

RINGKASAN KERTAS KONSEP

Asia Spark Challenge

Pertandingan	Asia Spark Challenge
Penyertaan Pelajar	Sekolah Rendah, Sekolah Menengah dan Belia 18 Tahun Sahaja.
Peringkat	Pusingan 1, Pusingan 2, Perlawanan Akhir Global
Penglibatan	Terbuka kepada semua sekolah Kerajaan, swasta dan kolej di seluruh Malaysia
Bidang Pertandingan	1. Sains 2. Matematik 3. Teknologi (Pemikiran Komputasional)
Penerangan Pertandingan	Asia Spark Challenge menguji pengetahuan akademik dalam empat bidang teras iaitu Sains, Matematik, Pemikiran Komputasional dan Bahasa Inggeris merentasi pelajar Tahun 1 sehingga belia berumur 18 tahun. Setiap kategori mempunyai set soalan tersendiri yang diselaraskan dengan standard kurikulum antarabangsa. Pertandingan ini dapat membangunkan kemahiran kognitif seperti daya tumpuan, pemikiran kritis dan kreativiti dalam diri pelajar. Melalui penglibatan dalam Asia Spark Challenge, pelajar dapat meningkatkan keyakinan dan minat dalam bidang STEM dan Bahasa Inggeris serta membuka peluang untuk bersaing di peringkat global.
Objektif Pertandingan	1. Menarik minat pelajar untuk bersaing secara berterusan 2. Menguji pengetahuan dan menggalakkan minat terhadap bidang-bidang yang tersenarai 3. Membolehkan lebih ramai peserta untuk berinteraksi secara berterusan. 4. Memudahkan para peserta dengan memberi akses sepanjang masa.
Mod Pertandingan	Pusingan 1 dan Pusingan 2: Dalam Talian Perlawanan Akhir Global: Bersemuka/Dalam Talian

Aktiviti Setiap Peringkat	Pusingan 1 dan Pusingan 2: Peserta perlu melengkapkan set soalan secara dalam talian dalam tempoh masa yang ditetapkan sebelum peringkat akhir kebangsaan Malaysia Techlympics berlangsung. Perlawanan Akhir Global: Peserta perlu menyelesaikan soalan secara dalam talian dalam tempoh masa seperti yang dijadualkan semasa peringkat akhir kebangsaan Malaysia Techlympics 2026 berlangsung.
Penglibatan Guru	Guru akan memantau tugas pelajar.
Keperluan	Setiap peserta perlu mempunyai peranti pintar / komputer riba.
Syarat & Peraturan Khas Pertandingan	- Pertandingan ini adalah untuk :- - Pelajar Sekolah Rendah (Tahun 1 sehingga Tahun 6). - Pelajar Sekolah Menengah (Tingkatan 1 sehingga Tingkatan 5). - Belia berumur 18 Tahun Sahaja. - Sijil penyertaan disediakan kepada setiap peserta pertandingan. Nama yang tertera pada sijil berdasarkan ejaan sewaktu pendaftaran dalam talian. - Penjurian pertandingan akan dibuat berdasarkan skala pemarkahan yang disediakan oleh pihak penganjur dan keputusan juri adalah muktamad. Sebarang aduan dan bantahan perlu dimaklumkan pada ketua juri dengan mengisi satu borang bantahan beserta dengan Wang Bantahan sebanyak RM300 dalam masa 10 minit setelah keputusan diumumkan. Wang ini akan dipulangkan sekiranya bantahan diterima dan tidak dipulangkan sekiranya bantahan tidak berasas setelah ditentukan oleh ketua juri.
Rujukan	- Pendaftaran pertandingan akan dilakukan secara dalam talian melalui laman sesawang rasmi Asia Spark Challenge: www.asia-spark.org - Modul penuh pertandingan boleh didapati menerusi sistem pengajaran & pembelajaran secara dalam talian melalui bengkel Malaysia Techlympics 2026.

Lampiran



“Penafian: Segala maklumat yang terkandung dalam dokumen ini adalah tertakluk kepada sebarang perubahan dari semasa ke semasa.” / “Disclaimer: All information contained in this document is subject to change from time to time.”

— Dokumen Tamat / End of Document —