



PERSEKUTUAN PENGAKAP MALAYSIA
NEGERI JOHOR



**KERTAS KONSEP PERTANDINGAN
SEMPENA**

**KOROBORI
JOHOR
PENGAKAP KANAK-KANAK
TECHNATURE**

Tarikh:

22 - 25 JULAI 2024

Tempat:

PANTAI AIR PAPAN, MERSING, JOHOR



KERTAS KONSEP PERTANDINGAN PERTANGDINGAN MEMANAH TRADISIONAL KOROBORI JOHOR PENGAKAP KANAK-KANAK 2024

1.0 PENGENALAN PERTANDINGAN

Pertandingan Memanah Tradisional, satu acara yang memaparkan keindahan seni memanah yang diwarisi sejak zaman berzaman. Pada hari ini, kita bukan sahaja menyaksikan ketangkasan dan ketepatan pemanah-pemanah berbakat, tetapi juga menghargai warisan budaya yang kaya dan bersejarah. Memanah tradisional bukan sekadar sukan; ia adalah simbol kekuatan, kecekalan, dan keanggunan yang merentasi generasi. Semoga semua peserta bersemangat juang yang tinggi dan mengamalkan nilai-nilai murni dalam setiap panahan.

2.0 OBJEKTIF

- 2.1 Melatih fokus dan tumpuan pada papan sasaran.
- 2.2 Meningkatkan kekuatan tangan dan ketajaman akal.
- 2.3 Mendidik sabar, tenang dan redha dengan cabaran.

3.0 SASARAN

Sasaran terdiri daripada ahli pengakap kanak-kanak seramai 198 ahli pengakap yang terdiri daripada 99 orang ahli pengakap lelaki dan 99 orang ahli pengakap perempuan.

4.0 KATEGORI PERTANDINGAN

4.1 KATEGORI INDIVIDU

- 4.1.1 Setiap daerah dikehendaki menghantar 3 orang lelaki dan 3 orang perempuan untuk Kategori Individu.
- 4.1.2 Peserta hanya boleh menyertai 1 kategori.
- 4.1.3 Jumlah peserta individu mewakili daerah ialah 6 orang.

4.2 KATEGORI PASUKAN

- 4.2.1 Setiap daerah dikehendaki menghantar 2 pasukan lelaki dan 2 pasukan perempuan untuk Kategori Pasukan.
- 4.2.2 Satu pasukan terdiri daripada 3 orang.

4.2.3 Jumlah peserta pasukan mewakili daerah ialah 12 orang.

5.0 SYARAT-SYARAT PENYERTAAN

5.1 SYARAT UMUM

- 5.1.1 Setiap peserta mestilah merupakan peserta Korobori.
- 5.1.2 Setiap peserta hanya boleh menyertai 1 kategori sahaja.
- 5.1.3 Penggunaan alatan memanah peribadi adalah TIDAK dibenarkan.
- 5.1.4 Setiap peserta digalakkan memakai BUSANA tradisional.

5.2 SYARAT KHUSUS

5.2.1 KATEGORI INDIVIDU

- 5.2.1.1 Setiap peserta akan dibahagikan kepada 3 format sasaran berbeza iaitu STATIK, DINAMIK dan 3D.
- 5.2.1.2 Peserta Pertama akan memanah di sasaran STATIK, Peserta Kedua akan memanah di sasaran DINAMIK manakala Peserta Ketiga akan memanah di sasaran 3D.
- 5.2.1.3 Pada setiap sasaran, peserta perlu memanah sebanyak 3 pusingan.
- 5.2.1.4 Setiap pusingan, peserta perlu melepaskan 3 batang anak panah.
- 5.2.1.5 Jumlah anak panah pada setiap sasaran adalah 9 batang. Jumlah anak panah pada keseluruhan sasaran adalah 27 batang.

5.2.2 KATEGORI PASUKAN

- 5.2.2.1 Setiap pasukan akan dibahagikan kepada 2 format sasaran iaitu STATIK dan 3D.
- 5.2.2.2 Pasukan A akan memanah pada sasaran STATIK manakala Pasukan B akan memanah pada sasaran 3D.
- 5.2.2.3 Pada setiap sasaran, peserta perlu memanah sebanyak 5 pusingan.

- 5.2.2.4 Setiap pusingan, setiap ahli pasukan akan memanah sebanyak 2 batang anak panah secara bergilir-gilir.
- 5.2.2.5 Jumlah anak panah pada setiap pusingan adalah 6 batang. Jumlah anak panah pada keseluruhan pusingan adalah 30 batang.

6.0 PECAHAN PEMARKAHAN

6.1 KATEGORI INDIVIDU

- 6.1.1 Setiap peserta akan diberi markah (mewakili daerah) berdasarkan kedudukan tempat mengikut jumlah mata panahan (score).
- 6.1.2 Markah adalah seperti berikut:
 - JUARA – 10 markah
 - NAIB JUARA – 7 markah
 - KETIGA – 5 markah
 - KEEMPAT – 4 markah
 - KELIMA – 3 markah
 - KEENAM – KESEBELAS – 1 markah

6.2 KATEGORI PASUKAN

- 6.2.1 Setiap pasukan akan diberi markah (mewakili daerah) berdasarkan kedudukan tempat mengikut jumlah mata panahan (score).
- 6.2.2 Markah adalah seperti berikut:
 - JUARA – 10 markah
 - NAIB JUARA – 7 markah
 - KETIGA – 5 markah
 - KEEMPAT – 4 markah
 - KELIMA – 3 markah
 - KEENAM – KESEBELAS – 1 markah

7.0 KEPUTUSAN DAN KEHAKIMAN

- 7.1 Peserta WAJIB mengikut arahan AJK Pertandingan yang bertugas.
- 7.2 Peserta dilarang mencabut anak panah sebelum markah anak panah itu dikira.
- 7.3 Sekiranya peserta mencabut anak panah sebelum Hakim/Pengadil mengira markah, maka anak panah tersebut dikira TIADA markah (miss).
- 7.4 Setiap peserta perlu menanda bekas panahan pada papan sasaran selepas mencabut anak panah.
- 7.5 Sekiranya anak panah melantun atau tembus di papan sasaran, markah anak panah itu akan dikira berdasarkan bekas panahan pada papan sasaran. Sekiranya banyak bekas panahan yang tidak bertanda, maka bekas panahan markah PALING rendah akan dikira.
- 7.6 Jumlah markah (score) panahan akan menentukan kedudukan peserta.
- 7.7 Keputusan Hakim/Pengadil adalah muktamad.

8.0 HADIAH

8.1 KATEGORI INDIVIDU

- 8.1.1 Sasaran STATIK = JUARA - KELIMA (5 lelaki 5 perempuan)
 - 8.1.2 Sasaran DINAMIK = JUARA - KELIMA (5 lelaki 5 perempuan)
 - 8.1.3 Sasaran 3D = JUARA - KELIMA (5 lelaki 5 perempuan)
- Jumlah Pemenang = 30 orang pemenang

8.2 KATEGORI PASUKAN

- 8.2.1 Sasaran STATIK = JUARA - KELIMA (5 lelaki 5 perempuan)
 - 8.2.2 Sasaran 3D = JUARA - KELIMA (5 lelaki 5 perempuan)
- Jumlah Pemenang = 20 pasukan = 60 orang pemenang

9.0 Sebarang pertanyaan berkaitan pertandingan boleh terus berhubung dengan penyelaras pertandingan :

Nama : EN. MUHAMAD HANIF BIN MOHD SHAR

No tel ; 011-16137606



KERTAS KONSEP PERTANDINGAN
PERTANDINGAN *MINECRAFT*
KOROBORI JOHOR PENGAKAP KANAK-KANAK
2024

1.0 PENGENALAN PERTANDINGAN

Minecraft: Education Edition adalah permainan berdasarkan dunia terbuka dan direka untuk mengalakkan budaya kreativiti dan juga kolaborasi sama ada di dalam bilik darjah mahupun di luar bilik darjah. *Minecraft* dalam Korobori Johor Pengakap Kanak-Kanak 2024 ini adalah berkaitan dengan kebolehan murid merancang dan membina tapak perkhemahan lestari di *Minecraft*. Ianya dapat memberikan platform yang hebat untuk pembelajaran praktikal, kreativiti, dan penyelesaian masalah kepada ahli Pengakap Kanak-Kanak yang menyertainya. Dengan memberi tumpuan kepada kelestarian, murid dapat memahami isu-isu alam sekitar dengan lebih mendalam.

2.0 OBJEKTIF

- 2.1 Menyediakan ahli PKK berkeupayaan untuk menyelesaikan masalah menggunakan *coding* atau kod arahan dalam bahasa pengaturcaraan
- 2.2 Mencungkil bakat dan memberi kebebasan kepada ahli PKK untuk bereksperimen dengan mendorong eksperimen sendiri kreatif dan penyelesaian masalah
- 2.3 Memberi pengalaman dalam kalangan ahli PKK melalui pertandingan yang merangsang minda kritis dan kreatif serta unik.

3.0 SASARAN

Sasaran terdiri daripada 33 ahli PKK Lelaki dan 33 ahli PKK Perempuan

4.0 KATEGORI PERTANDINGAN

- 4.1 Berpasukan
- 4.2 Satu (1) Kategori Lelaki & satu (1) Kategori Perempuan bagi setiap daerah.

4.3 Setiap kumpulan terdiri daripada tiga (3) ahli PKK dan seorang (1) pembimbing (*sama ada pemimpin atau penolong pemimpin adalah dibenarkan*).

5.0 SYARAT-SYARAT PENYERTAAN

5.1 SYARAT UMUM

Tema untuk pertandingan ini adalah berkaitan dengan kebolehan ahli PKK merancang dan membina sebuah **Tapak Perkhemahan Lestari** di **Minecraft: Education Edition** berdasarkan **Matlamat Pembangunan Mampan (SDGs)** yang disyorkan dalam kempen dan budaya Korobori Johor Pengakap Kanak-Kanak 2024.

Selari dengan kempen dan budaya Korobori Johor Pengakap Kanak-Kanak 2024 iaitu **Kempen Korobori Tanpa Kertas & Kempen Korobori Tanpa Plastik**. Oleh itu, korobori pada kali ini akan memperkenalkan sebanyak empat (4) elemen Matlamat Pembangunan Mampan (SDGs) yang disyorkan bagi mendukung kempen dan budaya program ini. Antaranya ialah:

1. **SDG 13: CLIMATE ACTION**

- a. Program ini mendukung SDG 13 dengan usaha membentuk generasi yang bertanggungjawab terhadap alam. Program ini secara positif menyumbang terhadap usaha global dalam mengatasi perubahan iklim dan memelihara keanekaragaman alam.

2. **SDG 14: LIFE BELOW WATER**

- a. Program ini mendukung SDG 14 dengan memberikan penekanan kepada kesedaran alam sekitar dengan menyediakan peluang untuk memahami dan melibatkan diri dalam pemeliharaan ekosistem air. Program ini turut menyumbang kepada usaha global dalam memastikan kelestarian ekosistem laut.

3. SDG 15: LIFE ON LAND

- a. Program ini mendukung SDG 15 dengan menanam rasa tanggungjawab terhadap alam dan mendorong penglibatan aktif dalam menjaga kelestarian ekosistem darat. Melalui pemahaman dan penglibatan dalam aktiviti yang memelihara tanah dan keanekaragaman alami, program ini akan memastikan keseimbangan ekosistem darat dan menyokong kelestarian flora dan fauna.

4. SDG 17: PARTNERSHIPS FOR THE GOALS

- a. Program ini tidak hanya memahami pentingnya dimensi kolaboratif, tetapi juga secara khusus menekankan kerjasama dengan rakan strategi sejajar dengan SDG 17. Program ini menyediakan peluang bagi pihak berkepentingan dan rakan strategik untuk bekerjasama dalam menjaga alam semula jadi dan mengatasi cabaran kelestarian. Melalui semangat kerjasama ini, program ini tidak hanya memupuk kejelekitan yang kuat antara pihak tetapi juga mengakui bahwa kerjasama ini merupakan kunci utama untuk mencapai semua Matlamat Pembangunan Mampan secara holistik dan berkesan.

Cabarannya adalah setiap pasukan perlu menggunakan Minecraft: Education Edition untuk mencipta dan membina tapak perkhemahan lestari seperti yang dinyatakan pada tema pertandingan dalam dunia binaan yang baru dengan menggunakan **Creative Mode**. Binaan yang dibina mestilah mempunyai sekurang-kurangnya **satu (1) elemen** dari empat (4) elemen Matlamat Pembangunan Mampan (SDGs) yang disyorkan dalam korobori ini.

Pasukan yang mengambil bahagian dibenarkan menyiapkan binaan di lokasi masing-masing dengan peranti sendiri seperti komputer atau mana-mana peranti yang sesuai (setiap pasukan akan menggunakan satu (1) ID DELIMA Microsoft atau ID peribadi murid bagi mewakili pasukan

untuk menghasilkan projek sama ada dengan sokongan dari pihak kumpulan atau daerah masing-masing) dan aplikasi tersebut boleh dimuat turun dari Portal DELIMa atau di laman web <https://education.minecraft.net/get-started/>

Pasukan yang mengambil bahagian perlu membentangkan hasil binaan yang dibina semasa pertandingan berlangsung di tapak korobori. Peralatan persembahan disediakan sendiri oleh peserta.

5.2 SYARAT KHUSUS

- 5.2.1 Terbuka kepada semua ahli PKK yang menyertai Korobori Pengakap Kanak-Kanak Negeri Johor 2024 yang masih belum menyertai mana-mana pertandingan lain dalam korobori.
- 5.2.2 Tema Pertandingan Minecraft ini ialah **Tapak Perkhemahan Lestari**.
- 5.2.3 Matlamat Pembangunan Mampan (SDGs) yang disyorkan untuk digunakan adalah SDG 13, 14, 15 dan 17. Binaan yang dibina mestilah mempunyai sekurang-kurangnya satu (1) elemen dari empat (4) elemen yang disyorkan.
- 5.2.4 Setiap pasukan yang bertanding dibenarkan untuk menggunakan ID DELIMa Microsoft peribadi (contoh: *m-XXXXXXXX@putrajaya.moe-dl.edu.my*) atau ID peribadi murid bagi mewakili pasukan untuk menghasilkan projek Minecraft.
- 5.2.5 Seorang pemimpin atau penolong pemimpin boleh menjadi pembimbing kepada lebih daripada satu (1) pasukan.
- 5.2.6 Setiap pasukan WAJIB & hanya dibenarkan menggunakan versi Minecraft Education sahaja. Selain daripada versi Minecraft Education, penyertaan tidak akan diterima. Aplikasi tersebut boleh dimuat turun dari Portal DELIMa atau di laman web <https://education.minecraft.net/get-started/>.
- 5.2.7 Tempoh penyediaan binaan adalah sehingga **22 Julai 2024**.
- 5.2.8 Projek binaan perlu dibentangkan di hadapan panel di tapak korobori. Segala persediaan peralatan dan peranti adalah atas tanggungjawab setiap pasukan.

5.2.9 Sebarang perubahan peraturan & undang-undang pertandingan ini adalah hak mutlak pihak penganjur pertandingan.

5.2.10 Jika terdapat sebarang persoalan, sila berhubung dengan penyelaras pertandingan iaitu En. Amin Nurrashid bin Helmy di talian 017-6854542

5.2.11 Keputusan panel penilaian adalah MUKTAMAD.

6.0 PECAHAN PEMARKAHAN

6.1 Persembahan pembentangan - 20%

6.2 Kesesuaian Tema - 50%

6.3 Unsur pengaturcaraan - 20%

6.4 Keaslian idea - 10%

7.0 KEPUTUSAN DAN KEHAKIMAN

7.1 Semua keputusan tentang giliran, pemarkahan, dan masa dibuat oleh juri.

7.2 Pasukan yang mengambil bahagian harus menghormati undian dan keputusan mereka sepenuhnya.

7.3 Penganjur boleh membincangkan dan mengumumkan peraturan atau keputusan baharu yang berkaitan dengan sebarang isu yang tidak dinyatakan dalam peraturan dan syarat pertandingan.

7.4 Bantahan tidak akan dilayan.

8.0 Sebarang pertanyaan berkaitan pertandingan boleh terus berhubung dengan penyelaras pertandingan :

Nama : EN. EN AMIN NURRASHID BIN HELMY

No Tel : 017-6854542



**KERTAS KONSEP PERTANDINGAN
PERTANDINGAN RAJA GAJET
KOROBORI JOHOR PENGAKAP KANAK-KANAK
2024**

1.0 PENGENALAN PERTANDINGAN

Pembinaan gajet merupakan salah satu aktiviti wajib bagi Unit Badan Beruniform sewaktu perkhemahan khususnya pengakap. Gajet merupakan binaan yang dihasilkan untuk kegunaan meletak dan menyimpan serta memperagakan alatan supaya persekitaran perkhemahan kemas, selamat dan mudah dicari apabila diperlukan. Saiz dan ketahanan biasanya dikaitkan dengan tempoh masa perkhemahan dijalankan.

2.0 OBJEKTIF

- 2.1 Meningkatkan kemahiran ahli pengakap kanak-kanak.
- 2.2 Meningkatkan kerjasama antara ahli kumpulan.
- 2.3 Meningkatkan keyakinan ahli pengakap kanak-kanak dalam menghasilkan gajet.

3.0 SASARAN

Sasaran terdiri daripada ahli pengakap kanak-kanak seramai 176 ahli pengakap yang terdiri daripada 88 orang ahli pengakap lelaki dan 88 orang ahli pengakap perempuan.

4.0 KATEGORI PERTANDINGAN

- 4.1.1 Pertandingan diadakan secara berpasukan. (4 orang setiap pasukan).
- 4.1.2 Setiap daerah dikehendaki menghantar 2 pasukan lelaki dan 2 pasukan perempuan.

5.0 HADIAH PERTANDINGAN.

Pemenang	Kategori Lelaki	Kategori Perempuan
Tempat pertama	4 orang	4 orang
Tempat ke-2	4 orang	4 orang
Tempat ke-3	4 orang	4 orang
Tempat ke-4	4 orang	4 orang
Tempat ke-5	4 orang	4 orang

6.0 SYARAT-SYARAT PENYERTAAN

6.1 SYARAT UMUM :

- 6.1.1 Mematuhi syarat umum peserta Korobori Johor.
- 6.1.2 Setiap individu hanya boleh menyertai 1 pertandingan sahaja.
- 6.1.3 Mewakili daerah yang didaftarkan.
- 6.1.4 Peserta hendaklah memakai uniform lengkap sewaktu pertandingan.

6.2 SYARAT KHUSUS :

- 6.2.1 Peserta dikehendaki membina satu gajet TRIPOD.
- 6.2.2 Menggunakan buluh, rotan atau batang penyapu dengan ukuran diameter 3cm-4cm sahaja.
- 6.2.3 Saiz ukuran tiang TRIPOD yang dibenarkan 150cm – 160 cm sahaja.
- 6.2.4 Peserta bebas menggunakan tali temali yang sesuai untuk mengikat TRIPOD.
- 6.2.5 Menggunakan jenis simpulan dan ikatan yang betul.
- 6.2.6 Masa membina TRIPOD yang diberikan adalah selama 1 jam.

7.0 PECAHAN PEMARKAHAN

Bil.	Kriteria	Perincian	Markah
1.	Jenis Ikatan	Jumlah simpulan dan ikatan yang digunakan. Menggunakan Ikatan yang betul dan bersesuaian.	30

2.	Kekemasan. Ikatan	Ikatan yang kemas dan tidak serabut Kekemasan kayu/buluh yang digunakan. Menggunakan tali yang sesuai untuk mengikat gajet	30
3.	Kekuatan dan Kestabilan Gajet	Menghasilkan tripod yang bertahan, kuat dan stabil.	20
4.	Keselamatan	Gajet yang dibina selamat dan tidak membahayakan.	20

8.0 JURI

8.1 Setiap daerah dikehendaki menghantar 1 orang Juri.

8.2 Pihak pengelola tidak bertanggungjawab sekiranya daerah tidak menghantar juri pada masa yang ditetapkan.

8.3 Keputusan juri adalah muktamad.

9.0 Sebarang pertanyaan berkaitan pertandingan boleh terus berhubung dengan penyelaras pertandingan :

Nama : EN KHAIRUL ANAM BIN TUMIAN
No Tel : 019-7751300



**KERTAS KONSEP PERTANDINGAN
PERTANDINGAN MALAM KEBUDAYAAN
KOROBORI JOHOR PENGAKAP KANAK-KANAK
2024**

1.0 MATLAMAT

Memberi pendidikan asas seni tari kepada ahli pengakap peringkat sekolah rendah serta meningkatkan ilmu pengetahuan tentang nilai-nilai kesenian bangsa sebagai teras pembentukan masyarakat berbudaya melalui tarian.

2.0 OBJEKTIF

- 2.1 Menggalak & menarik minat murid mengenali asas seni tari.
- 2.2 Mendedahkan murid kepada satu kaedah pembelajaran tari zapin, inang, joget & asli.
- 2.3 Menggalakan murid bergerak aktif sebagai usaha menyemarak seni budaya.
- 2.4 Ke arah mewujudkan sebuah kumpulan tarian dalam kalangan murid.
- 2.5 Sebagai alternatif mengisi masa lapang murid dengan aktiviti bermanfaat.

3.0 PERTANDINGAN

- 3.1 Pertandingan ini dinamakan **PERTANDINGAN TARIAN TRADISIONAL KOROBORI PENGAKAP KANAK-KANAK PERINGKAT NEGERI JOHOR TAHUN 2023.**
- 3.2 Pertandingan ini dijalankan di peringkat negeri untuk dipertandingkan semasa Korobori Pengakap Kanak-kanak Negeri Johor berlangsung.
- 3.3 Terbuka kepada ahli pengakap yang menyertai Korobori Pengakap Kanak-kanak Negeri Johor Tahun 2023.
- 3.4 Kumpulan tarian boleh terdiri daripada sebuah sekolah yang sama ATAU gabungan dalam daerah yang sama.
- 3.5 Kumpulan tarian dilabelkan mengikut nama kumpulan tarian berkenaan.
- 3.6 Persembahan adalah secara bersemuka.

3.7 Pihak PPM Daerah masing-masing perlu mengisi borang mengandungi maklumat peserta dan menghantar pengesahan penyertaan melalui pautan Google Form yang diberi.

3.8 Kumpulan / peserta perlu menyediakan satu (1) paparan montaj / latarbelakang dengan format FHD dan maksima 1080 *High Pixel* mengikut kreativiti untuk dipaparkan di layar semasa membuat persembahan.

4.0 FORMAT PERSEMBAHAN

4.1 **RAMPAIAN TARIAN TRADISIONAL MELAYU : 2 (DUA) jenis tarian : Inang, Joget, Asli atau Zapin.**

4.2 Masa persembahan adalah **tidak kurang daripada 4 minit dan tidak melebihi 8 minit.**

4.3 Penyertaan melalui **SATU (1) kumpulan persembahan dan setiap kumpulan adalah WAJIB terdiri daripada sepuluh (10) orang penari sahaja daripada setiap daerah.**

4.4 Penari boleh secara berpasangan lelaki & perempuan atau lelaki/perempuan sahaja.

4.5 **TIDAK DIBENARKAN** membawa tarian yang berunsur spiritual, lucah dan menggugat sensitiviti kaum dan agama.

5.0 LAGU / MUZIK IRINGAN

5.1 Lagu atau muzik iringan semasa persembahan boleh terdiri daripada lagu sedia ada atau ciptaan baharu yang bersesuaian dan berentak tradisional Melayu (inang, zapin, joget & asli) yang berasal dari Malaysia.

5.2 Lagu atau muzik iringan boleh dalam bentuk instrumental atau muzik bersuara (vokal).

6.0 BUSANA / AKSESORI / PROPS

6.1 Busana dan aksesori penari mestilah sopan dan menampilkan ciri-ciri pemakaian busana penari tarian tradisional Melayu.

6.2 Pemakaian alas kaki adalah tidak dibenarkan ketika membuat persembahan.

6.3 Props yang digunakan hendaklah bersesuaian dan tidak merbahaya yang boleh mengakibatkan kecederaan.

7.0 CARA PEMARKAHAN

KRITERIA	MARKAH
Koreografi dan pola lantai	35
Teknik tari/keaslian dan kesantunan	20
Koordinasi muzik dan gerakan	15
Keseragaman dan keselarian	15
Busana dan tatarias	15
MARKAH PENUH	100

8.0 PENGHAKIMAN

8.1 Hakim akan dilantik oleh Penyelaras Pertandingan Tarian Korobori Pengakap Kanak-kanak Negeri Johor 2024.

8.2 Keputusan hakim adalah muktamad dan sebarang bentuk bantahan tidak akan dilayan.

9.0 HADIAH

- a. Johan : Sijil dan hadiah
- b. Naib Johan : Sijil dan hadiah
- c. Ketiga : Sijil dan hadiah
- d. Keempat : Sijil dan hadiah
- E. Kelima : Sijil dan hadiah

10. TENTATIF PERTANDINGAN

Tarikh : **23 Julai 2024 | Selasa**

Tempat : Pentas Utama, Korobori Johor 2024

11.0 Sebarang pertanyaan berkaitan pertandingan boleh terus berhubung dengan penyelaras pertandingan :

Nama : MOHD AFIQ BIN MOHD FAUZI

No Tel : 010-4009059



**KERTAS KONSEP PERTANDINGAN
PERTANDINGAN /INOVASI/
KOROBORI JOHOR PENGAKAP KANAK-KANAK
2024**

1.0 PENGENALAN PERTANDINGAN

Teknologi dan Alam Sekitar adalah satu inisiatif yang bertujuan untuk mendorong murid-murid sekolah rendah dalam menjana idea-idea inovatif yang menggabungkan teknologi dengan pemeliharaan alam sekitar. Dengan cabaran perubahan iklim dan kerosakan alam sekitar yang semakin ketara, usaha untuk mendidik generasi muda tentang kepentingan menjaga alam sekitar adalah amat penting.

Dalam era digital yang serba canggih ini, teknologi boleh memainkan peranan yang besar dalam mencari penyelesaian kepada pelbagai isu alam sekitar. Melalui pertandingan ini, murid-murid berpeluang untuk meneroka dan mencipta alat atau sistem yang boleh membantu mengurangkan kesan negatif ke atas alam sekitar. Selain daripada membangunkan kemahiran teknikal, pertandingan ini juga memupuk kesedaran dan tanggungjawab sosial dalam kalangan murid terhadap alam sekitar.

Matlamat utama pertandingan ini adalah untuk melahirkan generasi muda yang bukan sahaja celik teknologi, tetapi juga mempunyai rasa tanggungjawab terhadap penjagaan alam sekitar. Melalui pertandingan ini, diharapkan murid-murid akan lebih bersemangat untuk meneroka bidang teknologi dan sains alam sekitar, seterusnya menyumbang kepada masa depan yang lebih lestari dan inovatif.

2.0 OBJEKTIF

- 2.1 Meningkatkan kesedaran murid tentang kepentingan teknologi dalam menjaga alam sekitar.
- 2.2 Mendorong kreativiti dan inovasi dalam kalangan murid.
- 2.3 Menggalakkan kerjasama dan kerja berpasukan di antara murid.
- 2.4 Memupuk minat dalam bidang teknologi dan sains alam sekitar.

3.0 SASARAN

Sasaran terdiri daripada ahli Pengakap Kanak-kanak seramai 110 ahli pengakap yang terdiri daripada 10 orang mewakili setiap daerah.

4.0 KATEGORI PERTANDINGAN

- 4.1 Berkumpulan
- 4.2 Setiap kumpulan terdiri daripada maksimum lima (5) orang peserta daripada sekolah yang sama dan seorang (1) penyelarar pasukan
- 4.3 Hanya dua (2) kumpulan sahaja dibenarkan untuk mewakili satu (1) daerah.

5.0 SYARAT-SYARAT PENYERTAAN

5.1 SYARAT UMUM

- 5.1.1 Setiap projek mesti mempunyai elemen teknologi yang membantu memelihara alam sekitar.
- 5.1.2 Penganjur tidak akan bertanggungjawab terhadap apa jua bentuk tuntutan berkaitan dengan karya atau produksi terhadap peserta oleh mana-mana pihak yang berkaitan.
- 5.1.3 Hasil projek yang diplagiat akan dibatalkan penyertaan dengan serta merta.
- 5.1.4 Peserta tidak dibenarkan memaparkan identiti sekolah pada semua bahan pertandingan yang dihantar untuk dinilai. Penganjur berhak membatalkan penyertaan lewat dan melanggar syarat-syarat yang telah ditetapkan dalam kertas konsep.
- 5.1.5 Keputusan penjurian adalah muktamad.

5.2 SYARAT KHUSUS

- 5.2.1 Terbuka kepada semua peserta Korobori Johor Pengakap Kanak-Kanak yang tidak menyertai mana-mana pertandingan selain dari Pertandingan Inovasi
- 5.2.2 Setiap kumpulan terdiri daripada maksimum lima (5) orang dan seorang (1) penyelarar kumpulan.
- 5.2.3 Hanya dua (2) kumpulan sahaja dibenarkan untuk mewakili satu (1) daerah.

6.0 MAKLUMAT PERTANDINGAN

- 6.1 Peserta perlu menghasilkan projek dan laporan projek berdasarkan tema yang telah ditetapkan oleh penganjur.
- 6.2 Tema : Projek yang dihasilkan mestilah berdasarkan tema yang diberi.
- TEKNOLOGI DAN ALAM SEKITAR**
- 6.3 Bahan inovasi perlu dibuat sebelum perkhemahan Korobori, hanya pembentangan projek yang telah siap pada slot pertandingan di Korobori.
- 6.4 Kumpulan yang mengambil bahagian perlu membuat pameran pada slot pertandingan di perkhemahan korobori dan membentangkan hasil inovasi semasa pertandingan berlangsung. Peralatan inovasi dan persembahan disediakan sendiri oleh peserta.
- 6.5 Durasi masa bagi pembentangan 4 minit dan soal jawab 2 minit.
- 6.6 Peserta boleh mempelbagaikan bahan pameran mengikut kreativiti masing-masing.
- 6.7 Penulisan inovasi perlu diserahkan kepada hakim semasa giliran pembentangan berlangsung.

7.0 KRITERIA PENILAIAN

- 7.1 Proses penilaian dibuat berdasarkan dua (2) kriteria utama iaitu :
- 7.1.1 Persembahan (laporan projek) : 60 %
- 7.1.2 Pembentangan (pembentangan dan soal jawab) : 40 %
- 7.2 Kriteria penghakiman terperinci untuk laporan projek adalah seperti berikut:

KOMPONEN	KRITERIA	MARKAH
Kesesuaian Tema	Menepati tema yang telah di tetapkan	5
Pernyataan Masalah Dan Objektif	<ul style="list-style-type: none">• Mengenalpasti masalah dan menunjukkan keperluan projek tersebut dijalankan• Menyatakan objektif projek dengan jelas dan berfokus	10

Metodologi	<ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan perancangan yang jelas dan teratur • Kaedah yang dipilih relevan dengan objektif kajian • Menyatakan kaedah pengumpulan data yang terancang 	10
Keputusan Dan Perbincangan	<ul style="list-style-type: none"> • Mengumpul data secara sistematik • Mengintepretasi data dengan tepat • Menggunakan kaedah analisis data yang sesuai dan relevan • Menggunakan kaedah penyampaian data dan sesuai dan tepat (jadual/graf dll.) 	5
Perancangan Masa Hadapan	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat mengenalpasti aspek yang perlu ditambah baik • Menyatakan cadangan penambahbaikan yang jelas 	5
Keberkesanan Kos	Membelanjakan kos yang minimum tetapi efektif	5
Impak	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan faedah yang jelas kepada Masyarakat • Keberkesanan terhadap alam sekitar 	10
Kreativiti	Menunjukkan daya kreativiti yang tinggi dalam mencipta, menghasilkan, dan mengembangkan sesuatu idea yang baharu dan asli atau menambah baik idea sedia ada	5

Kolaboratif	Menjalinkan kolaboratif dengan pihak luar (universiti/industri/agensi) untuk meningkatkan kualiti projek terutamanya daripada aspek pengujian/analisis	5
--------------------	--	---

7.3 Kriteria penghakiman terperinci untuk pembentangan dan sesi soal jawab adalah seperti berikut :

KOMPONEN	KRITERIA	MARKAH
Keyakinan	Pembentangan yang jelas dan menarik	10
Penglibatan	Penglibatan menyeluruh dari kesemua ahli pasukan dalam penghasilan projek	10
Kebolehfungsian	Projek yang dihasilkan berfungsi bertepatan dengan objektif yang dinyatakan	10
Sesi soal jawab	Respon jelas, tepat dan bernas. Pemahaman terhadap projek yang menyeluruh	10

8.0 KEPUTUSAN DAN KEHAKIMAN

- 8.1 Semua keputusan tentang giliran, pemarkahan, dan masa dibuat oleh juri.
- 8.2 Pasukan yang mengambil bahagian harus menghormati undian dan keputusan mereka sepenuhnya.
- 8.3 Penganjur boleh membincangkan dan mengumumkan peraturan atau keputusan baharu yang berkaitan dengan sebarang isu yang tidak dinyatakan dalam peraturan dan syarat pertandingan.
- 8.4 Bantahan tidak akan dilayan.

9.0 HADIAH PERTANDINGAN

9.1 Hadiah pemenang akan diberikan dari tempat pertama sehingga tempat kelima

10.0 Sebarang pertanyaan berkaitan pertandingan boleh terus berhubung dengan penyelaras pertandingan :

Nama : EN FIRDAUS BIN MASKAN

No Tel : 011-11269942

Nama : EN EZUWAN ZAILANI BIN IBRAHIM

No Tel : 013-2534132

FORMAT PENULISAN

Tajuk :

Nama Ahli Kumpulan :

Penulisan laporan projek perlu mengandungi maklumat berikut:

1. Tajuk inovasi
2. Sinopsis inovasi
3. Objektif inovasi
4. Kumpulan sasaran
5. Latar belakang (penjelasan tentang proses penghasilan inovasi)
6. mengikut kronologi)
7. Isu/Masalah yang ditangani oleh bahan inovasi
8. Huraian Inovasi

- Bahan yang digunakan untuk menghasilkan inovasi.
- Cara inovasi digunakan (sertakan video dan foto).
- Kos bagi menghasilkan inovasi.
- Keberkesanan inovasi kepada alam semula jadi (sertakan bukti berasaskan data).
- Potensi untuk disebarluaskan kepada pihak lain.
- Keterangan lain yang berkaitan.