

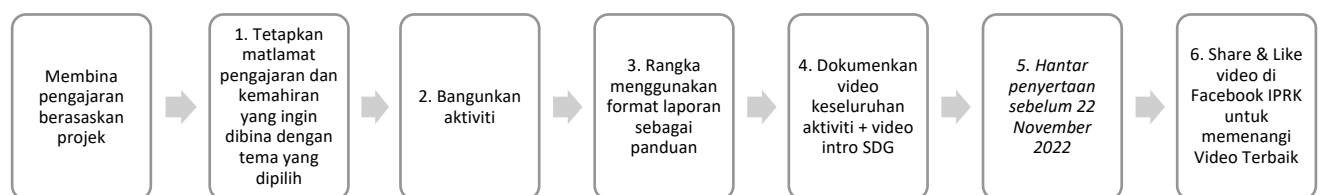
## Syarat Am bagi Kategori A: Guru Ikon SDGs (Sekolah Menengah & Rendah)

1. Terbuka kepada semua guru di sekolah rendah dan sekolah menengah bagi mana-mana mata pelajaran yang berkaitan dengan matlamat SDGs
2. Setiap peserta hanya layak menghantar satu (1) video penyertaan sahaja dan belum pernah dipertandingan di mana-mana pertandingan
3. Tiada had penyertaan dari setiap sekolah – dibenarkan lebih dari satu penyertaan
4. Peserta wajib menggunakan Bahasa Melayu sepenuhnya dalam pelaporan dan video
5. Penyertaan akan dibatalkan sekiranya didapati peserta melanggar mana-mana terma di dalam syarat ini.

## FORMAT PERTANDINGAN

### KATEGORI A: GURU IKON SDG (SEKOLAH MENENGAH & SEKOLAH RENDAH)

**Tema: Nilai SDGs dalam Pengajaran Berasaskan Projek**



### 1.1 FORMAT PENGHANTARAN BAHAN PERTANDINGAN

1. Saringan Awal
  - a. Video pengajaran dihantar menggunakan pautan google form yang disediakan oleh penganjur.
  - b. Huraian Ringkasan Pengajaran berasaskan projek (rujuk Lampiran I).
2. *Grand Challenge*
  - a. Poster Pengajaran Berasaskan Projek.
  - b. Bahan-bahan aktiviti yang dilakukan oleh guru dan pelajar bagi tujuan pameran semasa pembentangan poster di booth.

### 1.2 FORMAT PENGAJARAN BERASASKAN PROJEK

Menggunakan model pengajaran berasaskan projek berikut:

1. Pilih **SATU** daripada tema berikut:
  - a) Pendidikan dan Kesedaran Awam.
  - b) Infrastruktur Hijau (Penjimatan Tenaga/Tenaga boleh diperbaharui).
  - c) Pengurusan Sisa yang Mampan.
  - d) Pertanian dan Sekuriti Makanan.

2. Kenalpasti masalah bagi tema tersebut di kawasan Majlis Bandaraya Iskandar Puteri (rujuk: <https://www.facebook.com/mbipcitycouncil>). Masalah boleh ditentukan oleh guru atau dikenalpasti bersama pelajar. Sekiranya penyertaan adalah dari luar MBIP, permasalahan yang sama dengan kawasan sekitar boleh digunakan.
  - a) Tetapkan kemahiran SDGs yang ingin dicapai dan diukur.
  - b) Kenalpasti komuniti dalam/luar sekolah/organisasi luar/kelab/jawatankuasa yang terlibat sama.
3. Bina aktiviti bertujuan untuk pelajar mencadangkan penyelesaian projek kepada permasalahan tersebut.
4. Penyelesaian projek yang pelajar cadangkan berdasarkan aktiviti boleh berlaku dalam bentuk produk atau bukan produk.
5. Rekodkan pelaksanaan aktiviti projek pelajar menggunakan cadangan penyelesaian projek tersebut.
6. Rekodkan pembentangan projek tersebut kepada komuniti yang akan terkesan dengan produk tersebut.
7. Keberkesanan kaedah pengajaran berasaskan projek dilaporkan dengan mengambil kira aspek berikut:
  - a) Impak kemahiran SDGs yang dididik dalam kelas kepada pelajar.
  - b) Sasaran SDGs yang berjaya dicapai daripada pembelajaran berasaskan projek.
  - c) Pengurangan karbon sekiranya berkenaan dengan tema yang dipilih.
8. Bina ringkasan pengajaran bagi tema tersebut dengan memenuhi kriteria dalam Lampiran I.

**\*\*pengukuran impak boleh diberikan dalam bentuk statistik atau maklum balas dari pihak luar terhadap hasil projek**

### **1.3 FORMAT VIDEO PENDEK BAGI VIDEO**

1. Kandungan Video mengandungi perkara berikut
  - a. Penyebaran impak penyelesaian di peringkat sekolah DAN/ATAU komuniti.
  - b. Pengurangan karbon: Kira pengurangan karbon yang dapat dilakukan daripada aktiviti pembelajaran berasaskan projek ini. (jika berkenaan)
  - c. Sasaran SDGs yang dicapai.
  - d. Pembudayaan kemahiran SDGs
2. Format teknikal
  - a. Rakaman mesti mengandungi pengenalan diri, sekolah dan negeri pada awal penceritaan secara ringkas sama ada secara lisan atau tidak.
  - b. Video yang disediakan mestilah berdurasi sekurang-kurangnya 3 minit dan tidak melebihi 4 minit. Video yang melebihi durasi masa akan diberikan penalti markah.
  - c. Kandungan video adalah video pengajaran yang mengangkat tema SDG
  - d. Penggunaan animasi dan paparan guru dalam video juga dibenarkan.
  - e. Format: MP4
  - f. Format nama file video: Nama Sekolah \_tajuk Video
  - g. Resolusi gambar: 1920 x 1080 keatas
  - h. Medium aplikasi video: *tiktok, reels, shortvideo clips, youtube* dll
  - i. Video akan dipaparkan di Facebook Rasmi Penganjur
  - j. Peserta perlu kongsi (Share) semula video yang telah dipaparkan.
  - k. Video yang dihasilkan hendaklah disertakan dengan video pembukaan penganjur.

- I. Video yang dipertandingkan ini akan disunting oleh penganjur bagi tujuan komersial. Dengan menghantar video ini kepada penganjur, peserta hendaklah bersetuju untuk membenarkan video ini diubah dan diguna semula oleh pihak penganjur.

## **1.4 KRITERIA PENJURIAN**

### **Penilaian bagi Laporan dan Video**

1. Format laporan dan kekemasan.
2. Penggunaan bahasa penyampaian lisan dan bertulis.
3. Perancangan Pengajaran berasaskan projek.
4. Impak pembudayaan kemahiran yang dicapai diperingkat sekolah/komuniti.
5. Impak hasil projek yang pelajar jayakan kepada pencapaian SDGs.
6. Kebolehcapaian tema dengan kaedah pengajaran yang digunakan.

### **Penilaian bagi Kategori Video Terbaik**

#### **a. Penilaian oleh Juri (50%)**

- i. Kandungan
- ii. Kreativiti dan originaliti jalan cerita video
- iii. Cara penyampaian kandungan SDG
- iv. Bersesuaian dengan tema pertandingan

#### **b. Facebook vote (50%)**

===00===