

Pertandingan Projek
“DIY Made Simple 2022: Facing The New Normal, School Transformation”

1. NAMA PERTANDINGAN

“DIY Made Simple 2022: Facing The New Normal, School Transformation”

Pertandingan ini merupakan pertandingan rekacipta untuk menambahbaik prasarana/ruang sekolah secara *Do-It-Yourself* (DIY). Pertandingan ini terbuka kepada murid sekolah menengah seluruh Malaysia dan dijalankan dalam **3 fasa**:

Fasa 1: Cadangan penambahbaikan dan idea rekacipta oleh murid yang diusulkan melalui video;

Fasa 2: Pembangunan model produk yang memerlukan pasukan yang terpilih untuk menghasilkan model produk (seperti yang telah dicadangkan di Fasa 1) secara terperinci serta dibentangkan kepada juri; dan

Fasa 3*: Peringkat merealisasikan model yang telah dibuat di kawasan sekolah. Setiap pasukan yang terpilih ke Fasa 3 akan dibimbing oleh mentor dan pembantu mentor yang terdiri daripada para pensyarah Universiti Malaya.

(*Kos pertandingan di Fasa 3 akan ditaja oleh Mr D.I.Y dan Universiti Malaya.)

2. LATAR BELAKANG TEMA

“Facing The New Normal, School Transformation”

Pandemik Covid-19 telah menimbulkan pelbagai isu termasuk proses pelaksanaan pendidikan di seluruh dunia termasuk Malaysia. Kepelbagaian isu yang timbul telah memberikan inspirasi kepada para pengkaji untuk meneroka fenomena perubahan dalam pendidikan serta mengkaji isu-isu kritikal yang timbul dalam bidang ini sama ada sebelum, semasa atau selepas berakhirnya pandemik COVID-19. Kajian yang berasaskan kepada isu atau masalah dalam pendidikan akan membawa kepada penemuan baharu, seterusnya akan memberikan implikasi terhadap dasar dan amalan semasa yang memerlukan pengubahsuaian dan penambahbaikan dalam pendidikan kini.

Tema pertandingan DIY Made Simple 2022 ini diperkenalkan adalah untuk menggalakkan cetusan idea-idea dan produk dalam kalangan pelajar sekolah (berkonsepkan *Do-It-Yourself*) yang akhirnya dapat mentransformasikan komuniti sekolah bagi memaksimumkan pengajaran dan pembelajaran dalam Norma Baharu.

3. ANJURAN BERSAMA

- Universiti Malaya :
 - a. Pusat Jalinan Komuniti Universiti Malaya (UMCares) sebagai sekretariat pertandingan
 - b. Fakulti Alam Bina
- MR D.I.Y.
- Bahagian Sukan, Kokurikulum dan Kesenian, Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM)

4. PERINGKAT

- Fasa 1: Negeri
- Fasa 2 dan Fasa 3 : Kebangsaan

5. OBJEKTIF

- a) Untuk memupuk budaya kreatif dan inovasi melalui kajian dan reka cipta secara DIY di kalangan masyarakat.
- b) Untuk merangsang semangat keusahawanan di kalangan murid-murid agar menceburi bidang keusahawanan sebagai kerjaya pilihan.
- c) Untuk memupuk budaya bekerja secara profesional (kreatif, inovasi, merancang dan melaksanakan serta bekerja secara berpasukan) di kalangan murid sekolah.
- d) Untuk memperkukuhkan kemahiran insaniah para pelajar termasuk sifat kompetitif dan berdayasaing.

6. SYARAT PERTANDINGAN PROJEK

- Pertandingan ini terbuka kepada semua murid-murid sekolah menengah di seluruh Malaysia.
- Penyertaan terhad kepada **SATU (1)** pasukan sahaja bagi setiap sekolah.
- Penyertaan pertandingan adalah secara berkumpulan. Setiap pasukan terdiri daripada **EMPAT (4)** hingga **SEPULUH (10)** murid serta guru pengiring (nisbah 1 guru: 5 murid).
- Setiap pasukan / sekolah hanya dibenarkan untuk mencadangkan **SATU (1)** produk / idea sahaja.
- Produk hendaklah berkonsepkan fizikal / nyata.
- Integrasi ahli kumpulan digalakkan untuk mempamerkan perpaduan kaum dan mendukung Rukun Negara Malaysia.
- Pertukaran peserta yang telah didaftarkan adalah tidak dibenarkan. Walaubagaimanapun, pertimbangan khas boleh diberi berdasarkan alasan yang munasabah.
- Idea/inovasi produk yang dicadangkan hendaklah asli dan tidak terikat dengan mana-mana hak Harta Intelek. Penganjur tidak akan bertanggungjawab sekiranya terdapat sebarang tuntutan daripada pihak ketiga. Penyertaan akan terbatal sekiranya didapati hasil karya yang dikemukakan tidak asli atau ciplak.

- Idea/inovasi produk yang dihasilkan mestilah sesuai dengan tema pertandingan.
- Idea/inovasi produk mestilah dapat memberi impak yang besar khususnya kepada sekolah dan komuniti, amnya.
- Penganjur tidak akan bertanggungjawab terhadap sebarang kecederaan fizikal peserta, dan sebarang kehilangan atau kerosakan yang dialami oleh pihak sekolah sepanjang menyertai pertandingan ini.
- Setiap pasukan hendaklah mendaftar dengan mengisi borang pertandingan yang dikeluarkan oleh sekretariat pertandingan sahaja. Penghantaran borang hendaklah selewat-lewatnya pada tarikh tutup pendaftaran.
- Semua idea/inovasi produk yang diterima oleh sekretariat pertandingan adalah menjadi hak milik bersama antara sekolah, Universiti Malaya dan Mr. DIY. Tetapi Universiti Malaya dan Mr. DIY berhak meminda mana-mana yang sesuai sama ada pada perkataan atau logo (jika diperlukan) bagi maksud untuk digunakan, dipamerkan ataupun dicetak dalam mana-mana barangan atau program yang dianjurkan oleh kedua-dua pihak.
- Sekretariat pertandingan berhak untuk menukar, meminda, mengubah atau menambah terma syarat pertandingan ini sekiranya berlaku situasi tertentu yang kritikal (contohnya pandemik penyakit berjangkit, bencana alam dan sebagainya) dan semua peserta akan tertakluk dengan perubahan tersebut.
- Segala keputusan juri-juri di Fasa 1, Fasa 2 dan Fasa 3 adalah muktamad.
- Semua pasukan yang layak mara Fasa 3 perlu hadir ke sesi penyampaian hadiah yang dianjurkan oleh sekretariat pertandingan. Walaubagaimanapun, kos pengangkutan adalah di bawah tanggungan sekolah masing-masing. Penginapan dan makan minum semasa majlis penyampaian akan disediakan dan ditaja oleh sekretariat pertandingan. Keperluan untuk hadir ke majlis akan dimaklumkan kelak tertakluk kepada perubahan dan situasi semasa.

7. FORMAT PERTANDINGAN

Pertandingan ini akan dijalankan dalam 3 fasa.

Fasa 1 (Peringkat Negeri)

Peserta dikehendaki untuk **menyediakan video** yang menerangkan sejauh mana produk/idea DIY yang akan direka dapat membantu menyelesaikan masalah/atau menaiktaraf prasarana atau ruang tertentu di sekolah.

- Kandungan video mestilah merangkumi pernyataan masalah, produk/idea yang akan dihasilkan untuk menyelesaikan masalah, lakaran produk dan kos bagi menjalankan projek.
- Segala kos pembuatan video adalah dibawah tanggungjawab sekolah.

- Video tidak boleh melebihi **3 MINIT** dalam Bahasa Melayu atau Bahasa Inggeris beserta sarikata. Sekiranya suara latar dalam Bahasa Melayu, paparan sarikata perlu dibuat dalam Bahasa Inggeris, dan sebaliknya.
- Pihak sekolah dikehendaki untuk menggunakan format video *intro* dan *outro* yang telah disediakan oleh sekretariat pertandingan. Video *intro* dan *outro* boleh dimuat turun di laman sesawang :
- Video yang dihasilkan mestilah merupakan hasil karya sendiri dan bukannya diciplak dari mana-mana pihak, dan belum pernah dipersembahkan untuk sebarang tujuan.
- Rakaman mestilah jelas (muzik dan visual) dan mudah untuk ditonton serta dinilai oleh pihak juri.
- Video yang dihasilkan mestilah dalam format MP4.
- Setiap rakaman video yang dihasilkan hendaklah dihantar kepada umcares@um.edu.my / anuar_89@um.edu.my. Video-video tersebut akan dimuat naik ke YouTube dengan menggunakan akaun UMCares beserta nombor pendaftaran projek (akan diberikan selepas menghantar borang pendaftaran beserta bukti pembayaran). Video yang dimuat naik perlulah dikongsi (*share*) dan mengumpul jumlah **“Like” sebanyak mungkin** bagi memastikan keterlihatan idea.
- Video hendaklah mengandungi logo-logo seperti di bawah:



Catatan: Susunan kedudukan logo adalah seperti di atas dan dikehendaki diletakkan secara kekal sepanjang tempoh video dimainkan. Logo resolusi tinggi boleh di dapati di :

- Video yang dihasilkan akan menjadi hak milik sekretariat pertandingan.
- Untuk Fasa 1 hanya **7 sekolah dari setiap negeri** akan dipilih oleh pihak juri untuk mara ke Fasa 2.



Gambarajah 1: Enam langkah untuk menyertai pertandingan 'DIY Made Simple 2022'

Fasa 2 (Peringkat Kebangsaan)

Peserta dikehendaki untuk **menghasilkan model** secara terperinci berdasarkan idea yang dicadangkan di Fasa 1.

- Model yang dihasilkan mestilah mempunyai saiz tapak sekurang-kurangnya A3 dan maksimum saiz A1.
- Tempoh penyediaan model adalah selama 6 minggu.
- Kos penghasilan model ditanggung sepenuhnya oleh pihak sekolah. Pihak sekretariat pertandingan tidak akan bertanggungjawab di atas sebarang kerosakan dan kehilangan model di sepanjang tempoh Fasa 2 pertandingan.
- Pembentangan model perlu dibuat **secara maya (virtual)** dan akan dinilai oleh juri-juri yang telah dilantik oleh sekretariat pertandingan.
- Syarat-syarat dan jadual pembentangan akan dikeluarkan dan dimaklumkan oleh sekretariat pertandingan. Pertukaran giliran pembentangan adalah tidak dibenarkan. Masa pembentangan keseluruhan untuk setiap pasukan adalah selama **10 minit iaitu 7 minit pembentangan dan 3 minit sesi soal jawab**.
- Hanya **16 buah sekolah SAHAJA** akan dipilih dan mara ke Fasa 3 pertandingan.

Fasa 3 (Peringkat Kebangsaan)

Peserta akan **membangunkan produk berskala penuh** berdasarkan model yang dihasilkan di Fasa 2 dengan konsep *Do-It-Yourself* (DIY).

- Tempoh pembangunan produk adalah selama 2 bulan.
- Setiap pasukan akan dibimbing oleh mentor dan pembantu mentor yang terdiri daripada pensyarah Universiti Malaya yang akan ditentukan oleh sekretariat pertandingan.
- Setiap pasukan akan dibekalkan dengan baucar Mr. D.I.Y bernilai **RM1,000** untuk ditebus di kedai Mr. DIY. Baucar perlulah digunakan untuk tujuan pertandingan sahaja dan tidak boleh dijual atau dipindahmilik kepada pihak lain.
- Kos tambahan sebanyak **RM1,000** akan diberikan oleh Universiti Malaya melalui mentor untuk membeli barang-barang keperluan lain. Segala penambahan kos selain yang dinyatakan di atas adalah tidak dibenarkan.
- Peralatan yang diperolehi dan produk yang dibangunkan melalui pertandingan ini akan menjadi hak milik sekolah.
- Projek yang melibatkan sistem pendawaian elektrik atau sesalur air utama adalah tidak dibenarkan.

- Sesi penilaian akan dibuat secara lawatan tapak oleh Panel Juri yang dilantik oleh sekretariat pertandingan. Syarat-syarat dan jadual pembentangan akan dikeluarkan oleh sekretariat pertandingan dan pertukaran giliran pembentangan adalah tidak dibenarkan. Masa pembentangan keseluruhan untuk setiap pasukan adalah selama **30 minit iaitu 20 minit pembentangan dan 10 minit sesi soal jawab**. Keperluan untuk sesi penilaian di adakan **secara maya (virtual)** akan dimaklumkan kelak tertakluk kepada perubahan dan situasi semasa.
- Setiap pasukan dikehendaki untuk menghasilkan **SATU (1)** video penggambaran pembangunan produk tidak melebihi **3 MINIT** yang mempamerkan proses sepanjang pelaksanaan produk. Video setiap pasukan akan dimuat naik ke media sosial penganjur (Instagram) untuk mendapatkan undian tertinggi (juri awam) melalui jumlah *“like”* terbanyak bagi kategori **Anugerah Khas** di Fasa 3. Pasukan yang mendapat undian terbanyak untuk kategori Anugerah Khas tidak mempengaruhi markah juri-juri di Fasa 3.

Ganjaran Fasa 1

- a) Hanya 7 pasukan terbaik untuk mewakili setiap negeri akan layak ke Fasa 2 pertandingan.
- b) Wang tunai sebanyak RM500 kepada pasukan yang mendapat bilangan *“like”* terbanyak untuk videonya di Youtube.
- c) Setiap peserta akan mendapat sijil penyertaan digital (peringkat negeri).
- d) Anugerah Penyertaan Terbanyak Peringkat Negeri akan membawa pulang sijil pengiktirafan digital. Anugerah ini diberikan kepada Jabatan Pendidikan Negeri (JPN) yang mendapat penyertaan sekolah yang tertinggi.

Ganjaran Fasa 2

- a) Hanya 16 pasukan terbaik akan layak ke Fasa 3 pertandingan untuk merebut hadiah utama.
- b) Sijil pengiktirafan digital yang berjaya mara ke Fasa 2 pertandingan (peringkat kebangsaan).

Ganjaran Fasa 3 :

- a) **Johan:** Wang tunai sebanyak RM4,500, sijil, serta trofi.
- b) **Naib Johan:** Wang tunai sebanyak RM3,000, sijil, serta trofi.
- c) **Ketiga:** Wang tunai sebanyak RM1,500, sijil, serta trofi.
- d) **Keempat:** Wang tunai sebanyak RM1,000, sijil, serta trofi.
- e) **Kelima:** Wang tunai sebanyak RM500, sijil, serta trofi.
- f) **11 Saguhati:** Baucar Mr. DIY bernilai RM400, sijil serta trofi.
- g) **Anugerah Khas :** Wang tunai sebanyak RM 500 (sistem undian oleh orang awam melalui media sosial penganjur).

8. KRITERIA PENGHAKIMAN

Fasa 1 :

| Bil. | Perkara | Pemberat |
|------|--|----------|
| 1. | Kreativiti idea produk yang dicadangkan untuk menyelesaikan masalah berdasarkan tema “Facing A New Normal, School Transformation” | 40% |
| 2. | Video menunjukkan keperluan penyelesaian masalah tersebut di sekolah. | 30% |
| 3. | Mengetengahkan idea rekacipta yang berpotensi dibangunkan secara DIY. | 20% |
| 4. | Penyampaian idea yang kreatif, berkualiti dan asli dalam bentuk video. | 10% |
| | Jumlah | 100% |

Nota penting: Pasukan yang mendapat “like” terbanyak tidak mempengaruhi markah juri untuk layak ke Fasa 2.

Fasa 2:

| Bil. | Perkara | Pemberat |
|------|--|----------|
| 1. | Model yang dicadangkan menunjukkan idea produk yang unik & kreatif dalam mendemonstrasikan TEMA: “Facing The New Normal, School Transformation” dan produk berpotensi untuk dikomersialkan. | 30% |
| 2. | Model mempamerkan produk yang boleh dibangunkan secara D.I.Y (Do-It-Yourself) dan mudah untuk di replikasikan. | 30% |
| 3. | Model mempamerkan produk boleh dibina dalam kos yang optimum dan tidak melebihi peruntukan yang ditetapkan. | 10% |
| 4. | Model dibangunkan memberi hasil kemasan yang rapi dan kukuh. | 10% |
| 5. | Mempamerkan kualiti pembentangan dan semangat berpasukan. | 10% |
| 6. | Model yang dicadangkan berpotensi untuk mengoptimumkan penggunaan barangan dari Mr. DIY. | 10% |
| | Jumlah | 100% |

Fasa 3 :

| Bil. | Perkara | Pemberat |
|------|---|----------|
| 1. | Produk <ul style="list-style-type: none">• Dibangunkan secara sendiri oleh pelajar.• Penggunaan peralatan Mr DIY yang optimum• Produk yang inovatif, kreatif, unik, kemas, tahan lasak dan mampan• Praktikaliti• Asli | 60% |
| 2. | Impak Produk kepada komuniti sekolah | 15% |
| 3. | Pembentangan-membincangkan projek secara menyeluruh, menunjukkan kemahiran berpasukan dan kebolehan menyelesaikan masalah | 15% |
| 4. | Persembahan video | 10% |
| | Jumlah | 100% |

Nota penting:

- (1) Model yang dibentangkan dalam fasa 2 perlulah sama dalam fasa 3.
- (2) Juri berhak untuk menolak markah jika produk yang dihasilkan tidak sama dengan apa yang dibentangkan Fasa 2.
- (3) Produk mestilah dibangunkan secara D.I.Y oleh pasukan. Pasukan tidak boleh melibatkan mana-mana pihak luar samada dari kalangan rakan-rakan sekolah, keluarga atau orang luar dalam **proses pembuatan produk**. Namun, penglibatan rakan-rakan sekolah, keluarga atau orang luar dalam **proses pengumpulan bahan-bahan** adalah di galakkan.
- (4) Juri berhak untuk menolak markah pasukan yang menerima bantuan pihak luar dalam proses pembuatan produk.
- (5) Pasukan yang mendapat “undian terbanyak” untuk kategori Anugerah Khas tidak mempengaruhi markah juri-juri di Fasa 3.

9. YURAN PENYERTAAN

Tiada yuran penyertaan. Panalti akan diberikan kepada mana-mana pasukan yang **menarik diri di saat-saat akhir** ATAU **tidak dapat menyiapkan tugas-tugas** yang diberikan di setiap fasa.

10. TARIKH – TARIKH PENTING

| | |
|------------------------|---|
| 21 Mac 2022 | Pembukaan pendaftaran |
| 20 Mei 2022 | Tarikh tutup pendaftaran |
| 21 Mac - 20 Mei 2022 | Tempoh penghantaran video |
| 31 Mei 2022 | Pengumuman sekolah yang layak ke Fasa 2 |
| 01 Jun – 13 Julai 2022 | Proses penghasilan 3D model produk |
| 14 – 15 Julai 2022 | Pembentangan hasil 3D model produk |
| 21 Julai 2022 | Pengumuman sekolah yang layak ke Fasa 3 |
| 26 – 30 September 2022 | Penilaian produk akhir |
| 11 Oktober 2022 | Majlis penyampaian hadiah di UM |

 Fasa 1  Fasa 2  Fasa 3

Catatan: Tertakluk kepada pindaan

Untuk sebarang pertanyaan, sila hubungi:

**UMCares (Pusat Jalinan Masyarakat), Universiti Malaya
Aras 6, Kompleks Pengurusan Penyelidikan & Inovasi
Universiti Malaya**

Tel : 03 7967 7360 / 7357 / 7358 / 2429

Emel : umcares@um.edu.my

Laman Web Rasmi : <http://myumcares.um.edu.my>

(En. Muhamad Khairul Anuar Senin – 013 5121934)

SENARAI SEMAK KEPERLUAN MENGIKUT FASA

| |
|--------------------------------------|
| Fasa 1 |
| Borang pendaftaran |
| Video cadangan projek |
| Fasa 2 |
| Model produk yang di cadangkan |
| Bahan pembentangan (jika ada) |
| Fasa 3 |
| Produk dengan saiz skala penuh |
| Video pengambaran pembangunan produk |
| Bahan pembentangan (jika ada) |