

Belajar tentang Rangkaian Aktifitas

Rangkaian aktifitas membantu siswa mengatur informasi dalam cara yang logis, membuatnya lebih mudah dicari sepanjang waktu.

Rantai Kejadian

Penggunaan grafik organiser rantai kejadian adalah cara penting untuk:

- Mengatur tahapan-tahapan dalam sebuah prosedur
- Mencari pengembangan alur dalam sebuah cerita atau novel
- Dokumentasi sebuah karakter
- Menyimpan tahapan-tahapan penting dari suatu kejadian

Rantai Kejadian dari *Where the Wild Things Are* oleh Maurice Sendak

Ini adalah sampel dari grafik organiser yang dibuat oleh siswa

First Event:

Max is being bad and is sent to bed without eating anything. His room becomes a forest.

Students could illustrate the event here.



Second Event:

Max sails on his boat to the land of the wild things. They call him the king of all wild things. They have a parade and jump around.

Students could illustrate the event here.



Third Event:

Max gets sad and lonely and misses his home. He sails back to his room and finds his dinner waiting for him.

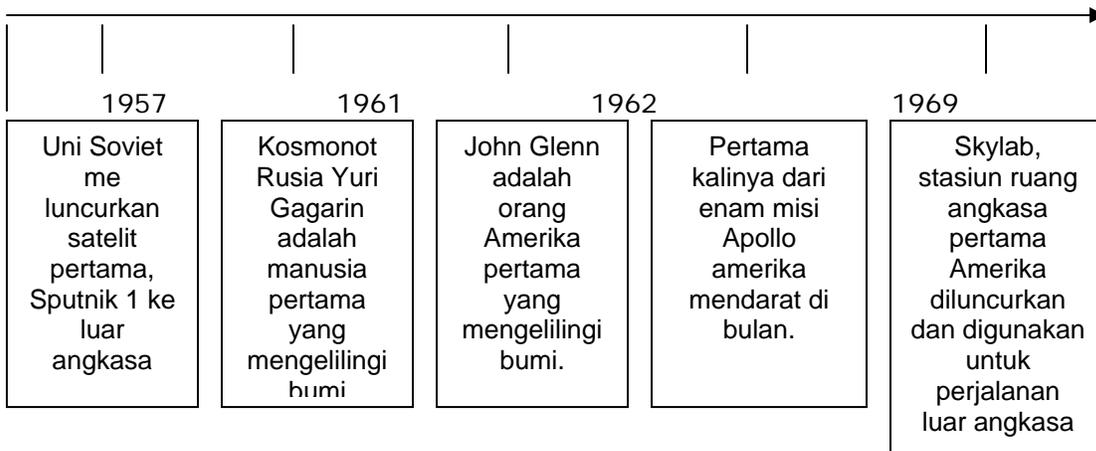
Students could illustrate the event here.

Garis waktu (timeline)

Seperti pengaturan rantai kejadian, garis waktu (timeline) membantu siswa menempatkan kejadian dan pelaku-pelaku kejadian secara kronologis. Melalui pelajaran atau unit, siswa dapat menambahkannya ke garis waktu (timeline), menggunakannya sebagai referensi dan perbandingan untuk memberi rasa pada tanggal dan kejadian dan melihat pola-pola sejarah. Dengan mengurutkan kejadian-kejadian penting, siswa dapat membuat hubungan antara masa lalu dan kondisi saat ini. Masing-masing siswa ataupun seluruh kelas dapat menjelaskan kejadian dan periode waktu dengan efektif.

Garis waktu (timeline) Penjelajahan Ruang

Ini adalah sampel garis waktu yang dibuat oleh siswa



Perencana Storyboard

Perencana Storyboard adalah cara yang sangat membantu untuk membangun ide dan mengelola informasi sebelum membuat sebuah produk. Siswa dapat membuat storyboard, menggunakan teknologi multimedia atau kertas dan pensil. Storyboard dapat digunakan sebagai pra tulisan atau aktifitas brainstorming sebelum siswa membuat produk akhir. Storyboard dapat diperiksa oleh teman atau guru untuk memastikan siswa tetap di jalurnya dan memberikan umpan balik sebelum bekerja.

Ini adalah contoh storyboard yang digunakan siswa
Storyboard berikut ini diambil dari Rencana Unit, *African Adventure Safari* dari *Merancang Proyek yang Efektif*

Work with your group to
decide what will go on
each page.

Web Site Storyboard

Names _____

Introduction

Tell about your animals.

Habitat

Describe the habitat, where your
animals live in the habitat, and what
other plants and animals will be
found there.

Food Web

Combine information from your
individual food webs and show the
producer, consumer, decomposer,
and sun relationships in the food
web.

Survival Strategies

Describe how your animals get
along in their habitat. What
adaptations do they have to make
them perfect for their niche? What
would happen if there were too
many or too few of any one animal?

Compare

Compare your animal to other
animals or to humans (size, speed,
longevity, sensory acuity, food
consumption, care of young, etc.)

Conservation

Find out about the health of your
animals in their habitat. Compare
populations over time. Compare
risks over time. Give suggestions
for how people can help.