

Papan Cerita Kewarganegaraan Digital

Kami telah menyelesaikan seluruh empat minggu unit integritas kami. Sekarang saatnya menerapkan semua yang telah Anda pelajari. Selama satu atau dua minggu ke depan, kami akan berupaya membuat papan cerita yang berguna untuk membantu rekan sejawat kami menjelajahi dunia digital dengan cara yang aman dan ramah.

Sub IntegritasKonsep

Kegigihan, Kebaikan

Jangka Waktu Proyek

1-2 minggu, dipecah sesuai kebutuhan jadwal kelas

Bahan yang Dibutuhkan

- ☐ Akses ke komputer
- ☐ Perlengkapan seni dasar
- ☐ Papan poster untuk setiap grup (atau pembuat papan cerita online seperti www.storyboardthat.com)
- ☐ Printer (opsional jika storyboard online digunakan)
- ☐ Tape/Tacks untuk menggantung storyboard yang sudah jadi

Peta Standar

Proyek ini sejalan dengan Kompetensi CASEL, Standar Pendidikan Kesehatan Nasional, Masyarakat Internasional untuk Teknologi dalam Standar Pendidikan, bila berlaku, dan Standar Negara Inti Umum. Silakan merujuk ke [Peta Standar](#) untuk informasi lebih lanjut.

Kegiatan ini akan mendorong kejujuran dan integritas saat online dan akan membantu kita menggunakan semua alat yang telah kita jelajahi bulan ini untuk mendorong orang lain menerapkan konsep ini dalam kehidupan mereka juga.

Berikut adalah rencana untuk proyek ini:

1. Saya akan secara acak membagi Anda menjadi kelompok 3-4. Setiap kelompok akan bertanggung jawab untuk membuat papan cerita 3 bagian untuk mengilustrasikan topik kewarganegaraan digital Anda.
2. Dalam grup Anda SETIAP orang harus menjadi peserta aktif. Anda membutuhkan 1-2 artis, 1 penulis, dan 1 presenter. Jika seni adalah perjuangan, Anda dapat menggantung gambar untuk mengilustrasikan papan cerita Anda.
3. Setiap kelompok akan mempresentasikan storyboard mereka ke kelas kami. Setelah semua presentasi kami, papan cerita akan dipajang di seluruh sekolah untuk mendorong solusi atas perjuangan bersama yang kita semua alami pada waktu yang berbeda di dunia digital.

BAGIAN 1 (Minggu 1):

Langkah pertama kami adalah untuk lebih memahami kewarganegaraan digital. Untuk membantu Anda memahami apa itu kewarganegaraan digital, kami akan mulai dengan apersepsi oleh Common Sense Media. <https://www.digitalcompass.org/game/index.html>

- Catatan: Anda memerlukan akses komputer untuk komponen ini. Ini dapat dilakukan sebagai grup besar di papan SMART, sebagai grup kecil dengan komputer bersama, atau secara mandiri dengan laptop/iPad. Jika Anda tidak memiliki akses ke teknologi di sekolah, tinjau permainan dan sajikan poin-poin penting berikut:
 - Privasi: Cara menjaga privasi online Anda
 - Keamanan: Cara tetap aman saat berkomunikasi online
 - Integritas: Bagaimana tetap setia pada apa yang Anda tahu benar dan baik secara online
 - Kebaikan: Bagaimana memastikan Anda memperlakukan orang lain dengan baik secara online
 - Fokus: Cara menggunakan internet sesuai kebutuhan dan menghilangkan gangguan

- Setelah kelas Anda menyelesaikan permainan (atau Anda telah menjelaskan konsep di atas), pandu diskusi seputar kewarganegaraan digital:
 - Kategori mana yang paling sulit bagi Anda secara pribadi dan mengapa?
 - Apa yang menurut Anda paling mengganggu saat online? (game, media sosial, video, dll.)
 - Pengalaman negatif apa yang Anda atau seseorang yang Anda kenal alami saat online?

Jika memungkinkan, berikan waktu RAK yang biasanya dijadwalkan untuk mengerjakan proyek ini di kelas. Limabelas menit setiap hari (atau bahkan beberapa hari dalam minggu ini) dapat membantu Anda membimbing siswa dan membiarkan percakapan terungkap secara alami.

Bagian 2 (Minggu 2):

Sekarang setelah kita memahami kewarganegaraan digital dengan lebih baik, kita perlu membantu orang lain menemukan solusi untuk masalah umum yang ditemukan secara online. Setiap kelompok akan menerima satu topik untuk membuat storyboard. Sasaran Anda adalah berfokus pada solusi realistis untuk topik yang ditugaskan kepada Anda. Ingat, Anda perlu mengilustrasikan DAN menceritakan storyboard Anda untuk membantu orang yang lewat lebih memahami pesan Anda.

Langkah 1:

Tetapkan topik. Beberapa opsi termasuk: orang asing mencoba berteman dengan Anda di media sosial, seorang teman memposting foto Anda tanpa izin Anda, seseorang di sekolah mulai menindas Anda melalui teks, Anda terganggu oleh YouTube saat mencari penelitian untuk sekolah, Anda tidak yakin apakah sebuah situs web adalah fakta atau fiksi.

Langkah 2:

Mintalah setiap kelompok menulis draf kasar cepat dari solusi mereka untuk topik yang ditugaskan. Jika memungkinkan, beri mereka lampu hijau untuk membuat storyboard mereka. Jika tidak, bantu mereka menemukan opsi yang layak.

Langkah 3:

Berikan waktu untuk pembuatan storyboard. Pastikan Anda memberikan waktu 2-3 menit kepada setiap kelompok untuk mempresentasikan kreasi mereka dan menjelaskan solusi mereka.

Langkah 4:

Tampilkan papan cerita Anda di seluruh sekolah!