



## DESKRIPSI DAN KRITERIA ANUGERAH PENGALAMAN PEMBELAJARAN IMERSIF (TERADUN)

### 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 teradun.

**Anugerah Pengalaman Pembelajaran Imersif (Teradun)** memberi fokus kepada kepada persekitaran pembelajaran yang menggabungkan e-pembelajaran dan pembelajaran bersemuka. Sebagai contoh, penggunaan *eLEAP*, *MOOC*, Simulasi, *Augmented Reality (AR)*, *Virtual Reality (VR)*, *Live Classroom*, *Digital Gamification* dan seumpamanya yang memberi impak mendalam ke atas pengalaman dan pencapaian pembelajaran pelajar.

### 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

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