

MAKERZINE



FOKUS

**ANNABELLE:
DIGITAL NINJA
TERMUDA DI
MALAYSIA**

**TUMPUAN
KHAS**

#MYDIGITALMAKER
VIRTUAL FAIR 2020

Kandungan

- 03** Nota Pengarang
- 04** Kenali Kami
- 05** Tahun Baru dengan #mydigitalmaker
- 06** FOKUS
- 07** Pencapaian #mydigitalmaker
- 08** TAHNIAH Digital Makers
- 09** EDISI KHAS: #mydigitalmaker Virtual Fair 2020
- 17** Pertandingan #MyDigitalMerdeka
- 19** Digital Maker Hub
- 20** Adiwira Cilik
- 21** Daripada Anda
- 30** Dari Meja MDEC
- 32** Panggilan Untuk Kerjasama



Nota Pengarang

Terima kasih kerana membaca terbitan Januari 2021 e-majalah MakerZine. Sokongan luar biasa daripada seluruh komuniti #mydigitalmaker telah mendorong serta menambahkan semangat kami untuk menerbitkan edisi kali ini!

Pastinya 2020 adalah tahun yang sukar diramalkan. Cara hidup perlu berubah dalam mengharungi cabaran. Tetapi usah biarkan perubahan ini menghalang kita dalam menjadikan tahun 2021 sebagai tahun yang lebih bersinar.

Ayuh kita terus membina komuniti pembuatan digital ini!

Terima kasih atas sokongan anda yang berterusan. Semoga tahun ini membawa lebih banyak kejayaan untuk kita semua!

Nalini

**NALINI INTHIRAN | Pengurus - Bahagian Kerjasama Strategik dan Penjenamaan | MDEC
Ketua Pengarang**



Terbitan kedua sudah tiba! Pastinya banyak yang telah berlaku sejak penerbitan majalah Makerzine yang pertama dan di sebalik situasi pandemik COVID-19, kita telah berjaya menjadikan 2020 tahun yang tidak dapat dilupakan bagi #mydigitalmaker.

Ayuh melangkah ke 2021!

Sharon

**SHARON | Media Sosial | MDEC
Pengarang**

Kenali KAMI



Dr Sumitra Nair
Naib Presiden

Sofia Akmal Abu Bakar
Pengurus Kanan



Johan Bin Termizi
Pengurus - Educator Readiness

Nur Asyikin Binti Abdul Najib
Pengurus - Partnership & Ecosystem



Fara Husna binti Tambi
Pengurus - Champion School

Azura Binti Abu Bakar
Pengurus - Nurturing & Grooming



Nadya binti Jaafar
Pengurus - Partnership & Ecosystem

Md Faizul Anuar
Ketua Projek - Partnership & Ecosystem



Muhamad Sharizam Mohd Yusri
Ketua Projek - Digital Ninja & School Counsellors

Aliya Naziha Adnan
Solutions Specialist



Nurul Munadiah Isa
Ketua Projek - Educator Readiness

Eleanor Cheah
Pakar Pemikiran Komputasional



Tahun Baru dengan #mydigitalmaker



Walaupun 2020 penuh dengan cabaran dan dugaan sepanjang pandemik ini, janganlah biarkan ia menjadi penghalang untuk kita mencapai matlamat ke arah masa depan lebih baik.

Ayuh hadapi tahun baharu 2021 dengan **semangat** dan **keazaman** yang baharu, penuh dengan aspirasi **bersinar** untuk masa hadapan!

*Dari kami semua di #mydigitalmaker,
Selamat Maju Jaya & Selamat Tahun Baru 2021!*

SAKSIKAN UCAPAN SELAMAT TAHUN BARU KAMI DI SINI



▶ FOKUS: Perjalanan bersama #mydigitalmaker

Hi, nama saya Anabelle Lee Syin Yee dan saya merupakan seorang kanak-kanak berumur 10 tahun yang aktif, cerdas dan bersemangat yang sangat menggemari pengekodan. Saya mula belajar pengekodan sejak berusia 8 tahun. Ketika saya berumur sekitar 9 tahun, saya telah mula menggunakan pengkodan untuk mencipta inovasi baharu serta menghasilkan projek yang kecil. Saya juga ada menyertai beberapa pertandingan untuk menimba pengalaman.

Pada September lalu, ibu bapa saya telah membawa saya mengunjungi pameran My Digital Maker dan saya cukup kagum dengan robot dan teknologi hebat yang dipamerkan. Kami kemudian mengunjungi Digital Ninja yang mempunyai booth pameran sendiri dan mereka yang mengendalinya adalah hanya remaja.



Saya terus mendapat inspirasi dan berhasrat untuk menyertai mereka. Pada tahun berikutnya, iaitu tahun ini, ibu saya mendaftarkan saya untuk DNALX (Digital Ninja Accelerator Lab 2020) walaupun ia program latihan dalam talian. Saya berasa sungguh teruja. Kadang kala, saya menggunakan sedikit masa daripada waktu pelajaran sekolah biasa untuk menghadiri sesi latihan dalam talian.

Saya bertemu dengan ramai rakan baru di sini dan kami bekerjasama membentuk pasukan untuk "Battle of the Ninja". Saya mempelajari kemahiran teknikal (daripada UMP) dan kemahiran insaniah (daripada penyedia latihan - Trainsition). Semua tutor dan pelatih sangat berdedikasi

dan mereka turut meluangkan masa untuk membimbing saya ketika saya berdepan kesukaran. Akhirnya, pasukan saya berjaya memasuki peringkat separuh akhir. Ketika mereka mengumumkan senarai pemenang istimewa, nama saya dipanggil untuk anugerah "Rookie Ninja Terbaik". Saya sangat bersyukur kerana menerima anugerah itu.

Saya berharap kisah dan pengalaman saya dapat memberi inspirasi kepada anda semua. Akhir sekali, saya harap dapat mencapai cita-cita saya untuk menjadi tekno-usahawan suatu hari nanti.



ANABELLE LEE SYIN YEE, 10

RAFFLESIA INTERNATIONAL SCHOOL, KUALA LUMPUR

► Pencapaian #mydigitalmaker setakat ini!

Sehingga September 2020, lebih daripada 1.6 juta pelajar di seluruh Malaysia mendapat manfaat melalui pelbagai program di bawah inisiatif ini:



Semua sekolah diterapkan dengan Pemikiran Komputasional dan Sains Komputer (Coding)



90,000 guru dilatih dalam Pemikiran Komputasional dan Sains Komputer



487 Digital Ninjas dibentuk



24 Champion Schools diperkenalkan



500 guru bimbingan dan kaunseling sekolah dilatih dalam kerjaya digital



67 Digital Maker Hubs diaktifkan



Jumlah pelawat berdaftar ke #mydmmfair 2020 mencecah 20,000 orang!

Terima kasih kepada anda semua yang telah bersama kami sepanjang perjalanan #mydigitalmaker

Semakin kuat anda berusaha, semakin puas anda rasai setelah memiliki kejayaan nanti!

Pencipta Digital di mata dunia!

Halaman ini didedikasikan kepada semua Pembuat Digital yang telah mengharumkan nama negara

Tahniah diucapkan kepada pasukan Digital Ninja kami, Thinker, yang muncul sebagai juara di Young Founders Summit Asia 2020!

Saii Yashaa, 16 , SMK Aminuddin Baki
Chan Hew Yan, 16, SMK Aminuddin Baki
Ariff Amir Ali, 15, Malay College Kuala Kangsar

Mereka telah mencipta Fyto, aplikasi mudah alih yang dipacu AI untuk menambahbaik pengalaman pertanian bandar untuk pengguna.

Saksikan persembahan lisan (pitching) mereka di [SINI](#).



Pelajar Champion School,
Muhammad Qaed Najdat, 15 dari SM Sains Tunku Jaafar, Negeri Sembilan
 yang mewakili Malaysia telah

membawa pulang pingat EMAS selepas menjadi Juara World Skill Competition yang diadakan di Rusia, 2020!

Ini kemenangan berulang bagi SM Sains Tunku Jaafar di mana seorang murid pernah membawa pulang pingat gangsa dalam pertandingan yang sama pada tahun 2019.



Sekalung tahniah diucapkan kepada adik-adik kita,
Azrul Efendi Bin Irwan Syahril dan
Aisyah Batrisyia Binti Muhamad Ramdzan
dari Champion School SMK Dato' Abu Bakar Baginda,
Selangor

yang merupakan dua murid inklusif Pendidikan Khas yang akan mewakili Malaysia ke Seoul, Korea!

Mereka bakal menyertai 2020 Global IT Challenge for Youth with Disabilities (GITC 2020) yang bakal berlangsung 26 & 27 January 2021.

Dua adik hebat kita akan bersaing dengan 20 negara lain yang turut menyertai pertandingan ini. Saat yang membanggakan untuk semua rakyat Malaysia!

Kami di #mydigitalmaker MDEC ingin mengucapkan syabas dan semoga berjaya!

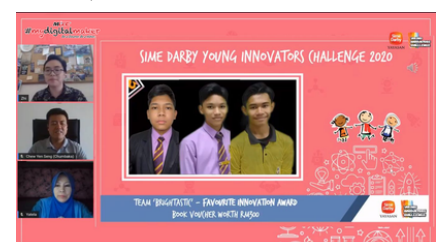


Tahniah diucapkan kepada murid-murid dari 'Champion School' di SMK Kubang Kerian, Kelantan yang berjaya mencipta inovasi baharu yang berkesan mengawal serangga perosak 'Brightastic' dan membawa pulang voucher buku bernilai RM500!

Mereka adalah:

Mohamad Nabil Hazim bin Suhaizi, 15
Muhd Faris Danial bin Effendy, 15
Abdullah Shahir bin Zulmajdi, 16

Pertandingan 2020 Sime Darby Young Innovators Challenge (SDYIC) tahun ini bertemakan 'Help a Person, Change the World' di mana 610 pasukan dari 406 sekolah di seluruh negara mengambil bahagian dan 15 pasukan finalis berjaya mara ke peringkat akhir. Kejayaan murid-murid ini adalah merupakan hasil bimbingan dari guru mereka, Pn Halimah bt Salleh.





#MYDIGITALMAKER VIRTUALFAIR



20,000 PELAWAT BERDAFTAR



TERIMA KASIH kerana menjayakan #mydigitalmakerfair 2020!

Pameran yang buat pertama kalinya diadakan secara maya!



"Saya amat berbesar hati usaha #mydigitalmaker telah memberi impak kepada masyarakat di seluruh negara, termasuk di kawasan pinggir bandar dan luar bandar. Ia sejajar dengan matlamat MDEC untuk memastikan semua rakyat Malaysia mendapat akses kepada ekonomi digital dan menerapkan idea untuk hidup dalam era gangguan dan perubahan yang baharu ini."

- Surina Shukri, Ketua Pengawai Eksekutif MDEC

Kami di #mydigitalmaker ingin mengambil kesempatan ini untuk memberi penghargaan kepada semua rakan kongsi, pihak berkepentingan dan yang paling penting para pelajar, ibu bapa dan guru-guru yang telah menjayakan pameran maya kami yang pertama. TERIMA KASIH!

[BACA LANJUT DI SINI.](#)

PAKAR JEMPUTAN

Lebih 200 pakar dan pemain industri ditampikan sepanjang minggu, antara mereka adalah:

Pemimpin Korporat:



Dato' Hamidah Naziadin
HR Advisor
CIMB Group

Pemimpin Ed-Tech:



Waris Chandra
Ketua APAC
Microbit Educational Foundation



Colin Marson
Ketua Google for Education

Personaliti Digital:



Mat Luffi
ML Studio



Samaira Mehta
Pengasas Coder Bunnyz

Pemimpin Industri:



Quentin Staes-Polet
GM India & SEA
Epic Games

ADAKAH ANDA TAHU?

Ini adalah kali pertama dalam 4 tahun, pameran #mydigitalmaker menampilkan lebih daripada 30% pakar dan pemain industri global. Ya, kami sudah sampai ke peringkat global!



DIGITAL NINJA BATTLE

Battle of the Ninjas adalah sebahagian daripada program Digital Ninja, yang merupakan program kepimpinan dan peningkatan kemahiran digital yang mensasarkan penginovasi digital muda terbaik dan cemerlang di Malaysia berusia 11-17 tahun. Tema tahun ini adalah: "Penyelesaian Digital untuk Masalah Melibatkan Komuniti" bagi menyelesaikan cabaran dunia.



SPARTAN muncul sebagai juara tahun ini! Mereka berjaya mencipta tong pelupusan yang dikawal oleh 'Internet-Of-Things' untuk topeng pelitup muka yang dilengkapi dengan aplikasi MySejahtera untuk membantu menjejak pemakai topeng, selain sistem pembersihan sinar UV dan mekanisme gamifikasi yang mendorong pengguna untuk mengguna semula tong sampah berkenaan.

The Spartans:

- Eimaiyan Kaliyappan, 11, SJKT Ladang Wellesley, Kedah**
- Julian Siah, 13, SMK Damansara Utama, Selangor**
- Wong Jin Tim, 15, SMK Damansara Jaya, Selangor**
- Calvin Khoo Zhen Chen, 15, SMJKC Phor Tay, Pulau Pinang**
- Nurul Alisa Hairul Hisham, 16, SMK Taman Megah Ria, Johor**



BACA TENTANG KEMENANGAN SPARTAN PADA PERTANDINGAN DIGITAL NINJA BATTLE:

PERTANDINGAN & BENGKEL

Kami telah mengadakan banyak pertandingan dan berikut adalah beberapa acara yang mendapat paling ramai penyertaan: Microbit Idol oleh Elvira Systems, Drone Edu Challenge oleh UTM, Coding Olympic oleh Code Monkey, Jom Coding dan Apple Digital Art oleh Delima!

Lebih daripada 100 bengkel diadakan sepanjang minggu bukan sahaja untuk murid dan guru, tetapi juga ibu bapa!



Bengkel Murid

Sebilangan besar bengkel untuk murid telah disediakan oleh rakan Ed-tech kami seperti Chumbaka, Petrosains, EDU360, Alphakidz, Australian Computing Academy!



Bengkel Guru

Guru turut berpeluang terlibat dalam latihan dan bengkel yang dianjurkan oleh Microsoft, Apple Distinguished Educators, Digital Classroom dan Arus Academy.

Bengkel Ibu Bapa

Tidak ketinggalan juga webinar untuk ibu bapa, seperti "Early Exposure to Digital Making" dan "The Proper Age to Start."



Semua pertandingan menerima sambutan yang menggalakkan daripada para peserta dan kami ingin mengucapkan terima kasih kepada anda semua kerana mempamerkan semangat yang luar biasa!

Hubungi kami untuk sebarang kerjasama acara pertandingan mydigitalmaker@mdec.com.my



PENYERTAAN DARI SEKOLAH

Sepanjang pameran #mydigitalmaker, murid-murid dari sekolah di seluruh negara juga mengambil bahagian dengan cara tersendiri!



Kemeja-T #mydigitalmaker juga diedarkan kepada murid-murid untuk menambah keceriaan sempena pameran!



Terima kasih khususnya kepada guru-guru kreatif dan inovatif yang turut menggabungkan aktiviti-aktiviti #mydigitalmaker untuk murid mereka!



Ada juga yang mencetak banner khas dan memastikan seluruh kelas turut serta dalam program #mydigitalmaker!



Saksikan video yang dirakam menggunakan dron oleh salah seorang murid untuk #mydigitalmaker Virtual Fair!



DMH dalam 5 Mins

Tahun ini, rakan kongsi Digital Maker Hub (DMH) kami berkongsi perjalanan mereka menerusi video khas yang disediakan sebagai usaha menyatukan kanak-kanak, guru, ibu bapa dan pakar industri dalam pembuatan digital!

JAZRO ROBOTIC ACADEMY TERENGGANU



[TONTON DI SINI](#)

DIGITAL MAKER HUB @ CYBERJAYA CYBERJAYA



[TONTON DI SINI](#)

SYSCORE EDUCATION PULAU PINANG



[TONTON DI SINI](#)

ROBOFORCE MALAYSIA MELAKA



[TONTON DI SINI](#)

MBPP BALIK PULAU PULAU PINANG



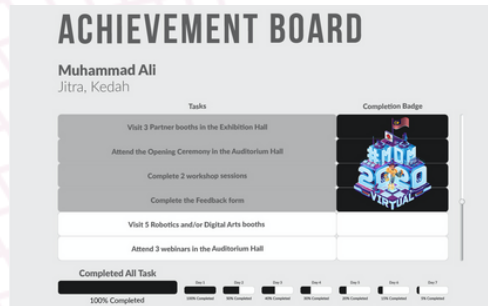
[TONTON DI SINI](#)

Join Us!

INGIN MENJADI RAKAN DMH KAMI?
HANTARKAN PERMOHONAN ANDA!

Apa yang terbaru kali ini di #MDM Fair 2020?

Achievement Board – sistem yang membolehkan para peserta terus terlibat sepanjang 7 hari. Tugas harian diberikan kepada peserta dan mereka perlu menyelesaikan semuanya untuk berpeluang memenangi hadiah wang tunai US\$720 (RM3,000) dan banyak lagi hadiah lain.



Portal Kerjaya: Tech Career Zone

Lebih daripada
3,000 pekerjaan
berkaitan teknologi
disenarai.



#mydigitalmaker Virtual Fair 2020 melabuh tirai: Acara Majlis Penutupan

Majlis penutupan diadakan dalam mod hibrid (studio dan maya) di mana kami mendengar 3 kisah kejayaan #mydigitalmaker dan individu luar biasa yang berkongsi perjalanan 'digital making' mereka secara LIVE.

Mereka adalah:

Muhammad Qaed Najdat, (SM Sains Tunku Jaafar, Negeri Sembilan – Champion School)

Mewakili Malaysia dan membawa pulang pingat EMAS di World Skill Competition yang diadakan di Rusia, 2020.

Anabelle Lee Syin Yee, (Digital Ninja) Rafflesia International School, Kuala Lumpur
Young Entrepreneur X Factor (By Dwi Emas International School) - Pitching tentang keusahawanan dan celik kewangan untuk kanak-kanak.

Cikgu Juara Digital Champion – Cikgu Abdul Rahman, SMK Jenjarom Selangor)

Guru Ikon STEM (MOE)

Microsoft Innovative Educator Master Trainer oleh Microsoft

Pengasas Digital Classroom

SAKSIKAN SEMUA
SOROTAN VIDEO
HIGHLIGHT
PAMERAN MAYA
#MYDIGITALMAKER
SEKARANG!



#MYDIGITALMAKER
VIRTUAL FAIR 2020

Pertandingan Digital Merdeka menerima penyertaan menggalakkan ketika pandemik: Seni Digital untuk Murid

Ini adalah kali pertama #mydmm mengadakan peraduan sempena sambutan Hari Merdeka dan kami cukup teruja dengan sambutan yang begitu menggalakkan dengan hampir 80 penyertaan sehingga sukar untuk kami pilih pemenang!

Kami cukup seronok melihat murid-murid menyerlahkan kreativiti mereka melalui seni digital. Berikut adalah 5 penyertaan pertandingan Merdeka teratas!

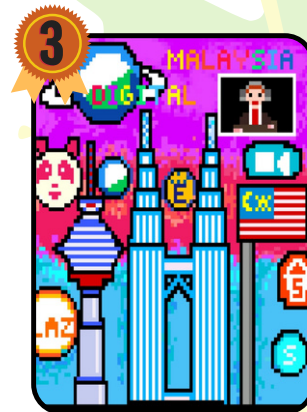
Kategori Sekolah Rendah



1 Annuur Madihah Binti Nik Firdaus - 10 (Sekolah Ren i-Musleh, Melaka)



2 Muhammad Rashdan bin Mohd Ruzlan - 12 (SK Parit 6, Sungai Besar Selangor)



3 Yavinash A/L Kumaresan - 12 (SJK (T) Permatang Tinggi)



Muhammad Amimuhammad Bin Abdullah Sani - 12 (SJK (C) Chi Sheng (2), Perak)



Aliya Damia binti Azmi - 12 (SK Putrajaya Presint 5(1))

Kategori Sekolah Menengah



1 Natalie Chin Ming Hui - 13 (SM St. Anne, Labuan)



2 Ray Teoh An Zheng - 17 (SMJK Chung Ling, Pulau Pinang)



3 Nur Hazirah binti Suhaidi - 16 (SMK Dato' Syed Esa, Johor)



Sang Yen Ling - 15 (SMK Seri Kembangan)

TAHUKAH ANDA 3 PENYERTAAN TERATAS MASING-MASING TELAH MEMENANGI TELEFON PINTAR & WANG TUNAI !

Penceritaan Digital untuk Guru

Walaupun guru lebih sibuk dari biasa ketika pandemik, kami juga mendapat sambutan yang luar biasa daripada guru-guru di seluruh negara!

Berikut adalah 6 video teratas yang disenarai pendek dan pemenangnya!

1



Cikgu Hafiz bin Ramli
SK Bakri Batu 5, Muar Johor

2



Cikgu Zainal bin Mohd Zabir
SMK Chah, Johor

3



Cikgu Siti Raudhah bt Md Merzuki
SMK Pekan, Pahang



Cikgu Mohd Ridwan bin Mazlam
Kaunselor SMK Chanis, Pahang



Cikgu Ann Doreen Dorall
SMK Tambunan, Sabah



Cikgu Muhammad Nuaim bin Bahron
SK Sg.Penipah Mukah, Sarawak



**3 penyertaan teratas
masing-masing
memenangi iPad Apple!**

SAKSIKAN SEMUA 6 VIDEO TERATAS DI SINI

Digital Maker Hub Baru!

JAZRO ROBOTIC ACADEMY TERENGGANU



G-ROBOTECH TRAINING & CONSULTANCY NEGERI SEMBILAN



ROBOFORCE MALAYSIA MELAKA



SYSCORE EDUCATION PULAU PINANG



KEDAH DIGITAL CENTRE ALOR SETAR, KEDAH



5T3M ACADEMY SELANGOR



HUB INOVASI & MULTIMEDIA PERAK



KEDAH DIGITAL CENTRE KULIM, KEDAH



MY YOUNG CODERS NEGERI SEMBILAN



ALPHAKIDZ EDU JOHOR



Join Us!

INGIN MENJADI RAKAN DMH KAMI?
HANTARKAN PERMOHONAN ANDA!

Raikan Kanak-kanak Setiap Hari - Adiwira Cilik

Bagaimana kami sambut Hari Kanak-kanak Sedunia tahun ini? Dengan memberi peluang kepada kanak-kanak untuk mengasah bakat dan kreativiti mereka.

Kami bertanya kepada kanak-kanak jika mereka jadi adiwira, bagaimana mereka akan menjadikan dunia ini lebih baik dan kami cukup kagum dengan jawapan mereka!

Ilham di sebalik kempen ini bukan hanya untuk meraikan kanak-kanak tetapi juga menanamkan sifat-sifat murni dalam diri mereka.

Jangan lepaskan video yang comel dan penuh inspirasi dari kanak-kanak dari seluruh negara!



SAKSIKAN VIDEO MEREKA
DI SINI!

Daripada Anda

Koleksi artikel, puisi dan karya seni daripada anda!

What I know about #mydigitalmaker

As we know, mydigitalmaker is a joint public-private-academia initiative to transform Malaysian youth from digital users to producers in the digital economy. This includes skills such as coding, app development, 3D printing, robotics, embedded programming and data analytics; all of which will ultimately help to strengthen problem solving and creativity amongst our future generation. There are also various activities organized by this mydiditalmaker to further strengthen students' understanding of programming. Among the activities are, "hour of code". It instills the fun of making programs among students by using scratch applications. However, they use different animations for each program and each student is free to choose what they want.

Mydigitalmaker also want to transform Malaysian youth from digital users to producers in the digital economy, cultivate interest and skills in digital innovation and creativity amongst school students and youths, increase the interest and uptake in Science stream in upper secondary school and STEM undergraduate courses and also strengthen talent readiness for digital economy job opportunities. They have a high target for us especially the youngster.

So, how they going to achieve it? This movement thrives to achieve its goal through formal learning intervention by supporting the Ministry of Education to integrate Computational Thinking and Computer Science including coding education in the national school curriculum.and informal learning intervention by mobilization of a complementary digital maker ecosystem comprising private sector partners, universities and NGOs, to nurture and groom talented young digital makers via out-of-classroom project-based learning activities and competitions.

That is why, we must involve in all activities that organised by mydigitalmaker. Nowadays, learning standards are not as easy as they once were. Especially in ASK subjects who need skills in computer use. Without knowledge of computers, it is very difficult for us to learn the subject. Therefore, parents and teachers should expose their children and students to the activities organized by mydigitalmaker. There are also a variety of exciting prizes available for each winner. What are you waiting for? Seize the opportunity now!

RAFIESHA ILHANI LEE BINTI RAMLI, 15
SMK PANTAI IBWS, LABUAN

What do I like about my digital maker?

I find out that it was so fun and at the same time I could gain knowledge through it. I have learn about building structures , weight , balance and strength and parts functions.I was also exposed to information about Technology and Electronics such as Servo Motors and Sensors. At the same time, my interest keep growing and I'm increasingly looking forward to create something new with my digital maker. I have finally found something that suits my interests.

THANK YOU MYDIGITALMAKER.

#MYDIGITALMAKERAWESOME

ADRIANA BINTI KAMARUDIN
SMKA NAIM LILBANAT, KELANTAN

Poem on #mydigitalmaker

Mydigitalmaker,
A platform to show our talent
Without any cost or loss
People like and admire you
Because of your speciality and
benefits
I love My Digital Maker Because
there will always fun based
activities
For us throughout the year
I love the way you encourage
students
By gratifying and awarding us
Hope you can continue this
event
And continue encourage us.

TANESH A/L VISHNU, 15
SMK GELANG PATAH, JOHOR

#mydigitalmaker

Mydigitalmaker is a medium,
For teachers in this nation,To be
creative and open,
For an interactive learning.
Mydigitalmaker is a platform,
For the students to explore,
And learn about technology,
In a fun and meaningful way.

Mydigitalmakers is a symbol,
Of driving new transformation,
for teachers and students,
To create a better Malaysia.



MOHD NIZAM BIN SALAHUDIN
SK LONG JEKITAN, BARAM, SARAWAK

Why I Love #MYDIGITALMAKER

When I see the word digital the first thing that comes across my mind is futuristic and technologies. Same goes to My Digital Maker, every time I come across this application it triggers my creative mind to create a master piece for the benefits of the future. My Digital Maker benefits students, teachers and parents while providing an enhanced education.

The question is why I personally love My Digital Maker; this is due to the comprehensive and idealistic features provided by the application which enables me to apply creativity while learning. Some may ask how is this even possible? Simple there is nothing to worry about when there is My Digital Maker which groom and nurture's Malaysian young talents towards future innovators.

Learning and teaching is made simple yet fun due to this My Digital Maker. Who would learn by just using whiteboards, markers and books in this 21st Century? We are taught to think out of the box so we have to somehow or rather try to apply this. For me, I personally prefer digital learning as I am able to promote the creativity within me.

Hence, I am able to do so with My Digital Maker. As My Digital Maker makes dreams come true for every student waiting to portray their talents to the world. I love My Digital Maker for making not only me but millions of other young, creative and sophisticated inventors shine bright towards futuristic and modernisation.

Thank you and I love you #mydigitalmaker!

SIVANI A/P RAJENDRA, 20

Keep it up, #mydigitalmaker!

Digital Technology isn't just a business that you can buy or sell. It's something that can ease or entertain your life. Mydigitalmaker has given me so much inspiration and interest in digital making. All the events held by mydigitalmaker has given a lot golden opportunities to students like us. At first, I didn't have any interest in digital making but after reviewing events held by them, they opened my mind to the digital world. I started to find my passion in technology.

So I told myself, why don't I give it a try! I began my journey starting with Arduino, until I figured it was fun learning with Arduino. And I started to create music with it. After a few months, I find that the BBC Micro:bit is easy to be programmed. Then I made my decision, I started my first Youtube Channel 'SharmanMK Tech', for my passion in Arduino and Microbit and for future skills to other tech stuff.

Mydigitalmaker, I hoped you guys will keep continue the good work by helping kids like us to find their own passion to the digital world.

SHARMAN, 16
SMK TUNG HUA, SARAWAK

What I Love About #mydigitalmaker

mydigitalmaker is a joint public-private-academia initiative that aims to create a nation of digital makers by transforming Malaysian youth from digital users to digital producers. I had joined many programs that organised by #mydigitalmaker and I really learnt many things about technology.

The first thing that I love about #mydigitalmaker is the way they present the information and knowledges to the participants. They use interactive and interesting ways such as visual exploration and quizzes to allow us to experience and get the knowledges.

Besides that, #mydigitalmaker organise many talks which conducted by experts from different fields. Most of the time, the experts provide many eye-opening knowledges. For example, green energy, industry 4.0 and AI. All the knowledges that I gained from them really helps me to adapt the changes while entering the industry 4.0.

In conclusion, I love #mydigitalmaker as it really helps me a lot not only in my leaning but everything in my life. I love #mydigitalmaker.



CHAN HANG YI, 13
SMJK HENG EE CAWANGAN BAYAN BARU, P.PINANG

Puisi #mydigitalmaker

Zaman ini zaman digital
Apa-apa serba mudah
Mydigitalmaker memang hebat
Memacu ekonomi digital Malaysia

Aku suka zaman digital
Banyak membantu semua orang
Mydigitalmaker sangat bermanfaat
Memperkasa perniagaan kea rah
pendigitalan

Ekonomi di Malaysia berkembang pesat
Gajet canggih luar biasa
Mydigitalmaker banyak membantu rakyat
Memperkasa rakyat dengan kemahiran
digital

NAJUWA BINTI ABD LATIP
Institut Kemahiran Mara Lumut, Seri Manjung Perak

ANAK KECIL BERVISI

Ini tahun 2020
 Revolusi industri membuka lembar
 Gabungan elemen idea dan pelantar
 Membentuk satu dimensi baharu
 Menghasil teknologi
 dengan ilmu serba tahu dengan ilmu serba tahu

Visi menggerak semangat kental
 Ledakan mencetus pereka digital
 Biar jadi pemimpi
 Biar bangkit pereka inovasi

Merealisasi impian kejayaan
 Anak kecil jadi celik IT
 Anak kecil buka persepsi
 Anak kecil akal penuh variasi
 Anak kecil pantas beradaptasi
 Anak kecil bakal merevolusi
 Anak kecil pewaris masa hadapan Malaysia nanti

Anak muda akan jadi lebih bervisi
 Berani mengungkap kreativiti
 Yakin idea segera asimilasi
 Gabungan swadaya mencetus motivasi
 Mendepan cabaran mengungkap inspirasi

Anak muda akan jadi lebih bermisi
 Gembeleng usaha mencapai aspirasi
 Kreativiti dan inovasi jangan sekali dihenti
 Jangan sendiri ayuh terus berkolaborasi
 Agar aturan dapat mencapai 2020 yang di impi

Inovasi tak perlu dominasi
 Inovasi perlu berani transisi
 Inovasi tak perlu isolasi
 Tapi inovasi hanya perlu sama dikongsi



ASRIZAM BIN ESAM
 UNIVERSITI PUTRA MALAYSIA, SERDANG

#mydigitalmaker: Antara dimensi nyata dan khayal

Fantasi khayal satria,
 Superhero penyelamat dunia,
 Dunia kaku diberi nyawa,
 Ditiupkan gerakan,
 Dibisikkan warna,
 Bayang pena digital memberi maya,
 Dua dan tiga dimensi beza,
 Pencipta terduduk puas, Mimpi menjadi nyata,
 Bayang yang kabur dalam ruang kepala,
 Tertafsir, menjadi puja semua.
 Disebalik kartun, tersimpan ceritera fiksi,
 Mungkin juga suara di belakang tabir,
 Yang memberi emosi pada watak.
 Mencairkan hati beku dengan satira,
 Dengan jalan cerita bombastik,
 Buat semua terpana.



BALQIS BINTI MOHD BAKRI
 SELANGOR

MYDIGITALMAKER MEMBANGUN TEKNOLOGI DIGITAL

Sedap sungguh rasa pajeri,
 Makan bersama ikan haruan,
 MYDIGITALMAKER pemangkin revolusi industri,
 Memacu negara kearah kemajuan.

Hendak mengail di waktu pagi,
 Tali kailnya pula berpintal,
 Lahir generasi berteknologi tinggi,
 Pencipta inovasi berteraskan digital.

Bawa kenderaan biar berhemat,
 Agar selamat sampai tujuan,
 Memperkasa teknologi digital jadi matlamat,
 Insan berteknologi digital jadi seruan.

Rumah tradisi binaan papan,
 Cantik dan Indah penuh bermakna,
 Ekonomi digital jadi harapan,
 Moga Negara maju dapat dilaksana.

NUR FARRAH AZWA BINTI JASNI

KEBAIKAN ERA DIGITAL MASA KINI

Teknologi digital ialah peranti yang boleh menjadi lebih padat, lebih cepat, lebih ringan, dan lebih serba boleh. Sebilangan besar maklumat dapat disimpan secara tempatan atau jarak jauh dan dipindahkan dengan pantas.

Teknologi digital memudahkan Kita berhubung dengan rakan, keluarga, dan bekerja dari jauh, walaupun kita berada di tempat lain. Kita boleh berkomunikasi dengan kata-kata, video, audio, dan menukar media lain. Laman web, aplikasi, dan perisian semuanya telah dibuat untuk membantu pengguna untuk bersosial. Media sosial, pemesejan, pesanan teks, komputer riba, tablet, dan telefon bimbit, bermaksud bahawa tidak ada yang perlu disembunyikan lagi dalam dunia digital. Pengguna dapat dikemas kini secara berkala dengan berita mengenai peristiwa tempatan dan sosial.

Sesiapa sahaja yang mempunyai akses ke internet kini dapat mengakses ke sebilangan besar pengetahuan dunia melalui web. Pelajaran dan kursus kini boleh disampaikan secara dalam talian. Kemajuan komunikasi bermaksud mini kita dapat berkomunikasi dengan mudah dengan sebahagian besar penduduk dunia dan belajar secara langsung dari sumber, misalnya jika anda ingin memahami sejarah negara lain atau belajar bahasa baru. Teknologi digital juga lebih mudah digunakan untuk orang kurang upaya dan dapat memberi mereka akses yang sama.

Salah satu kelebihan besar teknologi digital berbanding media tradisional adalah bahawa makluma lebih mudah diedit atau dimanipulasi. Pemprosesan kata telah membawa revolusi dalam penyuntingan teks. Penyuntingan video, yang dulu memerlukan studio dan peralatan yang mahal, kini dapat dilakukan pada komputer riba di bilik tidur. Segala kesan fotografi kini tersedia, serta kemampuan untuk memotong, mengubah ukuran, dan mengubah gambar secara kreatif.

Semakin banyak orang mendapat berita mereka secara dalam talian, sama ada melalui laman web atau media sosial. Malah media berita tradisional, seperti TV dan radio, telah didigitalkan. Orang ramai mempunyai lebih banyak pilihan untuk sumber berita daripada sebelumnya, dan kebanyakannya tersedia 24 jam sehari. Kewartawanan sekarang sangat umum, begitu juga orang biasa yang mengambil gambar dan video di telefon mereka di lokasi di mana acara berita sedang berlangsung.

Tidak dinafikan bahawa digitalisasi telah membawa kepada revolusi dalam hal kewangan. Perbankan dalam talian yang dilakukan sama ada melalui komputer riba, tablet, atau aplikasi telefon. Pengguna bank kini dapat memeriksa pembayaran masuk dan keluar mereka dari jarak jauh, serta mengatur pengiriman wang dan pembayaran agihan. Di luar perbankan, masalah kewangan lain, seperti membeli dan menjual mata wang dan saham dapat ditangani secara dalam talian. Memindahkan wang antara akaun di peringkat nasional dan antarabangsa juga telah menyaksikan banyak inovasi dalam beberapa tahun kebelakangan ini. Akhir sekali, Teknologi akan menjadikan proses pengajaran dan pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan berkesan di dalam kelas. Sebagai contoh, dengan menggunakan alat seperti powerpoint, flash, video, visual dan mereka hanya perlu mengaplikasikan alatan tersebut ke dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Melalui cara ini proses pengajaran dan pembelajaran dapat dijalankan dengan lebih mudah, ringkas dan padat kerana pelajar akan didedahkan dengan gambaran dan persembahan menarik serta mudah untuk di fahami.

NUR AIN ANISYA BINTI MOHD NAJIB, 16

Sajak Wira #mydigitalmaker

#mydigitalmaker,
Kau datang sebagai peneman,
Disaat kami bertaruh harapan,
Tetapi wahai teman,
Kau sebenarnya mulia,
Amat mulia meringan beban.

#mydigitalmaker,
Kau buat masyarakat berguna,
Kau buat anak bangsa bersaudara, Kau wira
negara.

Tatkala negaraku buntu,
Kau datang menghulur tangan.
Namun, ku tetap berazam,
Akan menjadikanmu perwira,
Nusa dan bangsa.

Megah, gagah dan sebagai uswah.
Kerana kau,
Syarikat yang bertakwa.

Teman,
Marilah kita bangkit bersama,
Perangi keculasan rakyat jelata,
Sebagai tanda swadaya,
Menaikkan panji kemenangan,
Menegakkan utuhnya kebenaran,
Amalkan, mengamalkan, diamalkan,
Kerana kupasti,
#mydigitalmaker tidak akan memilih bulu,
Untuk diletakkan dalam hati,
Seorang Satria.

MUHAMMAD HAKIM BIN IRMIE YUHAZNI, 14
SEKOLAH SULTAN ALAM SHAH, SELANGOR

#mydigitalmaker teras Wawasan

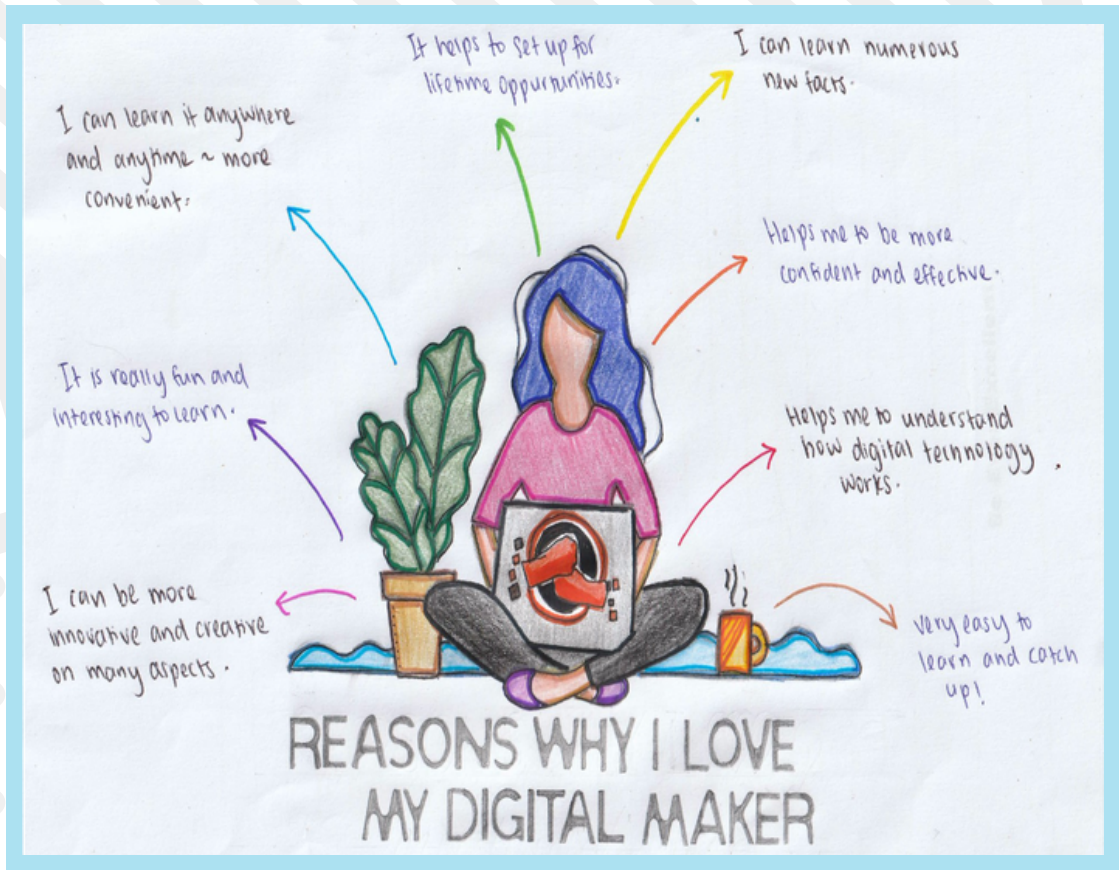
Masa berlalu ditelan abad,
usaha yang kudus harus diteruskan.
Usaha biarlah kita kebinggalan,
agar tercapai segenap fantasi.

Zaman ini era pembangunan,
MDEC menuju kemodenan,
untuk manusia meroboh pendirian,
agar semua dapat keceriaan.

Kemajuan diberi harus difikirkan,
janganlah nanti kita diperdayakan.
Pelbagai kaedah hasil diciptakan,
untuk kemudahan dan kemakmuran.

Manusia diberi akal dan nyawa,
Mestilah bijak menggunakannya,
Agar membangun segenap maya,
Bersyukurlah kita kepada #mydigitalmaker

SHAMALEN RAJAN
SMK TENGKU AMPUAN JEMAAH, SELANGOR



MANUSHIRE VEL MURUGAN, 15
SMK CONVENT GREENLANE, PULAU PINANG



LEELAMBIGAI A/P KRISHNAN, 15
SMK RAJA MUDA MUSA, PERAK

SMART ENVIRONMENT

Smart cities save energy by having smart buildings, monitor pollution through remote sensing devices and control waste levels.



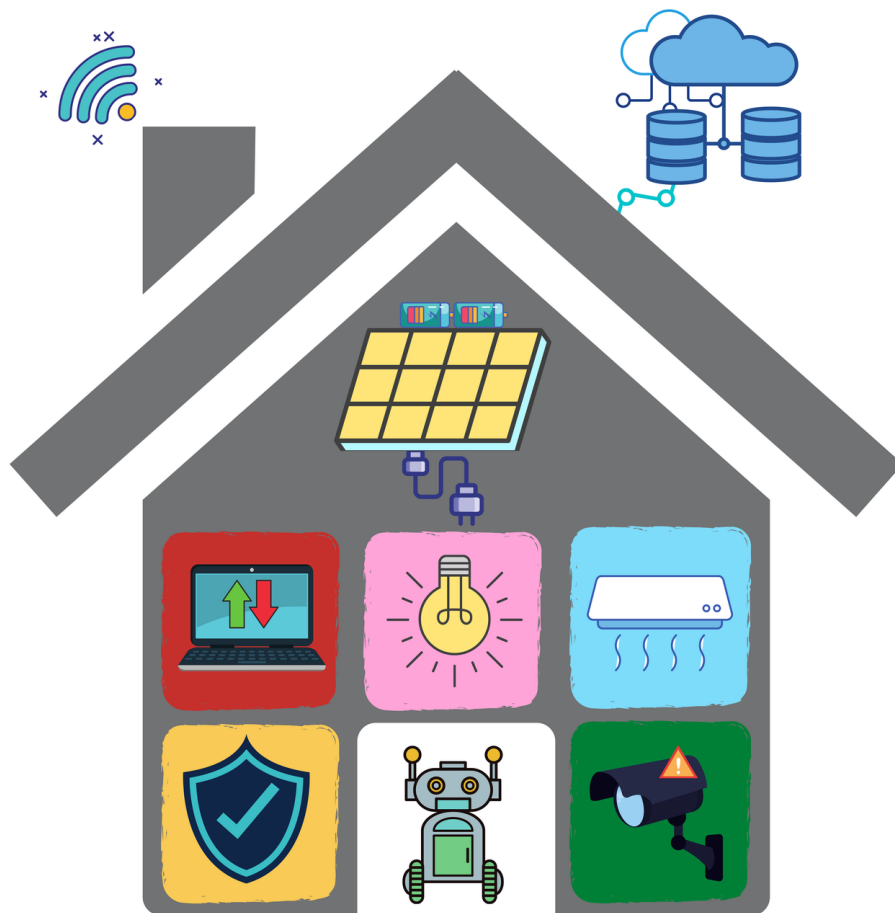
UP TO 15%

of greenhouse gas emissions could be reduced by IoT solutions by 2030

MUHAMMAD AMIRMUHAIMIN BIN ABDULLAH SANI
SJKC CHI SHENG 2, PERAK



SMART LIVING



UP TO 66%

of consumers plan to buy connected technology for their homes by 2030

IoT devices are huge part of our daily lives and we can find them in public spaces as well as within our homes.

NURARFA MAISARAH BINTI HABIBULLAH
SJKC CHI SHENG 2, PERAK



DIGITAL LEARNING FOR COMPUTER VISION

#mydigitalmaker



There is something for everyone at #mydigitalmaker to ensure that we address every possible angle that plays an important part in driving the nation's digital technology talents. Many programmes and competitions are available, designed to assist students, teachers and parent...



**EXPECT TECHNOLOGY TO TRAIN ADVANCE
NEURAL WITH MY DIGITAL MAKER**



MOHAMMAD KADER RAHMAN BIN MOHAMMAD KASSIM, 12
SEKOLAH KEBANGSAAN INTAN BAIDURI



THANK YOU!



#mydigitalmaker

*FOR INTRODUCING ME INTO THIS DIGITAL WORLD AND I
JUST LOVE YOUR COMMITMENT YOU SHOW US BY
TEACHING MANY AWESOME DIGITAL SKILLS....*

**-HARCHINI RAMESH
XOXO**

**HARCHINI A/P RAMESH, 15
SMK BUKIT SENTOSA, SELANGOR**

► KAMI INGIN MENDENGAR DARIPADA ANDA!

KONGSIKAN APAKAH YANG ANDA PALING GEMARI TENTANG EDISI
INI?

APAKAH JENIS KANDUNGAN YANG ANDA MAHU LIHAT?

**HANTARKAN KARYA ANDA ATAU SEBARANG PERTANYAAN MAHUPUN
MAKLUM BALAS KEPADA KAMI DI
MYDIGITALMAKER@MDEC.COM.MY**

IA MUNGKIN DITERBITKAN DALAM EDISI YANG AKAN DATANG!



► Dari Meja MDEC



MDEC[®]

TAHNIAH KETUA PEGAWAI EKSEKUTIF MDEC!

Surina Shukri tersenarai dalam World's 50 Most Influential Revolutionising Governance

"Ia adalah suatu penghormatan untuk tersenarai dalam Agile 50. Pembangunan dasar yang rancak adalah amat penting di rantau ASEAN dan seterusnya dapat memanfaatkan potensi penuh Revolusi Industri Keempat meliputi seluruh sektor kandungan digital, pembiayaan digital, ruang startup, e-dagang, automasi dan robotik, dan apa sahaja yang dipacu oleh 'Internet of Things'. MDEC bersedia untuk mempersiapkan rakyat Malaysia untuk ekonomi yang berkembang, terutamanya dalam usaha mempercepatkan pendigitalan masyarakat ke arah kemakmuran bersama dan Malaysia 5.0." - Surina Shukri

BACA LEBIH LANJUT DI MALAYSIA KINI | 1 DISEMBER 2020

Penstrukturan Semula Pemacu Kejayaan



Distruktur semula untuk menghadapi cabaran ekonomi digital

Malaysia Digital Economy Corporation (MDEC) mengumumkan penstrukturan semula organisasi dalam usaha untuk mengukuhkan peranan sebagai peneraju ekonomi digital Malaysia serta memberi lebih banyak manfaat kepada rakyat. Ia menyaksikan pelantikan kepemimpinan baharu MDEC iaitu 4 ahli Majlis Operasi MDEC yang akan menerajui agenda transformasi ekonomi digital Negara.

Dato' Fadzli Shah dilantik untuk memimpin MDEC Digital: Strategi manakala Dato' Ng Wan Peng dan Gopi Ganesalingam masing-masing menerajui Adaptasi dan Industri di bawah Perniagaan Bertenaga Digital. Pelaburan Digital: Pelaburan dan Penjenamaan dipimpin Raymond Siva dan Dr. Sumitra Nair bertanggungjawab menerajui Rakyat Malaysia Berkemahiran Digital: Kemahiran dan Pekerjaan.

Kesemua ahli Majlis Operasi MDEC ini akan berada dibawah kepimpinan Puan Surina Shukri, Ketua Pegawai Eksekutif MDEC.

Dalam gambar (kiri ke kanan):

Dato' Fadzli Anuar, Gopi Ganesalingam, Raymond Siva, Dr. Sumitra Nair

BACA LANJUT TENTANG PENSTRUKTURAN SEMULA MDEC | 20 NOVEMBER 2020



"Kita memasuki dekad kedua abad ke-21 dan harus berdepan impak peningkatan transformasi digital dan IR4.0."

- Datuk Dr Rais Hussin Mohamed Ariff
Pengerusi MDEC



"Penstrukturan semula ini akan membolehkan MDEC untuk berkhidmat dengan lebih cepat serta meletakkan organisasi pada posisi lebih baik untuk menyokong rakyat, industri, pelabur, kerajaan dan mengatasi kelemahan yang ketara dalam operasi sebelum ini."

- Surina Shukri, Ketua Pegawai Eksekutif MDEC

PANGGILAN UNTUK KERJASAMA

"Kami telah melihat beberapa usaha terutama oleh pertubuhan bukan kerajaan dan perusahaan sosial di lokasi yang kurang mendapat perhatian, namun kami memerlukan lebih banyak organisasi untuk ikut serta dalam usaha untuk menyokong tujuan ini jika kami ingin terus meningkatkan skala"

– Dr Sumitra Nair, Naib Presiden
Rakyat Malaysia Yang Berkemahiran Digital
MDEC

Sertai kami dalam mentransformasi sistem pendidikan negara yang memberi impak bagi mewujudkan hari esok yang lebih baik, Malaysia yang lebih baik.



Dapatkan pendedahan jenama anda bersama kami.



Dapatkan jemputan eksklusif ke acara berkaitan #mydigitalmaker.



Publisiti melalui saluran platform arus perdana dan digital kami dan banyak lagi.

HUBUNGI KAMI

#mydigitalmaker adalah pergerakan awam-swasta-akademik yang dilancarkan pada tahun 2016 untuk memupuk kreativiti dan inovasi digital dalam kalangan pelajar sekolah.

Maklumat lanjut layari:

www.mydigitalmaker.com

IKUTI KAMI

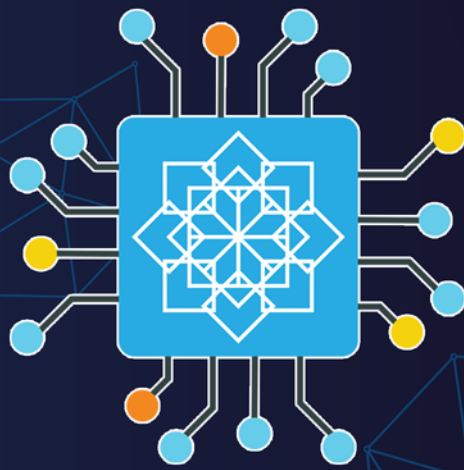
[FACEBOOK](#)

[INSTAGRAM](#)

[YOUTUBE](#)

[LINKEDIN](#)

[TIKTOK](#)



JAZRO

ROBOTIC ACADEMY DEVELOP YOUNG ENGINEERS

JAZRO is an acronym for JAZARI ROBOT. The name is inspired by a renowned Muslim scholar, Al-Jazari (1136-1206) best recognized as the Father of Robotics.

We are a robotic education company which aims to DEVELOP YOUNG ENGINEERS in Science, Technology, Engineering & Mathematic (STEM) field specially crafted Al-Jazari module that embed fun learning method to cater both curriculum (academic) & co-curriculum learning for Malaysian students, in line with Malaysian school syllabus.



Be a Jazarian!



**Join Our
Telegram Group!**



Shopee!

Our Robotic Activities



For More Information  : 018 - 577 8242

OUR COURSES

- Scratch Game Development
- Android App Development
- RPG Game Development
- 2D Web Game Development
- Python Programming
- Website Development



OUR TEACHING METHODOLOGY

Inquiry-based Learning



We pose thought-provoking questions which inspire students to think and become more independent learners.

Professionally Designed Programmes



Interactive and fun programmes for young kids. Practical and challenging courses on programming language and website development for the teens.

Online & Offline Class

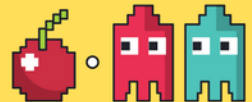


Both online and offline lessons are available. Students can choose to learn from home or attend class at centre.

Small Class Size



With small class size, our teachers can provide sufficient attention to students



REGISTER YOUR FREE TRIAL TODAY !!!

WWW.QTKIDZ.COM/FREETRIAL



**MY YOUNG
CODERS**

Brought to you by  **QT KIDZ**



012- 3945940



enquiry@qtkidz.com



www.qtkidz.com



@myyoungcoders



@myyoungcoders

Concepts & Technical skills



Soft-skills



Character Development

REACH Values

Respect

Recognising another person as a human being. Every human being is valuable.

Efficient

Find the quickest, less wasteful way of doing things.

Adventurous

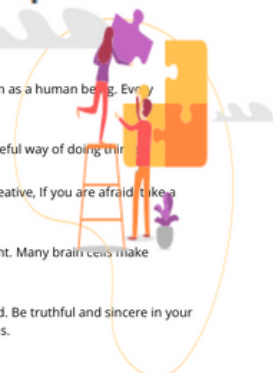
Be daring. Take risks. Be creative. If you are afraid, take a deep breath and try.

Collaboration

Many hands make work light. Many brains make innovation easier.

Honesty

It's okay to speak your mind. Be truthful and sincere in your thoughts, words and actions.



Content aligned with CSTA (Computer Science Teachers Association), KSSM & KSSR standards

YOUNG MAKER CLUB



Age group: 12 - 16 years old

Hardware: Arduino/Maker Uno

JUNIOR MAKER CLUB



Age group: 10 - 14 years old

Hardware: Micro:bit

Recommended by the SJKC KSSR RBT textbook writers

Classes are conducted virtually with supplemental (optional) weekly office hours. Find out more at: <https://arus.cc/ArusTechPrograms>

Price: RM 30 per month

Start date: March 2021



Register your interest here



TECH PLAYGROUND.

DELIVERING A TRULY INTERACTIVE, INTELLECTUAL & HANDS-ON ENVIRONMENT DESIGNED TO MAKE LEARNING EXCITING!

www.itrainkids.com | info@itrainkids.com | +603-2733 0337

+6017-870 5113 | +6012 - 798 0622 | +6019-755 6112

Kuala Lumpur | 1 Utama Shopping Centre | Johor Bahru



INVENT ANDROID APPS

BEST FOR AGE 7 TO 9

Believe it or not, this guided live course teaches kids how they can build useful apps like language translators, Pong games, painting apps and even calculator apps. Who knows, they can even make some passive income with these apps!



BUILD 2D GAMES

BEST FOR AGE 10 TO 14

Stuck with games all day? Why not make one instead! In this course, your kids will learn how to create interactive games like Space Shooters, Hero Jump and so much more. Come up with characters, challenges, actions, layouts and make characters jump, run, fly, anything!



PROGRAM GAMES & ANIMATIONS

BEST FOR AGE 6 TO 9

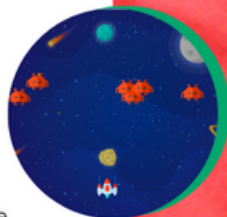
Create awesome projectile games, fireworks animations with sound effects and many other fun video games with Scratch. The possibilities are endless! Guided coding live coaching with fun and simple coding syntax to help your kids achieve mind-blowing outcomes.



BUILD VIDEO GAMES

BEST FOR AGE 12 TO 17

Create advanced games with Artificial Intelligence that plays with you, and exciting moving graphics while learning essential coding techniques. This course sets a good foundation to advance into complex coding skills that adults today strive to have.



@ITRAIN.KIDS
@ITRAINKIDSMALAYSIA
@ITRAINKIDS_MY
@ITRAINKIDS
@ITRAINKIDS

CLAIM FREE TRIAL

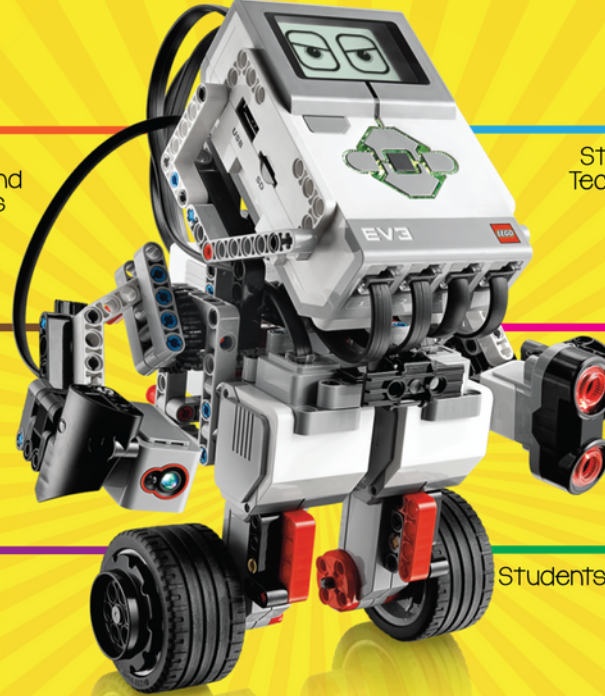


Is later too late?

START YOUNG, START RIGHT!

Celebrating 11 years of excellence

WELCOME TO THE FUTURE OF LEARNING!



Engineering

Students learn about building structures, weight, balance and strength and Parts Functions

Technology

Students exposed to Information Technology and Electronics such as Servo Motors and Sensors

Science

Students exposed to predicting and analysing data collected through experiments and tasks

Mathematics

Students introduced to Numbers math calculations and measurements of Rotations, Timings and Degrees

Computer Science

Students learn on basics of Programming via simplified Graphical User Interface

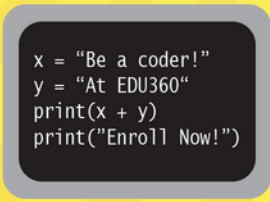
Competitions

Students participate in EDU360's in-house and national level competitions such as NRC and FLL

LEGO® ROBOTICS Age 5-16



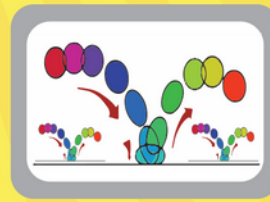
SCRATCH CODING
Age 5-13



PYTHON CODING
Age 13-17



Learn from home
Live Coaching
On-line Classes available



COMPUTER ANIMATION
Age 10-17



WEBSITE MAKER
Age 10-17

Benefits of learning @ EDU360 Academy

- ✓ Multi-Award Winning Academy since 2009
- ✓ Resources allocated for each student
- ✓ Students follow a quality structured syllabus
- ✓ Small classes, 3-8 students/class
- ✓ Students certification and participation in competitions
- ✓ Students participation in Showcases and Field Trips
- ✓ Not gym style, students have fixed classmates
- ✓ Well trained and Motivated Coaches and Trainers



03-61515 360
www.EDU360.com.my



EDU360Academy



0116-282 0116