



## **LEMBARAN FAKTA**

### **Latarbelakang**

Coding@Schools adalah satu program pengenalan untuk pelajar sekolah rendah mempelajari asas-asas dan prinsip coding secara praktikal. Program ini merupakan salah satu inisiatif Kerajaan yang diumumkan oleh YAB Perdana Menteri melalui pembentangan Bajet 2016 dalam usaha untuk menggalakkan inovasi dan keusahawanan di kalangan rakyat Malaysia.

Program ini dirancang dan diselaraskan oleh Unit Strategi Nasional, Kementerian Kewangan Malaysia dengan kerjasama Kementerian Pendidikan Malaysia dan Jabatan Pendidikan Negeri. Pengisian program dan pelaksanaannya dikendalikan oleh StartupMalaysia.org.

### **Objektif**

Program ini bertujuan untuk memperkenalkan dan memberi pendedahan kepada peserta ke dunia programming (pengaturcaraan). Peserta dilatih menggunakan dan mempelajari asas web programming seperti HTML, CSS dan JavaScript yang membolehkan mereka mengembangkan kemahiran dalam mencipta dan menulis kod untuk perisian aplikasi. Program ini seterusnya dapat membantu membina kemahiran peserta seperti menyelesaikan masalah, kreativiti, kolaborasi dan pemikiran komputasional.

### **Sasaran**

Kumpulan sasaran adalah pelajar tahun 4, 5 dan 6 yang berumur antara 10-12 tahun.

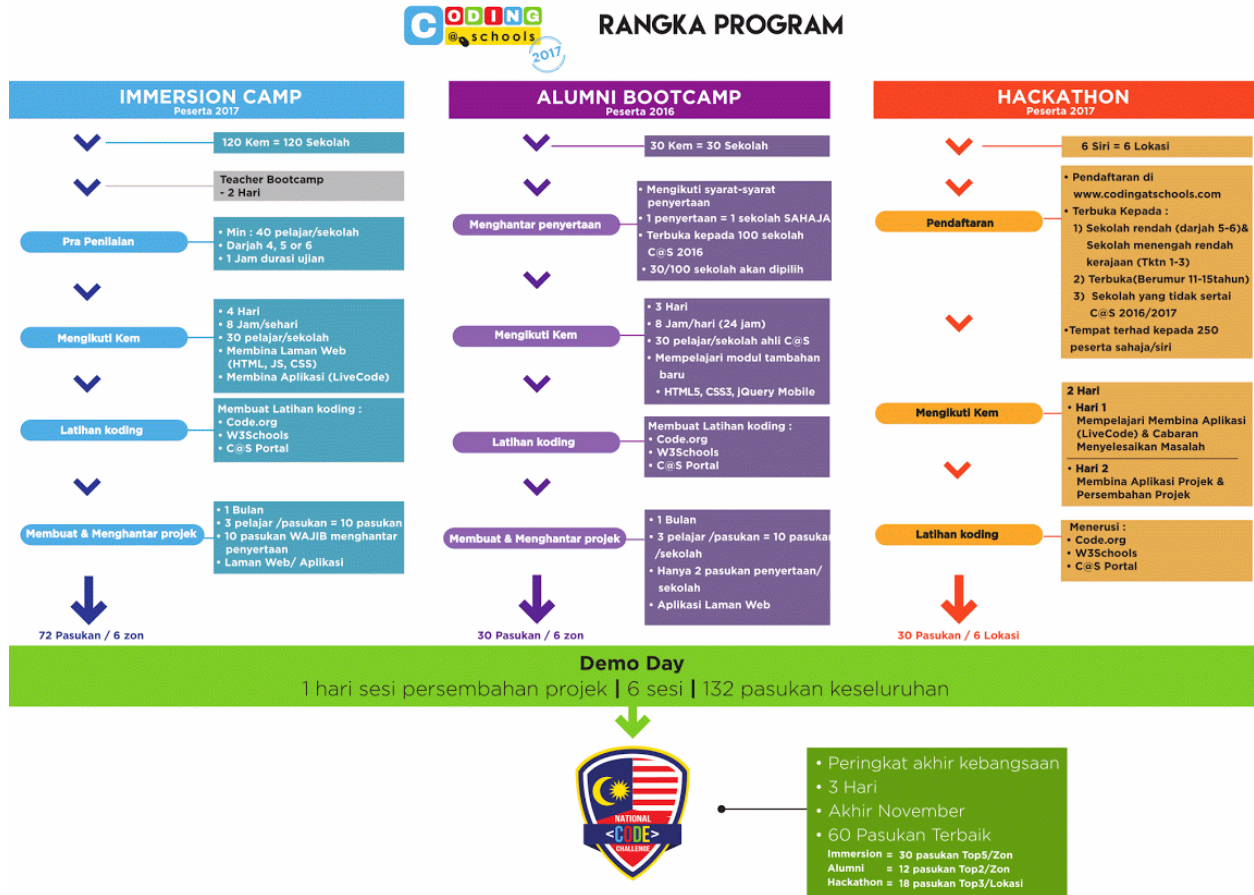
Program ini dilaksanakan sebagai sebahagian daripada aktiviti ko-kurikulum di sekolah-sekolah rendah terpilih di seluruh negara.

Program rintis pada tahun 2016 telah berjaya melatih seramai 3,000 peserta.

Pada tahun ini, program ini akan memberi fokus kepada sekolah-sekolah luar bandar dan memperluaskan kandungan kepada tiga kategori: Immersion Camp untuk 120 buah sekolah dengan 3,600 peserta, Alumni Bootcamp untuk 30 buah sekolah dengan 900 peserta, dan enam Hackathon mencecah 1,500 pelajar. Jumlah capaian untuk 2017 adalah 6,000 pelajar.

## Struktur Program

Struktur keseluruhan program adalah seperti di bawah:



Program ini direka di sekitar konsep utama berikut:

### Kod

Program ini direka untuk melibatkan peserta muda kepada asas-asas pengaturcaraan. Melalui pelbagai latihan yang menyeronokkan, kem coding bertujuan untuk memberi kesedaran dan melibatkan peserta-peserta untuk mempelajari asas-asas pembangunan web dan app.

### Reka

Coding@Schools bukan sahaja tentang pembelajaran di dalam bilik darjah. Ia juga mengenai bekerja secara berpasukan bersama rakan-rakan lain untuk menyelesaikan masalah menggunakan kemahiran yang dipelajari di kem coding. Para peserta dijangka

akan terus membuat latihan atas talian dan membina kemahiran mereka selepas pembelajaran di kem coding.

## **Rai**

Coding@Schools akan berakhir dalam National Code Challenge (NCC) di mana pelajar-pelajar aktif yang telah mengambil bahagian di kem-kem dan aktiviti pasca kem akan diberi peluang untuk bersaing di peringkat kebangsaan. Pasukan/pelajar yang menang akan disambut sebagai Internet Warriors!

## **Kandungan**

Di Kem Immersion, peserta akan mempelajari asas-asas kepada pembangunan web dengan HTML, CSS dan JavaScript untuk membina laman web asas dan membangunkan aplikasi menggunakan LiveCode. Dalam Alumni Bootcamp, peserta akan belajar HTML5, CSS3 dan jQuery Mobile. Sementara itu, Hackathon akan memberikan peserta peluang untuk menyelesaikan masalah dan membangunkan aplikasi dengan menggunakan LiveCode.

## **Pemilihan Sekolah dan Peserta**

Pemilihan 120 buah sekolah bagi Kem Immersion dilakukan secara kolaboratif dengan JPN. Setiap sekolah perlu memenuhi kriteria asas berikut:

- sekolah Kerajaan;
- mempunyai kemudahan untuk mengadakan perkemahan:
  - makmal komputer dengan komputer berfungsi
  - akses Internet yang baik
  - boleh menampung 30 orang pelajar dalam satu sesi
- mempunyai guru-guru dan pelajar-pelajar yang berminat untuk menyertai program ini;
- pengurusan sekolah komited untuk melaksanakan program ini;

Untuk terpilih ke program ini, pelajar perlu memenuhi syarat-syarat:

- berada dalam tahun 4, 5 atau 6;
- menunjukkan motivasi dan cenderung dengan teknologi Internet;
- mempunyai keperibadian dan ciri kepimpinan yang baik serta pemain berpasukan;
- menduduki ujian pra-penilaian disediakan oleh StartupMalaysia;

Peserta Alumni Bootcamp akan dipilih daripada kumpulan 100 sekolah yang telah mengambil bahagian dalam program 2016. Pemilihan akan dibuat selepas sekolah-sekolah memasuki pertandingan dan hanya 30 buah sekolah akan layak ke Bootcamp.

Acara Hackathon terbuka kepada sekolah rendah dan menengah rendah yang tidak tersenarai di dalam 2016 dan 2017 kem.

## **Garis masa**

Program ini akan dijalankan dari Julai hingga Oktober 2017 dengan pertandingan peringkat kebangsaan diadakan pada bulan November 2017.

### **Mengapa Belajar Coding?**

- Dengan orang ke 4-5 bilion melayari Internet pada bila-bila masa terdekat, internet menyediakan peluang ekonomi yang besar kepada negara-negara membangun untuk melonjak ke hadapan;
- Tujuan pengajaran coding di sekolah-sekolah adalah untuk memupuk pemikiran komputasional yang termasuk penyelesaian masalah, pemikiran abstrak, logik dan juga kemahiran pemikiran kritikal di kalangan generasi muda;
- Kemahiran ini adalah asas untuk membangunkan minda keusahawanan di kalangan anak-anak muda – agar dapat menyelesaikan masalah dunia yang lebih besar;
- Ledakan startups di masa hadapan bermula dengan anak-anak muda yang mahir teknologi yang mampu membuat kod dan program;

KEMENTERIAN KEWANGAN,  
PUTRAJAYA.  
10 MAY 2017

Untuk maklumat lanjut mengenai program ini, sila layari [www.codingatschools.com](http://www.codingatschools.com) atau hubungi [ash@startupmalaysia.org](mailto:ash@startupmalaysia.org) melalui e-mel.<sup>1</sup>