



DESKRIPSI DAN KRITERIA ANUGERAH PENGALAMAN PEMBELAJARAN IMERSIF (BERSEMUKA)

DEFINISI PENGALAMAN PEMBELAJARAN IMERSIF

Suasana pembelajaran bermakna yang mana pelajar terlibat secara aktif dan menghayati kandungan yang dipelajari sama ada dalam konteks simulasi ataupun keadaan sebenar.

OBJEKTIF ANUGERAH

Anugerah ini bertujuan untuk mengenalpasti, memberi pengiktirafan serta berkongsi amalan terbaik pengalaman pembelajaran imersif secara bersemuka.

Anugerah Pengalaman Pembelajaran Imersif (Bersemuka) memberi fokus kepada model/pendekatan pengalaman pembelajaran imersif secara bersemuka yang memberi impak mendalam ke atas pengalaman dan pencapaian pembelajaran pelajar (contoh: *Service-based Learning*, *Community-based Learning*, *Challenge-based Learning* dan seumpamanya).

SYARAT PERMOHONAN

1. Permohonan terbuka kepada individu / kumpulan individu.
2. Hanya satu (1) penyertaan setiap individu / kumpulan individu
3. Permohonan **MESTI** diperakukan oleh Dekan; dan
5. Permohonan yang diterima adalah untuk projek/inisiatif yang dibangun dan dilaksanakan pada tahun 2023 sahaja.

KRITERIA PENILAIAN

Semua penyertaan dalam bentuk projek/inisiatif akan dinilai berasaskan aspek-aspek berikut untuk kedua-dua sub-kategori:

- i. Rasional;
- ii. Pendekatan;
- iii. Keterlibatan pelajar; dan
- iv. Impak ke atas pembelajaran pelajar

Rasional (10%)	Apakah motivasi & isu/permasalahan utama yang menggerakkan pemikiran dan reka bentuk semula?
Pendekatan (30%)	Apakah pendekatan/pemikiran dan reka bentuk semula yang digunakan?
Keterlibatan Pelajar (30%)	Bagaimana pelajar terlibat dalam pengalaman pembelajaran bermakna?
Impak ke atas Pembelajaran Pelajar (30%)	Apakah impak utama ke atas pengalaman pembelajaran dan pencapaian pembelajaran pelajar?