KEMENTERIAN PENGAJIAN TINGGI

SYARAT DAN PERATURAN
ANUGERAH KHAS YB MENTERI PENGAJIAN TINGGI:
REKABENTUK KURIKULUM DAN PENYAMPAIAN INOVATIF (AKRI) 2022

(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 tiga (3) sub-kategori berikut:

i) Pengalaman Pembelajaran Imersif Maya

Sub-kategori ini bertujuan untuk mengenal pasti model/pendekatan/aplikasi imersif maya (contoh: *Virtual Reality*/*Augmented Reality*/*Virtual Simulation*/*MOOCs*/*Learning Management System*/*Micro-Credential*) yang berupaya menyediakan pengalaman pembelajaran imersif yang memberi impak mendalam ke atas pengalaman, perkembangan dan pencapaian pembelajaran pelajar.

ii) Pengalaman Pembelajaran Imersif Teradun (*Blended*)

Sub-kategori ini bertujuan untuk mengenal pasti model/pendekatan/aplikasi imersif teradun yang menggabungkan pembelajaran dalam talian dan bersemuka (contoh: *Blended Learning/Flipped ŧClassroom/Hybrid Classroom/Hyflex Classroom*) yang memberikan impak mendalam ke atas pengalaman, perkembangan dan pencapaian pembelajaran pelajar.

© Hak Cipta Terpelihara Kementerian Pengajian Tinggi (Versi 4) 2022

iii) Pengalaman Pembelajaran Imersif Bersemuka

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

KATEGORI ANUGERAH

Anugerah ini terbahagi kepada tiga (3) sub-kategori iaitu:

i) Pengalaman Pembelajaran Imersif Maya

- Model/pendekatan/aplikasi imersif maya (contoh: *Virtual Reality/Augmented Reality/Virtual Simulation/MOOCs/Learning Management System/Micro-Credential*) yang berupaya menyediakan pengalaman pembelajaran imersif yang memberi impak mendalam ke atas pengalaman, perkembangan dan pencapaian pembelajaran pelajar.

- Pengalaman pembelajaran yang dialami terbukti telah mencapai sekurang-kurangnya satu (1) hasil pembelajaran kursus (*course learning outcome).*

- Pendekatan maya bermakna sekurang-kurangnya 80% waktu pembelajaran pelajar (*student learning time - SLT*) berlaku dalam bentuk maya bagi hasil pembelajaran kursus tersebut.

ii) Pengalaman Pembelajaran Imersif Teradun *(Blended)*

- Model/pendekatan/aplikasi persekitaran pengalaman pembelajaran imersif teradun yang menggabungkan pembelajaran dalam talian dan bersemuka (contoh: *Blended Learning/Flipped Classroom/Hybrid Classroom/Hyflex Classroom*) yang memberikan impak mendalam ke atas pengalaman, perkembangan dan pencapaian pembelajaran pelajar.

- Pengalaman pembelajaran yang dialami terbukti telah mencapai sekurang-kurangnya satu (1) hasil pembelajaran kursus.

- Pendekatan teradun bermakna antara 30% hingga 79% SLT berlaku dalam bentuk maya bagi hasil pembelajaran kursus.

© Hak Cipta Terpelihara Kementerian Pengajian Tinggi (Versi 4) 2022

iii) Pengalaman Pembelajaran Imersif Bersemuka

- Model/pendekatan pengalaman pembelajaran imersif secara bersemuka (secara fizikal) yang memberi impak mendalam ke atas pengalaman, perkembangan dan pencapaian pembelajaran pelajar (contoh: *Service-based Learning/Community-based Learning/Challenge-based Learning/Work-based Learning/Problem-based Learning/Inquiry Based Learning)*

- Pengalaman pembelajaran yang dialami terbukti telah mencapai sekurang-kurangnya satu (1) hasil pembelajaran kursus.

- Pendekatan bersemuka bermakna melebihi 70% SLT berlaku dalam bentuk bersemuka secara fizikal.

SYARAT PERMOHONAN

Memenuhi syarat-syarat umum AKRI 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?

© Hak Cipta Terpelihara Kementerian Pengajian Tinggi (Versi 4) 2022

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 Pengajian Tinggi.

© Hak Cipta Terpelihara Kementerian Pengajian Tinggi (Versi 4) 2022