

TOPIK 1

TEKNOLOGI PENDIDIKAN DAN TEKNOLOGI PENGAJARAN

— EDUP6023 —

TEKNOLOGI UNTUK PENGAJARAN
DAN PEMBELAJARAN

**TEKNOPEN**

Relab Teknologi Pendidikan
IPG Kampus Ipoh

KONSEP DAN PERANAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN DAN TEKNOLOGI PENGAJARAN



TEKNOLOGI PENDIDIKAN (EDUCATIONAL TECHNOLOGY)

Penggunaan teknologi secara sistematis dan beretika bagi menyokong proses pembelajaran yang efektif, efisien dan bermakna.



TEKNOLOGI PENGAJARAN (INSTRUCTIONAL TECHNOLOGY)

Penggunaan alat, sumber dan strategi teknologi oleh guru secara langsung bagi meningkatkan pengajaran dan pembelajaran dalam bilik darjah.

PERANAN UTAMA



Meningkatkan
kualiti PDP



Menggalakkan
pembelajaran
aktif



Menyokong
pembelajaran
berpusatkan
murid



Meluaskan
akses dan
fleksibiliti
pembelajaran



Membina
kemahiran abad
ke-21

PIAWAIAN ISTE

(International Society for
Technology in Education)

ISTE menetapkan piawaian global bagi memastikan teknologi digunakan secara bermakna, beretika dan berimpak dalam pendidikan.



Piawaian ini saling melengkapi untuk membina ekosistem pendidikan yang inovatif dan berdaya saing.



PIAWAIAN ISTE UNTUK PELAJAR

Pelajar berinovasi dan menggunakan teknologi secara kreatif bagi mencapai matlamat pembelajaran serta memberi impak positif kepada dunia.

1

Pembelajaran berdaya pemacu

Menetapkan matlamat pembelajaran dan mengambil inisiatif menggunakan teknologi.



2

Warganegara digital

Bertindak secara beretika, selamat dan bertanggungjawab dalam dunia digital.



3

Pembina pengetahuan

Meneroka, menilai dan mengurus maklumat untuk membina pengetahuan baharu.



4

Pereka inovatif

Menghasilkan idea kreatif dan produk digital yang bermakna.



5

Pemikir komputasional

Menyelesaikan masalah dan mereka bentuk penyelesaian menggunakan teknologi.



6

Komunikator kreatif

Berkomunikasi dengan jelas menggunakan pelbagai platform dan media digital.



7

Kolaborator global

Bekerjasama secara berkesan bersama rakan di peringkat tempat, kebangsaan dan global.





PIAWAIAAN ISTE UNTUK PENDIDIK

Pendidik memberdayakan pelajar untuk mencapai kemahiran abad ke-21 melalui pengalaman pembelajaran yang bermakna dan inovatif.

1

Pembelajar

Sentiasa menambah pengetahuan dan kemahiran menggunakan teknologi.



2

Pereka pembelajaran

Reka pengalaman pembelajaran yang berkesan dengan mengintegrasikan teknologi.



3

Warganegara digital

Mengamalkan dan memodelkan penggunaan teknologi secara selamat dan beretika.



4

Penggerak inovasi

Menggalakkan kreativiti dan penyelesaian masalah menggunakan teknologi.



5

Pereka pengetahuan

Membimbing pelajar mencari, menilai dan menghasilkan pengetahuan baharu.



6

Penggalak komunikasi

Menggunakan teknologi untuk komunikasi yang jelas dan bermakna.



7

Pembina komuniti pembelajaran

Menggalakkan kolaborasi dan perkongsian dalam komuniti pembelajaran.





PIAWAIAN ISTE UNTUK PEMIMPIN PENDIDIKAN

Pemimpin pendidikan membina visi dan budaya inovasi dengan memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan pembelajaran dan prestasi organisasi.

1

Penetapan hala tuju

Mewujudkan visi teknologi yang menyokong pembelajaran berkualiti.



2

Budaya pembelajaran

Memupuk budaya inovasi, eksperimen dan penambahbaikan berterusan.



3

Pengurusan sumber

Mengurus sumber teknologi secara strategik dan berkesan.



4

Sokongan profesional

Menyediakan sokongan dan pembangunan profesional berterusan.



5

Pengukuran & penambahbaikan

Menggunakan data dan teknologi untuk membuat keputusan berdasarkan bukti.



6

Warganegara digital

Memimpin dengan teladan dalam penggunaan teknologi secara beretika dan bertanggungjawab.



PIAWAIAN ISTE UNTUK JURULATIH



Jurulatih membimbing pendidik dalam membina keupayaan teknologi dan meningkatkan amalan pengajaran serta pembelajaran.

1

Pakar pembelajaran

Menguasai strategi dan teknologi pembelajaran terkini.



2

Pereka pengalajaran

Mereka bentuk program latihan yang berkesan dan berimpak tinggi.



3

Pemudah proses

Membimbing pendidik menggunakan teknologi secara bermakna.



4

Penggerak komuniti

Membina rangkaian dan komuniti profesional yang aktif.



5

Penilai & reflektif

Menilai impak dan menambah baik amalan latihan secara berterusan.



6

Warganegara digital

Mengamalkan etika digital dan keselamatan dalam setiap interaksi profesional.



TUTORIAL BERKUMPULAN (3 ORANG)



• ARAHAN

1. Pilih salah satu piala ISTE (Pelajar, Pendidik, Pemimpin Pendidikan atau Jurulatih).
2. Bincangkan dan hasilkan perkara berikut:

A. Kepentingan



Mengapa piala ini penting dalam konteks pendidikan masa kini?

B. Contoh Praktik



Berikan 2 contoh amalan atau aktiviti yang mencerminkan piala tersebut dalam PdP.

C. Cabaran



Apakah cabaran yang mungkin dihadapi semasa melaksanakannya?

D. Cadangan Penyelesaian



Cadangkan strategi atau langkah untuk mengatasi cabaran.

➤ HASIL TUGAS

- Sediakan dalam bentuk slaid/infografik ringkas (maks. 2 slaid).
- Bentangkan hasil perbincangan kumpulan anda (5–7 minit).
- Bersedia untuk sesi soal jawab (3 minit).