

SUPERWRITE SUPEREASY

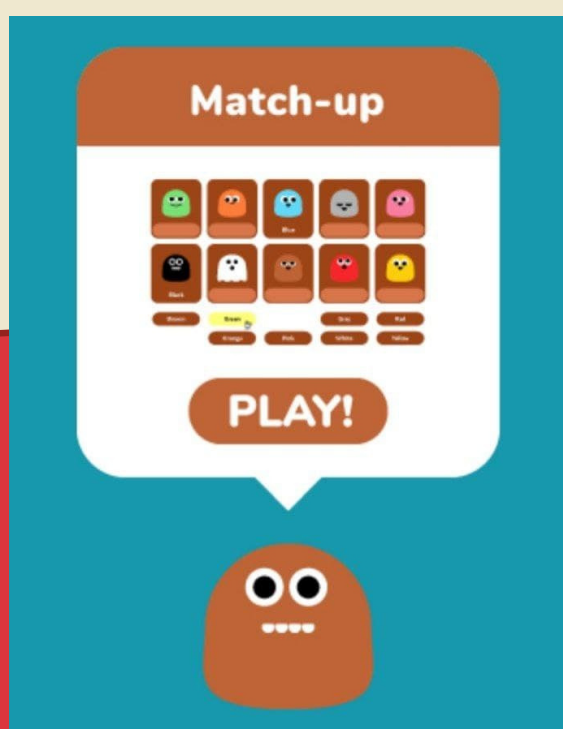
1. IDEA INOVASI



SUPERWRITE SUPEREASY adalah satu inovasi yang menggabungkan pembelajaran dan permainan atas talian (Educandy Game). Modul pembelajaran yang dipilih ialah modul SUPERWRITE.

2. OBJEKTIF

Menarik minat pelajar terhadap modul secara permainan atas talian yang lebih menyeronokkan.



3. KEBAHARUAN/ KEUNIKAN

Menggabungkan pembelajaran dan permainan di mana sebelum ini pelajar hanya menggunakan buku semata-mata sebagai kaedah pembelajaran.



4. IMPAK/KESAN

Pelajar lebih mudah menguasai modul & akan lebih seronok untuk meneruskan pembelajaran dari satu topik ke satu topik di mana konsep permainan ini ialah pelajar perlu menguasai topik semasa (current level) sebelum boleh melangkah ke topik seterusnya (next level).



5. POTENSI PENGKOMERSIALAN

Inovasi ini dilihat berpotensi untuk dikembangkan kepada semua Kolej Vokasional yang mengambil modul ini dan juga kepada pelajar-pelajar UiTM dalam bidang setiausaha.

References:

- Kolej Vokasional Temerloh
- Jabatan Perniagaan Kolej Vokasional Temerloh

Ready? Three... two... one... throw