



## Struktur Kandungan

- Direka berdasarkan **Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP)** dan disusun mengikut **tema/unit** serta **selari dengan buku teks**.
- Merangkumi **Bahan Pengajaran dan Pembelajaran (Nota)**, **Modul Pentaksiran Bilik Darjah (PBD)**, dan **Aktiviti Berbentuk Permainan** yang bervariasi bentuk.
- Bahan pengajaran dan pentaksiran yang berkualiti, praktikal, dan mudah digunakan ini hanya perlu dilancarkan dengan **satuklik**. Hal ini dapat membantu meringankan beban guru dan meningkatkan keberkesanan serta mencapai pengalaman pembelajaran dan hasil pengajaran yang lebih baik.

### Struktur Kandungan



## Bahan Pengajaran dan Pembelajaran (Nota)

- **Mari Belajar**
  - Menyediakan nota bergambar yang padat dan lengkap, serta audio dan video untuk setiap pelajaran.
- **Merangkumi enam tema**
  - Inkuiri dalam Sains
  - Sains Hayat
  - Sains Fizikal
  - Sains Bahan
  - Bumi dan Angkasa
  - Teknologi dan Kehidupan Lestari

## Modul Pentaksiran Bilik Darjah (PBD)

- Menyediakan modul PBD yang diperlukan untuk setiap pelajaran. Modul ini sesuai digunakan sebagai **Latihan Pemulihan dan Pengukuhan** serta **Pentaksiran Formatif** dan **Pentaksiran Sumatif**.
- Aktiviti berserta dengan elemen multimedia seperti **Audio** dan **Video** turut disediakan untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran.
- Setiap aktiviti disertai dengan indikator bintang mengikut **aras kesukaran** untuk memudahkan guru memilih aktiviti yang sesuai dengan tahap murid di kelas.

## Ikon dan Fungsi

Aras Kesukaran Aktiviti		Aktiviti dengan Elemen Multimedia	
	Rendah		Dengan Audio
	Sederhana		Dengan Video
	Tinggi		

<b>KBAT</b>	Modul dengan elemen Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT)	Cetak	Mencetak aktiviti
<b>i-Think</b>	Modul dengan peta minda i-Think	SEMAK	Untuk murid menyemak jawapan
Jawapan	Jawapan disediakan untuk rujukan guru		

## Aktiviti Berbentuk Permainan

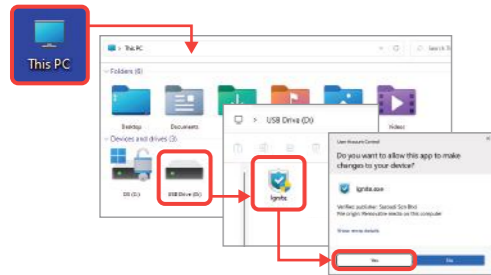
- Aktiviti didik hibur yang menggabungkan penggunaan multimedia dan digital bertujuan untuk meningkatkan minat dalam pembelajaran dan mencapai hasil pengajaran yang lebih efisien.
- **Suai Padan**
    - Permainan padanan yang menguji tahap ingatan murid dan kemahiran yang telah dipelajari mereka.
  - **Harta dalam Buih**
    - Permainan yang membantu murid mengembangkan kemahiran kognitif dalam mengenal pasti dan membuat pengelasan.



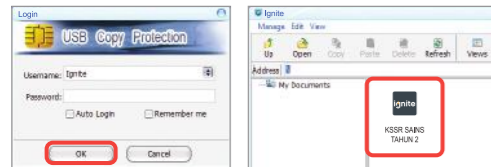


## Melancarkan Bahan Digital Melalui Pemacu Pena (Pen Drive)

1. Masukkan **pemacu pena** ke komputer anda.
2. Klik dua kali pada **This PC** atau **My Computer** di komputer anda.
3. Klik dua kali pada ikon **Pemacu Pena**.
4. Klik dua kali pada ikon **Ignite** dan diikuti dengan **Yes** untuk melancarkan bahan digital di komputer anda.



5. Klik **OK** pada tettingkap **Login**. (Tiada kata laluan)
6. Klik ikon **subjek Ignite** pada tettingkap **Ignite** untuk mengakses halaman utama.

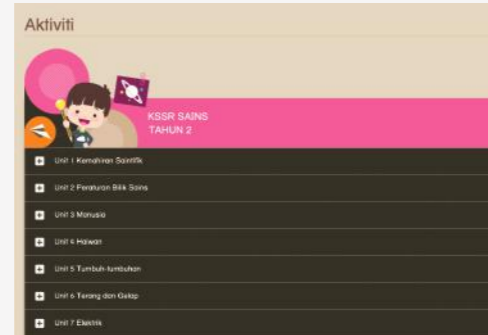


## Keperluan Sistem Minimum

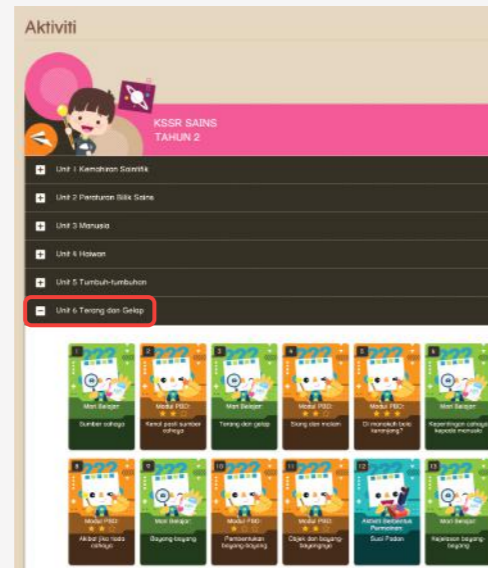
- **Sistem Operasi:** Microsoft Windows 10 dan ke atas
- **Pemproses:** 1 Gigahertz (GHz) atau ke atas
- **RAM:** 1 Gigabait (GB) atau ke atas
- **Kad Grafik:** Serasi dengan DirectX 9 atau yang terkini dengan pemacu WDDM 1.0

## Memaparkan Kandungan Modul

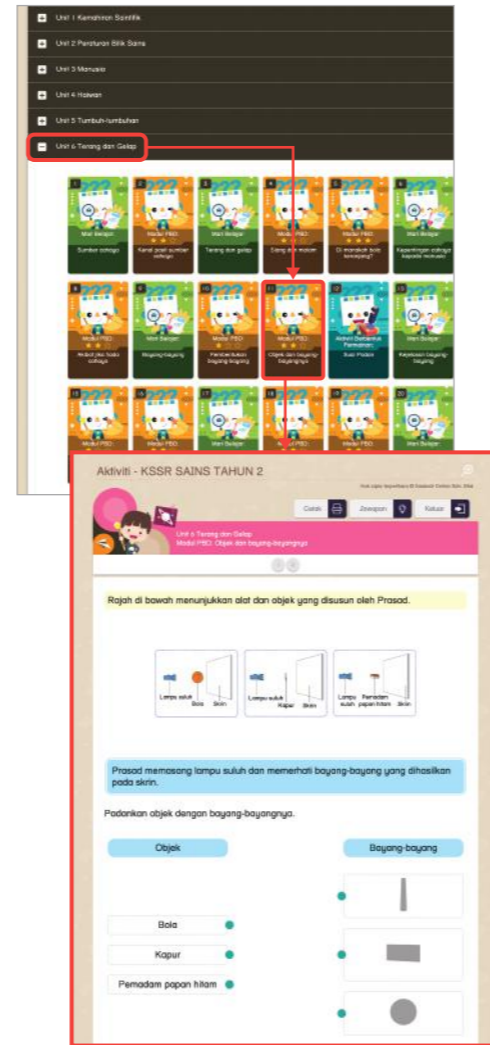
1. Pada halaman utama **Aktiviti**, anda dapat melihat senarai unit dipaparkan.



2. Pilih dan klik pada **Unit** yang dikehendaki untuk melihat modul-modul yang disediakan.



3. Klik pada ikon **Modul** untuk melihat kandungannya.



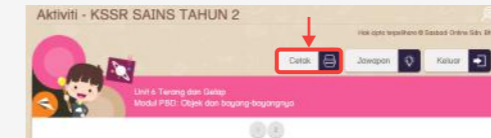
## Menyemak Jawapan

Anda dapat melihat jawapan bagi setiap soalan dalam modul dengan mengklik butang **Jawapan**.

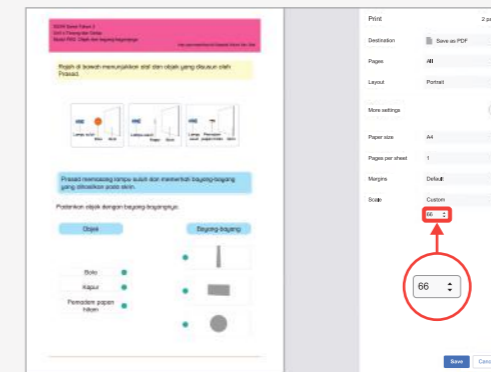


## Mencetak Aktiviti

1. Anda dapat mencetak aktiviti yang dipilih dengan mengklik butang **Cetak**.



2. Tentukan **skala** yang dikehendaki dan pilih **Save as PDF**.



3. Cetak fail **PDF** yang disimpan.

## Pengenalan

**Ignite: Teaching and Learning Made Easy** Sumber Pengajaran dan Pembelajaran Digital KSSR SAINS TAHUN 2 dihasilkan berdasarkan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) dan Buku Teks KSSR Sains Tahun 2 SK. Sumber bahan yang disusun selari dengan buku teks ini sesuai digunakan sebagai **Bahan Pengajaran dan Pembelajaran**, Modul Pentaksiran Bilik Darjah (PBD), dan Aktiviti Berbentuk Permainan.

