



## **ANUGERAH KECEMERLANGAN DAN INOVASI PENGAJARAN & PEMBELAJARAN (AKIPP) 2022**

### **SYARAT DAN PERATURAN ANUGERAH 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. Kaedah pembelajaran imersif tidak pernah memenangi anugerah ini sebelum ini.

\*Ahli kumpulan tidak boleh terdiri daripada ahli Jawatankuasa Penilai AKIPP 2022

## 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?