


Laporan Aktiviti PI1M Kubang Halban

Tujuan dokumen ini adalah untuk menyediakan panduan bagi jenis maklumat yang diperlukan dalam laporan untuk bahan berita RDD, laporan tahunan, dan penerbitan lain.

ITEM JENIS	INFORMATION MAKLUMAT	NOTES NOTA
Name of event Nama acara / program	Kelas E-Pembelajaran (Kahoot.com)	
Date & Time Tarikh & Masa	Tarikh : 22 April 2017 Masa : 9.15 pagi – 12.00 tengahari	
Location Lokasi	Pusat Internet 1Malaysia Kubang Halban, Kuala Kangsar, Perak	
Purpose Tujuan	Kuiz menguji minda	
Details of recipients Butiran Penerima	8 orang pelajar sekolah menengah dan rendah	
Details of contribution Butir-butir berkaitan dengan aktiviti		
Benefits of the contribution Kebaikan / kelebihan aktiviti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menguji kefahaman peserta mengenai ICT dan Klik Dengan Bijak 2. Sesi pembelajaran yang lebih efektif 3. Mengetahui tahap kepantasan peserta menjawab soalan 	
Name of VIP Nama VIP	tiada	
Name of guest VIP Nama tetamu daripada VIP	tiada	
Main execution Pelaksanaan aktiviti utama	Pendaftaran peserta untuk mendapatkan pin nombor bagi daftar masuk permainan dalam talian (Kahoot.com)	
Supporting activities	tiada	

ITEM JENIS	INFORMATION MAKLUMAT	NOTES NOTA
Aktiviti Sokongan		
Other participants Peserta Lain	tiada	
Photo caption Keterangan gambar	 <p data-bbox="285 1213 418 1247"><i>Gambar 1</i></p>	

ITEM
JENISINFORMATION
MAKLUMATNOTES
NOTA

Gambar 2



Gambar 3

ITEM JENIS	INFORMATION MAKLUMAT	NOTES NOTA
Photo caption names Keterangan gambar berserta nama	<p><i>Gambar 1: Peserta sedang menjawab soalan-soalan kuiz mengenai komponen komputer</i></p> <p><i>Gambar 2: Pemenang bagi soalan asas komputer</i></p> <p><i>Gambar 3: Peserta yang mengambil bahagian bagi kuiz kali ini</i></p>	
Translation Terjemahan	Tiada	
Supporting documents Dokumen Sokongan	Tiada	

**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**