

KRITERIA PEMARKAHAN PERTANDINGAN LAMAN BLOG 2018

TEMA : "TRANSFORMASI NILAM DALAM ERA PENDIDIKAN REVOLUSI INDUSTRI 4.0"

NO.HAKIM

[Yellow box for NO.HAKIM]

NAMA SEKOLAH

NO.GILIRAN

[Yellow box for NAMA SEKOLAH]

[Yellow box for NO.GILIRAN]

KRITERIA PEMARKAHAN		MARKAH PENUH	MARKAH SKOR
A. KANDUNGAN (<i>Paparan maklumat dan aktiviti yang berkaitan tema</i>)			
A1	Profil kumpulan <i>Maklumat ahli kumpulan disertakan.</i>	3	
A2	Tajuk & Slogan <i>Mengandungi tajuk dan slogan</i>	3	
A3	Maklumat & Konsep <i>Mengandungi maklumat dan konsep yang relevan, tepat, jelas dan bersesuaian dengan tema.</i>	3	
A4	Nota & Bahan Pembelajaran <i>Mengandungi Bahan Pembelajaran dan Pengajaran yang sesuai dan menarik</i>	3	
A5	Aktiviti ICT bersama Pusat Sumber <i>Memaparkan aktiviti yang dijalankan oleh murid dan guru bersesuaian dengan tema.</i>	3	
A6	Pencapaian ICT <i>Memaparkan pencapaian ICT di peringkat sekolah</i>	3	
A7	Komunikasi <i>Menyediakan komunikasi dalam bentuk pelbagai hala.</i>	3	
A8	Gaya Bahasa <i>Penggunaan gaya bahasa yang menarik dan sesuai.</i>	3	
A9	Panduan / Tatacara & Sumber Rujukan <i>Mengandungi khidmat panduan pengguna dan sumber rujukan yang bersesuaian dengan tema.</i>	3	
A10	Mutiara Kata <i>Memaparkan mutiara kata yang bersesuaian dengan tema</i>	3	
A11	Keaslian <i>Kandungan laman blog adalah hasil kerja murid</i>	3	
JUMLAH		33	0

B REKABENTUK (<i>Paparan rekabentuk yang tersusun, menarik dan kreatif</i>)			
B1	Rekaletak <i>Rekaletak yang menarik, tersusun dan kreatif</i>	3	
B2	Paparan grafik <i>Paparan dan susunatur grafik, teks, objek dan sebagainya adalah teratur, menarik dan terdapat unsur – unsur dinamik. Kandungan mudah dibaca dengan penggunaan grafik, warna, tulisan dan teks yang bersesuaian.</i>	3	
B3	Interaktif <i>Penggunaan kaunter, buku pelawat, statistik web, rss feed, enjin carian laman dan forum. Aplikasi yang disediakan mempunyai ciri-ciri interaktif untuk pengguna.</i>	4	
B4	Navigasi & Hyperlink <i>Mudah dinavigasi dan setiap url berfungsi dengan baik serta tiada objek yang tercicir (semua objek boleh dipaparkan)</i>	4	
B5	Kualiti Persembahan <i>Antaramuka yang mesra pengguna. Laman direkabentuk secara kreatif dan menarik</i>	3	
JUMLAH		17	0

C INOVASI (<i>Inovasi yang memberi impak</i>)			
C1	Penggunaan Media	4	
	<i>Menggunakan bahan inovasi berbantu komputer dan sebagainya.</i>		
C2	Kandungan	4	
	<i>Isi kandungan yang disampaikan mengikut tema</i>		
C3	Komersial	4	
	<i>Inovasi yang dihasilkan berpotensi untuk dikomersialkan.</i>		
C4	Mesra Pengguna	4	
	<i>Inovasi yang dihasilkan dapat digunakan dengan mudah.</i>		
C5	Impak	4	
	<i>Inovasi yang dihasilkan memberi impak kepada pengguna khususnya murid dan guru.</i>		
JUMLAH		20	0

D BONUS			
D1	Nilai Tambah	5	
	<i>Laman blog yang dihasilkan mempunyai nilai tambah seperti penggunaan Broadcast Video Streaming, HOT - Learning Game, Aplikasi Android, Database, dan sebagainya.</i>		
JUMLAH		5	0

E PERSEMBAHAN AKHIR (<i>Pusingan Akhir</i>)			
E1	Jelas, interaktif & strategi	5	
E2	Pasukan kerja (<i>team work</i>)	5	
E3	Paparan bantu sokongan	5	
E4	Nilai tambah	5	
E5	Soal & jawab	5	
JUMLAH		25	0

	Jumlah Markah
PERNILAIAN AWAL (75%) (Bahagian A, B, C dan D)	0
PERSEMBAHAN AKHIR (25%) (Bahagian E)	0
JUMLAH MARKAH KESELURUHAN (100%)	0