



**SYARAT DAN PERATURAN
ANUGERAH KHAS YB MENTERI PENDIDIKAN MALAYSIA:
REKABENTUK KURIKULUM DAN PENYAMPAIAN INOVATIF (AKRI) 2019**

(KATEGORI PENGALAMAN PEMBELAJARAN IMERSIF)

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 mengenal pasti, memberi pengiktirafan serta berkongsi amalan terbaik pengalaman pembelajaran imersif untuk 3 sub-kategori berikut:

i) Pengalaman Pembelajaran Imersif Maya

Sub-kategori ini bertujuan untuk mengenal pasti pendekatan/aplikasi imersif maya (contoh: *VR / AR / Simulasi Virtual / MOOCs / LMS*) yang berupaya menyediakan pengalaman pembelajaran imersif yang memberi impak mendalam ke atas pengalaman dan pencapaian pembelajaran pelajar.

ii) Pengalaman Pembelajaran Imersif Teradun (*Blended*)

Sub-kategori ini bertujuan untuk mengenal pasti persekitaran pengalaman pembelajaran imersif teradun, iaitu yang menggabungkan pembelajaran dalam talian dan bersemuka (contoh: *Blended Learning/Flipping the Classroom*) yang memberikan impak mendalam ke atas pengalaman dan pencapaian pembelajaran pelajar.

iii) Pengalaman Pembelajaran Imersif Bersemuka

Sub-kategori ini bertujuan untuk mengenal pasti model/pendekatan pengalaman pembelajaran imersif secara bersemuka (secara fizikal) yang memberi impak mendalam ke atas pengalaman dan pencapaian pembelajaran pelajar (contoh: *Service-based Learning, Community-based Learning, Challenge-based Learning, Work-based Learning, Problem-based Learning*).

KATEGORI ANUGERAH

Anugerah ini terbahagi kepada 3 sub-kategori iaitu:

i) **Pengalaman Pembelajaran Imersif Maya**

- Pendekatan/aplikasi imersif maya yang berupaya menyediakan pengalaman pembelajaran imersif yang memberi impak mendalam ke atas pengalaman dan pencapaian pembelajaran pelajar. Contoh: *VR/AR/Simulasi Virtual/MOOCs/LMS*.
- Pengalaman pembelajaran yang dialami terbukti telah mencapai sekurang-kurangnya satu (1) hasil pembelajaran (*learning outcome*).
- Pendekatan maya bermakna >80% waktu pembelajaran pelajar (SLT) berlaku dalam bentuk digital tanpa semuka.

ii) **Pengalaman Pembelajaran Imersif Teradun (*Blended*)**

- Persekitaran pengalaman pembelajaran imersif teradun iaitu yang menggabungkan pembelajaran dalam talian dan bersemuka yang memberikan impak mendalam ke atas pengalaman dan pencapaian pembelajaran pelajar. Contoh: *Blended Learning/Flipping the Classroom*.
- Pengalaman pembelajaran yang dialami terbukti telah mencapai sekurang-kurangnya satu (1) hasil pembelajaran.
- Pendekatan teradun bermakna antara 30% hingga 80% SLT berlaku dalam bentuk digital tanpa semuka.

iii) **Pengalaman Pembelajaran Imersif Bersemuka**

- 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, Work-based Learning, Problem-based Learning*.
- Pengalaman pembelajaran yang dialami terbukti telah mencapai sekurang-kurangnya satu (1) hasil pembelajaran (*learning outcome*).
- Pendekatan bersemuka bermakna >70% SLT berlaku dalam bentuk bersemuka.

SYARAT PERMOHONAN

1. Permohonan terbuka kepada individu/kumpulan individu.
2. Hanya satu (1) penyertaan setiap individu / kumpulan individu.
3. Permohonan **MESTI** diperakukan oleh Naib Canselor/setaraf* atau Timbalan Naib Canselor/setaraf.

**Rektor/Presiden/Ketua Eksekutif*

KRITERIA PENILAIAN

Semua penyertaan dalam bentuk projek/inisiatif pemikiran dan rekabentuk semula pendidikan tinggi akan dinilai berasaskan aspek-aspek berikut untuk ketiga-tiga 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?

NILAI ANUGERAH

Nilai Anugerah Pengajaran Imersif adalah seperti di bawah:

- i. **Tempat Pertama – Hadiah Wang Tunai Bernilai RM10,000**
- ii. **Tempat Kedua – Hadiah Wang Tunai Bernilai RM5,000**
- iii. **Tempat Ketiga – Hadiah Wang Tunai Bernilai RM3,000**

Berserta sebuah piala dan sijil penghargaan daripada Kementerian Pendidikan Malaysia.