



## KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA

Jabatan Pendidikan Wilayah Persekutuan Kuala Lumpur  
Persiaran Tuanku Syed Sirajuddin  
50604 Kuala Lumpur

Tel : 03 6204 6000  
Fax : 03 6204 6801  
Portal : [jpwpkl.moe.gov.my](http://jpwpkl.moe.gov.my)

Ruj. Tuan : -  
Ruj. Kami : JPWPKL 600 - 3/5/5 Jld. 7 (25)  
Tarikh : 4 Oktober 2021

**Pengetua/Guru Besar  
SMK/SK/SJKC/SJKT  
Wilayah Persekutuan Kuala Lumpur**

YBhg. Datin/Tuan/Puan,

### **PERTANDINGAN PS SCRATCH GAMIFICATION CHALLENGE 2021**

Dengan sukacitanya perkara di atas dan surat dari Probino Solution no. rujukan Probino/400/PSNCRC (2) bertarikh 27 September 2021 dan Bahagian Sukan, Kokurikulum dan Kesenian (BSKK), Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) no. rujukan KPM.600-12/1/4 Jld. 23 (93) bertarikh 23 September 2021 dirujuk.

2. Sukacita dimaklumkan bahawa Probino Solution dengan kerjasama Telaga Biru Sdn. Bhd., Persatuan Guru STEM Malaysia dan Persatuan Pendidikan Ilham akan menganjurkan pertandingan tersebut bagi memberi peluang kepada murid untuk menyertai aktiviti berfaedah dan memberi pengalaman yang bermakna berkaitan dengan robotik; di samping membentuk insan yang dapat menunaikan tanggungjawab dengan berkesan serta berkemahiran tinggi dengan pemikiran kreatif dan inovatif.

3. Sehubungan itu, pihak Jabatan Pendidikan Wilayah Persekutuan Kuala Lumpur (JPWPKL) memohon kerjasama YBhg. Datin/tuan/puan bagi **menggalakkan murid-murid** dari sekolah YBhg. Datin/tuan/puan untuk menyertai pertandingan tersebut yang akan diadakan secara **dalam talian** mengikut ketetapan berikut.

<b>Kategori</b>	:	<b>Sekolah Rendah</b> <b>- murid berumur 7 hingga 12 tahun</b>
		<b>Sekolah Menengah</b> <b>- murid berumur 13 hingga 17 tahun</b>
<b>Pendaftaran</b>	:	<b>Sebelum atau pada 20 Oktober 2021 jam 11.59 malam</b>
<b>Penghantaran Bahan Penyertaan</b>	:	<b>Sebelum atau pada 20 Oktober 2021 jam 11.50 malam</b>

4. Bersama-sama ini disertakan surat berkenaan yang jelas menerangkan maksudnya untuk makluman dan tindakan YBhg. Datin/tuan/puan. Kos penyertaan adalah di bawah tanggungan murid/sekolah. Maklumat pertandingan boleh diperolehi dengan melayari pautan <https://bit.ly/PSNCRC2021>.

5. Sebarang pertanyaan berhubung perkara di atas, pihak YBhg. Datin/tuan/puan boleh menghubungi pegawai berkenaan.

Pegawai	Jabatan/Organisasi	No. Telefon	Alamat E-mel
Encik Purushothman a/l Munusamy	Probino Solution	013-4331021	zpuru2306@gmail.com
Cik Norleen binti Kamardin	Penolong Pengarah, Unit Pembangunan Bakat Murid, Sektor Pembangunan Murid, JPWPKL	03-62046856	norleen.kamardin@moe.gov.my

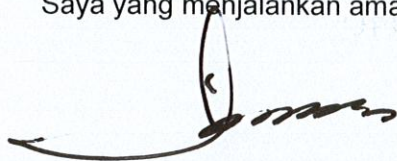
Kerjasama dan perhatian YBhg. Datin/tuan/puan berhubung perkara ini amat dihargai dan didahului dengan ucapan terima kasih.

Sekian.

**“WAWASAN KEMAKMURAN BERSAMA 2030”**

**“BERKHIDMAT UNTUK NEGARA”**

Saya yang menjalankan amanah,



**(MOHD NAJIB BIN AB. RAHMAN, KMW)**

Timbalan Pengarah Pendidikan

Sektor Perancangan dan Pengurusan PPD

b.p. Pengarah Pendidikan

Jabatan Pendidikan Wilayah Persekutuan Kuala Lumpur

- s.k.
- Pegawai Pendidikan Daerah, Pejabat Pendidikan Daerah Bangsar & Pudu
  - Pegawai Pendidikan Daerah, Pejabat Pendidikan Daerah Keramat
  - Pegawai Pendidikan Daerah, Pejabat Pendidikan Daerah Sentul



Rujukan: Probino/400/PSNCRC( 2 )

Tarikh : 27 September 2021

## **PENGARAH**

**JABATAN PENDIDIKAN WILAYAH PERSEKUTUAN KUALA LUMPUR,**  
Persiaran Tuanku Syed Sirajuddin,  
50604 KUALA LUMPUR.  
(U.P. : Ketua Penolong Pengarah, Unit Pembangunan Bakat Murid)

Tuan / Puan,

## **PERMOHONAN KEBENARAN PENGANJURAN PERTANDINGAN PS SCRATCH GAMIFICATION CHALLENGE 2021 DAN MOHON HEBAHAN KE SEKOLAH- SEKOLAH**

Sukacita dimaklumkan bahawa syarikat kami, Probino Solution ingin mengadakan 'PS Scratch Gamification Challenge' bagi tahun 2021 bagi semua murid Sekolah Rendah dan Sekolah Menengah.

2. Untuk pengetahuan Tuan/Puan, syarikat kami telah diiktiraf oleh Malaysian Digital economic Corporation (MDEC) dalam Program #mydigitalmaker Alliance dan kami juga merupakan DigitalMaker Hub MDEC.

3 Oleh itu, kami menganjur pertandingan ini secara Dalam Talian dan Penyertaan PERCUMA bagi semua murid Sekolah Rendah dan Sekolah Menengah. Syarikat Telaga Biru Sdn Bhd, Persatuan Guru STEM Malaysia dan Persatuan Pendidikan Ilham merupakan rakan strategik pertandingan ini . Butir-butir mengenai pertandingan tersebut telah disertakan dengan Kertas Kerja Pertandingan tersebut. *(Sila rujuk lampiran 1)*

2. Sehubungan ini, pihak syarikat selaku penganjur berharap agar pihak tuan dapat mempertimbangkan dan meluluskan permohonan ini. Kerjasama dan sokongan daripada pihak tuan amat dihargai dan didahului dengan ucapan terima kasih.

### **"TEROKAI DUNIA ROBOTIK"**

Saya yang menjalankan amanah,

**PURUSHOTHMAN MUNUSAMY**  
KETUA PEGAWAI EKSEKUTIF  
**PROBINO SOLUTION**  
0134331021



LAMPIRAN 1



## **KERTAS KERJA**

# **PERTANDINGAN PS SCRATCH GAMIFICATION CHALLENGE 2021**

## **DALAM TALIAN**

Anjuran

***PROBINO SOLUTION***

Dengan sokongan

***MDEC***

Dengan kerjasama

***TELAGA BIRU SDN. BHD.***

***PERSATUAN GURU STEM MALAYSIA***

***PERSATUAN PENDIDIKAN ILHAM***

## KERTAS CADANGAN

### **PENGENALAN**

#### **1. TAJUK**

PERTANDINGAN PS SCRATCH GAMIFICATION CHALLENGE 2021

#### **2. RASIONAL:**

Memberi peluang kepada murid untuk mengenali dunia robotik. Di samping itu, melatih murid mempunyai daya kepimpinan, keterampilan diri, kreativiti, inovasi dan kemahiran berfikir aras tinggi. Memenuhi inspirasi dan permintaan masyarakat masa kini yang memerlukan satu usaha pembinaan generasi baru secara komprehensif dan cemerlang dengan mendapat sokongan padu daripada semua pihak. Justeru, Kelab Robotik dan Inovasi sekolah dengan rasa tanggungjawab mengadakan Program Terokai Dunia Robotik bagi memenuhi kesemua hasrat itu.

#### **3. MATLAMAT**

Memberi peluang kepada murid menyertai aktiviti berfaedah dan memberi pengalaman yang bermakna. Membentuk insan yang dapat menunaikan tanggungjawab dengan berkesan dan berkemahiran tinggi dengan pemikiran yang kreatif dan inovatif.

#### **4. OBJEKTIF**

Pada akhir program ini, guru dan murid akan,

1. Meningkatkan pengetahuan dan kemahiran murid dalam dunia robotik
2. Mempunyai keyakinan diri berfikir kreatif dan inovatif.
3. Memberi peluang kepada murid untuk melibatkan diri dalam aktiviti yang mendatang faedah
4. Mendedahkan murid kepada Robotik dan Pengaturcaraan sejak dari Sekolah Rendah.
5. Mempersiapkan diri murid dalam menghadapi pertandingan robotik sebenar.
6. Meningkatkan kepakaran menggunakan peralatan digital seperti:
  - i Pengaturcaraan
  - ii Aplikasi Pendidikan

#### **5. ANJURAN**

Pertandingan ini adalah anjuran *Probino Solution Dengan sokongan MDEC Dengan Kerjasama TELAGA BIRU SDN. BHD, Persatuan Guru STEM Malaysia dan Persatuan Pendidikan Ilham*

#### **6. TEMPOH PELAKSANAAN**

Pendaftaran bermula 1 Oktober 2021 – 20 Oktober 2021

Penghantaran Video cabaran sehingga 30 Oktober 2021

Pengumuman Keputusan: 15 November 2021

## **7. TEMPAT PROGRAM**

Pertandingan secara **DALAM TALIAN** dari tempat kediaman masing-masing

## **8. KUMPULAN SASARAN**

Semua murid warganegara yang sedang belajar di Sekolah Rendah dan Sekolah Menengah sahaja.

Kategori Sekolah Rendah (7 – 12 Tahun)

Kategori Sekolah Menengah 13 – 17 Tahun)

## **9. KAEDAH PERTANDINGAN**

<b>Jenis Cabaran</b>	<b>Format Pertandingan</b>	<b>Tarikh Penghantaran video persembahan</b>
<b>Scratch Gamification Challenge</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Bina sebuah permainan menggunakan <b>Scratch Block coding</b></li><li>- Membuat video persembahan mengenai permainan yang dihasilkan</li></ul>	15 Oktober 2021@ 11.50pm

## **10. SYARAT UMUM**

1. Semua **pelajar sekolah rendah dan menengah** yang juga **warganegara Malaysia** boleh mengambil bahagian dalam semua cabaran yang dipertandingkan.
2. Semua jenis cabaran akan dipertandingkan **SECARA DALAM TALIAN SAHAJA**.
3. Semua peserta yang ingin menyertai pertandingan ini perlu **mendaftar sebelum 20 Oktober 2021 @ 11.59pm**
4. Segala maklumat pertandingan boleh didapati melalui laman sesawang rasmi pertandingan ini iaitu **<https://bit.ly/PSNCRC2021>**.
5. Semua peserta perlu mematuhi setiap peraturan pertandingan yang dinyatakan dalam laman sesawang rasmi.
6. Peserta perlu peka dan teliti sekiranya terdapat sebarang pembaharuan ataupun pengubahsuaian dalam peraturan pertandingan yang dikemaskinikan dari masa ke masa.
7. **Peserta perlu memastikan tetapan privasi persembahan video adalah 'Unlisted' sebelum memuatnaik ke dalam Youtube. Setelah memuatnaik dan publish video tersebut, pautan link tersebut perlu disertakan dalam borang penghantaran video.**
8. Ciri - ciri video persembahan
  - a) **Durasi video persembahan tidak melebihi 3 minit**
  - b) **Peserta wajib menggunakan Bahasa Malaysia / Bahasa Inggeris sahaja.**
  - b) **Peserta hanya DIBENARKAN mengedit / menyunting paparan menu utama setiap cabaran untuk tujuan mengisi maklumat peserta SAHAJA.**
  - c) Perlu letakkan Nama Penuh, Nama Sekolah dan Umur pada paparan menu permulaan project **(HURUF BESAR)**. **WAJIB** menggunakan Templat yang diberikan oleh pengajur SAHAJA.
  - d) **Penyertaan akan DIBATALKAN sekiranya didapati agenda suntingan / pemalsuan sepanjang melakukan cabaran / tugas.**
8. Peserta perlu peka terhadap tarikh dan masa penghantaran projek seperti yang ditetapkan oleh pihak penganjur. Masa tambahan **TIDAK** akan diberikan.
9. Video persembahan dan projek mestilah menunjukkan ciri-ciri keaslian dan keberhasilan. Penyertaan akan dibatalkan sekiranya didapati sebarang agenda pemalsuan / penyalahgunaan bahan / sumber milik individu / organisasi lain.
10. Peserta **WAJIB** memastikan video tugas dihantar melalui pautan yang diberikan
  - a) Penyertaan peserta akan dibatalkan sekiranya **SALAH** menghantar video tugas
10. Keputusan pertandingan ini akan diumumkan pada majlis Pengumuman keputusan pertandingan.
11. Keputusan barisan panel pengadil adalah **MUKTAMAD**. Sebarang rayuan tidak akan dipertimbangkan.

## 11. SYARAT KHUSUS

### PS Scratch Gamification Challenge

Peserta perlu membina **satu** permainan yang mempunyai aspek-aspek *Scratch* seperti berikut:-

- a. Projek **WAJIB** menepati salah **SATU TEMA** daripada **Sustainable Development Goals(UNESCO)**. Sila rujuk <https://sdgs.un.org/goals>
- b. **WAJIB** mempunyai **SCORE** dan **NEXT LEVEL**
- c. Projek **WAJIB** mempunyai **sekurang-kurangnya DUA backdrop**.
- d. Projek **WAJIB** terdiri daripada **TIGA Sprite** berserta **coding**.
- e. Peserta **WAJIB PUBLISH PROJECT** dan hantar **PROJECT LINK** bersama **persembahan video**.

## 12. KAEDAH PENILAIAN

### Rubrik penilaian tugas

Kriteria	Cemerlang	Baik	Memuaskan	Lemah
<b>Persembahan Video (60 Markah)</b>  a)Tajuk, b)Tema SDGS c)Proses pembinaan permainan d)Jenis sprite e)Backdrop f)Perlakuan bagi setiap sprite yang mempunyai pengaturcaraan g)Nilai yang diperoleh melalui pembinaan permainan	Peserta dapat menyatakan 7 aspek yang disenaraikan dengan sangat jelas dan sempurna.	Peserta dapat menyatakan 6/5 aspek yang disenaraikan dengan sangat jelas dan sempurna.	Peserta dapat menyatakan sekurang-kurangnya 3 aspek yang disenaraikan dengan sangat jelas dan sempurna.	Peserta dapat menyatakan 1/2 aspek yang disenaraikan dengan sangat jelas dan sempurna.



<p><b>Pengaturcaraan (40 markah)</b></p> <p>Aspek pengaturcaraan seperti berikut:</p> <p>a) 3 Sprite yang mempunyai pengaturcaraan</p> <p>b) 2 Backdrop</p> <p>c) 2 jenis bunyi</p> <p>d) 3 jenis pergerakan(motion)</p> <p>e) 1 sensing</p> <p>f) Score</p> <p>g) 2 Tahap kesukaran</p>	<p>Permainan yang dihasilkan mempunyai kesemua 7 aspek pengaturcaraan yang disenaraikan.</p>	<p>Permainan yang dihasilkan mempunyai 6/5 aspek pengaturcaraan yang disenaraikan.</p>	<p>Permainan yang dihasilkan mempunyai sekurang-kurangnya 3 aspek pengaturcaraan yang disenaraikan.</p>	<p>Permainan yang dihasilkan mempunyai 1/2 aspek pengaturcaraan yang disenaraikan.</p>
--	--	--	---	--

### 13. HADIAH

#### **PS Scratch Gamification Challenge**

5 pemenang dari setiap kategori sekolah iaitu sekolah rendah dan sekolah menengah yang memperoleh pencapaian skor terbaik akan mendapat Trofi kemenangan dan sijil pencapaian peringkat kebangsaan (Markah PAJSK)

Dua (2) Hadiah Khas kepada Sekolah (Penyertaan Terbanyak)

(1 Hadiah) Sekolah Rendah

(1 Hadiah) Sekolah Menengah

## 14. JAWATANKUASA PENGURUSAN

### JAWATANKUASA PENGURUSAN PERTANDINGAN PS SCRATCH GAMIFICATION CHALLENGE 2021

Pengerusi : En. Purushothman Munusamy  
Penyelaras Pertandingan : Cik. Deviga Munusamy  
Setiausaha : Pn. Kalai Vaani Veluthem  
Bendahari : En. Harreshrao Subbarao

Rakan Strategik:

Malaysian Digital Economic Corporation (MDEC) ,Telaga Biru Sdn. Bhd., Persatuan Guru STEM Malaysia dan Persatuan Pendidikan Ilham.

#### **AJK Pertandingan**

**Buku Program Digital:**

Cik. Deviga

**Pengadil / Juri:**

**Persatuan Guru STEM Malaysia**

**Hadiah / Cenderamata:**

En. Vijay

## **15. PERANAN RAKAN STRATEGIK**

**Malaysian Digital Economic Corporation (MDEC):**

MDEC merupakan penyumbang utama bagi menjayakan program ini. Pegawai mereka juga akan membantu pihak penganjur dalam aspek teknikal dan promosi.

**Telaga Biru Sdn. Bhd:**

Telaga Biru Sdn. Bhd merupakan rakan strategik yang akan membantu kami dalam mengendalikan cabaran kategori Digital Robotics Challenge dengan membekalkan set robotik dan menyediakan soalan-soalan teori bagi Ujian Teori. Mereka juga akan membantu kami dalam aspek pengadilan dan promosi pertandingan.

**Persatuan Guru STEM Malaysia:**

Persatuan Guru STEM Malaysia merupakan rakan strategik yang akan membantu kami dalam menilai bahan pertandingan yang dihasilkan oleh peserta bagi setiap cabaran.

**Persatuan Pendidikan Ilham:**

Persatuan Pendidikan Ilham merupakan rakan strategik yang akan membantu kami dalam memberi bengkel Latihan kepada peserta bagi setiap cabaran. Mereka juga akan membantu kami dalam promosi.

**16. ANGGARAN PERBELANJAAN**

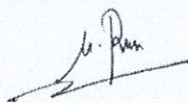
Bil	Perkara	Kos per unit (RM)	Kuantiti	Jumlah (RM)
1	Hadiah / Sijil pertandingan <i>Hadiah Kedudukan</i> Johan, N. Johan, Ke 3, Ked 4&5 = 5 Murid - Trofi : 5x RM15 x 2 kategori sekolah= RM 150.00 <i>Sijil</i> - Penyertaan= 150 Murid - Pencapaian= 10 Murid - Penghargaan= 150 Sekolah Jum:310 x RM 2.00= RM620.00	770.00	1	770.00
3	Rekabentuk sistem Portal dan Pangkalan data	500	1	500
<b>Jumlah keseluruhan</b>				<b>RM 1270.00</b>

**17. PENUTUP**

Segala program yang dirancang adalah untuk mencapai objektif yang telah digarisi. Semoga semua perancangan yang diatur mendapat pertimbangan dan kelulusan daripada pihak tuan.

Sekian, terima kasih.

Saya yang menjalankan amanah,



**PURUSHOTHMAN MUNUSAMY**

KETUA PEGAWAI EKSEKUTIF  
**PROBINO SOLUTION**



Rujukan Tuan: Probino/400/PSNCRC(1)  
Rujukan Kami: KPM.600-12/1/4 Jld. **23(93)**  
Tarikh : **23** September 2021

**Encik Purushothman Munusamy,**  
Ketua Pegawai Eksekutif,  
Probino Solution Robotic & Digital Training Centre,  
No. 243 Tingkat 1, Lorong Ihsan 11,  
Taman Ihsan 3, Kulim,  
09000 Kedah.

Tuan,

**MAKLUM BALAS PERMOHONAN PENGANJURAN PROGRAM DAN  
PENGLIBATAN MURID BAGI MENYERTAI PERTANDINGAN *PS SCRATCH  
GAMIFICATION CHALLENGE* TAHUN 2021**

Dengan segala hormatnya saya ingin merujuk kepada perkara di atas dan surat daripada pihak tuan bernombor rujukan Probino/400/PSNCRC(1) bertarikh 10 September 2021 adalah berkaitan.

2 Sukacita dimaklumkan bahawa Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) melalui Bahagian Sukan, Kokurikulum dan Kesenian (BSKK) telah menerima dan meneliti permohonan penganjuran program di atas daripada pihak tuan. Pihak KPM mengalu-alukan inisiatif agensi kerajaan dan agensi bukan kerajaan dalam membantu membangunkan aktiviti kokurikulum di negara ini.

3 Walau bagaimanapun, berikutan kesan penularan jangkitan *Novel Coronavirus* (COVID-19) yang melanda seluruh dunia, penjarakan fizikal dan aktiviti berkumpulan secara bersemuka merupakan antara perkara yang perlu diberi perhatian dalam normal baharu. Ini menyebabkan banyak program khususnya aktiviti kokurikulum tidak dapat dilaksanakan seperti kebiasaan.

4 Sehubungan dengan itu, pihak KPM mengambil maklum akan permohonan pihak tuan serta **tiada halangan** bagi penganjuran program **Pertandingan *PS Scratch Gamification Challenge* secara dalam talian mulai 1 Oktober hingga 15 November 2021 sahaja**. Surat maklum balas ini perlu dibaca bersama surat

..2/-

Pekeliling Ikhtisas KPM Bil.8/1995, Bil.7/1988, Bil.8/2009, Bil.5/2018 dan Surat Siaran Pengurusan Kokurikulum Bil.2/2010 serta mematuhi Garis Panduan Pelaksanaan Aktiviti Sukan dan Kokurikulum KPM dan *Standard Operating Procedure* (SOP) yang telah ditetapkan oleh Majlis Keselamatan Negara (MKN) dan Kementerian Kesihatan Malaysia (KKM). Perkara yang perlu dipatuhi dalam melaksanakan aktiviti adalah seperti berikut:

- 4.1 pihak penganjur hendaklah mendapatkan kebenaran secara bertulis daripada pihak Jabatan Pendidikan Negeri (JPN), Pejabat Pendidikan Daerah (PPD) serta sekolah yang berkenaan;
- 4.2 semua murid terlibat hendaklah mendapat kebenaran dan persetujuan daripada pengetua/guru besar sekolah yang terlibat bagi menyertai program ini;
- 4.3 penyertaan murid hendaklah secara sukarela dan mendapat kebenaran daripada ibu bapa/penjaga;
- 4.4 pihak penganjur adalah bertanggungjawab untuk mendapatkan kelulusan penganjuran program daripada pihak-pihak berkaitan;
- 4.5 surat ini **tidak boleh** diguna pakai bagi maksud untuk mendapatkan sumbangan serta tajaan daripada mana-mana pihak berkenaan;
- 4.6 penyertaan murid **tidak mengganggu atau menjejaskan** waktu pengajaran dan pembelajaran (PdP)/Pengajaran dan Pembelajaran di Rumah (PdPR)/program/aktiviti sekolah;
- 4.7 pihak penganjur perlu mengemukakan **draf poster/gegantung/hebahan digital/sijil** untuk semakan BSKK sebelum diedarkan;
- 4.8 pihak penganjur hendaklah memberikan maklumat program kepada pihak sekolah supaya boleh dimaklumkan kepada murid yang terlibat;
- 4.9 sekiranya sekolah yang dijemput mempunyai program pada hari cuti hujung minggu, pihak penganjur perlu memberikan laluan murid yang terlibat untuk mengikuti program sekolah;

- 4.10 tiada implikasi kewangan kepada Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM), Jabatan Pendidikan Negeri (JPN), Pejabat Pendidikan Daerah (PPD), sekolah dan murid yang terlibat (merujuk SPI Bil.5/2018);
- 4.11 pihak penganjur hendaklah bertanggungjawab menanggung semua kos penganjuran program atau aktiviti yang dianjurkan termasuk pengangkutan, makan dan minum; **melainkan mendapat pertimbangan khas daripada Pendafar;**
- 4.12 penggunaan logo KPM tanpa kelulusan adalah tidak dibenarkan. Pihak penganjur perlu mengemukakan permohonan penggunaan logo KPM berserta dokumen lengkap kepada **Unit Komunikasi Korporat selepas mendapatkan maklum balas/surat sokongan permohonan penganjuran program ini;**
- 4.13 pihak Probino Solution Robotic & Digital Training Centre dimohon memastikan agar penerapan amalan nilai murni dapat dijadikan sebagai salah satu perkara yang wajib dilaksanakan sebelum/semasa/selepas program berlangsung bagi mendokong elemen tadbir urus insan (Human Governance) dalam kalangan murid sekolah di bawah KPM (*seperti pemupukan integriti, bersikap jujur, amanah, hormat antara satu sama lain, sifat jati diri terpuji, beretika, bertimbang rasa, adab yang baik dan lain-lain*);
- 4.14 bagi **tujuan pengiktirafan** program, pihak penganjur perlu mengemukakan **satu salinan laporan program yang dijalankan (format seperti di Lampiran A)** kepada **Bahagian Sukan, Kokurikulum dan Kesenian, KPM tidak lebih dari 30 hari selepas tamat program;**
- 4.15 pihak penganjur adalah dimohon untuk mengemukakan **Surat Setuju Terima (seperti di Lampiran B)** kepada pihak BSKK dalam tempoh **14 hari** selepas menerima surat maklum balas permohonan bagi mengesahkan persetujuan untuk melaksanakan program; dan
- 4.16 KPM berhak menarik balik surat penganjuran program ini sekiranya pihak penganjur gagal mematuhi syarat dan peraturan yang ditetapkan atau bercanggah dengan dasar sedia ada yang sedang berkuat kuasa. Sebarang ketidakakuratan akan memberikan kesan kepada permohonan agensi pada masa akan datang.



5. Maklum balas penganjuran program ini hanya untuk **Probino Solution Robotic & Digital Training Centre** yang akan menganjurkan program **Pertandingan PS Scratch Gamification Challenge** secara dalam talian mulai **1 Oktober hingga 15 November 2021 sahaja**. Sebarang kebenaran program baharu hendaklah dikemukakan kepada pihak BSKK, KPM.

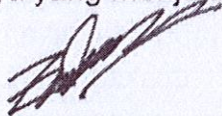
6. Sebarang pertanyaan berhubung perkara ini, pihak tuan boleh menghubungi **Puan Rizawani binti Mustafa** di talian **03-88841174** atau e-mel [rizawani@moe.gov.my](mailto:rizawani@moe.gov.my).

Sekian, terima kasih.

**“WAWASAN KEMAKMURAN BERSAMA 2030”**

**“BERKHIDMAT UNTUK NEGARA”**

Saya yang menjalankan amanah,



**(ZULKIFLI BIN NORDIN)**

b.p.: Pengarah

Bahagian Sukan, Kokurikulum dan Kesenian

Kementerian Pendidikan Malaysia

- s.k.:
1. Pengarah Bahagian Pengurusan Sekolah Harian  
Kementerian Pendidikan Malaysia
  2. Pengarah Bahagian Pengurusan Sekolah Berasrama Penuh  
Kementerian Pendidikan Malaysia
  3. Pengarah Bahagian Pendidikan Islam  
Kementerian Pendidikan Malaysia
  4. Pengarah Bahagian Pendidikan dan Latihan Teknikal Vokasional  
Kementerian Pendidikan Malaysia
  5. Pengarah Bahagian Pendidikan Swasta  
Kementerian Pendidikan Malaysia
  6. Setiausaha Bahagian Genius  
Kementerian Pendidikan Malaysia
  7. Pengarah Jabatan Pendidikan Negeri (JPN)  
(u.p.: Ketua Penolong Pengarah, Sektor Pembangunan Murid JPN)