

SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS

1. Merujuk kepada Voluntary National Review 2017, pertandingan ini komited kepada kepenggunaan sumber tenaga (pengangkutan, perumahan, makanan, gaya hidup) oleh warga sekolah, isi rumah atau komuniti.

Tema Pertandingan SDGs	Contoh isu-isu SDGs	Sasaran Pencapaian
Pendidikan dan Kesedaran Awam (SDG 4) <ul style="list-style-type: none"> • Penjimatan penggunaan tenaga • Penjimatan penggunaan air • Mengurangkan kesan karbon • Gaya hidup mampan 	<ul style="list-style-type: none"> • Budaya penggunaan tenaga elektrik dan air • Budaya membeli belah 	Memahami bagaimana aktiviti kelestarian dalam kehidupan seharian menyumbang kepada kemampanan harian bagi aktiviti yang melibatkan perkara berikut: <ul style="list-style-type: none"> • Air • Elektrik • Minyak masak yang digunakan • Fabrik • Sisa 3R • Sisa Makanan • Kompos • Hasil tanaman yang dituai • Jumlah pokok yang di tanam semula
Infrastruktur Hijau (Penjimatan Tenaga/ Tenaga boleh diperbaharui) (SDG 7 & 12) <ul style="list-style-type: none"> • Penanaman semula • Kebun bandar 	<ul style="list-style-type: none"> • Kekurangan tumbuhan hijau • Infrastruktur yang tidak baik untuk tadahan air hujan bagi kegunaan harian 	
Pengurusan Sisa yang Mampan (SDG 7 & 12) <ul style="list-style-type: none"> • Kitar semula 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengasingan sampah • Pembuangan sampah di kawasan terlarang • Pengurangan sampah oleh pengguna dan pembekal • Sisa kimia 	
Pertanian dan Sekuriti Makanan (SDG1 & 2) <ul style="list-style-type: none"> • Akses kepada rantai makanan yang mampan • Meningkatkan sumber dalaman dan mempelbagaikan sumber import • Kaedah alternatif penghasilan makanan • Penjanaaan pendapatan baharu 	<ul style="list-style-type: none"> • Obesiti • Sumber barang kawalan • Gaya pemakanan • Masalah kekurangan nutrisi 	

2. Sasaran kemahiran yang ingin dibina bagi mencapai kemampanan sejagat adalah seperti berikut:
 - Kemahiran kesukarelawan
 - Kemahiran hijau
 - Kemahiran Digital dan pengurusan maklumat
 - Kemahiran kemasyarakatan

3. Pengiraan Impak

Impak merupakan element lain dalam pertandingan yang diambil kira sebagai pencapaian bagi tema yang dipertandingkan. Pengiraan impak bagi projek yang dijalankan boleh dijelmakan dalam pelbagai bentuk seperti contoh berikut:

- a) Jumlah kutipan 3R
- b) Pengurangan bil elektrik, air atau tenaga
- c) Jejak karbon (pengurangan GHD)
- d) Bilangan komuniti yang terkesan secara langsung
- e) Bilangan komuniti yang terlibat secara langsung
- f) Kerjasama yang dijalankan
- g) Inisiatif dan fasiliti MBIP yang terkesan secara langsung
- h) Inisiatif dan fasiliti MBIP yang terlibat secara langsung
- i) Penglibatan peserta dalam aktiviti dibawah SDG
- j) Perubahan produktiviti dalam penggunaan aset semulajadi dan sumber asli
- k) Kebolehcapaian inovasi sebagai penyelesaian masalah amalan dalam komuniti
- l) Jumlah pokok yang di tanam semula
- m) Kuru-kuru
- n) Aktiviti penghasilan baja kompos