kepada pengurusan kewangan dalam kehidupan sebenar adalah penting bagi menyediakan murid dengan pengetahuan, kemahiran dan nilai yang dapat diaplikasikan secara berkesan dan bermakna.

PENTAKSIRAN SEKOLAH

Pentaksiran Sekolah (PS) adalah sebahagian daripada pendekatan pentaksiran yang merupakan satu proses mendapatkan maklumat tentang perkembangan murid yang dirancang, dilaksana dan dilapor oleh guru yang berkenaan. Proses ini berlaku berterusan sama ada secara formal dan tidak formal supaya guru dapat menentukan tahap penguasaan sebenar murid. PS perlu dilaksanakan secara holistik berdasarkan prinsip inklusif, autentik dan setempat (*localised*). Maklumat yang diperoleh dari PS akan digunakan oleh pentadbir, guru, ibu bapa dan murid dalam merancang tindakan susulan ke arah peningkatan perkembangan pembelajaran murid.

PS boleh dilaksanakan oleh guru secara formatif dan sumatif. Pentaksiran secara formatif dilaksanakan seiring dengan proses p&p, manakala pentaksiran secara sumatif dilaksanakan pada akhir suatu unit pembelajaran, penggal, semester atau tahun. Dalam melaksanakan PS, guru perlu merancang, membina item, mentadbir, memeriksa, merekod dan melapor tahap penguasaan murid dalam mata pelajaran yang diajar berdasarkan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP).

Dalam usaha memastikan pentaksiran membantu meningkatkan keupayaan dan pencapaian murid, guru harus menggunakan strategi pentaksiran yang mempunyai ciri-ciri berikut:

- i. Pelbagai bentuk.
- ii. Adil kepada semua murid.
- iii. Mengambil kira pelbagai aras kognitif
- iv. Membolehkan murid mempamerkan pelbagai keupayaan pembelajaran.
- v. Mengambil kira pengetahuan dan kemahiran yang telah dipelajari oleh murid dan mentaksir sejauh mana mereka fahami.

Pentaksiran Sekolah (PS) merupakan antara satu komponen utama dalam p&p kerana ia berperanan mengukuhkan pembelajaran murid, meningkatkan keberkesanan pengajaran guru dan mampu memberi maklumat yang sah tentang apa yang telah dilaksanakan atau dicapai dalam p&p. PS dilaksanakan oleh guru dan pihak sekolah sepenuhnya bermula dengan perancangan, pembinaan item dan instrumen pentaksiran, pentadbiran, pemeriksaan atau penskoran, perekodan hingga pelaporan. PS penting untuk menentukan keberkesanan guru dan pihak sekolah dalam usaha membentuk insan yang harmonis dan seimbang. PS merupakan aktiviti berterusan yang menuntut komitmen yang tinggi, dan hala tuju yang jelas di pihak guru dan

sekolah untuk memperkembangkan potensi MBK ke tahap tertinggi mengikut keupayaan masing-masing. PS mempunyai ciri-ciri berikut:

- Holistik iaitu mampu memberi maklumat menyeluruh tentang penguasaan, pengetahuan, kemahiran, dan pengamalan nilai murni;
- Berterusan iaitu aktiviti pentaksiran berjalan seiring dengan p&p;
- Fleksibel iaitu kaedah pentaksiran yang pelbagai mengikut kesesuaian dan kesediaan murid; dan
- Merujuk Standard Prestasi yang dibina berdasarkan Standard Kurikulum.

PS boleh dilaksanakan secara:

- Pentaksiran formatif yang dijalankan seiring dengan proses p&p.
- Pentaksiran sumatif yang dijalankan pada akhir unit pembelajaran, semester atau tahun.

Pentaksiran Standard Prestasi

Standard Prestasi Kemahiran Asas Individu Ketidakupayaan Penglihatan diguna untuk melihat kemajuan dan perkembangan murid dalam pembelajaran, serta prestasi seseorang murid. Pentaksiran Rujukan Standard merupakan proses mendapatkan maklumat tentang sejauh mana murid tahu, faham dan boleh buat atau telah menguasai apa yang dipelajari berdasarkan pernyataan standard prestasi yang ditetapkan. Pentaksiran sedemikian tidak membandingkan pencapaian seseorang murid dengan murid lain. Perkembangan murid dilaporkan dengan menerangkan tentang kemajuan dan pertumbuhan murid dalam pembelajaran. Murid dinilai secara adil dan saksama sebagai individu dalam masyarakat berdasarkan keupayaan, kebolehan, bakat, kemahiran dan potensi diri tanpa dibandingkan dengan orang lain.

Pihak sekolah berupaya mendapatkan maklum balas yang lengkap dalam bentuk data kualitatif dan kuantitatif. Maklumat yang diperolehi membolehkan pihak yang bertanggungjawab mengenali, memahami, menghargai, serta mengiktiraf murid sebagai insan yang berguna, penting dan mempunyai potensi untuk menyumbang kepada pembangunan negara dan bangsa.

Pentaksiran bagi setiap kelompok Standard Kandungan boleh dijalankan dengan menggunakan Standard Prestasi sebagai skala

rujukan guru bagi menentukan tahap penguasaan MBK bagi Standard Kandungan yang ditetapkan.

Standard Prestasi menunjukkan enam Tahap Penguasaan (TP) yang merujuk kepada aras penguasaan yang disusun secara hieraki, dan diguna bagi tujuan pelaporan. Pentaksiran yang dibuat seharusnya mengintegrasikan kandungan, kemahiran dan nilai untuk melihat sejauh mana murid menguasai Standard Kandungan tertentu secara holistik. Jadual 3 menyenaraikan maksud dan tafsiran umum tentang setiap tahap penguasaan bagi mata pelajaran.

Jadual 3: Tafsiran Umum Tahap Penguasaan KSSR Pendidikan Khas (Ketidakupayaan Penglihatan) Kemahiran Asas Individu Ketidakupayaan Penglihatan Tahun Satu

TAHAP PENGUSAHAN	TAFSIRAN UMUM
1	Murid tahu perkara asas, atau boleh melakukan kemahiran asas atau memberi tindak balas terhadap perkara asas.
2	Murid menunjukkan kefahaman untuk menukar bentuk komunikasi atau menterjemah serta menjelaskan apa yang telah dipelajari.

3	Murid menggunakan pengetahuan untuk melaksanakan sesuatu kemahiran pada suatu situasi.
4	Murid melaksanakan sesuatu kemahiran dengan beradab, iaitu mengikut prosedur atau secara sistematik.
5	Murid melaksanakan sesuatu kemahiran pada situasi baharu dengan mengikut prosedur atau secara sistematik, serta tekal, dan bersikap positif.
6	Murid berupaya menggunakan pengetahuan dan kemahiran sedia ada untuk digunakan pada situasi baharu secara sistematik, bersikap positif, kreatif dan inovatif, serta boleh dicontohi.

ORGANISASI KANDUNGAN

Dokumen KSSR Pendidikan Khas Semakan Kemahiran Asas Individu Ketidakupayaan Penglihatan Tahun Dua ini merupakan dokumen pembelajaran untuk satu tahun persekolahan. Terdiri daripada tiga bidang kemahiran iaitu:-

Bidang 1: Orientasi dan Mobiliti

Melalui Bidang 1, MBK akan mempelajari tema-tema yang berkaitan pergerakan iaitu melalui:-

1. Anggota badan dan deria saya.

2. Saya dan bilik darjah.
3. Pengurusan diri saya dan kemahiran hidup harian.
4. Pratongkat.
5. Saya dan tongkat putih.
6. Mobiliti.
7. Persekitaran luar kawasan sekolah.

Bidang 2: Kod Braille, Grafik Taktil dan Peralatan Khas akan

Melalui Bidang 2, MBK dapat mengaplikasikan pengetahuan mengenai konsep, prinsip dan strategi penggunaan peralatan khas melalui:-

1. Kod Braille.
2. Saya dan grafik taktil.
3. Alatan khas.

Bidang 3: Asas Teknologi Maklumat dan Komunikasi

Melalui Bidang 3, MBK akan mempelajari kemahiran tentang:-

1. Papan kekunci.
2. Perisian pembaca skrin.
3. Perisian pemprosesan perkataan.

Standard Kandungan dan Standard Pembelajaran mengandungi elemen pengetahuan, kemahiran dan nilai. Standard Kandungan dan Standard Pembelajaran mengandungi elemen pengetahuan, kemahiran dan nilai. Jadual 4 di bawah memberikan tafsiran

Standard Kandungan, Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi.

Jadual 4: tafsiran Standard Kandungan, Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI
Penyataan spesifik tentang perkara yang murid patut ketahui dan boleh lakukan dalam suatu tempoh persekolahan merangkumi aspek pengetahuan, kemahiran dan nilai.	Suatu penetapan kriteria atau indikator kualiti pembelajaran dan pencapaian yang boleh diukur bagi setiap standard kandungan.	Suatu set kriteria umum yang menunjukkan tahap-tahap prestasi yang perlu murid pamerkan sebagai tanda bahawa sesuatu perkara itu telah dikuasai murid (<i>indicator of success</i>)

Adaptasi dalam Kemahiran Asas Individu Ketidakupayaan Penglihatan

Proses pelaksanaan kurikulum perlu mengambil kira kepelbagaian kebolehan dan keupayaan individu. Bagi memenuhi keperluan individu, pengajaran dan pembelajaran di sekolah dan Program Pendidikan Khas dibentuk secara fleksibel selaras dengan Peraturan-Peraturan Pendidikan (Pendidikan Khas) 2013, 8.(1)(c) yang menyatakan;

....seseorang guru boleh membuat pengubahsuaian kepada:

- i. kaedah atau teknik pengajaran dan pembelajaran
- ii. masa yang diperuntukkan bagi setiap aktiviti
- iii. susunan aktiviti; dan
- iv. bahan bantu mengajar

..... apa-apa pengubahsuaian yang dibuat di bawah perenggan (1)(c) hendaklah mengikut Kurikulum Pendidikan Khas.

Oleh yang demikian, guru-guru digalakkan untuk mengubahsui p&p apabila diperlukan dan berdasarkan keupayaan murid tanpa menjejaskan bentuk permainan dan keseronokan semasa ia dijalankan.

Peruntukan Waktu

Waktu p&p KSSR Pendidikan Khas (Ketidakupayaan Penglihatan) Kemahiran Asas Individu Ketidakupayaan Penglihatan 1 jam seminggu selama 36 minggu setahun.

BIDANG 1
ORIENTASI DAN MOBILITI

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI	
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1.0 ANGGOTA BADAN DAN DERIA SAYA			
1.1 Rangsangan deria.	1.1.1 Mengenal sumber rangsangan deria.	1	Mengenal sumber rangsangan deria untuk membantu aktiviti harian.
	1.1.2 Mengklasifikasikan sumber rangsangan deria.	2	Menyatakan sumber rangsangan deria untuk membantu aktiviti harian.
	1.1.3 Menyatakan kepentingan sumber rangsangan deria dalam aktiviti harian.	3	Melakukan aktiviti dengan menggunakan sumber rangsangan deria dalam kehidupan harian.
		4	Melakukan aktiviti dengan menggunakan sumber rangsangan deria dalam kehidupan harian dengan betul.
		5	Mempraktikkan kepekaan deria mengikut kesesuaian situasi.
		6	Mengamalkan dan membimbing rakan menggunakan sumber rangsangan deria dalam kehidupan seharian.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI	
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
2.0 SAYA DAN BILIK DARJAH			
2.1 Pengurusan kerja	2.1.1 Mengenal peralatan pengurusan hasil kerja.	1	Mengenal peralatan pengurusan hasil kerja.
	2.1.2 Mengaplikasikan penebuk kertas menggunakan penebuk.	2	Menyenaraikan peralatan pengurusan hasil kerja.
	2.1.3 Menyimpan hasil kerja secara sistematik.	3	Menggunakan peralatan pengurusan hasil kerja.
		4	Menggunakan peralatan pengurusan hasil kerja dengan betul.
		5	Menggunakan, mengurus peralatan pengurusan hasil kerja dengan sistematik.
		6	Menggunakan, mengurus peralatan pengurusan hasil kerja dengan sistematik dan boleh dicontohi.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI	
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
2.0 SAYA DAN BILIK DARJAH			
2.2 Pengurusan buku teks.	2.2.1 Mengenal buku teks.	1	Mengenal buku teks.
	2.2.2 Menggunakan buku teks dengan cara betul.	2	Menyatakan dan menyenaraikan bahagian-bahagian buku teks.
	2.2.3 Menyimpan buku teks mengikut susunan yang betul.		Menggunakan buku teks.
		4	Menggunakan buku teks dengan cara yang betul.
		5	Mempraktikkan pengetahuan sedia ada untuk menggunakan dan menyimpan buku teks secara sistematik mengikut susunan yang betul.
		6	Mempraktikkan pengetahuan sedia ada untuk menggunakan dan menyimpan buku teks secara sistematik mengikut susunan yang betul dan tekal.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI	
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
3.0 PENGURUSAN DIRI SAYA DAN KEMAHIRAN HIDUP HARIAN			
3.1 Pakaian 3.2 Tatacara berpakaian	3.1.1 Mengenal pakaian harian, pakaian seragam dan pakaian sukan.	1	Mengenal pakaian mengikut situasi.
	3.1.2 Membeza pakaian yang sesuai mengikut situasi.	2	Menyatakan pakaian yang sesuai berdasarkan situasi.
	3.1.3 Mengklasifikasikan pakaian mengikut situasi.	3	Memilih pakaian yang sesuai mengikut situasi.
	3.2.1 Memakai baju berbutang dan tidak berbutang dengan cara yang betul.	4	Mempraktikkan tatacara berpakaian mengikut situasi yang sesuai dengan betul.
	3.2.2 Memakai seluar/kain dengan cara yang betul.	5	Mempraktikkan tatacara berpakaian mengikut situasi yang sesuai dengan betul dan kemas.
	3.2.3 Memakai stoking dan kasut dengan cara yang betul.	6	Menggunakan pengetahuan sedia ada secara sistematik serta boleh dicontohi.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI			
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN		
4.0 PRATONGKAT					
4.1 Teknik melalui lorong sempit. 4.2 Teknik melalui pintu.	4.1.1 Mengenal lorong sempit.	1	Mengenal teknik melalui lorong sempit dan membuka serta menutup pintu.		
	4.1.2 Bergerak melalui lorong sempit dengan pemandu celik menggunakan teknik dan lakuan yang betul.				
	4.2.1 Mengenal jenis-jenis pintu.	3	Melakukan teknik melalui lorong sempit dan membuka serta menutup pintu dengan pemandu celik.		
	4.2.2 Membuka dan menutup pintu dengan pemandu celik menggunakan teknik dan lakuan yang betul.				
				4	Melakukan teknik melalui lorong sempit dan membuka serta menutup pintu dengan betul.
				5	Melakukan teknik melalui lorong sempit dan membuka serta menutup pintu dengan betul dan selamat.
	6	Mengamal, membimbing rakan melalui lorong sempit, membuka serta menutup pintu dengan betul dan selamat.			

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI	
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
5.0 PRATONGKAT			
5.1 Teknik sentuh dua tempat (<i>Two point touch</i>).	5.1.1 Mengenal teknik sentuh dua tempat.	1	Mengenal teknik <i>two point touch, touch and drag</i> serta naik dan turun tangga.
	5.1.2 Bergerak menggunakan teknik <i>two point touch</i> dengan cara yang betul.	2	Menyatakan teknik <i>two point touch, touch and drag</i> serta naik dan turun tangga.
5.2 Teknik sentuh dan leret (<i>Touch and drag.</i>)	5.2.1 Mengenal teknik sentuh dan leret.	3	Melakukan teknik <i>two point touch, touch and drag</i> serta naik dan turun tangga.
	5.2.2 Bergerak menggunakan teknik sentuh dan leret dengan cara yang betul.	4	Melakukan teknik <i>two point touch, touch and drag</i> serta naik dan turun tangga dengan betul.
5.3 Naik dan turun tangga.	5.3.1 Mengenal teknik <i>diagnol dan pencil drop</i> .	5	Melaksanakan kemahiran sedia ada mengikut prosedur dan selamat.
	5.3.2 Naik dan turun tangga menggunakan teknik <i>diagonal</i> dengan cara yang betul.	6	Mengamalkan pengetahuan dan kemahiran sedia ada secara sistematik dalam situasi baharu serta boleh dicontohi.
	5.3.3 Naik dan turun tangga menggunakan teknik <i>pencil drop</i> dengan cara yang betul.		

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI	
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
6.0 MOBILITI			
6.1 Kawasan sekolah.	6.1.1 Mengklasifikasikan petunjuk kekal dan petanda di dalam kawasan persekitaran sekolah.	1	Mengenal petunjuk kekal dan petanda.
6.2 Mobiliti di kawasan sekolah.	6.1.2 Bergerak dari satu tempat ke satu tempat di dalam persekitaran sekolah berpandukan petunjuk kekal dan petanda.	2	Menyatakan petunjuk kekal dan petanda.
		3	Mengaplikasi pengetahuan sedia ada semasa melakukan aktiviti di dalam persekitaran sekolah berdasarkan petunjuk kekal dan petanda.
		4	Melakukan aktiviti di dalam persekitaran sekolah berdasarkan petunjuk kekal dan petanda mengikut prosedur.
		5	Melakukan aktiviti di dalam persekitaran sekolah berdasarkan petunjuk kekal dan petanda mengikut prosedur secara tekal.
		6	Mengamal serta membimbing rakan melakukan aktiviti di dalam persekitaran sekolah.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI	
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
7.0 Kawasan Luar Sekolah			
7.1 Kawasan Persekitaran	7.1.1 Mengenal kawasan persekitaran.	1	Mengenal suasana persekitaran di luar kawasan sekolah.
	7.1.2 Menyatakan suasana persekitaran.	2	Menyatakan suasana persekitaran di luar kawasan sekolah.
	7.1.3 Menceritakan pengalaman semasa berada di persekitaran yang berbeza. i) Pasar malam ii) Pejabat pos iii) Stesen kereta api	3	Memerihal suasana persekitaran di luar kawasan sekolah.
		4	Memerihal suasana persekitaran di luar kawasan sekolah dengan betul dan tepat.
		5	Memerihal suasana persekitaran di luar kawasan sekolah dengan betul, tepat dan kreatif.
		6	Membimbing rakan mengenal pasti suasana persekitaran di luar kawasan sekolah.

BIDANG 2

KOD BRAILLE, GRAFIK TAKTIL DAN PERALATAN KHAS

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI		
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN	
1.0 Kod Braille				
1.1 Kod Braille Bahasa Melayu	1.1.1 Mengenal dan menulis kod braille 'Tanda kata ringkas'.	1	Mengenal Kod Braille singkatan Bahasa Melayu, Bahasa Inggeris, Matematik dan Kod Braille Jawi.	
	1.1.2 Mengenal dan menulis kod braille 'Konsonan dari gabungan dua huruf'.	2	Menyatakan Kod Braille singkatan Bahasa Melayu, Bahasa Inggeris, Kod Braille Matematik dan Kod Braille Jawi.	
	1.1.3 Mengenal dan menulis kod Braille 'Awalan'.	3	Menggunakan Kod Braille singkatan Bahasa Melayu, Bahasa Inggeris, Jawi dan Kod Braille Matematik dalam penulisan.	
	1.1.4 Mengenal dan menulis kod Braille 'Tanda bacaan yang biasa digunakan'.		Menggunakan Kod Braille singkatan Bahasa Melayu, Bahasa Inggeris, Kod Braille Matematik dan Jawi dalam penulisan dan bacaan dengan betul.	
1.2 Kod Braille Bahasa Inggeris	1.2.1 Mengenal dan menulis kod Braille 'Simple Upper Wordsigns'.	4	Menggunakan Kod Braille singkatan Bahasa Melayu, Bahasa Inggeris, Kod Braille Matematik serta Kod Braille jawi dalam penulisan dan bacaan dengan betul dan kemas.	
	1.2.2 Mengenal dan menulis kod Braille 'Simple Upper Groupsigns'.	5	Menggunakan Kod Braille dalam penulisan dan bacaan dengan betul, kemas serta boleh dicontohi.	
1.3 Kod Braille Matematik	1.3.1 Mengenal dan menulis 'Tanda matematik biasa'.	6		
1.4 Kod Braille Jawi	1.3.2 Mengenal dan menulis 'pecahan'.			
	1.4.1 Mengenal kod Braille Jawi.			
	1.4.2 Menulis kod Braille Jawi.			

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI	
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
2.0 Saya dan Grafik Taktil			
2.1 Bentuk asas dan tekstur.	2.1.1 Mengenal bentuk asas dalam dua dimensi.	1	Mengenal bentuk asas dua dimensi dan teknik membaca grafik taktil.
	2.1.2 Mengenal pelbagai bentuk asas menggunakan tekstur yang berbeza.	2	Menyatakan bentuk asas dua dimensi dan teknik membaca grafik taktil.
2.2 Teknik membaca grafik taktil.	2.2.1 Mengenal teknik asas membaca grafik taktil.	3	Membezakan bentuk asas pelbagai tekstur dengan betul.
	2.2.2 Membaca grafik taktil dengan teknik yang betul.	4	Membaca grafik taktil dengan teknik yang betul.
		5	Membezakan bentuk asas pelbagai tekstur dan membaca grafik taktil dengan teknik yang betul dan tepat.
		6	Menggunakan bentuk asas pelbagai tekstur dan membaca grafik taktil dengan teknik yang betul dan tepat mengikut prosedur secara sistematik dan tekal serta dapat dicontohi.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI	
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
3.0 Alatan Khas			
3.1 <i>Slate and stylus</i>	3.1.1 Menulis huruf a hingga z.	1	Mengetahui cara menggunakan <i>slate and stylus</i> .
	3.1.2 Menulis suku kata.	2	Menyatakan cara menggunakan <i>slate and stylus</i> untuk menulis.
		3	Menggunakan <i>slate and stylus</i> untuk menulis huruf dan suku kata dengan betul.
		4	Menggunakan <i>slate and stylus</i> untuk menulis huruf dan suku kata dengan betul dan kemas.
		5	Menggunakan <i>slate and stylus</i> untuk menulis dengan betul, kemas dan mengikut prosedur.
		6	Menggunakan <i>slate and stylus</i> untuk menulis dengan betul, kemas, mengikut prosedur dan tekal serta boleh dicontohi.

BIDANG 3

ASAS TEKNOLOGI MAKLUMAT DAN KOMUNIKASI

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI	
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1.0 Papan Kekunci			
1.1 Menggunakan papan kekunci.	1.1.1 Menggunakan jari yang betul pada papan kekunci untuk mengenal pasti kedudukan Kekunci Tanda Baca atau Simbol / (tanda garis miring), . (tanda noktah), , (tanda koma), ' (tanda koma atas), ; (tanda koma bertitik), \ (tanda garis miring belakang),] (tanda kurung siku kanan), [(tanda kurung siku kiri), = (tanda sama dengan), - (tanda sempang) dan ` (tanda <i>croft</i>).	1	Mengenal kekunci berdasarkan bunyi yang didengar.
		2	Menyatakan kedudukan kekunci pada papan kekunci.
		3	Menggunakan jari pada papan kekunci untuk mengenal pasti kedudukan Kekunci Tanda Baca atau Simbol.
		4	Menggunakan jari yang betul pada papan kekunci untuk mengenal pasti kedudukan Kekunci Tanda Baca atau Simbol.
		5	Menggunakan jari yang betul berdasarkan kedudukan kekunci dan tekal.
		6	Menggunakan pengetahuan sedia ada secara sistematik, tekal serta boleh dicontohi.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI	
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1.0 Papan Kekunci			
1.1 Menggunakan papan kekunci.	1.1.2 Menggunakan jari yang betul pada papan kekunci untuk mengenal pasti kedudukan Kekunci <i>Caps Lock</i> .	1	Mengenal kekunci berdasarkan bunyi yang didengar.
		2	Menyatakan kedudukan kekunci pada papan kekunci.
		3	Menggunakan jari pada papan kekunci untuk mengenal pasti kedudukan Kekunci <i>Caps Lock</i> .
		4	Menggunakan jari yang betul pada papan kekunci untuk mengenal pasti kedudukan Kekunci <i>Caps Lock</i> .
		5	Menggunakan jari yang betul berdasarkan kedudukan kekunci dan tekal.
		6	Menggunakan pengetahuan sedia ada secara sistematik, tekal serta boleh dicontohi.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI	
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1.0 Papan Kekunci			
1.1 Menggunakan papan kekunci.	1.1.3 Menggunakan jari yang betul pada papan kekunci untuk mengenal pasti kedudukan Kekunci Tambahan (I) <i>Escape</i> , <i>Shift</i> kiri dan <i>Shift</i> kanan, kekunci <i>Application</i> , <i>Control</i> kiri, <i>Control</i> kanan, <i>Alternate</i> kiri dan <i>Alternate</i> kanan dan <i>Windows</i> .	1	Mengenal kekunci berdasarkan bunyi yang didengar.
		2	Menyatakan kedudukan kekunci pada papan kekunci.
		3	Menggunakan jari pada papan kekunci untuk mengenal pasti kedudukan Kekunci Tambahan (I) <i>Escape</i> , <i>Shift</i> kiri dan <i>Shift</i> kanan, kekunci <i>Application</i> , <i>Control</i> kiri, <i>Control</i> kanan, <i>Alternate</i> kiri dan <i>Alternate</i> kanan dan <i>Windows</i> .
		4	Menggunakan jari yang betul pada papan kekunci untuk mengenal pasti kedudukan Kekunci Tambahan (I) <i>Escape</i> , <i>Shift</i> kiri dan <i>Shift</i> kanan, kekunci <i>Application</i> , <i>Control</i> kiri, <i>Control</i> kanan, <i>Alternate</i> kiri dan <i>Alternate</i> kanan dan <i>Windows</i> .
		5	Menggunakan jari yang betul berdasarkan kedudukan kekunci dan tekal.
		6	Menggunakan pengetahuan sedia ada secara sistematik, tekal serta boleh dicontohi.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI	
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1.0 Papan Kekunci			
1.1 Menggunakan papan kekunci.	1.1.4 Menggunakan jari yang betul pada papan kekunci untuk mengenal pasti kedudukan Kekunci <i>Shift</i> dan Kekunci Tanda Baca atau Simbol, ? (tanda soal), > (tanda lebih besar), < (tanda lebih kecil), “ (tanda pembuka dan penutup kata), : (tanda titik bertindih), (tanda <i>vertical bar</i>), } (tanda kurung dakap kanan), { (tanda kurung dakap kiri), + (tanda tambah), _ (tanda garis bawah) dan ~ (tanda <i>tilde</i>).	1	Mengenal kekunci berdasarkan bunyi yang didengar.
		2	Menyatakan kedudukan kekunci pada papan kekunci.
		3	Menggunakan jari pada papan kekunci untuk mengenal pasti kedudukan Kekunci <i>Shift</i> dan Kekunci Tanda Baca atau Simbol, ? (tanda soal), > (tanda lebih besar), < (tanda lebih kecil), “ (tanda pembuka dan penutup kata), : (tanda titik bertindih), (tanda <i>vertical bar</i>), } (tanda kurung dakap kanan), { (tanda kurung dakap kiri), + (tanda tambah), _ (tanda garis bawah) dan ~ (tanda <i>tilde</i>).
		4	Menggunakan jari yang betul pada papan kekunci untuk mengenal pasti kedudukan Kekunci <i>Shift</i> dan Kekunci Tanda Baca atau Simbol, ? (tanda soal), > (tanda lebih besar), < (tanda lebih kecil), “ (tanda pembuka dan penutup kata), : (tanda titik bertindih), (tanda <i>vertical bar</i>), } (tanda kurung dakap kanan), { (tanda kurung dakap kiri), + (tanda tambah), _ (tanda garis bawah) dan ~ (tanda <i>tilde</i>).
		5	Menggunakan jari yang betul berdasarkan kedudukan kekunci dan tekal.
		6	Menggunakan pengetahuan sedia ada secara sistematik, tekal serta boleh dicontohi.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI	
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1.0 Papan Kekunci			
1.1 Menggunakan papan kekunci.	1.1.5 Menggunakan jari yang betul pada papan kekunci untuk mengenal pasti kedudukan kekunci <i>Shift</i> dan Kekunci Nombor, Tanda Baca atau Simbol ! (tanda seru), @ (tanda <i>at</i>), # (simbol <i>hash</i>), \$ (simbol <i>dollar</i>), % (simbol peratus), ^ (simbol karet), & (simbol ampersan), * (simbol asterisk), ((tanda kurung kiri) dan) (tanda kurung kanan).	1	Mengenal kekunci berdasarkan bunyi yang didengar.
		2	Menyatakan kedudukan kekunci pada papan kekunci.
		3	Menggunakan jari pada papan kekunci untuk mengenal pasti kedudukan Kekunci <i>Shift</i> dan Kekunci Tanda Baca atau Simbol, ? (tanda soal), > (tanda lebih besar), < (tanda lebih kecil), “ (tanda pembuka dan penutup kata), : (tanda titik bertindih), (tanda <i>vertical bar</i>), } (tanda kurung dakap kanan), { (tanda kurung dakap kiri), + (tanda tambah), _ (tanda garis bawah) dan ~ (tanda <i>tilde</i>).
		4	Menggunakan jari yang betul pada papan kekunci untuk mengenal pasti kedudukan Kekunci <i>Shift</i> dan Kekunci Tanda Baca atau Simbol, ? (tanda soal), > (tanda lebih besar), < (tanda lebih kecil), “ (tanda pembuka dan penutup kata), : (tanda titik bertindih), (tanda <i>vertical bar</i>), } (tanda kurung dakap kanan), { (tanda kurung dakap kiri), + (tanda tambah), _ (tanda garis bawah) dan ~ (tanda <i>tilde</i>).
		5	Menggunakan jari yang betul berdasarkan kedudukan kekunci dan tekal.
		6	Menggunakan pengetahuan sedia ada secara sistematik, tekal serta boleh dicontohi.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI	
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1.0 Papan Kekunci			
1.1 Menggunakan papan kekunci.	1.1.6 Menggunakan jari yang betul pada papan kekunci untuk mengenal pasti kedudukan Kekunci Tambahan (II) <i>Page Up, Home, Insert, Page Down</i> dan <i>End</i> .	1	Mengenal kekunci berdasarkan bunyi yang didengar.
		2	Menyatakan kedudukan kekunci pada papan kekunci.
		3	Menggunakan jari pada papan kekunci untuk mengenal pasti kedudukan Kekunci Tambahan (II) <i>Page Up, Home, Insert, Page Down</i> dan <i>End</i> .
		4	Menggunakan jari yang betul pada papan kekunci untuk mengenal pasti kedudukan Kekunci Tambahan (II) <i>Page Up, Home, Insert, Page Down</i> dan <i>End</i> .
		5	Menggunakan jari yang betul berdasarkan kedudukan kekunci dan tekal.
		6	Menggunakan pengetahuan sedia ada secara sistematik, tekal serta boleh dicontohi.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI	
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
2.0 Perisian Pembaca Skrin			
2.1 Menggunakan Perisian pembaca skrin.	2.1.1 Mengenal perisian pembaca skrin.	1	Mengenal perisian pembaca skrin.
	2.1.2 Mengaktifkan perisian pembaca skrin.	2	Menyatakan prosedur mengaktifkan dan menyahaktifkan perisian pembaca skrin.
	2.1.3 Menyahaktifkan perisian pembaca skrin	3	Mengaktifkan dan menyahaktifkan perisian pembaca skrin.
		4	Mengaktifkan dan menyahaktifkan perisian pembaca skrin dengan betul.
		5	Memilih prosedur bagi mengaktifkan dan menyahaktifkan perisian pembaca skrin.
		6	Mengamal, membimbing rakan mengaktifkan dan menyahaktifkan perisian pembaca skrin.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI	
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
3.0 Perisian Pemprosesan Perkataan			
3.1 Menggunakan perisian pemprosesan perkataan berbantuan perisian pembaca skrin.	3.1.1 Mengenal perisian pemprosesan perkataan.	1	Mengenal perisian pemprosesan perkataan.
	3.1.2 Membuka perisian pemprosesan perkataan.	2	Menyatakan prosedur membuka, menyimpan fail dan menutup perisian pemprosesan perkataan.
	3.1.3 Menaip perkataan.		
	3.1.4 Menyimpan fail atau dokumen.	3	Menggunakan prosedur membuka, menyimpan fail dan menutup perisian pemprosesan perkataan.
	3.1.5 Menutup perisian pemprosesan perkataan.		
			4
		5	Menggunakan prosedur membuka, menyimpan fail dan menutup perisian pemprosesan perkataan dengan betul dan tekal.
		6	Mengamal, membimbing rakan secara sistematik, tekal serta boleh dicontohi.

PANEL PENGGUBAL

- | | | |
|-----|--------------------------------|--|
| 1. | Abd Rasid bin Hj. Jali | Bahagian Pembangunan Kurikulum |
| 2. | Nordina binti Nayan | Bahagian Pendidikan Khas |
| 3. | Abdullah bin Chik | IPG Kampus Tuanku Bainun, Pulau Pinang |
| 4. | Ahmad Bustamam bin Mohd Ali | SK Putrajaya Presint 18 (1), WP. Putrajaya |
| 5. | Muhammad Yusof bin Mongijjal | SK Vivekananda, WP. Kuala Lumpur |
| 6. | Musa bin Abdul Rahman | SK Jabi, Kedah |
| 7. | Noor Azlan bin Abdul Rahman | SMK Pendita Zaaba, Seremban, Negeri Sembilan |
| 8. | Raja Noor Mala bin Baharin | SK Dato' Laksmana Raja Mahkota, Teluk Intan, Perak |
| 9. | Saifuddin bin Mohamad | SK Desa Petaling, WP. Kuala Lumpur |
| 10. | Suzana binti Aziz | SK Klang, Selangor |
| 11. | Syamilah binti Shamsudin | SKPK (P) Kuala Terengganu, Terengganu |
| 12. | Wan Suzilawati binti Wan Yusof | SK Indera Mahkota, Kuantan, Pahang |

Turut Menyumbang

- | | | |
|----|----------------------------|------------------------------------|
| 1. | Anisah binti Abdul Aziz | SK Indera Mahkota, Kuantan, Pahang |
| 2. | Hanif bin Sayuti | SK Jeram Batu 20, Selangor |
| 3. | Azmar Izzaidah binti Azhar | SK Ayer Keroh, Melaka |
| 4. | Eparianis bin Sharudin | SKPK Jalan Batu, Kuala Lumpur |

PENGHARGAAN

Penasihat

Dr. Sariah binti Abd. Jalil	-	Pengarah
En. Shamsuri bin Sujak	-	Timbalan Pengarah
Datin Dr. Ng Soo Boon	-	Timbalan Pengarah

Penasihat Editorial

Dr. A'azmi bin Shahri	-	Ketua Sektor
En. Mohamed Zaki bin Abd. Ghani	-	Ketua Sektor
Tn. Haji Naza Idris bin Saadon	-	Ketua Sektor
Hajah Chettrilah binti Othman	-	Ketua Sektor
Pn. Zaidah binti Mohd. Yusof	-	Ketua Sektor
En. Mohd Faudzan bin Hamzah	-	Ketua Sektor
Dr. Rusilawati binti Othman	-	Ketua Sektor
En. Mohamed Salim bin Taufix Rashidi	-	Ketua Sektor



Bahagian Pembangunan Kurikulum
Kementerian Pendidikan Malaysia
Aras 4-8 Blok E9, Kompleks Kerajaan Parcel E
62604 Putrajaya
Tel: 03-8884 2000 Fax: 03-8888 9917
<http://www.moe.gov.my/bpk>