



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 Pengalaman Pembelajaran Imersif (Teradun) memfokuskan kepada persekitaran pembelajaran yang menggabungkan e-pembelajaran dan pembelajaran bersemuka. Sebagai contoh, penggunaan *Morpheus/eLEAP*, *MOOC*, *Simulation*, *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 bagi setiap sub-kategori;
3. Permohonan **MESTI** diperakukan oleh Dekan / Pemangku Dekan; dan
4. Permohonan yang diterima adalah untuk projek / inisiatif yang dibangun dan dilaksanakan pada tahun 2017 sahaja.

KRITERIA PENILAIAN

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

1. Rasional;
2. Pendekatan;
3. Keterlibatan pelajar; dan
4. 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?