****

**GGGE1153 KOMPUTER DALAM PENDIDIKAN**

**SEMESTER 1: SESI 2016/2017**

**TUGASAN INDIVIDU: ESSAY**

COMPUTER AS TOOL, TUTOR AND TUTEE

**NAMA:**

SYAFIQAH BINTI DERAMAN (A157739)

**PROGRAM:**

IJAZAH SARJANA MUDA PENDIDIKAN (PENDIDIKAN KHAS)

**PENSYARAH :**

DR. FARIZA BINTI KHALID

**COMPUTER AS TOOL, TUTOR AND TUTEE**

Komputer dan teknologi yang semakin canggih pada masa kini adalah sebahagian daripada kehidupan seharian kita di mana kita menggunakannya sama ada kita sedar itu atau tidak. Setiap aspek dalam kehidupan seharian kita menggunakan teknologi untuk meningkatkan kualiti produk, membuat sesuatu tugasan dengan pantas dan cepat serta membuat sesuatu perkara yang baru. Di dalam setiap industri dan kerja kebanyakannya dilaksanakan dengan menggunakan teknologi. Oleh yang demikian, penggunaan komputer dan teknologi dalam pengajaran tidak menjadi satu pilihan tetapi adalah satu kemestian. Komputer boleh menjadi alat dalam proses pengajaran dan pembelajaran, manakala pelajar boleh mencapai berjuta-juta maklumat, mendapatkan fakta-fakta tambahan mengenai apa jua dalam beberapa saat dan boleh mencari pelbagai jenis penjelasan untuk masalah yang sama.

**COMPUTER AS TOOL**

Komputer sebagai ‘*tool’* adalah penggunaan yang paling biasa dalam bahan pembelajaran, Pelajar-pelajar sebagai contoh memanfaatkan penggunaan fungsi pemprosesan perkataan dalam hampir setiap tugasan yang memerlukan penulisan malah guru juga menggunakannya sebagai alat persembahan di dalam pengajaran untuk dari pelbagai jenis kandungan multimedia yang berbeza. Pengajaran dan pembelajaran menggunakan komputer akan menjadi lebih berkualiti dan lebih berkesan.

**COMPUTER AS TUTOR**

Komputer boleh menjadi ‘*tutor’* yang sangat berguna dan senang untuk didekati, program dan aplikasi yang dibuat oleh professional dari pelbagai institusi pendidikan menyediakan persekitaran pembelajaran yang sesuai dan pengajaran interaktif, dan mengaplikasikan kaedah pengajaran dan strategi yang efektif, dan jenis aplikasi yang kebanyakannya bukan sahaja dapat diterima dalam kalangan pelajar tetapi juga lebih baik kerana mendapat pengalaman yang menyeronokkan berbeza pula dengan pengajaran dan pembelajaran biasa yang membosankan.

**COMPUTER AS TUTEE**

Komputer juga boleh menjadi ‘*tutee’* di mana anda boleh memberikan set arahan untuk melakukan beberapa fungsi atau tugas, sebagai contoh membuat program untuk menyelesaikan satu set nombor di mana anda mengajar komputer bagaimana untuk membandingkan nilai nombor dan kemudian menyusun mereka. Contoh lain adalah robot di mana anda sebenarnya memberi satu set arahan atau tingkah laku untuk berinteraksi dengan keadaan yang berbeza, Kedua-dua contoh menunjukkan bagaimana untuk mendapat manfaat daripada komputer sebagai tutee dalam proses pengajaran dan pembelajaran, pelajar-pelajar yang berkaitan dengan komputer sebagai tutee akan memikirkan semula apa yang mereka pelajari dan kemudian menganalisis untuk mengajar ke komputer, yang memerlukan tahap pemahaman yang lebih tinggi.