

Transkrip

Perbincangan tentang desain instruksional

Desain instruksional.

Didaktik.

Pedagogi.

Semua istilah ini, kecuali bila Anda dari kalangan akademisi, mungkin terdengar asing bagi kebanyakan orang.

Yah, semoga saya bisa membantu Anda menjembatani kesenjangan tersebut dan menggunakan beberapa pengetahuan dasar untuk memigrasikan konten Anda sendiri ke dalam format *e-learning*.

Mari kita mulai.

Titik awal yang baik adalah menentukan apa yang Anda ingin siswa Anda raih.

Tetapkan ini sebagai tujuan pembelajaran Anda.

Contoh dari salah satu kursus yang kami tawarkan dulu di bawah Makerspace Manila adalah, peserta akan mempelajari dasar-dasar pengkodean dan membuat permainan video mereka sendiri.

Untuk memberikan gambaran yang lebih baik untuk Anda, lokakarya ini adalah kursus singkat untuk anak usia 8-10 tahun

dengan tujuan untuk belajar dasar-dasar pengkodean.

Dari sini, Anda bisa memulai bekerja mundur untuk menentukan bagaimana Anda memecah konten Anda menjadi modul-modul.

Mari kita sebut mereka sebagai pelajaran mikro.

—

Creative Communities Learning Lab

<https://creativeeconomy.britishcouncil.org/projects/creative-communities-learning-lab/>

Course: Digital community strategy and management



Penelitian telah menunjukkan banyak manfaat dari memecah konten menjadi potongan pelajaran yang mudah dicerna.

alih-alih membombardir mereka dengan informasi untuk dihafalkan.

Ini menjadi lebih signifikan dengan semakin mudanya audiens Anda.

Sekarang, pelajaran mikro bisa sesingkat 5-8 menit jika Anda memiliki audiens dewasa.

Namun semakin muda audiens Anda, maka Anda perlu mempersingkatnya lebih jauh.

Bila memungkinkan kita bisa membuatnya 15 menit per pelajaran mikro, tapi lewat dari itu itu akan menyalahkkan tujuan awal dari pelajaran mikro, potongan pelajaran yang mudah dicerna

Ingat, inti dari pelajaran mikro adalah untuk menjaga perhatian mereka.

Sebelum tren *e-learning*, pelajaran biasa berlangsung selama 45 menit,

Yang dapat dipecah lebih lanjut menjadi 9 pelajaran mikro, misalnya.

Jangan takut untuk menggabungkan pelajaran mikro ini dengan segmen sinkron dan asinkron

Tapi bagaimana hal itu dapat diartikan untuk menciptakan pelajaran yang mudah dicerna dalam kursus Anda?

Anda telah menentukan tujuan akhir untuk pelajar Anda,

sekarang Anda perlu menentukan dari mana mereka akan mulai.

Ini akan menjadi dasar untuk memulai kursus Anda.

Mari kembali ke contoh saya sebelumnya.

Saya memiliki lokakarya yang ditujukan untuk anak-anak berusia antara 8-10 tahun, dengan tujuan agar mereka membuat permainan video mereka sendiri.

Sekarang untuk siapa saya melayani lokakarya ini?

Apakah ini benar-benar mutlak untuk pemula?

Atau apakah pemrogram pemula yang sudah memiliki beberapa kelas lanjutan?

Dengan menentukan untuk siapa kursus Anda dimaksudkan, Anda dapat menentukan keterampilan dasar yang dapat Anda gunakan.

Dan pada akhirnya, Anda dapat menjawab kebutuhan orang-orang tersebut dengan lebih baik.

Dalam hal ini, karena ini semua adalah pemula mutlak, mereka semua adalah papan tulis kosong.

Sekarang mari kita rekap! Kami telah menentukan tujuan kursus,

dan sekarang kami telah menentukan audiens target.

Sekarang saatnya untuk mengisi kekosongan.

Dari sini Anda dapat merancang kursus Anda untuk mengajarkan langkah-langkah yang diperlukan



agar pelajar Anda bergerak dari titik A, ke tujuan Anda yang ditentukan dalam poin B.

Kembangkan kurikulum Anda dengan mengidentifikasi masing-masing langkah yang perlu dicapai oleh siswa Anda untuk meraih tujuan akhir.

Kembali ke contoh saya, sejak audiens target saya adalah anak-anak yang tidak memiliki pengalaman pengkodean sebelumnya,

saya memulai dengan yang paling mendasar .

Tip saya di sini adalah menggunakan pengalaman yang relevan daripada hanya mengeluarkan teori-teori.

Sebagai desainer kursus, Anda harus selalu ingat untuk melatih empati.

Tempatkan diri Anda pada posisi audiens Anda dan tentukan apa yang perlu Anda pelajari. sebelum masuk ke langkah selanjutnya.

Mulai dengan memetakan setiap langkah dan tentukan pelajaran mikro yang dapat Anda gunakan di setiap sesi.

Ingat, Anda ingin membuat materi anda tetap menarik.

Gunakan aktivitas langsung yang melibatkan audiens Anda.

Belajar sambil melakukan memiliki dampak yang jauh lebih.

dibandingkan dengan mendengarkan ceramah

atau sekedar melihat seseorang mendemostrasikan sebuah proses.

Secara keseluruhan, semakin interaktif kursus Anda, baik itu sinkron atau asinkron,

Lebih baik.