



</> திதியான் டிஜிட்டல் திட்டம்
PROGRAM TITIAN DIGITAL

www.titiandigital.org

2026

தமிழ்ப்பள்ளி மாணவர்களுக்கான
தேசிய நிலை
தகவல் தொடர்புத்
தொழில்நுட்பப் போட்டி

National Level
ICT Competition
for Tamil School Students

போட்டி விதிமுறைகள்
COMPETITION RULES

பங்கேற்பு இலவசம்
Participation is FREE
PAJSK புள்ளிகள்
வழங்கப்படும்

ஏற்பாடு:

PTDM

PERTUBUHAN TITIAN DIGITAL
CREMALAYSIA
EXCEL

இணை ஏற்பாடு:



HYO PORT KLANG

</> TAMILTECH.MY



PERSATUAN GURU BESAR
SJKT MALAYSIA

ஆதரவு:

MMU
MULTIMEDIA UNIVERSITY



Ruj. Tuan :
Ruj. Kami : KPM.600-12/1/4 Jld. 77 (78)
Tarikh : 21 April 2026

Pengerusi
Pertubuhan Titian Digital Malaysia
No.17-C, Solok Seri Sarawak 36
Taman Sri Andalas, Klang
41200 Selangor

Tuan,

MAKLUM BALAS PERMOHONAN PERTUKARAN TARIKH PENGANJURAN DAN PELIBATAN MURID DALAM PERTANDINGAN ICT TAHUN 2026 ANJURAN PERTUBUHAN TITIAN DIGITAL MALAYSIA

Dengan segala hormatnya perkara di atas dirujuk dan emel tuan bertarikh 9 Mac 2026 dan surat kami bernombor rujukan KPM.600-12/1/1 Jld. 76 (1) adalah berkaitan.

2. Sukacita dimaklumkan bahawa Bahagian Sukan, Kokurikulum dan Kesenian (BSKK), Kementerian Pendidikan (KPM) telah menerima maklumat terkini berhubung pelaksanaan **Pertandingan ICT Tahun 2026** daripada pihak tuan. Pihak KPM mengambil maklum pelanjutan tarikh baharu pertandingan adalah seperti berikut:

Tarikh asal	Tarikh baharu
27 April hingga 27 Julai 2026	27 April hingga 22 Ogos 2026

3. BSCK turut mengambil maklum serta tiada halangan untuk pihak tuan terus melaksanakan program ini dalam membantu membangunkan aktiviti kokurikulum di negara ini. Pihak tuan adalah diingatkan bahawa KPM berhak menarik balik kelulusan/kebenaran sekiranya pihak tuan gagal mematuhi syarat dan peraturan yang ditetapkan atau bercanggah dengan dasar sedia ada yang sedang berkuat kuasa.

...2/-

4. Sebarang pertanyaan berhubung perkara ini, pihak tuan boleh menghubungi **Unit Kelab dan Persatuan** di talian **03-88721764** atau e-mel **putri.ahmad@moe.gov.my**.

Sekian, terima kasih.

“MALAYSIA MADANI”

“BERKHIDMAT UNTUK NEGARA”

Saya yang menjalankan amanah,



(ITHNIN BIN MAHADI)

Pengarah
Bahagian Sukan, Kokurikulum dan Kesenian
Kementerian Pendidikan

s.k.: Pengarah, Jabatan Pendidikan Negeri

PUTRI/MBPertukaran Tarikh/MyDoc2026



Ruj. Tuan:
Ruj. Kami: KPM.600-12/1/4 Jld. 7 & (1)
Tarikh : 9 Mac 2026

Pengerusi
Pertubuhan Titian Digital Malaysia
No.17-C, Solok Seri Sarawak 36
Taman Sri Andalas, Klang
41200 Selangor

Tuan,

**MAKLUM BALAS PERMOHONAN PENGANJURAN DAN PELIBATAN MURID
DALAM PERTANDINGAN ICT TAHUN 2026 ANJURAN PERTUBUHAN TITIAN
DIGITAL MALAYSIA**

Dengan segala hormatnya saya merujuk perkara di atas dan berkaitan juga dengan e-mel pihak tuan bertarikh 20 Januari 2026.

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

3. Pihak KPM mengambil maklum dan **tiada halangan** terhadap penganjuran dan pelibatan murid dalam **Pertandingan ICT Tahun 2026** yang dijadualkan pada **27 April hingga 27 Julai 2026**. Sehubungan dengan itu, pihak penganjur **WAJIB** mematuhi perkara-perkara berikut:

- 3.1. pihak penganjur hendaklah mengemukakan permohonan kepada jabatan pendidikan negeri yang berkenaan setelah mendapat maklum balas KPM dalam tempoh 30 hari sebelum tarikh pelaksanaan program;
- 3.2. mematuhi semua pekeliling dan peraturan yang sedang berkuat kuasa seperti di Lampiran A;
- 3.3. surat maklum balas tidak boleh diguna pakai bagi maksud untuk mendapatkan sumbangan dan tajaan daripada mana-mana pihak berkenaan;

- 3.4. penyertaan murid dan guru hendaklah tidak mengganggu atau menjejaskan proses pengajaran dan pembelajaran;
- 3.5. penganjur bertanggungjawab menjaga keselamatan dan kebajikan murid yang terlibat dalam program ini;
- 3.6. murid, warga sekolah mahupun pihak sekolah sendiri tidak boleh dipaksa atau diwajibkan terlibat dengan program yang dirancang/dilaksanakan;
- 3.7. penyertaan murid hendaklah mendapat kebenaran bertulis daripada ibu bapa atau penjaga;
- 3.8. guru/guru pengiring hendaklah dilantik oleh pihak sekolah mengiringi murid ke program atau aktiviti berkenaan;
- 3.9. tiada implikasi kewangan kepada KPM, Jabatan Pendidikan Negeri (JPN), sekolah, guru dan murid yang terlibat;
- 3.10. pihak penganjur hendaklah bertanggungjawab menanggung semua kos penganjuran program atau aktiviti yang dianjurkan termasuk kos pengangkutan, makan dan minum; melainkan mendapat pertimbangan khas daripada Ketua Pendaftar;
- 3.11. sekiranya program/aktiviti yang menuntut pengiktirafan, pihak penganjur perlu mengemukakan **satu salinan laporan program yang dijalankan** (format seperti di Lampiran C) kepada BSKK **tidak lebih dari 30 hari selepas tamat program**. Walau bagaimanapun, pengiktirafan program akan diberikan tertakluk kepada tarikh tutup perekodan Modul Pentaksiran Aktiviti Jasmani, Sukan dan Kokurikulum (PAJSK) dalam Sistem Pengurusan Pentaksiran Bersepadu, iaitu pada atau sebelum 30 November 2026;
- 3.12. pihak penganjur perlu mengemukakan draf poster, gegantung, hebahan digital atau sijil untuk semakan BSKK sebelum diedarkan;
- 3.13. penggunaan logo KPM tanpa kelulusan adalah tidak dibenarkan. Permohonan penggunaan logo KPM perlu dikemukakan kepada Unit Komunikasi Korporat, KPM beserta dokumen lengkap, selaras Garis Panduan Penggunaan Logo Rasmi KPM yang boleh dirujuk melalui pautan <https://www.moe.gov.my/muat-turun/multimedia/logo>;
- 3.14. pihak penganjur perlu menyediakan kemudahan penyejukan (*cooling facilities*) dan memastikan murid minum air yang mencukupi sebelum, semasa dan selepas aktiviti;
- 3.15. pihak penganjur perlu memantau aktiviti yang boleh mendedahkan murid kepada keadaan cuaca panas dan menangguhkan semua aktiviti

luar yang sedang berlangsung sekiranya berlaku peningkatan suhu melebihi 35°C;

- 3.16. pelibatan murid dalam aktiviti sukan, kokurikulum dan kesenian hendaklah mematuhi Kod Sukan Selamat daripada Kementerian Belia dan Sukan;
 - 3.17. bagi lawatan daripada pihak luar negara, pihak pelawat/penganjur hendaklah mengemukakan surat kelulusan daripada pihak berautoriti daripada negara tersebut;
 - 3.18. pihak penganjur perlu mengemukakan **Surat Akuan Pematuhan Syarat Penganjuran Program** (seperti di Lampiran B) kepada BSKK **dalam tempoh 14 hari** bagi mengesahkan persetujuan untuk mematuhi semua syarat dan peraturan penganjuran yang telah ditetapkan oleh KPM; dan
 - 3.19. KPM berhak menarik balik surat kelulusan/kebenaran penganjuran program sekiranya pihak penganjur gagal mematuhi syarat dan peraturan yang ditetapkan atau bercanggah dengan dasar sedia ada yang sedang berkuat kuasa. Sebarang ketidakakuran akan memberi kesan kepada permohonan agensi pada masa hadapan.
4. Maklum balas ini hanya sah untuk penganjuran **Pertandingan ICT Tahun 2026** pada **27 April hingga 27 Julai 2026** oleh **Pertubuhan Titian Digital Malaysia**. Sebarang permohonan kebenaran penganjuran lanjutan atau program baharu hendaklah dikemukakan secara berasingan kepada Pengarah BSKK.
5. Sebarang pertanyaan berhubung perkara ini boleh diajukan kepada **Unit Kelab dan Persatuan, BSKK** melalui talian **03-88721636** atau e-mel **putri.ahmad@moe.gov.my**.

Sekian, terima kasih.

“MALAYSIA MADANI”

“BERKHIDMAT UNTUK NEGARA”

Saya yang menjalankan amanah,



(ITHNIN BIN MAHADI)

Pengarah

Bahagian Sukan, Kokurikulum dan Kesenian

Kementerian Pendidikan

முன்னுரை

தமிழ் பள்ளி மாணவர்களின் கற்றல் திறனை வளப்படுத்தும் நோக்கில் தித்தியான் டிஜிட்டல் திட்டம் தொடங்கப்பட்டது. செயற்கை நுண்ணறிவு தொழில்நுட்பம் உலகளவில் வளர்ந்து வரும் நிலையில் இத்தகைய முன்னெடுப்புகள் மாணவர் வளர்சிக்கு வழிவகுக்கும். இந்தப் போட்டிகளின் மூலம் மாணவர்கள், ஆசிரியர்கள், பெற்றோர்கள் என அனைவரும் தகவல் தொடர்புத் தொழில்நுட்பம் சார்ந்த அறிதலையும் புரிதலையும் பெறுகின்றனர்.

இத்திட்டம் சிலாங்கூர், நெகிரி செம்பிலான், பேராக், பினாங்கு, கெடா, ஜொகூர் ஆகிய மாநிலங்களில் செயல்பட்டு வருகின்றது. இத்திட்டம், இவ்வாண்டு சிறப்பான முறையில் செயல்பட்டு தமிழ்பள்ளி மாணவர்கள் தகவல் தொடர்புத் தொழில்நுட்பத் திறனை மேம்படுத்திக் கொள்வதற்கு வழிவகுத்துள்ளது. எதிர்காலத்தில் இத்திட்டம் மேலும் அதிகமான தகவல் தொடர்புத் தொழில்நுட்ப ஆர்வமுடைய மாணவர்களை உருவாக்கும் என்பதில் ஐயமில்லை.

தகவல் தொடர்புத் தொழில்நுட்பம், மாணவர்கள் மட்டுமின்றி ஆசிரியர்கள், பொது மக்கள், முன்னாள் மாணவர்கள் அனைவருக்கும் மிக முக்கியமானதாகும். அதனால் தகவல் தொடர்புத் தொழில்நுட்பத்தின் முக்கியத்துவத்தை மெருகூட்ட தேசிய அளவிலான தகவல் தொடர்புத் தொழில்நுட்பப் போட்டியினைத் தமிழ்பள்ளி மாணவர்களுக்காக ஏற்பாடு செய்துள்ளோம். இதன் வழி தமிழ்ப்பள்ளி மாணவர்களின் திறனை வளர்ப்பதோடு, ஆசிரியர்கள், பொது மக்கள், முன்னாள் மாணவர்கள் அனைவருக்கும் தகவல் தொழில்நுட்பத்தின் முக்கியத்துவத்தைப் பறைசாற்றும் வண்ணமாக இப்போட்டி அமையும்.

இலக்கியல் நோக்கு

மலேசிய தொடக்கத் தமிழ்ப்பள்ளி மாணவர்களிடையே தகவல் தொடர்பு தொழில்நுட்பத் திறனை, புத்தாக்கச் சிந்தனையோடு மேம்படச் செய்தல்.

இலக்கியல் முனைப்பு

- தகவல் தொடர்புத் தொழில்நுட்பத் திறனுக்கான போட்டிகளைத் தேசிய நிலையில் தமிழ்ப்பள்ளி மாணவர்களுக்காக ஏற்பாடு செய்தல்.
- கட்டற்ற மென்பொருளைத் தமிழ்ப்பள்ளி மாணவர்களுக்கு அறிமுகம் செய்தல்.
- தமிழ்ப்பள்ளி மாணவர்களின் தகவல் தொடர்புத் தொழில்நுட்பத் திறனை மேலோங்கச் செய்தல்.

நோக்கம்

1. தேசிய நிலையிலான தகவல் தொடர்புத் தொழில்நுட்பப் போட்டியைத் தமிழ்ப்பள்ளி மாணவர்களுக்காக ஏற்பாடுச் செய்தல்.
2. மாணவர்களின் உருவாக்கத் திறனையும் படைப்பாக்கத் திறனையும் மேம்படுத்துதல்.

தமிழ்ப்பள்ளி மாணவர்களுக்கான தேசிய நிலை தகவல் தொடர்புத் தொழில்நுட்பப் போட்டி 2024/2025 National Level ICT Competition for SJKT Students 2024/2025



தேசிய அளவிலான போட்டிகளில் பங்குப்பெறும் மாணவர்களுக்கான பரிசுகள்

1, 2, 3-ஆம் நிலை வெற்றியாளர்கள்

- கைக்கணினி (Tablet)
- கோப்பை (Trophy)
- சான்றிதழ்
(Certificate of Achievement)



4-10 ஆம் நிலை வெற்றியாளர்கள்

- கோப்பை (Trophy)
- சான்றிதழ்
(Certificate of Achievement)



அனைத்து மாணவர்கள்

- பங்கேற்பு சான்றிதழ்
(Certificate of Participation)



பொது விதிமுறைகள்

போட்டிகள் :

- 1.வரைதல் (Drawing)
- 2.சிறுவர் நிரலாக்கம் (Kids' Coding)
- 3.இருபரிமாண அசைவூட்டம் (2D Animation)
- 4.இணையதளம் வடிவமைத்தல் (Website Designing)
- 5.தகவல் தொடர்புத் தொழில்நுட்பப் புதிர்ப் போட்டி (ICT Quiz)

- அனைத்துத் தமிழ்ப்பள்ளி மாணவர்களும் பங்கெடுக்கலாம்.
- கட்டற்ற திறவூட்டு மென்பொருள் (Open Source Software) மட்டுமே பயன்படுத்த வேண்டும்.
- 7 வயதிலிருந்து 12 வயது மாணவர்கள் பங்கெடுக்கலாம்.
- ஒரு மாணவர் ஒரு போட்டியில் மட்டுமே பங்கெடுக்க முடியும்.
- இது ஒரு தனி நபர் போட்டியாகும்.
- கொடுக்கப்பட்ட தலைப்பையொட்டியே மாணவர்களின் படைப்புகள் இருக்க வேண்டும்.
- வரைதல், சிறுவர் நிரலாக்கம், இருபரிமாண அசைவூட்டம், இணையதளம் வடிவமைத்தல் ஆகிய போட்டிகளின் படைப்பு மற்றும் போட்டிக்கான விண்ணப்பப்படிவம் **12-07-2026 இரவு 11.59 மணிக்குள் கூகல் பாரத்தின் வழி அனுப்பப் பட வேண்டும்.**
- தகவல் தொடர்புத் தொழில்நுட்பப் புதிர்ப் போட்டிக்கான விண்ணப்பப்படிவம் **12-07-2026 திகதிக்குள் எங்களுக்குக் கூகல் பாரத்தின் வழி அனுப்பப் பட வேண்டும்.**
- மாநில அளவிலான தகவல் தொடர்புத் தொழில்நுட்பப் புதிர்ப் போட்டி **08-08-2026 (சனிக்கிழமை) இணையம் (Online) வழி நடத்தப்படும்.**
- அனைத்துப் போட்டிகளிலும் மாநில அளவில் வெற்றியாளர்களாகத் தேர்ந்தெடுக்கப்பட்ட மாணவர்கள், தேசிய நிலைப் போட்டிக்கு நேர்முகமாக அழைக்கப்படுவர்.
- இவ்வாண்டின் தேசிய நிலையிலான போட்டி பல்லாடகப் பல்கலைக்கழகத்தில் (Multimedia University, Cyberjaya) **22-08-2026-இல் நடைபெறும்.**
- போட்டிகளுக்குப் பயிற்சியளித்த ஆசிரியர்களின் பெயரும், பங்கெடுக்கும் மாணவர்களின் பெயரும் முழுமையாக ஆங்கிலத்தில் இருத்தல் அவசியம்.
- மாநில அளவிலான போட்டியில் பங்குப்பெறும் அனைத்து மாணவர்களுக்கும் பங்கேற்பு சான்றிதழ் வழங்கப்படும். பங்கேற்பு சான்றிதழை, நாங்கள் அறிவிக்கும் வழிமுறையின் படி மாணவர்கள் தரவிறக்கம் செய்து கொள்ளலாம்.
- பங்கேற்புச் சான்றிதழை, மாணவர்கள் தித்தியான் டிஜிட்டல் இணையதளத்தில் போட்டி முடிவுற்ற இரு வாரங்களில் தரவிறக்கம் செய்து கொள்ளலாம்.
- மாணவர்களின் அடையாள அட்டை எண், விண்ணப்பப் பாரத்தில் பதிவு செய்யும் பொழுது சரியானதாக இருக்க வேண்டும். இதில் ஏதேனும் பிழை ஏற்பட்டால் பங்கேற்பு சான்றிதழை தரவிறக்கம் செய்ய இயலாமல் போகலாம். இதற்கு, போட்டி ஏற்பாட்டாளர்கள் பொறுப்பேற்க மாட்டார்கள். தவறான அடையாள அட்டை எண்ணை விண்ணப்ப பாரத்தில் பதிவு செய்த மாணவர்களுக்கு மீண்டும் சான்றிதழ் வழங்கப்பட மாட்டாது.

- தேசிய நிலை போட்டிக்கான கல்வி அமைச்சின் அனுமதி கடிதம் அனைத்துப் பள்ளிகளுக்கும் மின்னஞ்சல் வழி அனுப்பப்படும்.
- நீதிபதிகளின் தீர்ப்பே இறுதியானது.
- தேசிய நிலைப் போட்டியில் பங்கெடுக்கும் மாணவர்கள் பள்ளிசீருடை அணிந்திருக்க வேண்டும்.
- போட்டிகளில் பங்கெடுக்கவும், படைப்புகளைச் சமர்ப்பிக்கவும் கீழ்க்காணும் 'QR Code'ஐ வருடி அல்லது இணைப்பை சொடுக்கி கூகல் பாரத்தைப் பூர்த்தி செய்ய வேண்டும்.



<https://forms.gle/ZqhoiiayNsbX9u4d6>

போட்டி 1 : வரைதல் (Drawing)

போட்டியின் விதிமுறைகள்

- 1, 2 & 3 ஆம் ஆண்டு மாணவர்கள் மட்டுமே பங்கெடுக்க வேண்டும்.
- “Tux Paint” மென்பொருளைப் பயன்படுத்தி வரைய வேண்டும்.
- இப்போட்டியின் தலைப்பு :

எதிர்கால வகுப்பறை (Classroom of the Future)

- மாணவர்களின் வரைக்கலை படைப்பு அதிகபட்சம் 5 MB-க்குள் மற்றும் JPEG / PNG படக்கோப்பில் மட்டுமே அமைந்திருக்க வேண்டும்.
- இணையத்தின் வழி பதிவிறக்கம் செய்த படங்களைப் பயன்படுத்தக் கூடாது.
- மாணவர்களின் படைப்புகள் சுய கைவண்ணத்தில் அமைந்திருக்க வேண்டும்
- படைப்புகள் 12-07-2026 திகதிக்குள் கொடுக்கப்பட்ட கூகல் பாரத்தின் இணைப்பில் அனுப்ப பட வேண்டும்.
- நீதிபதிகளின் தீர்ப்பே இறுதியானது.
- கீழ்க்கண்ட கூறுகளை அடிப்படையாகக் கொண்டு புள்ளிகள் வழங்கப்படும்.

எண்	கூறுகள்	புள்ளிகள் (%)
1	கருப்பொருள்	30
2	படைப்புத் திறன்	30
3	நேர்த்தி	20
4	ஈர்ப்பு	20
மொத்தம்		100

- தேர்ந்தெடுக்கப்பட்ட மாணவர்கள் தேசிய நிலைப் போட்டிக்கு அழைக்கப்படுவர்.

போட்டி 2 : சிறுவர் நிரலாக்கம் (Kids' Coding)

போட்டியின் விதிமுறைகள் :

1. போட்டியின் அறிமுகம்

சிறுவர் நிரலாக்கப் போட்டி மாணவர்களின் கணினி நிரலாக்கத் திறன், படைப்பாற்றல், ஆக்க சிந்தனை மற்றும் பிரச்சனைத் தீர்க்கும் திறனை மேம்படுத்தும் நோக்கில் நடத்தப்படுகிறது. இப்போட்டியில் மாணவர்கள் **Scratch** இணையத்தளத்தைப் பயன்படுத்தி கல்வி நோக்கத்துடன் கூடிய ஒரு எளிய, சுவாரஸ்யமான மற்றும் பயனுள்ள விளையாட்டை உருவாக்க வேண்டும்.

2. போட்டியின் தலைப்பு

**கல்வி விளையாட்டு உருவாக்குதல்
(Developing an Educational Game)**

மாணவர்கள் கல்வி நோக்கத்துடன் செயல்படும் ஒரு Scratch விளையாட்டை உருவாக்க வேண்டும். விளையாட்டில் பயனர் keyboard, mouse அல்லது பிற கட்டளைகளைப் பயன்படுத்தும் போது கதாபாத்திரங்கள் அல்லது பொருட்கள் செயல்பட வேண்டும்.

3. பங்கேற்புத் தகுதி

- இப்போட்டியில் 1-ஆம் ஆண்டு முதல் 6-ஆம் ஆண்டு வரை பயிலும் மாணவர்கள் பங்கேற்கலாம்.
- ஒவ்வொரு மாணவரும் தனிப்பட்ட முறையில் ஒரு Scratch திட்டத்தை மட்டுமே சமர்ப்பிக்கலாம்.
- மாணவர்கள் தங்களது சொந்த முயற்சியில் உருவாக்கிய படைப்பை மட்டுமே சமர்ப்பிக்க வேண்டும்.
- பெற்றோர், பாதுகாவலர் அல்லது ஆசிரியர்கள் வழிகாட்டலாம். ஆனால் திட்டத்தின் முக்கிய யோசனை, வடிவமைப்பு மற்றும் நிரலாக்க முயற்சி மாணவருடையதாக இருக்க வேண்டும்.

4. பயன்படுத்த வேண்டிய தளம்

- மாணவர்கள் <https://scratch.mit.edu> -ஐ பயன்படுத்தி தங்களது கல்வி விளையாட்டு திட்டத்தை உருவாக்க வேண்டும்.
- Scratch மென்பொருளை கணினியில் பதிவிறக்கம் செய்ய வேண்டிய அவசியமில்லை.
- மாணவர்கள் Scratch இணையத்தளத்தின் மூலம் நேரடியாக திட்டத்தை உருவாக்க வேண்டும்.
- Scratch இணையத்தளத்தைப் பயன்படுத்துவதற்கு மாணவர்கள் Scratch கணக்கைப் பயன்படுத்தலாம்.
- Scratch கணக்கு இல்லாத மாணவர்கள், கொடுக்கப்பட்டுள்ள கானொளி வழிகாட்டி இணைப்பைப் பார்த்து தங்களது Scratch கணக்கை உருவாக்கிக் கொள்ளலாம். தேவையான இடங்களில் பெற்றோர், பாதுகாவலர் அல்லது ஆசிரியரின் வழிகாட்டுதலைப் பெறலாம்.
- Scratch கணக்கு உருவாக்கும் வழிகாட்டி கானொளி இணைப்பு:

<https://youtu.be/sCJiKFjbq7s?si=pYgCpSezUHL8x3wt>

போட்டி 2 : சிறுவர் நிரலாக்கம் (Kids' Coding)

5. Scratch திட்டத்தில் இடம்பெற வேண்டிய கூறுகள்

மாணவர்கள் உருவாக்கும் Scratch திட்டத்தில் கீழ்க்கண்ட கூறுகள் இடம்பெற வேண்டும்:

- பின்னணி படம்
- கதாபாத்திரங்கள் அல்லது பொருட்கள்
- இசை அல்லது ஒலி விளைவுகள்
- உரை
- அசைவூட்டம்

6. விளையாட்டு வடிவமைப்பு வழிகாட்டுதல்

- விளையாட்டு மாணவர்கள் புரிந்துகொள்ளும் வகையில் எளிமையாகவும் தெளிவாகவும் இருக்க வேண்டும்.
- விளையாட்டு கல்வி நோக்கத்துடன் தொடர்புடையதாக இருக்க வேண்டும்.
- பயனர் விளையாட்டை எவ்வாறு விளையாட வேண்டும் என்பதை விளக்கும் தெளிவான வழிமுறைகள் இருக்க வேண்டும்.
- கதாபாத்திரங்கள், பின்னணி, ஒலி மற்றும் அசைவூட்டம் விளையாட்டின் கருப்பொருளுடன் பொருந்த வேண்டும்.
- விளையாட்டு தொடக்கம், செயல்பாடு மற்றும் முடிவு ஆகியவற்றைக் கொண்டிருக்க வேண்டும்.
- பயனர் சரியான பதில் அளித்தால் அல்லது சரியான செயலைச் செய்தால், feedback வழங்கப்பட வேண்டும்.
- விளையாட்டு முழுமையாக இயங்கும் நிலையில் இருக்க வேண்டும்.

7. சமர்ப்பிக்கும் முறை

- மாணவர்கள் தங்களது Scratch திட்டத்தை Scratch இணையத்தளத்தில் உருவாக்கி முடிக்க வேண்டும்.
- திட்டம் முடிந்ததும், Scratch இணையத்தளத்தில் உள்ள “Share” பொத்தானை அழுத்தி திட்டத்தை பகிரப்பட்ட நிலையில் வைத்திருக்க வேண்டும்.
- அதன் பிறகு, பகிரப்பட்ட Scratch திட்டத்தின் link-ஐ copy செய்ய வேண்டும்.
- அந்த Scratch shared project link-ஐ போட்டிக்கான Google Form-இல் சமர்ப்பிக்க வேண்டும்.
- .sb3 file அல்லது வேறு எந்த project file-ஐயும் upload செய்ய வேண்டியதில்லை.
- Google Form-இல் Scratch shared project link மட்டும் சமர்ப்பிக்க வேண்டும்.

8. முக்கிய சமர்ப்பிப்பு விதிமுறைகள்

- சமர்ப்பிக்கப்படும் Scratch link பொதுவாக திறக்கக்கூடிய shared link ஆக இருக்க வேண்டும்.
- Share செய்யப்படாத அல்லது திறக்க முடியாத Scratch link மதிப்பீட்டிற்காக ஏற்கப்படாது.
- Google Form-இல் சமர்ப்பிப்பதற்கு முன், மாணவர்கள் பெற்றோர் அல்லது ஆசிரியர் உதவியுடன் link சரியாக திறக்கப்படுகிறதா என்பதைச் சரிபார்க்க வேண்டும்.
- தவறான link, incomplete project அல்லது திறக்க முடியாத project link காரணமாக மதிப்பீடு செய்ய முடியாத படைப்புகளுக்கு ஏற்பாட்டுக் குழு பொறுப்பாக இருக்காது.
- சமர்ப்பித்த பிறகு திட்டத்தில் பெரிய மாற்றங்கள் செய்யாமல் இருக்க வேண்டும்.
- நீதிபதிகள் மதிப்பீடு செய்யும் போது Google Form-இல் சமர்ப்பிக்கப்பட்ட Scratch link அடிப்படையாகப் பயன்படுத்தப்படும்.

போட்டி 2 : சிறுவர் நிரலாக்கம் (Kids' Coding)

9. சமர்ப்பிப்பதற்கான இறுதி நாள்

- படைப்புகள் 12-07-2026 திகதிக்குள் கொடுக்கப்பட்ட Google Form இணைப்பின் மூலம் சமர்ப்பிக்கப்பட வேண்டும்.
- இறுதி நாளுக்குப் பிறகு சமர்ப்பிக்கப்படும் படைப்புகள் ஏற்கப்படாது.

10. அனுமதிக்கப்படாத செயல்கள்

கீழ்க்கண்ட செயல்கள் அனுமதிக்கப்படாது:

- பிறரின் Scratch திட்டத்தை நேரடியாக நகலெடுத்து சமர்ப்பித்தல்.
- மற்றொரு மாணவரின் project link-ஐ சமர்ப்பித்தல்.
- இணையத்தில் உள்ள project-ஐ மாற்றமின்றி சமர்ப்பித்தல்.
- பொருத்தமற்ற படங்கள், சொற்கள், ஒலி அல்லது கருத்துகளைப் பயன்படுத்துதல்.
- வன்முறை, அவமதிப்பு, இன/மத உணர்வுகளை பாதிக்கும் உள்ளடக்கம் சேர்த்தல்.
- மாணவர்களின் தனிப்பட்ட தகவல்கள், முகவரி, அடையாள எண், தொலைபேசி எண் அல்லது தனிப்பட்ட புகைப்படங்கள் சேர்த்தல்.
- Share செய்யப்படாத project link சமர்ப்பித்தல்.
- Google Form-இல் தவறான அல்லது முழுமையற்ற தகவல் வழங்குதல்.

11. பாதுகாப்பு மற்றும் தனியுரிமை

- மாணவர்கள் தங்களது தனிப்பட்ட தகவல்களை Scratch project-இல் சேர்க்கக் கூடாது.
- பெற்றோர் அல்லது ஆசிரியர் உதவியுடன் Scratch account மற்றும் project sharing நடைமுறையைப் பின்பற்ற வேண்டும்.
- மாணவர்கள் இணையத்தைப் பயன்படுத்தும் போது பாதுகாப்பான மற்றும் பொறுப்பான digital behaviour-ஐ கடைபிடிக்க வேண்டும்.
- திட்டத்தில் பயன்படுத்தப்படும் படங்கள், ஒலி மற்றும் உரைகள் மாணவர்களுக்கு ஏற்றதாக இருக்க வேண்டும்.

12. கீழ்க்கண்ட கூறுகளை அடிப்படையாகக் கொண்டு புள்ளிகள் வழங்கப்படும்.

எண்	கூறுகள்	புள்ளிகள் (%)
1	கருப்பொருள்	20
2	படைப்புத் திறன்	20
3	வடிவமைப்பு	20
4	அசைவூட்டம்	20
5	சர்ப்பு	20
மொத்தம்		100

தேர்ந்தெடுக்கப்பட்ட மாணவர்கள் தேசிய நிலைப் போட்டிக்கு அழைக்கப்படுவர்.

போட்டி 3 : இருபரிமான அசைவூட்டல் (2D Animation)

போட்டியின் விதிமுறைகள் :

- 1 முதல் 6 ஆம் ஆண்டு மாணவர்கள் வரை பங்கெடுக்கலாம்.
- “Pencil2D” மென்பொருளைப் பயன்படுத்தி அசைவூட்டத்தை வடிவமைத்திருக்க வேண்டும்.
- இப்போட்டிக்கான தலைப்பு :

**செயற்கை நுண்ணறிவு நண்பன்
(Ai Friend)**

- இருபரிமான அசைவூட்ட படைப்புகள் வண்ண வடிவத்தில் அமைந்திருக்க வேண்டும்.
- மாணவர்களின் படைப்பு அதிகபட்சம் 40 MB-க்குள், MP4 காணொளி வடிவில் மட்டுமே அமைந்திருக்க வேண்டும்.
- படைப்புகள் 12-07-2026 திகதிக்குள் கொடுக்கப்பட்ட கூகல் பாரத்தின் இணைப்பில் அனுப்ப பட வேண்டும்.
- நீதிபதிகளின் தீர்ப்பே இறுதியானது.
- கீழ்க்கண்ட கூறுகளை அடிப்படையாகக் கொண்டு புள்ளிகள் வழங்கப்படும்.

எண்	கூறுகள்	புள்ளிகள் (%)
1	கருப்பொருள்	30
2	படைப்புத் திறன் & அசைவூட்டம்	30
3	வடிவமைப்பு	20
4	வண்ணம்	20
மொத்தம்		100

- தேர்ந்தெடுக்கப்பட்ட மாணவர்கள் தேசிய நிலைப் போட்டிக்கு அழைக்கப்படுவர்.

போட்டி 4 : இணையத்தளம் வடிவமைத்தல் (Website Designing)

போட்டியின் விதிமுறைகள் :

- 4,5 & 6 ஆம் ஆண்டு மாணவர்கள் மட்டுமே பங்கெடுக்க வேண்டும்.
- “Gramateria” மென்பொருளைப் பயன்படுத்தி இணையத்தளம் வடிவமைத்திருக்க வேண்டும்.
- இப்போட்டிக்கான தலைப்பு :

மாணவர் திறன் மேம்பாட்டுத் தளம் (Student Skill Development Platform)

- Google Form-இல் link-யை சமர்ப்பிக்க வேண்டும்.
- கீழ்க்கண்ட கூறுகளுடன் இணையத்தளம் அமைந்திருக்க வேண்டும்.

- முகப்பக்கம் (Home Page)
- 3 தகவல் பக்கங்கள் (3 Info Pages)

- இணையத்தள வடிவமைப்பில் இருக்க வேண்டிய உள்ளடக்க கூறுகள் கீழ்க்கண்டவாறு அமைந்திருக்க வேண்டும்.

- படங்கள், பின்னணி படங்கள், அசைவூட்ட படங்கள் & காணொளி

- படைப்புகள் 12-07-2026 திகதிக்குள் கொடுக்கப்பட்ட கூகல் பாரத்தின் இணைப்பில் அனுப்ப பட வேண்டும்.
- வழிகாட்டி காணொளி இணைப்பு:

<https://youtu.be/RHaaNPuYoXU?si=ppfAuf37vLFW3tLA>

- நீதிபதிகளின் தீர்ப்பே இறுதியானது.
- கீழ்க்கண்ட கூறுகளை அடிப்படையாகக் கொண்டு புள்ளிகள் வழங்கப்படும்.

எண்	கூறுகள்	புள்ளிகள் (%)
1	கருப்பொருள்	40
2	படைப்புத் திறன்	30
3	வடிவமைப்பு	30
மொத்தம்		100

- தேர்ந்தெடுக்கப்பட்ட மாணவர்கள் தேசிய நிலைப் போட்டிக்கு அழைக்கப்படுவர்.

போட்டி 5 : தகவல் தொடர்புத் தொழில்நுட்பப் புதிர்ப் போட்டி (ICT Quiz)

- 4,5 & 6 ஆம் ஆண்டு மாணவர்கள் மட்டுமே பங்கேற்க வேண்டும்.
- போட்டிக்கான விண்ணப்ப படிவம் 12-07-2026 இரவு மணி 11:59-குள் கொடுக்கப்பட்ட கூகல் பாரத்தில் அனுப்ப பட வேண்டும்.
- நள்ளிரவு 12:00 மணிக்கு மேல் அனுப்பப் படும் விண்ணப்ப பாரங்கள் ஏற்றுக் கொள்ளப்படாது.
- மாநில அளவிலான போட்டி இணையம் வழி 08-08-2026-இல் நடத்தப்படும்.
- புதிர்ப் போட்டிக்கான கேள்விகளின் இணைப்பு, தித்தியான் டிஜிட்டல் இணையதளத்தில் வழங்கப்படும்.
- ஒவ்வொரு மாணவர்களும் 30 கேள்விகளை, 30 நிமிடத்திற்குள் பதிலளிக்க வேண்டும்.
- புதிர்ப் போட்டிக்கு மூன்று வகையில் புள்ளிகள் கணக்கிடப்படும்:
 - i) சரியான விடைக்கான அடிப்படைப் புள்ளிகள் (Base Score)
 - ii) விடையளிப்பதற்கு எடுத்து கொள்ளப்படும் நேர அடிப்படையிலான புள்ளிகள் (Time Bonus)
 - iii) தவறான விடைக்கு புள்ளிகள் குறைக்கப்படும் (Penalty Score)
- போட்டியின் போது மாணவர்கள் தங்களின் அடையாள அட்டை எண்ணை (MYKAD No) உள்ளிட்டு, போட்டி அகப்பக்கத்தில் உள் நுழைய (Login) வேண்டும்.
- மாநில அளவிலான புதிர்ப் போட்டியில் அதிக புள்ளிகளைப் பெற்று வெற்றி பெறும் மாணவர்கள் தேசிய நிலை போட்டிக்குத் தேர்ந்தெடுக்கப்படுவர்.
- நீதிபதிகளின் தீர்ப்பே இறுதியானது.

முக்கிய குறிப்பு :-

தேசிய நிலை போட்டிக்குத் தேர்வாகும் மாணவர்கள் கட்டாயமாக போட்டிக்கு வரும் பொழுது மடிக்கணினி (Laptop) அல்லது (Tablet) -ஐ உடன் கொண்டு வர வேண்டும்.

போட்டி 5 : தகவல் தொடர்பு தொழில்நுட்பப் புதிர் போட்டி (ICT Quiz)

- இப்புதிர்ப் போட்டியில், கீழ்க்கண்ட மாநிலங்களுக்குக் கொடுக்கப்பட்ட நேர அடிப்படையில் மாணவர்கள் கலந்து கொள்ள வேண்டும். ஒவ்வொரு மாநிலத்திற்கும் கொடுக்கப்பட்ட 3 மணி நேரத்திற்குள் எப்பொழுது வேண்டுமென்றாலும் மாணவர்கள் போட்டியில் பங்கெடுக்கலாம். அவர்கள் போட்டியைத் தொடங்கி 30 நிமிடத்திற்குள் முடித்து விட வேண்டும்.

மாநிலம்	நேரம்
கெடா, பெர்லிஸ் & பினாங்கு	காலை 9.00a.m – 12.00p.m
பேராக், பகாங் & கிளாந்தான்	மதியம் 12.00p.m – 3.00p.m
சிலாங்கூர், கூட்டரசுப் பிரதேசம் & நெகிரி செம்பிலான்	மாலை 3.00p.m – 6.00p.m
மலாக்கா & ஜொகூர்	இரவு 6.00p.m – 9.00p.m

மாணவர்கள் கீழ்க்கண்டத் தலைப்புகளின் அடிப்படையில் புதிர்ப் போட்டிக்குத் தயாராகலாம்

- இயங்குதளம் (Operating System)
- வன்பொருள் & மென்பொருள் (Hardware & Software)
- வரைகலை & பல்லுடகம் (Graphics & Multimedia)
- இணையம் & மின்னஞ்சல் (Internet & Email)
- நிரலாக்க மொழி(Programming Language)
- அலுவலகப் பயன்பாடும் தரவு தளமும் (Office application & Database)
- பிணையம் (Networking)
- செயற்கை நுண்ணறிவு (Artificial Intelligence)
- பொது தலைப்புகள் (General Question)