

Asah kemahiran STEM

Suliat Asri
suliat@hmetro.com.my



PERKEMBANGAN ilmu terus dijana. - Gambar hiasan

Jika dulu, aktiviti luar bilik darjah sering dikaitkan dengan acara di lapangan. Pelajar, guru dan ibu bapa yang turut serta akan berkumpul dan melakukan pelbagai aktiviti.

Namun, pandemik Covid-19 mengubah segalanya. Hampir semua aktiviti dilaksanakan di rumah dan dilakukan secara dalam talian.

Keadaan itu sememangnya tidak menyeronokkan, tetapi tidak juga menjadi penghalang untuk pelajar mengikuti aktiviti pembelajaran luar kelas. Sebaliknya, lebih banyak aktiviti yang boleh dilakukan dan hasilnya cukup memberangsangkan.

Walau duduk di rumah, ia tidak menghalang untuk terus meneroka dan mencipta sesuatu yang baharu dengan adanya kecanggihan teknologi disertai minat serta sifat ingin mencuba yang tinggi.

Semua itu berjaya dibuktikan menerusi pengumuman pemenang pertandingan Sains, Teknologi, Kejuruteraan dan Matematik (STEM) pertama di seluruh negara iaitu Misi Jelajah Digital.

Misi Jelajah Digital eKelas ini membabitkan dua misi iaitu Misi Bumi dan Misi Marikh.

Menerusi Misi Bumi peserta perlu menyelesaikan cabaran dalam dunia Roblox eKelas dan bertanding dengan pemain lain dari seluruh Malaysia untuk tempat pertama di papan pendahulu.

Kemudian peserta perlu belajar membuat mengekod rintangan dalam dunia ciptaan mereka sendiri. Menariknya, peserta yang belum mahir di sediakan modul untuk membimbing peserta bermain dan 'coding' dalam Roblox dalam portal eKelas.

Bagi Misi Marikh pula, ia terbahagi kepada dua babak iaitu pertama adalah Jelajah ke Marikh yang mana peserta perlu melukis reka bentuk kapal angkasa yang mampu menampung keperluan pasukan untuk mendarat di sana.

Kemudian babak kedua pula adalah Koloni Pertama Marikh di mana peserta perlu menggunakan kepintaran dan menghantar pelan cadangan koloni sama ada planet Marikh selamat untuk didiami.

Seramai empat pemenang hadiah utama dan 83 pemenang di seluruh negara dianugerahkan hadiah menarik antaranya komputer riba, gajet dan produk digital.

Pertandingan ini adalah sebahagian daripada program eKelas yang didorong semangat pendidikan, bantu pelajar maju dengan tawaran kandungan pembelajaran yang bertenaga dan menyeronokkan.



GENERASI muda terus didedahkan dengan ilmu STEM. - Gambar hiasan

Menariknya, dalam tempoh pertandingan, pencabar muda turut menerima sokongan menyeluruh dengan modul pembelajaran, demonstrasi, dan sesi perkongsian bersama pakar STEM.

Pakar STEM itu termasuk ahli astrofizik pertama Malaysia dan bekas Pengarah Pejabat Hal Ehwal Angkasa Pertubuhan Bangsa-Bangsa Bersatu, Profesor Datuk Seri Dr Mazlan Othman yang memberi ceramah khas serta merasmikan pertandingan. Turut terbabit pakar dari Maxis dan Lenovo.

Ketua Pegawai Hal Ehwal Korporat Maxis, Mariam Bevi Batcha berkata, pihaknya mengucapkan tahniah kepada semua pemenang dan peserta yang menunjukkan kreativiti serta inovasi yang luar biasa dalam pertandingan ini.



MUHAMAD Ashavin Mohd Haniff, 10, antara pemenang Misi Jelajah Digital yang diumumkan baru-baru ini.

Menurutnya, eKelas didorong semangat pendidikan dan pihaknya ingin terus memupuk inovasi serta membantu pelajar meluaskan minda melalui kandungan pembelajaran digital yang bertenaga selain menyeronokkan.

"Pertandingan ini adalah platform yang hebat untuk memenuhi tujuan ini dan kami berharap untuk mempunyai lebih banyak inisiatif sedemikian pada tahun akan datang," katanya.

Sementara itu, bagi pelajar Tingkatan 4 dari Sekolah Menengah (SM) Teknik Melaka yang juga pemenang hadiah utama, Arif Iskandar berkata, bahagian paling menyeronokkan mengenai cabaran ini ialah ia membolehkannya mencipta rumah, perbandaran dan pulau berdasarkan budaya Melayu yang unik.

"Terima kasih eKelas kerana menganjurkan pertandingan dan cabaran yang membuat saya teruja untuk menang," katanya.

Dilancarkan pada September tahun lalu untuk pelajar berumur 10 hingga 17 tahun (tahun 4 hingga tingkatan 5), pertandingan yang julung kali diadakan itu adalah sebahagian daripada program jangkauan komuniti unggul Maxis, eKelas.



ARIF, pemenang hadiah utama Misi Jelajah Digital.

Ia bertujuan untuk memupuk pemikiran kritis dalam kalangan pelajar dan menggalakkan mereka untuk berinovasi melalui kemahiran pemikiran pengekodan, kreatif serta reka bentuk, yang semakin menjadi komoditi baharu dalam masa hadapan digital.

Kempen itu menarik hampir 5,000 pendaftaran baharu ke eKelas dalam tempoh tiga bulan. Mereka yang mendaftar turut menerima kepujian Pentaksiran Aktiviti Jasmani, Sukan dan Kokurikulum (PAJSK).

Lebih membanggakan, penyertaan pelajar untuk dua tonggak cabaran iaitu Misi Bumi dan Misi Marikh mendapat maklum balas positif daripada juri.

Dengan mengekodkan laluan halangan mereka sendiri, kapal angkasa dan koloni manusia di Marikh, pelajar menunjukkan bakat dan kreativiti dalam reka bentuk.

Pemahaman mereka baik dan kukuh dengan memberikan penjelasan yang jelas mengenai komponen kapal angkasa dan keperluan asas untuk penjajahan Marikh.

Misi Jelajah Digital dianjurkan bersama Malaysia Digital Economy Corporation (MDEC) #mydigitalmaker dan Lenovo Technology Sdn Bhd (Lenovo Malaysia).

Pertandingan dilulus dan disokong Bahagian Sumber Pendidikan dan Teknologi (BSTP), Bahagian Sukan, Kesenian dan Kokurikulum (BSKK) dan Jabatan Pendidikan Negeri di bawah Kementerian Pendidikan, pertandingan ini dijalankan mengikut piawaian International Society for Technology in Education (ISTE).

Disiarkan pada: April 25, 2022 @ 7:00am