

1. Nama

Pertandingan Cabaran Keselamatan Siber Nasional 2019 (CAKNA 2019)

2. Tema

Etika Digital dan Etika Kesihatan & Kesejahteraan

3. Objektif

- 3.1. memupuk dan menggalakkan pemikiran kreatif dan kritikal mengenai isu-isu semasa berkaitan Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) , keselamatan siber dan penggunaan internet secara positif;
- 3.2. merapatkan jurang murid antara bandar dan luar bandar dalam konteks keselamatan siber;
- 3.3. menggalakkan penggunaan teknologi dan kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT); dan
- 3.4. menggalakkan keyakinan diri melalui pengucapan awam dan kemahiran interpersonal.

4. Kategori

Terbuka kepada murid sekolah menengah (tingkatan 4 dan 5 sahaja) di sekolah menengah harian, Kementerian Pendidikan Malaysia

5. Kelayakan

- 5.1. Pertandingan ini terbuka kepada semua murid sekolah menengah (tingkatan 4 dan 5 sahaja).
- 5.2. Setiap negeri dibenarkan menghantar satu penyertaan sahaja dan 1 penyertaan simpanan.
- 5.3. Setiap penyertaan diwakili oleh 1 kumpulan yang terdiri daripada 2 orang peserta sahaja.



6. Format

- 6.1. Setiap negeri akan diwakili oleh 1 kumpulan yang terdiri daripada 2 orang peserta untuk membentangkan topik yang diberikan.
- 6.2. Peserta pertama berperanan sebagai pembentang manakala peserta kedua berperanan sebagai pengendali teknikal. Kedua-dua peserta bertanggungjawab dalam penyediaan bahan pembentangan.
- 6.3. Peruntukan masa pembentangan:

Peserta	Perkara	Masa (minit)
Pertama	Pembentangan eksekutif	8 - 10
	Kotak Cabaran	5

Jadual 1: Tempoh Pembentangan

- 6.4. Peranan peserta semasa pembentangan eksekutif:
 - 6.4.1. Peserta pertama perlu membentang, mempertahankan dan merumuskan idea berkaitan topik tersebut.
 - 6.4.2. Peserta kedua perlu mengendalikan peralatan TMK.
 - 6.4.3. Peserta hanya boleh menggunakan peralatan TMK.
 - 6.4.4. Peserta perlu memastikan pembentangan mematuhi peraturan hak cipta terpelihara.

6.5. Kotak Cabaran:

- 6.5.1. Kotak cabaran adalah sesi peserta perlu mencabut soalan juri.
- 6.5.2. Peserta dibenarkan menggunakan TMK bagi mencari jawapan.

7. Juri

- 7.1. Satu panel juri akan dilantik oleh Kementerian Pendidikan Malaysia.
- 7.2. 5 - 7 orang juri akan mengadili pertandingan.
- 7.3. Keputusan juri adalah muktamad.

8. Prosedur CAKNA

8.1. Proses CAKNA

- 8.1.1. 16 tajuk pembentangan eksekutif akan diberikan kepada peserta minimum 2 minggu sebelum pertandingan.
- 8.1.2. Peserta akan mencabut tajuk untuk Kotak Cabaran setelah pembentangan eksekutif selesai.
- 8.1.3. 16 kumpulan dikehendaki bersedia di tempat pertandingan 10 minit sebelum CAKNA bermula.

8.2. Peranan Juruacara CAKNA

- 8.2.1. Seorang juruacara sebagai moderator akan mengetuai setiap sesi CAKNA.
- 8.2.2. Juruacara tidak dibenarkan membuat sebarang komen terhadap topik peserta.



8.3 Peranan Penjaga Masa

- 8.3.1 Penjaga masa mesti memastikan setiap peserta menggunakan masa yang diperuntukan seperti dalam **Jadual 1**.
- 8.3.2 Pada minit ke-9, loceng kali pertama akan dibunyikan sekali.
- 8.3.3 Pada minit ke-10, loceng kali kedua akan dibunyikan sebanyak 2 kali menunjukkan bahawa sesi pembentangan telah tamat. Tiada markah akan diberikan selepas loceng kedua dibunyikan.

Aspek Pengadilan

1. PENILAIAN

- Penjelasan yang tepat dan relevan
- Idea yang bernas dan kreatif
- Pembentangan eksekutif yang meyakinkan
- Pengintegrasian TMK dalam pembentangan
- Kreativiti semasa pembentangan

2. STRATEGI

- Merancang struktur dan masa pembentangan dengan baik
- Menggunakan laras bahasa yang sesuai
- Menepati had masa yang ditetapkan



3. BAHASA

- Bahasa yang jelas
- Terminologi yang betul
- Gaya bahasa yang berkesan dan tepat

4. GAYA

- Cara peserta membuat pembentangan termasuk bahasa badan, hubungan mata dan modulasi suara

5. TMK

- Penggunaan dan pengintegrasian TMK dengan efisien
- Bahan pembentangan mematuhi peraturan hak cipta terpelihara
- Bahan pembentangan yang menarik dan kreatif