

LAPORAN AKTIVITI BULAN MEI 2017

PUSAT INTERNET 1MALAYSIA PARIT BILAL REMBAH

| ITEM JENIS | INFORMATION MAKLUMAT | NOTES NOTA |
|---|---|---------------|
| Name of PI1M Nama PI1M | Pusat Internet 1Malaysia Parit Bilal Rembah, Pontian | |
| Name of event Nama acara / program | <ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas literasi digital (KDB) & Kelas latihan keusahawanan (pengenalan kepada laman web) 2. Kelas pengenalan kepada perkakasan komputer (warga emas) 3. Kelas literasi digital (KDB) 4. Kelas Microsoft Publisher (paper folding project) 5. Kelas adobe (reka corak t-shirt) 6. E-pembelajaran (susun keratan 'jigsaw puzzle' dengan logo PI1M) 7. Kuiz dashboard 8. Literasi digital (KDB-Viral) 9. E-pembelajaran (word search) 10. Literasi digital (KDB- Buli siber) 11. Kelas Microsoft power point (membuat slide menarik) 12. Literasi digital (KDB – carian maklumat sahah dari sumber yang betul) 13. Latihan dashboard (My Komuniti – susun tangram logo MY komuniti dan log in laman dashboard) 14. Literasi digital (KDB – carian bahan rujukan latihan bahasa inggeris) 15. E-pembelajaran (kuiz ICT online – tema perkakasan komputer) 16. Kelas Microsoft word – Aktiviti bersama Perpustakaan Desa Rambah 17. Kelas Microsoft publisher (membuat kad nama perniagaan) 18. Pengutipan barangan E-Waste oleh SKMM 19. Taklimat KDB – maklumat palsu 20. Aktiviti promosi My Health (timbang berat dan pemeriksaan tekanan darah) 21. Kelas adobe (carta aliran salah silah keluarga) | |

| | | |
|--|---|--|
| Date & Time Tarikh & Masa | <ol style="list-style-type: none"> 1. 2/5/2017 (9.30 pg – 12.30 pg= 3 jam) 2. 5/5/2017 (11.30 pg – 12.30 tgh= 1 jam) 3. 5/5/2017 (2.30 ptg – 3.30 ptg= 1 jam) 4. 5/5/2017 (2.35 ptg – 4.00 ptg= 1 jam 30 mnt) 5. 5/5/2017 (3.30 ptg – 5.30 ptg= 2 jam) 6. 5/5/2017 (4.00 ptg – 5.00 ptg= 1 jam) 7. 6/5/2017 (3.30 ptg – 4.30 ptg= 1 jam) 8. 7/5/2017 (3.30 ptg – 4.00 ptg= 30 mnt) 9. 7/5/2017 (4.00 ptg – 5.30 ptg= 1 jam 30 mnt) 10. 9/5/2017 (2.30 ptg – 3.30 ptg = 1 jam) 11. 9/5/2017 (3.30 ptg – 5.30 ptg= 2 jam) 12. 11/5/2017 (2.30 ptg – 3.00 ptg= 30 mnt) 13. 11/5/2017 (3.00 ptg – 4.00 ptg= 1 jam) 14. 14/5/2017 (3.00 ptg – 3.30 ptg= 30 mnt) 15. 16/5/2017 (3.00 ptg - 4.00 ptg= 1 jam) 16. 17/5/2017 (2.30 ptg – 5.00 ptg= 2 jam 30 mnt) 17. 19/5/2017 (10.30 pg – 12.30 tgh= 2 jam) 18. 23/5/2017 (11:00 pg – 12.30 tgh=1 ½ jam) 19. 26/5/2017 (10.00 pg – 11.30 pg= 1 jam 30 mnt) 20. 26/5/2017 (3.00 ptg – 4.30 ptg= 1 jam 30 mnt) 21. 30/5/2017 (9.30 pg – 12.00 tgh= 2 jam 30 mnt) | |
| Location Lokasi | <p>- Semua aktiviti/kelas PI1M berlangsung di Bilik Latihan PI1M Parit Bilal Rembah, Pontian.</p> | |
| Purpose Tujuan | <ol style="list-style-type: none"> 1. Kesemua kelas-kelas literasi digital (KDB) yang telah dilaksanakan adalah bertujuan membimbing pengguna ke arah penggunaan internet yang selamat dan betul. Hal ini bagi mengelakkan mereka terlibat dengan penyalahgunaan internet atau media sosial. 2. Kelas keusahawan bertujuan memperkenalkan kepada usahawan baru berkenaan laman web bersesuaian untuk mempromosi produk serta menambah ilmu pengetahuan perniagaan. 3. Kelas perkakasan komputer bertujuan membantu warga emas mengenali komponen asas laptop dan pencetak disamping cara kendaliannya. 4. Kelas Microsoft publisher bertujuan memperkenalkan fungsi rekaan melipat kertas menjadi origami melalui perisian tersebut. | |

- | | |
|---|--|
| <ol style="list-style-type: none"> 5. Kelas adobe bertujuan memberi peluang kepada peserta mencipta rekaan t-shirt sendiri yang menarik melalui adobe. 6. Tujuan aktiviti E-pembelajaran adalah untuk menguji kemahiran berfikir peserta menyusun keratan 'jigsaw puzzle' berselerak dengan logo PI1M agar menjadi logo yang tepat. 7. Kuiz dashboard bertujuan menguji pengetahuan am peserta berkaitan fungsi dashboard disamping menambahkan pengetahuan am mereka. 8. Aktiviti E-pembelajaran 'word search' bertujuan menguji kemahiran berfikir dan kepekaan mencari perkataan tersembunyi selain menambahkan pengetahuan am melalui aktiviti tersebut. 9. Kelas Microsoft power point bertujuan membantu peserta merekacipta slide power point yang menarik dan terkini dengan menggunakan keseluruhan menu aplikasi dalam perisian tersebut. 10. Aktiviti menyusun tangram My Komuniti Dashboard bukan sahaja bertujuan mempromosikan dashboard, malahan untuk menggalakkan peserta agar sentiasa menggunakan aplikasi bermanfaat tersebut dalam kehidupan. 11. Tujuan pengutipan barang e-waste adalah untuk melupuskan barang-barangan tidak terpakai tersebut dengan cara yang betul dan selamat oleh pihak skmm. 12. Kuiz ICT online bertujuan menguji pengetahuan am peserta berkaitan ICT /pengkomputeran. 13. Aktiviti bersama perpustakaan desa Rambah adalah bertujuan untuk menjalinkan hubungan baik antara PI1M dan perpustakaan desa serta melibatkan pengguna PI1M dengan aktiviti riadah yang bermanfaat. 14. Tujuan kelas Microsoft publisher adalah untuk membantu peserta membuat kad nama perniagaan bagi tujuan promosi produk dan jalinan perhubungan perniagaan. | |
|---|--|

| | | |
|--|---|--|
| | <p>15. Taklimat KDB bertujuan memberi kesedaran tentang bahaya penyebaran maklumat palsu kepada umum serta cara mengatasinya.</p> <p>16. Aktiviti promosi My Health dashboard bertujuan memberi kesedaran tentang pentingnya menjaga kesihatan dari awal melalui penjagaan berat badan dan pemeriksaan tekanan darah.</p> <p>17. Kelas adobe bertujuan membantu peserta membina carta aliran salah silah keluarga yang lebih menarik dan terkini menggunakan perisian adobe.</p> | |
| <p>Details of recipients Butiran Penerima</p> | <p>- Kelas/Aktiviti = Peserta yang terlibat meliputi pelajar sekolah rendah, menengah, komuniti setempat, warga emas, usahawan.</p> | |
| <p>Details of contribution Butir-butir berkaitan dengan aktiviti</p> | <p>- Penggunaan komputer klien bagi aktiviti/kelas di dalam P11M.</p> <p>- Aktiviti kutipan barangan e-waste melibatkan pegawai skmm dan beberapa staff P11M kluster Pontian.</p> <p>- Peserta taklimat KDB diberikan cenderamata sepertimana peruntukan SKMM.</p> | |
| <p>Benefits of the contribution Kebaikan / kelebihan aktiviti</p> | <p>1. Kebaikan kelas literasi digital (KDB) adalah dapat melatih peserta agar sentiasa berwaspada dengan bahan internet yang dilayari serta mengelakkan dari menyebarkan bahan yang tidak tepat kepada umum.</p> <p>2. Kelebihan kelas keusahawanan adalah membantu usahawan melebarkan pengetahuan tentang asas kemahiran berniaga serta cara memperluas jaringan perniagaan.</p> <p>3. Kebaikan kelas pengenalan komputer kepada warga emas adalah dapat mendedahkan golongan ini kepada penggunaan teknologi terkini untuk bersosial dan membuat kerja agar tidak ketinggalan zaman.</p> | |

4. Kebaikan kelas Microsoft publisher adalah dapat mendedahkan kepada peserta tentang kepelbagaian fungsi perisian tersebut yang bukan sahaja untuk rekaan dokumen yang menarik malahan untuk aktiviti seni kreatif.
5. Kelebihan kelas adobe adalah meningkatkan kemahiran merekacipta yang lebih terkini dan moden melalui adobe.
6. Kelebihan kelas E-pembelajaran adalah dapat mengisi masa lapang peserta dengan aktiviti bermanfaat disamping mendedahkan mereka kepada dashboard.
7. Kelebihan kuiz dashboard adalah dapat meningkatkan pemahaman peserta tentang fungsi dan peranan dashboard kepada komuniti.
8. Kebaikan aktiviti 'word search' adalah dapat menguji kemahiran berfikir dan menyelesaikan masalah peserta.
9. Kelebihan kelas power point adalah dapat membantu peserta menghasilkan slide persembahan yang menarik, terkini dan padat.
10. Kelebihan aktiviti menyusun tangram adalah dapat mempromosi dashboard kepada komuniti.
11. Kelebihan kitar semula bahan e-waste secara selamat dan betul adalah dapat menyelamatkan bumi dari pembuangan sisa bahan tercemar selain sebagai langkah mengawal tahap kesihatan.
12. Kelebihan kuiz ICT adalah meningkatkan pengetahuan teknologi terkini serta menambahkan penguasaan terhadap bahan ICT.
13. Kelebihan aktiviti bersama perpustakaan desa Rambah adalah dapat menjalin kerjasama lebih erat melalui aktiviti yang bermanfaat kepada komuniti.
14. Kebaikan kelas publisher adalah dapat meningkatkan nilai tambah usahawan selain meningkatkan tahap kebolehpasaran produk mereka.

| | | |
|---|---|--|
| | <p>15. Kelebihan taklimat KDB adalah bagi memberi kesedaran kepada peserta tentang penggunaan internet secara berhemah dan selamat selain mengelakkan perkara-perkara negatif melalui media sosial.</p> <p>16. Kebaikan aktiviti promosi My health adalah dapat memberi kesedaran tentang pentingnya penjagaan kesihatan dari awal.</p> <p>17. Kelebihan kelas adobe dapat membantu peserta membina carta aliran salah silah keluarga yang terbaik dengan menggunakan seluruh menu aplikasi yang terdapat dalam adobe.</p> | |
| Name of VIP Nama VIP | - | |
| Name of guest VIP Nama tetamu daripada VIP | - | |
| Main execution Pelaksanaan aktiviti utama | <ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas literasi digital dilaksanakan beberapa kali dalam tarikh yang berbeza dan keseluruhan masa yang diambil adalah sebanyak 3 jam 30 mnt di PI1M Rambah. 2. Kelas keusahawanan melibatkan seorang peserta yang berlangsung di PI1M Rambah dan mengambil masa selama 3 jam) 3. Kelas pengenalan perkakasan komputer melibatkan golongan warga emas yang mengambil masa selama 1 jam di PI1M Rambah. 4. Aktiviti 'paper folding project' mengambil masa selama 1 ½ jam yang mana peserta diminta untuk membuka template 'paper folding project' – publisher. Mereka turut dibekalkan kertas bersaiz A4. 5. Aktiviti merekacipta dan mencorak t-shirt adalah dengan menggunakan perisian adobe yang berlangsung di PI1M Rambah selama 2 jam) 6. Aktiviti 'jigsaw puzzle' dilaksanakan secara atas talian dengan melayari www.jigsawplanet.com dan ia berlangsung selama 1 jam. | |

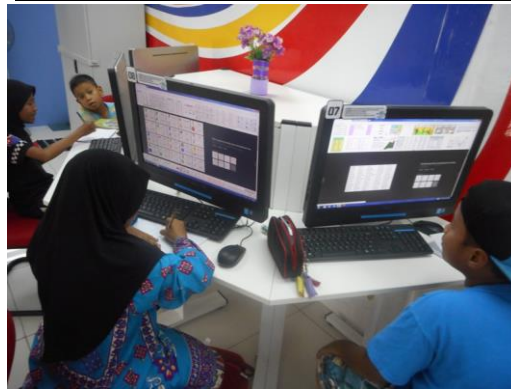
| | | |
|--|--|--|
| | <p>7. Kuiz dashboard dilaksanakan selama 1 jam dan peserta dibekalkan 1 set soalan segalanya berkaitan dashboard. Mereka dibenarkan untuk merujuk portal dashboard iaitu www.dashboard.pi1m.my.</p> <p>8. Aktiviti 'word search' berlangsung selama 1 ½ jam secara atas talian melalui www.thewordsearch.com.</p> <p>9. Kelas power point (membuat slide menarik) berlangsung di PI1M Rambah selama 2 jam.</p> <p>10. Aktiviti menyusun tangram dashboard dilakukan secara manual dimana peserta diberikan keratan 'jigsaw puzzle' yang telah berselerak. Mereka turut perlu melayari laman web dashboard.</p> <p>11. Proses kutipan melibatkan pengasingan dan pengiraan barang e-waste yang mengambil masa selama lebih kurang 1 ½ jam di PI1M Rambah.</p> <p>12. Kuiz ICT dilaksanakan secara atas talian melalui laman www.proprofs.com dalam masa 1 jam.</p> <p>13. Aktiviti bersama perpustakaan desa Rambah berlangsung di PI1M Rambah selama 2 ½ jam melibatkan beberapa aktiviti iaitu membuat jam dinding kertas, membuat kraf sotong dan mencari benda tersembunyi.</p> <p>14. Kelas publisher – membuat kad nama perniagaan berlangsung di PI1M Rambah selama 2 jam.</p> <p>15. Taklimat KDB melibatkan pengisian ceramah (maklumat palsu) dan kuiz yang berlangsung selama 1 ½ jam.</p> <p>16. Aktiviti promosi My Health Dashboard merangkumi pengisian timbang berat badan dan pemeriksaan tekanan darah melalui peralatan IHealth dan aktiviti ini mengambil masa 1 ½ jam.</p> <p>17. Kelas adobe menggunakan perisian adobe photoshop dan berlangsung selama 2 ½ jam.</p> | |
| <p>Supporting activities Aktiviti Sokongan</p> | - | |

Other participants
Peserta Lain

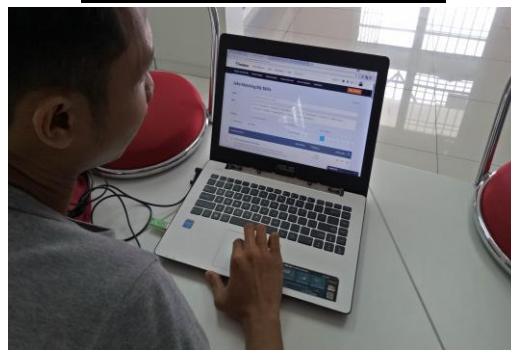
- Pegawai SKMM Johor

Photo caption
Keterangan gambar

KELAS LITERASI DIGITAL (KDB)

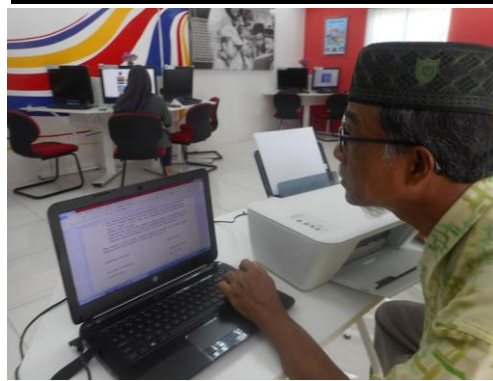


KELAS KEUSAHAWANAN





KELAS PENGENALAN PERKAKASAN
KOMPUTER (WARGA EMAS)



KELAS MICROSOFT PUBLISHER (PAPER FOLDING PROJECT)



KELAS ADOBE (T-SHIRT)



E-PEMBELAJARAN (JIGSAW PUZZLE)



KUIZ DASHBOARD



E-PEMBELAJARAN (WORD SEARCH)



KELAS MICROSOFT POWER POINT (SLIDE MENARIK)



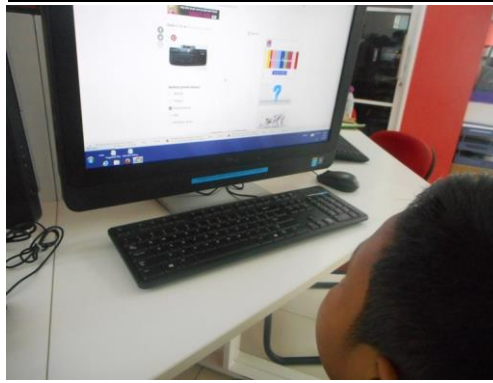
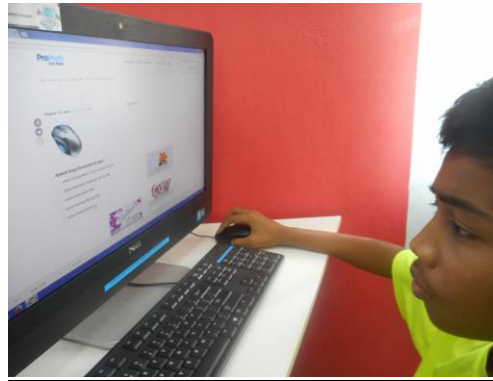
LATIHAN DASHBOARD (MY KOMUNITI)



KUTIPAN BARANGAN E-WASTE SKMM



KUIZ ICT



AKTIVITI BERSAMA PERPUSTAKAAN RAMBAH

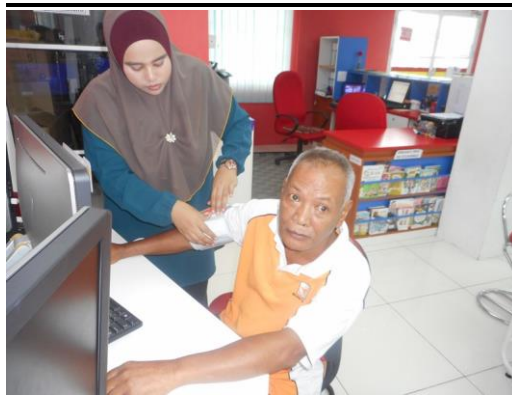




TAKLIMAT KDB – MAKLUMAT PALSU




PROMOSI IHEALTH DASHBOARD



KELAS ADOBE (SALAH SILAH KELUARGA)



| | | |
|---|--|--|
| |  | |
| Photo caption names Keterangan gambar beserta nama | - | |
| Translation Terjemahan | - | |
| Supporting documents Dokumen Sokongan | - | |

**PLEASE SUBMIT YOUR WRITTEN REPORT & PHOTOS BASED ON THIS GUIDE TO THE
CONTENT APPLICATION DEVELOPMENT DEPARTMENT WITHIN ONE WEEK OF THE
EVENT**

**SILA KEMUKAKAN LAPORAN BERTULIS & GAMBAR-GAMBAR BERLANDASKAN
PANDUAN YANG DIBERIKAN DAN HANTAR KE JABATAN PEMBANGUNAN APLIKASI
KANDUNGAN DALAM TEMPOH SEMINGGU SELEPAS ACARA / PROGRAM
BERLANGSUNG**