

**RANCANGAN PENGAJARAN TAHUNAN
ASAS SAINS KOMPUTER TINGKATAN 2**

MINGGU	STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CADANGAN AKTIVITI	CATATAN
BIDANG PEMBELAJARAN : 1.0 PERWAKILAN DATA				
M1 (2/1/2018 - 5/1/2018)	1.1 Sistem Nombor Perlapanan	1.1.1 Membedakan nombor perlapanan dan nombor perpuluhan.	Melengkapkan jadual perbandingan antara sistem nombor perlapanan dan sistem nombor perpuluhan.	
M2 (8/1/2018 - 12/1/2018)		1.1.2 Menukar nombor (i) perpuluhan kepada nombor perlapanan. (ii) perlapanan kepada nombor perpuluhan.	(i) Menonton video tutorial penukaran nombor perpuluhan kepada nombor perlapanan. (ii) Menonton video tutorial penukaran nombor perlapanan kepada nombor perpuluhan.	
M3 (15/1/2018 - 19/1/2018)		1.1.2 Menukar nombor (iii) perlapanan kepada nombor perduaan. (iv) perduaan kepada nombor perlapanan.	(iii) Menonton video tutorial penukaran nombor perlapanan kepada nombor perduaan. (iv) Menonton video tutorial penukaran nombor perduaan kepada nombor perlapanan.	
M4 (22/1/2018 - 26/1/2018)		1.1.3 Menukar pengekodan ASCII kepada nombor perlapanan berdasarkan aksara yang diberi.	Layari laman sesawang goo.gl/Pnl6sx untuk mendapatkan maklumat pengekodan ASCII.	
M5 (29/1/2018 - 2/2/2018)		1.1.4 Menghubungkan nombor perlapanan dengan pengekodan ASCII yang digunakan dalam bahasa mesin.	Layari laman sesawang berikut bagi mendapatkan maklumat lanjut. goo.gl/sr79Ju goo.gl/4NpnHe goo.gl/qqAGqg goo.gl/r6VjAi	
M6 (5/2/2018 - 9/2/2018)	1.2 Sistem Nombor Perenambelasan	1.2.1 Membedakan nombor perenambelasan dan nombor perpuluhan.	Menonton video tutorial tentang perwakilan nombor perenambelasan dengan menggunakan model warna RGB.	
M7 (12/2/2018 - 16/2/2018)		1.2.2 Menukar nombor (i) perpuluhan kepada nombor perenambelasan. (ii) perenambelasan kepada nombor perpuluhan.	(i) Menonton video tutorial penukaran nombor perpuluhan kepada nombor perenambelasan. (ii) Menonton video tutorial penukaran nombor perenambelasan kepada nombor perpuluhan.	Tahun Baru Cina (15/2/2018 – 19/2/2018)
UJIAN SETARA (20/2/2018 - 23/2/2018)				
M8 (26/2/2018 - 2/3/2018)		1.2.2 Menukar nombor (iii) perenambelasan kepada nombor perduaan. (iv) perduaan kepada nombor perenambelasan.	(iii) Menonton video tutorial penukaran nombor perenambelasan kepada nombor perduaan. (iv) Menonton video tutorial penukaran nombor perduaan kepada nombor perenambelasan.	

**RANCANGAN PENGAJARAN TAHUNAN
ASAS SAINS KOMPUTER TINGKATAN 2**

M9 (5/3/2018 - 9/3/2018)		1.2.3 Menukar pengekodan ASCII kepada nombor perenambelasan berdasarkan aksara yang diberi.	Meneka warna berdasarkan nombor perenambelasan dengan melayari laman sesawang http://yizzie.com/whatthehex/ untuk permainan interaktif.	
M10 (12/3/2018 - 16/3/2018)		1.2.4 Menghubungkan nombor perenambelasan dengan pengekodan ASCII yang digunakan dalam bahasa mesin.	Menyediakan folio digital mengenai sistem nombor perenambelasan dan perwakilannya dalam pengekodan ASCII.	
CUTI PERTENGAHAN PENGGAL 1 (17/3/2018 - 25/3/2018)				
BIDANG PEMBELAJARAN : 2.0 ALGORITMA				
M11 (26/3/2018 - 30/3/2018)	2.1 Pembangunan Algoritma	2.1.1 Menulis pseudokod dan melukis carta alir menggunakan (i) struktur kawalan ulangan (<i>for, while-do</i>) dalam penyelesaian masalah.	(i) Layari laman sesawang goo.gl/jQkaU1 dan goo.gl/c5vLya bagi maklumat lanjut struktur kawalan ulangan. (ii) Menulis pseudokod (iii) Melukis carta alir	Good Friday (30/3/2018)
M12 (2/4/2018 - 6/4/2018)		2.1.1 Menulis pseudokod dan melukis carta alir menggunakan (ii) struktur kawalan pilihan bersarang dalam penyelesaian masalah.	(i) Layari laman sesawang goo.gl/DbNIbd bagi maklumat lanjut struktur kawalan bersarang. (ii) Menulis pseudokod (iii) Melukis carta alir	
M13 (9/4/2018 - 13/4/2018)		2.1.2 Mengeskan dan membaiki ralat daripada pseudokod dan carta alir dalam penyelesaian masalah.	Layari laman sesawang goo.gl/l1OhXy bagi maklumat lanjut jenis-jenis ralat.	
M14 (16/4/2018 - 20/4/2018)		2.1.3 Menyelesaikan masalah menggunakan pseudokod dan carta alir dengan menggabungkan pelbagai struktur kawalan.	Menyelesaikan masalah berkenaan syarat-syarat untuk mendapat lesen memandu Kelas D.	
BIDANG PEMBELAJARAN : 3.0 KOD ARAHAN				
M15 (23/4/2018 - 27/4/2018)	3.1 Persekitaran Kod Arahan	3.1.1 Menggunakan jenis data (integer, Boolean, double, char dan string) dalam kod segmen.	Layari laman sesawang goo.gl/y9CPTe bagi maklumat tambahan jenis data integer.	
M16 (30/4/2018 - 4/5/2018)				Hari Pekerja (1/5/2018)

**RANCANGAN PENGAJARAN TAHUNAN
ASAS SAINS KOMPUTER TINGKATAN 2**

M17 (7/5/2018 - 11/5/2018)		3.1.2 Membezakan antara pemboleh ubah dan pemalar dalam kod segmen.	Layari laman sesawang goo.gl/YTnEja bagi maklumat tambahan tentang pemboleh ubah.	
M18 (14/5/2018 - 18/5/2018)		3.1.3 Menghasilkan kod segmen menggunakan: (i) fungsi input dan output.	Menghasilkan kod segmen menggunakan aplikasi IDLE Python 3.5.2.	
PEPERIKSAAN (21/5/2018 - 25/5/2018)				
CUTI PERAYAAN (28/5/2018 - 1/6/2018)				
M19 (4/6/2018 - 8/6/2018)		3.1.3 Menghasilkan kod segmen menggunakan: (ii) operator perbandingan (iii) operator logik	Menghasilkan kod segmen menggunakan aplikasi IDLE Python 3.5.2.	
CUTI PERTENGAHAN TAHUN (9/6/2018 -24/6/2018)				
M20 (25/6/2018 - 29/6/2018)		3.1.4 Mengesan dan memperbaiki ralat pada kod segmen yang dihasilkan dalam penyelesaian masalah.	Menggunakan teknik semakan meja untuk mengesan dan memperbaiki ralat yang dihasilkan dengan menggunakan IDLE Python 3.5.2.	
M21 (2/7/2018 - 6/7/2018)		3.1.5 Menyelesaikan masalah yang melibatkan gabungan jenis data, pemboleh ubah, pemalar dan operator dalam kod segmen.	Menyediakan satu laporan ringkas mengenai BMI murid-murid dalam kelas dengan menggunakan IDLE Python 3.5.2.	
M22 (9/7/2018 - 13/7/2018)	3.2 Struktur Kod Arahan	3.2.1 Menghasilkan aturcara yang melibatkan: (i) struktur kawalan jujukan dalam penyelesaian masalah.	Menggunakan Scratch 2.0 dan IDLE Python 3.5.2 untuk menyelesaikan masalah.	
M23 (16/7/2018 - 20/7/2018)				
M24 (23/7/2018 - 27/7/2018)		3.2.1 Menghasilkan aturcara yang melibatkan: (ii) struktur kawalan pilihan dalam penyelesaian masalah.	Menggunakan Scratch 2.0 dan IDLE Python 3.5.2 untuk menyelesaikan masalah.	
M25 (30/7/2018 - 3/8/2017)				

**RANCANGAN PENGAJARAN TAHUNAN
ASAS SAINS KOMPUTER TINGKATAN 2**

M26 (6/8/2018 - 10/8/2018)		3.2.1 Menghasilkan aturcara yang melibatkan: (iii) struktur kawalan pilihan bersarang dalam penyelesaian masalah.	Menggunakan Scratch 2.0 dan IDLE Python 3.5.2 untuk menyelesaikan masalah.	
M27 (13/8/2018 - 17/8/2018)				
CUTI PERTENGAHAN PENGGAL 2 (18/8/2018 - 26/8/2018)				
M28 (27/8/2018 - 31/8/2018)		3.2.1 Menghasilkan aturcara yang melibatkan: (iv) struktur kawalan ulangan dalam penyelesaian masalah.	Menggunakan Scratch 2.0 dan IDLE Python 3.5.2 untuk menyelesaikan masalah.	Hari Kebangsaan (31/8/2018)
M29 (3/9/2018 - 7/9/2018)				
M30 (10/9/2018 - 14/9/2018)		3.2.2 Menguji atur cara dan membaiki ralat pada kod arahan yang dihasilkan.	Menggunakan Scratch 2.0 dan IDLE Python 3.5.2 untuk menyelesaikan masalah.	
M31 (17/9/2018 - 21/9/2018)				
M32 (24/9/2018 - 28/9/2018)		3.2.3 Menghasilkan atur cara yang melibatkan gabungan pelbagai struktur kawalan.	Menggunakan Scratch 2.0 dan IDLE Python 3.5.2 untuk menyelesaikan masalah.	
M33 (1/10/2018 - 5/10/2018)				
M34 (8/10/2018 - 12/10/2018)	ULANGKAJI SEBELUM PEPERIKSAAN			
PEPERIKSAAN (15/10/2018 -19/10/2018)				

**RANCANGAN PENGAJARAN TAHUNAN
ASAS SAINS KOMPUTER TINGKATAN 2**

M35 (22/10/2018 - 26/10/2018)	ULANGKAJI / EKSPLORASI PERISIAN STRACTH2.0 DAN IDLE PYTHON 3.5.2
M36 (29/10/2018 - 2/11/2018)	
M37 (5/11/2018 - 9/11/2018)	PEPERIKSAAN SPM (5/11/2018 – 23/11/2018)
M38 (12/11/2018 - 16/11/2018)	
M39 (19/11/2018 - 23/11/2018)	
CUTI AKHIR TAHUN (24/11/2018 – 31/12/2018)	