



Bagian 2: Design

Mencari dan mengembangkan ide.



Waktu: 5 Hari

Bahan:

Daftar Pembagian kelompok

Peran Guru:

Penyedia informasi dan moderator diskusi



Mengembangkan keterampilan
berpikir siswa dalam
menyiapkan suatu proyek secara
sistematis dan kolaboratif



HARI KE-5

Kegiatan Kolaborasi		
	Persiapan	<ul style="list-style-type: none"> • Hasil pengerjaan LK 1 – LK 5 • Daftar Pembagian Kelompok
3 jp	Pelaksanaan Compose Solution	<ul style="list-style-type: none"> • Pembagian Kelompok (135 Menit) <ul style="list-style-type: none"> • Guru membuka kegiatan proyek • Guru mengumumkan bahwa dalam proyek ini siswa akan berkolaborasi dengan siswa lainnya. • Guru (Fasilitator) membagi kelompok berdasarkan kemiripan masalah atau kemiripan minat. (Setiap kelas terdiri dari 4 kelompok) • Setiap kelompok berdiskusi dengan anggotanya mengenai focus masalah. Dari focus masalah yang ditemukan siswa secara individu, dipilih 1 dan didiskusikan dengan anggota kelompoknya. • Di dalam kelompok masing-masing, siswa diminta untuk presentasi masing-masing <i>fokus masalah dan minat, untuk mencari benang merah agar fokus masalah bisa lebih kerucut lagi, dan mencari konsensus tujuan bersama.</i> • Guru (fasilitator) memberikan pendapat pada setiap kelompok yang presentasi agar lebih terarah. • Guru memberikan penilaian terhadap presentasi kelompok pada lembar penilaian yang disediakan
Memilih ide untuk dikembangkan.		
1 jp	Pelaksanaan Compose Solution	<ul style="list-style-type: none"> • Menyusun Fokus Rencana Sementara (15 Menit) <ul style="list-style-type: none"> • Guru melakukan monitor ke setiap kelompok • Guru memberi pertanyaan panduan ke setiap kelompok: <ul style="list-style-type: none"> - Apa yang sama dari fokus kalian? - Apa yang berbeda dari fokus kalian? - Apa benang merah dari kelompok kalian? - Apa nama yang tepat untuk nama kelompok masing-masing? • Penentuan Awal Masalah dan Solusi oleh Kelompok (30 Menit) <ul style="list-style-type: none"> • Memilih masalah dan Solusi untuk selanjutnya dibuat sebagai proyek rekayasa teknologi dalam Upaya mengatasi masalah yang sudah dipilih - Proyek harus mengandung unsur Automation - Proyek dapat memanfaatkan Arduino atau perangkat fisik lainnya <div data-bbox="828 1563 1050 1832" data-label="Image"></div> <p>Detil Project</p>