

Aspek LXD	Deskripsi Detail
Judul Program	Aktivasi <i>Global Competence</i> dan <i>SDGs</i> melalui <i>Service Learning</i>: Pengalaman yang Berdampak Bagi Komunitas
Analisis Kebutuhan	<p>Audiens: Guru FIS</p> <p>Kebutuhan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan penilaian terhadap pengetahuan awal guru mengenai SDGs dan Global Competence; • Menggali cara-cara praktis penerapan <i>SDGs</i> dan <i>Global Competence</i> melalui proyek <i>Service Learning</i> yang memberikan dampak nyata. <p>Tujuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi dan menutup kesenjangan pengetahuan guru <i>SDGs</i> dan <i>Global Competence</i>; • Membekali guru dengan keterampilan <i>SDGs</i> dan <i>Global Competence</i> melalui proyek <i>Service Learning</i> yang diperlukan untuk penerapan nyata yang berdampak bagi komunitas.
Persona Pembelajar	<p>Guru-guru FIS dari berbagai bidang yang tertarik untuk mengaktualisasikan <i>SDGs</i> dan <i>Global Competence</i> dalam kegiatan nyata. Mereka akan belajar dari pengalaman langsung dalam proyek <i>Service Learning</i>.</p>
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengembangkan pemahaman mendalam tentang <i>SDGs</i> dan <i>Global Competence</i>. Peserta akan mempelajari <i>SDGs</i> dan <i>Global Competence</i> secara mandiri melalui konten yang telah dipersiapkan sebagai <i>prior knowledge</i>. Pemahaman peserta dikembangkan dengan cara mengidentifikasi dan merefleksikan pengetahuan dan pemahaman berdasarkan isu global tentang <i>SDGs</i> yang ada di lingkungannya. 2. Menerapkan prinsip-prinsip <i>SDGs</i> dan <i>Global Competence</i> dalam proyek <i>Service Learning</i> yang berdampak pada komunitas. Peserta akan merancang sebuah proyek <i>service learning</i> yang menerapkan prinsip-prinsip <i>SDGs</i> dan <i>Global Competence</i> kepada sebuah komunitas yang telah dipilih sesuai dengan isu global yang telah dipilih oleh peserta. 3. Menumbuhkan keterampilan kritis, kolaboratif, dan komunikatif untuk mempromosikan aksi nyata. Peserta akan mempraktekkan keterampilan mengkritik, keterampilan kolaboratif, dan komunikasi efektif dalam merencanakan sebuah proyek <i>service learning</i> dalam menerapkan <i>SDGs</i> dan <i>Global Competence</i> yang akan berdampak pada sebuah komunitas.
Strategi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memperkenalkan <i>SDGs</i>, <i>Global Competence</i>, dan <i>Service Learning</i> melalui kegiatan interaktif yang memfasilitasi pembelajaran aktif. <ul style="list-style-type: none"> • Deskripsi: Menggunakan teknologi/aplikasi yang mudah diakses oleh peserta dan memiliki fasilitas untuk melakukan kegiatan interaktif dalam mempelajari <i>SDGs</i> dan <i>Global Competence</i>. • Strategi: Memanfaatkan konten yang menarik dan mudah diakses oleh semua peserta seperti artikel, video dll dan memberikan

	<p>panduan/instruksi kepada peserta dalam mempelajari <i>SDGs</i> dan <i>Global Competence</i>.</p> <p>2. Menerapkan teori ke praktik melalui simulasi dan analisis studi kasus untuk membangun pemahaman.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Deskripsi : Menggunakan sebuah <i>role play</i> atau simulasi praktik secara langsung mengetahui pemahaman peserta terhadap <i>SDGs</i> dan <i>Global Competence</i>. • Strategi : Memanfaatkan pemahaman peserta dalam mempraktikkan prinsip <i>SDGs</i> dan <i>Global Competence</i> yang dimulai dari hal yang simple dan mudah dilakukan di kehidupan sehari-hari. <p>3. Mengembangkan dan melaksanakan proyek Service Learning, memungkinkan aplikasi langsung <i>SDGs</i> dan <i>Global Competence</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Deskripsi: Melaksanakan aktivitas <i>Service Learning</i> yang menerapkan <i>SDGs</i> dan <i>Global Competence</i> sesuai dengan hasil rencana yang telah dibuat oleh peserta. • Strategi: Mengobservasi kegiatan proyek <i>Service Learning</i> dilakukan sesuai dengan rencana dan menerapkan prinsip <i>SDGs</i> dan <i>Global Competence</i> dan mengaplikasikan teori konstruktivisme.
Konten dan Sumber Daya	<p>Konten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Artikel SDGs, Global Competence, Teori Konstruktivisme dan Service Learning yang dimuat di www.fislc.com Berisi materi pokok yang memperkenalkan materi-materi tentang <i>SDGs</i>, <i>Global Competence</i>, Teori Konstruktivisme dan <i>Service Learning</i> serta memberikan contoh-contoh yang relevan dalam kehidupan sehari-hari. • Materi interaktif tentang SDGs dan Global Competence Menggunakan materi interaktif yang dapat membuat materi menjadi menarik dan terlibat aktif. Ini dapat mencakup penggunaan teknologi, multimedia, <i>role play</i>, serta interaksi langsung kepada peserta. • Panduan praktis dan sumber daya digital untuk mendukung perencanaan dan pelaksanaan proyek Service Learning Memberikan panduan praktis dan sumber daya digital ini bertujuan untuk memberikan gambaran langkah-langkah yang dapat diikuti peserta dalam merancang, mengorganisir, dan mengevaluasi proyek <i>Service Learning</i>. <p>Sumber Daya: Komandan LC</p>
Prototyping dan Pengujian	Pengembangan dan pengujian sesi pembelajaran awal dengan beberapa guru, di mana mereka akan terlibat dalam proyek Service Learning dan memberikan masukan berdasarkan pengalaman mereka.
Evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> • Feedback diskusi kelompok Mengumpulkan <i>feedback</i> langsung dari peserta mengenai pemahaman tentang konsep <i>SDGs</i> dan <i>Global Competence</i>, serta pengalaman mereka setelah melakukan <i>Service Learning</i>. • Analisis hasil observasi dan interview

	<p>Evaluasi hasil observasi dan interview yang berupa survei <i>online</i> untuk mengidentifikasi area minat peserta terkait <i>SDGs</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> Analisis Portfolio Digital Evaluasi portfolio digital yang mencakup dokumentasi hasil observasi. Refleksi Diri Melakukan refleksi diri tentang pengembangan diri mereka selama program sehingga mereka dapat mengintegrasikan <i>SDGs</i> dan <i>Global Competence</i> ke dalam proses mengajar mereka di sekolah.
Feedback dan Iterasi	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Prototype</i> ● <i>Feedback</i> peserta dan komunitas ● Iterasi <i>Prototype</i> ● Iterasi Praktik
Implementasi	<ul style="list-style-type: none"> Survey Minat Melakukan survei <i>online</i> untuk mengidentifikasi area minat peserta terkait <i>SDGs</i>. Diskusi Interaktif Mengadakan diskusi interaktif berdasarkan pra pembelajaran untuk mengaktifkan pengetahuan awal. Proyek Workshop Desain Mendorong peserta untuk merancang sebuah proyek <i>Service Learning</i> sederhana yang akan diterapkan di komunitas peserta secara berkelompok. Presentasi Peserta mempresentasikan ide proyeknya dan menerima <i>feedback</i> dari peserta lain. Implementasi dan Diskusi Melaksanakan proyek <i>Service Learning</i> secara mandiri dan berbagi perkembangan serta tantangan dalam forum diskusi <i>online</i>.
Catatan	<ul style="list-style-type: none"> Peserta perlu memiliki pemahaman dasar yang kuat tentang <i>SDGs</i> dan <i>Global Competence</i>. Pemahaman dasar yang kuat akan membantu proses belajar berjalan dengan maksimal. Peserta menerapkan teori konstruktivisme dalam mendesain dan melakukan <i>Service Learning</i>. Peserta mendokumentasikan hasil observasi, refleksi, dan perkembangan proyek <i>Service Learning</i> secara digital. Program dapat disesuaikan dengan kondisi lapangan dan kebutuhan fasilitator.