

SMK Labuan raih dua anugerah My Digital Maker 2017

SMK Labuan meraih dua anugerah pada #mydigitalmaker Fair yang berlangsung di Pusat Konvensyen Kuala Lumpur (KLCC) pada Sabtu dan Ahad.

Dua anugerah itu ialah The Most Dedicated School Award Level Up @ Schools #MyDigitalMaker (Penyertaan Tertinggi) dan The Best Project of #MyDigitalMaker Computer Club Award (Projek Terbaik).

Pasukan SMK Labuan yang dibarisi tiga pelajar Tingkatan Satu, Howard Hii Dai Jie, Chan Zuan Qin dan Teo Chung Henn mendapat bimbingan Siow May Yun.

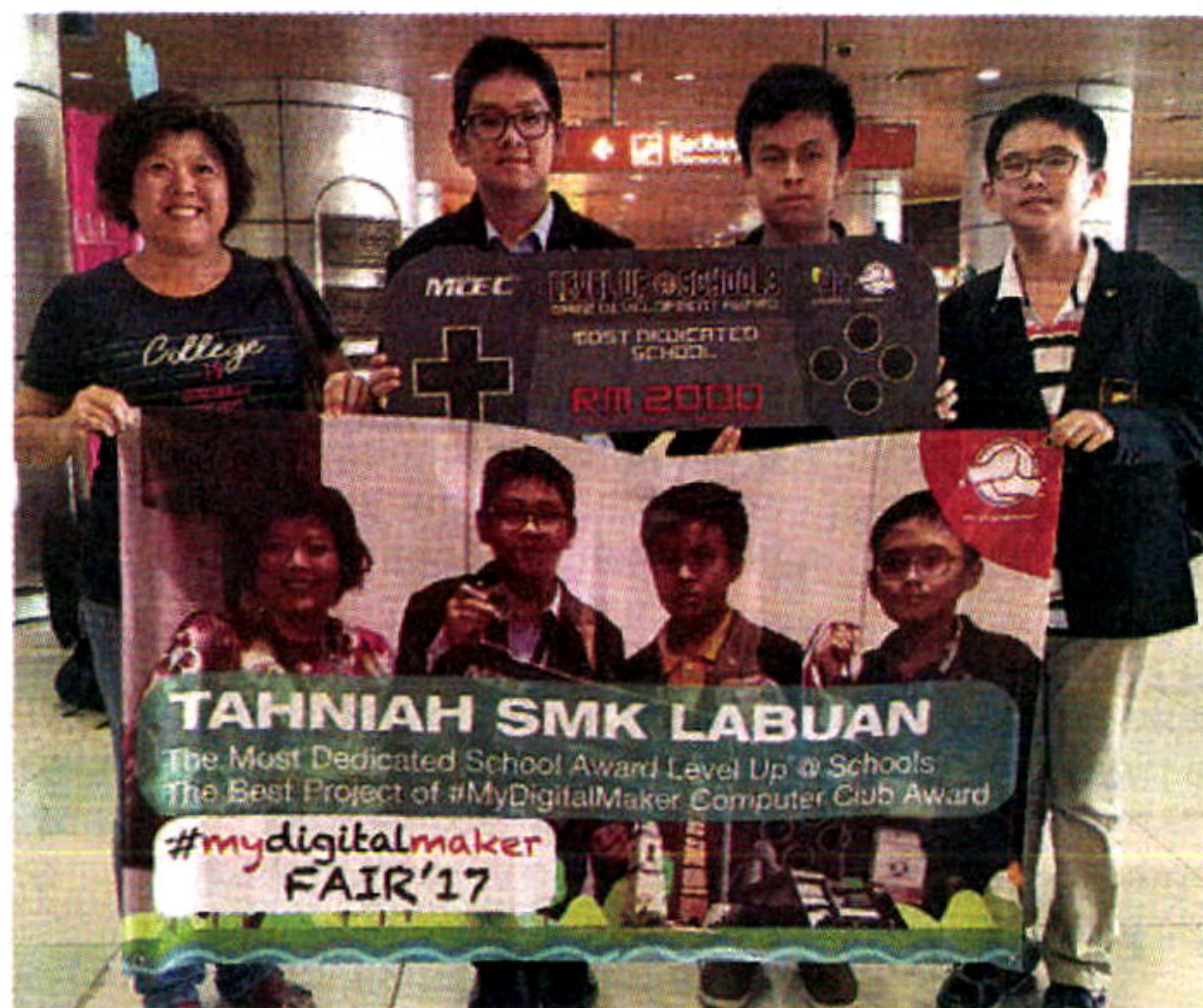
Pengetua SMK Labuan Ismail Abdullah bersyukur di atas kejayaan pelajar SMK Labuan yang dapat bersaing dan mengatasi 70 sekolah yang lain.

Beliau mengucapkan terima kasih kepada Jabatan Pendidikan Wilayah Persekutuan Labuan yang memberi peluang kepada pelajar menyertai program itu.

“Syabas dan tahniah kepada pasukan SMK Labuan yang memenangi dua anugerah pada My Digital Maker 2017. Kejayaan itu hasil bimbingan Siow May Yun serta sokongan ibu bapa dan Jabatan Pendidikan Labuan,” katanya.

Beliau berkata demikian selepas menyambut ketibaan pasukan SMK Labuan di Lapangan Terbang Labuan pada Isnin.

Turut menyambut



SIOW May Yun (kiri) bersama pelajar SMK Labuan yang meraih dua anugerah My Digital Maker 2017.

rombongan SMK Labuan itu ialah Ketua Unit Kokurikulum JPWPL Subari Dwar, Penyelia Kelab dan Persatuan Asmawi Haji Ahmad, Penolong Kanan Pentadbiran SMK Labuan Ag Rozlan Manan dan PK Kokurikulum SMK Labuan Cheah Teong Aik.

Pada pertandingan itu, SKK SK St Anne memenangi anugerah The Best Project of #MyDigitalMaker Computer Club Award (Projek Terbaik) kategori sekolah rendah.

Majlis penyampaian hadiah disempurnakan oleh Pengarah Bahagian Teknologi Pendidikan (BTP) Kementerian Pendidikan Malaysia Haji Zaidi Yazid.

Malaysia Digital Economy Corporation (MDEC) dengan kerjasama Kementerian Pendidikan Malaysia serta

rakan industri dan akademia sedang rancak melaksanakan satu inisiatif nasional yang dinamakan mydigitalmaker yang telah dilancarkan oleh Perdana Menteri pada 11 Ogos 2016.

Inisiatif #mydigitalmaker bertujuan memupuk minat serta meningkatkan keupayaan kreativiti serta inovasi digital dalam kalangan murid sekolah, khususnya, dan belia Malaysia, secara amnya.

Ia juga untuk menyokong pelaksanaan kurikulum baru TMK KSSR dan KSSM yang bermula 2017 secara berfasa yang memberi penekanan kepada pemikiran komputasional dan elemen sains komputer.

Pelbagai program sedang dan akan dilaksanakan melalui inisiatif #mydigitalmaker

yang antaranya adalah pelaksanaan Kelab-Kelab Pengerak Digital & Duta Pengerak Digital (kokurikulum).

Bagi menyemarakkan inisiatif itu, program Level Up @Schools telah dilaksanakan di 70 sekolah menengah terpilih.

Program perkongsian pintar antara Malaysia Digital Economy Corporation dan pihak industri yang menawarkan pembangunan aplikasi permainan video melalui pelbagai platform (cross-platform video game engine) itu bertujuan meningkatkan kemahiran berfikir aras tinggi, inovasi digital dan kreativiti pelajar.

Di samping itu, program juga memberi pendedahan awal kepada murid berkaitan peluang kerjaya dalam industri kreatif multimedia dan permainan video. Pada akhir program, diharapkan pelajar berupaya membina permainan video.

Merujuk kepada program Level Up @Schools yang dijalankan pada Februari sehingga Julai 2017, pelajar disarankan untuk menyertai Level Up @Schools Game Awards.

Pertandingan itu terbahagi kepada tiga kategori iaitu Anugerah Permainan Video Terbaik, Anugerah Penyertaan Tertinggi dan Anugerah Pelatih Terbanyak.

Permainan video terbaik berpeluang mempamerkan 'game' mereka pada acara #mydigitalmaker Fair yang berlangsung di KLCC itu.