



και η ιστορία
Ο ΠΛΑΝΗΤΗΣ ΤΗΣ
ΦΩΤΙΑΣ



- Διδακτική ενότητα 1: Το **κόκκινο** (πρώτα βήματα)
- Διδακτική ενότητα 2: Το **μπλε** (εμβάθυνση)
- Διδακτική ενότητα 3: Ο πλανήτης της φωτιάς (σχεδιασμός και εκτύπωση 3D)

Περιεχόμενα

Εισαγωγή	4
Συνιστώμενες ηλικίες	5
Στόχοι Μεθοδολογία	5
Άξονες του νέου προγράμματος	5
σπουδών	6
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 1: ΦΥΓΗ ΑΠΟ ΤΟΝ ΠΟΛΕΜΟ	7
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2: ΕΝΑΣ ΧΩΡΟΣ ΕΙΡΗΝΗΣ	10
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 3: ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΕ ΤΗ ΔΙΚΗ	13
ΣΟΥ ΙΣΤΟΡΙΑ	
ΓΙΑ ΝΑ ΜΑΘΕΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ... ΑΝΟΙΞΤΕ ΕΝΑ ΠΑΡΑΘΥΡΟ	
ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ!	
15	

ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΕΝΟΤΗΤΑ 2: Ο ΜΠΛΕ ΠΛΑΝΗΤΗΣ



Εισαγωγή

Όλες οι προτεινόμενες δραστηριότητες προέρχονται από τη μαγεία του βιβλίου Ο Πλανήτης της Φωτιάς που έγραψε ο Martí Olivella. Ένα βιβλίο γεμάτο με πραγματικότητα και μεταφορές που, αν και φαίνεται να είναι γραμμένο για παιδιά, προκαλεί προβληματισμό τόσο στους νέους όσο και στους μεγαλύτερους. Η ανάγνωση του Πλανήτη της Φωτιάς μας προκαλεί και μας προσκαλεί να θέσουμε βαθιά ερωτήματα: "Τι κάνουμε;" και κυρίως: "Μπορούμε να το κάνουμε διαφορετικά;"

Ο συνδυασμός συνειδητής ανάγνωσης, της συμπεριληπτικής προσέγγισης, της υπολογιστικής σκέψης και των ΣΒΑ (Στόχοι Βιώσιμης Ανάπτυξης του ΟΗΕ) που προτείνονται με το **Scratch Jr.Tactile**, αποτελεί μια διεπιστημονική πρόταση που μπορεί εύκολα να ενσωματωθεί στην εκπαιδευτική πρακτική των σχολείων, των ινστιτούτων και άλλων περιβαλλόντων και που είναι ευθυγραμμισμένη με τους άξονες που προτείνονται στο νέο εκπαιδευτικό πρόγραμμα.

Αυτή η πρόταση θα επιτρέψει στους μαθητές όχι μόνο να αναπτύξουν τις απαραίτητες ακαδημαϊκές δεξιότητες για να ανταπεξέλθουν στον σημερινό κόσμο, αλλά θα βοηθήσει επίσης στη δημιουργία μιας κουλτούρας ειρήνης, αλληλεγγύης, ενσυναίσθησης και σεβασμού προς τους άλλους και το περιβάλλον.



Σε αυτήν τη Διδακτική Ενότητα, οι Στόχοι Βιώσιμης Ανάπτυξης (ΣΒΑ) που εξετάζονται είναι:

- Παγκόσμια συμμαχία και ειρήνη:
 - ΣΒΑ 16: Ειρήνη, δικαιοσύνη και ισχυροί θεσμοί
 - ΣΒΑ 17: Συμμαχία για τους στόχους



Συνιστώμενες ηλικίες

Από 7 ετών.

Στόχοι

Αυτή η ενότητα ανοίγει ποικίλες θεματικές για συζήτηση που θα επιτρέψουν στους μαθητές να προβληματιστούν για τις συνέπειες του πολέμου και της βίας, τη μετανάστευση των ανθρώπων και των προσφύγων, τη σημασία του διαλόγου και του σεβασμού για την επίλυση συγκρούσεων, καθώς και για το θαυμάσιο έργο για την ειρήνη που πραγματοποιούν πολλές οργανώσεις και εκατομμύρια ανώνυμοι άνθρωποι, μεγάλοι και μικροί, σε όλο τον κόσμο.

Από την άλλη πλευρά, εισάγονται οι πρώτες έννοιες της υπολογιστικής σκέψης, όπως οι αλγόριθμοι, τα πρότυπα, η ακολουθία κ.λπ., και ενθαρρύνεται η δημιουργικότητα προτείνοντας τη δημιουργία δραστηριοτήτων με ανακυκλώσιμα υλικά.

Μεθοδολογία

Όλες οι διδακτικές ενότητες ακολουθούν τα εξής βήματα ή φάσεις ως διδακτική ακολουθία::

0. Πριν ξεκινήσετε
 1. Εξερευνήστε και προκαλέστε ενδιαφέρον
 2. Φανταστείτε, δημιουργήστε και παίξτε
 3. Μοιραστείτε και αναστοχαστείτε

Άξονες του νέου προγράμματος σπουδών



ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 1: ΦΥΓΗ ΑΠΟ ΤΟΝ ΠΟΛΕΜΟ

90 - 120 λεπτά

Στόχοι

- Αναστοχαστείτε για τις συνέπειες που έχει ο πόλεμος και η βία (πώς μπορούν να προληφθούν οι πόλεμοι, πώς να καταπολεμήσουμε τη βία στο σχολείο, πώς να υποδεχτούμε τους πρόσφυγες...)
- Εκτελέστε σύνθετους αλγόριθμους ενσωματώνοντας το πλακίδιο "ΠΕΣ" ή "Αναπαραγωγή ήχου".
- Δημιουργήστε προσβάσιμες δραστηριότητες από φυσικά ή απτικά υλικά (προαιρετικά).

Σε αυτή τη δραστηριότητα, οι Στόχοι Βιώσιμης Ανάπτυξης (ΣΒΑ) που εξετάζονται είναι:

- Παγκόσμια συμμαχία και ειρήνη:
 - ΣΒΑ 16: Ειρήνη, δικαιοσύνη και ισχυροί θεσμοί
 - ΣΒΑ 17: Συμμαχία για τους στόχους



Υλικά

- **Scratch Tactile**
 - 1/2 πίνακες
 - 2 χαρακτήρες (από το κουτί ή δημιουργημένοι από τους μαθητές χρησιμοποιώντας τα υποστηρίγματα για χαρακτήρες)
 - Μπλοκ: πράσινη σημαία, βέλη κίνησης, μπλοκ μετρητή, μπλοκ περιστροφής, μπλοκ επανάληψης για πάντα, μπλοκ ομιλίας και αναπαραγωγής ήχου
 - Εμπόδια (προαιρετικά)
- Πλαστελίνη (προαιρετικά)
- Ανακυκλώσιμα υλικά, EVA καουτσούκ... απτικά στοιχεία (προαιρετικά)
- Στοιχεία από την αυλή, όπως φύλλα, φλοιός, πέτρες κ.λπ., για να αναδημιουργήσετε ένα μονοπάτι ή ένα σπίτι σε ερείπια (προαιρετικά)

Πριν ξεκινήσετε (0)

- Ενισχύστε τους όρους λεξιλογίου που πιστεύετε ότι οι μαθητές σας δεν έχουν κατανοήσει πλήρως, όπως πρόσφυγες, πόλεμος, βία, ειρήνη.
- Εξηγήστε στους μαθητές σας τη λειτουργία των πλακιδίων "Πες", "Αναπαραγωγή ήχου" και "Επανάλαβε Χ φορές".
- Λάβετε υπόψη τις προηγούμενες δεξιότητες και γνώσεις όλων των μαθητών σας.
- Χρησιμοποιήστε άλλες επιλογές διδασκαλίας για να καταστήσετε το μάθημα προσβάσιμο σε όλους.

Εξερευνήστε και προκαλέστε ενδιαφέρον (1)

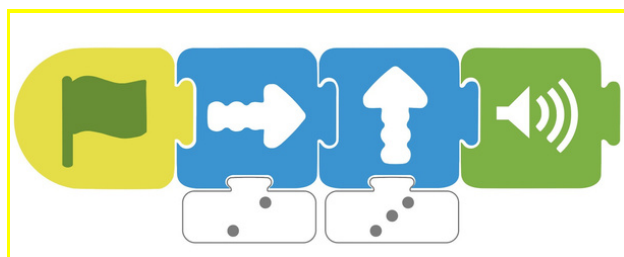
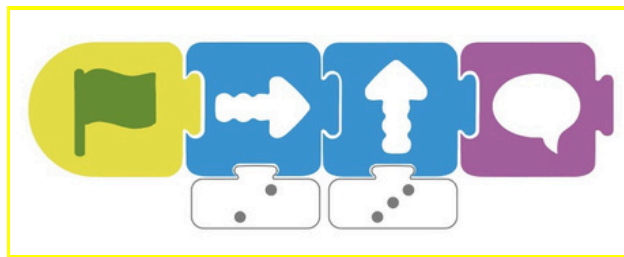
- Διαβάστε τις σελίδες του "Μπλε πλανήτη"
- Κάντε ερωτήσεις όπως: Τι είναι ο πόλεμος; Τι συμβαίνει στους ανθρώπους όταν η χώρα τους βρίσκεται σε πόλεμο; Είναι ο πόλεμος καλός; Ποιες χώρες βρίσκονται σε πόλεμο αυτή τη στιγμή; Ποιες είναι οι συνέπειες των πολέμων;

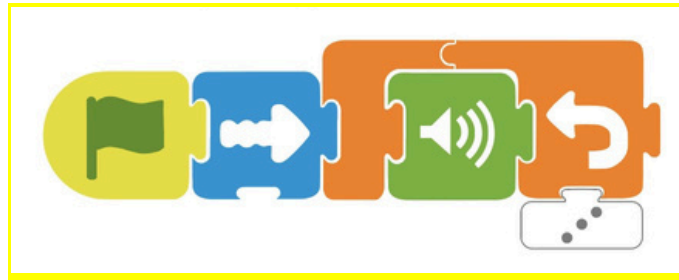
Φανταστείτε, δημιουργήστε και παίξτε (2)

- Ζητήστε από τους μαθητές να επιλέξουν ή να δημιουργήσουν έναν χαρακτήρα που θα είναι ο πρωταγωνιστής της ιστορίας.
- Αρχική πρόταση:
 - Η χώρα του (επιλέξτε ένα όνομα για τον χαρακτήρα και την καταγωγή του) είναι σε πόλεμο, το σπίτι του έχει καταστραφεί και πρέπει να φύγει. Δεν είναι πια ασφαλής εκεί. Πρέπει να τον καθοδηγήσουμε για να βρει ένα ασφαλές καταφύγιο.
 - Διαιρέστε τους μαθητές σε ομάδες και προσπαθήστε να εκτελέσουν όλες οι ομάδες τη δραστηριότητα ή μια παρόμοια δραστηριότητα.
 - Τοποθετήστε στον πίνακα ένα αντικείμενο που προσομοιώνει ένα σπίτι σε ερείπια και ένα άλλο που προσομοιώνει ένα καταφύγιο σε διαφορετικό σημείο του πίνακα.

● Στόχοι:

- Οι μαθητές θα πρέπει να δημιουργήσουν ένα πρόγραμμα που επιτρέπει στον κύριο χαρακτήρα να ξεφύγει από το σπίτι του σε ερείπια και να φτάσει στο καταφύγιο.
Όταν ο χαρακτήρας φτάσει, πρέπει να πει μια φράση για να γίνει δεκτός (αν χρησιμοποιήσουν το πλακίδιο ομιλίας) ή να τραγουδήσουν ένα τραγούδι (αν χρησιμοποιήσουν το πλακίδιο αναπαραγωγής ήχου). Η φράση ή το τραγούδι πρέπει να επαναλαμβάνονται "x" φορές.
Παράδειγμα προγράμματος:





- Για να αυξήσετε τη δυσκολία της δραστηριότητας, μπορείτε να προσθέσετε εμπόδια στον δρόμο ή να προσθέσετε έναν νέο πίνακα για να τον επεκτείνετε.
- Μπορείτε επίσης να σχεδιάσετε ή να εκτυπώσετε νέα φόντα.
- Οι μαθητές μπορούν να δημιουργήσουν ένα πιο σύνθετο και δημιουργικό πρόγραμμα ενσωματώνοντας τα πλακίδια που ήδη γνωρίζουν από προηγούμενες δραστηριότητες.

Διαμοιρασμός και αναστοχασμός (3)

- Ζητήστε από τους μαθητές να μοιραστούν τις προκλήσεις που έχουν ολοκληρώσει.
- Αναστοχαστείτε ξανά μαζί τους για τις συνέπειες των πολέμων, τη σημασία της υποδοχής των προσφύγων και της πρόληψης κάθε βίας.
- Στη συνέχεια, αναλογιστείτε τη δραστηριότητα προγραμματισμού:
 - Κάντε τυπικές ερωτήσεις: Τι θα κάνατε για να βελτιώσετε το πρόγραμμα; Υπάρχει συντομότερος τρόπος για να φτάσει ο χαρακτήρας πιο γρήγορα; Τι βρήκατε πιο περίπλοκο;
 - Ζητήστε από τους μαθητές να συζητήσουν και να αναστοχαστούν για τη διαδικασία που ακολουθήθηκε.
 - Ενισχύστε το λεξιλόγιο: αλγόριθμος, ακολουθία, πρότυπο, βρόχος.
- Ζητήστε από τους μαθητές να μαζέψουν τα υλικά από τις περιοχές εργασίας.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2: ΕΝΑΣ ΧΩΡΟΣ ΕΙΡΗΝΗΣ

90 - 120 λεπτά

Στόχοι

- Αναστοχαστείτε για το πώς να κάνετε το σχολείο ένα μέρος υποδοχής και ειρήνης (πώς να καταπολεμήσετε τη βία στο σχολείο, πώς να σέβεστε και να αποδέχεστε όλους τους ανθρώπους, χωρίς εξαίρεση...)
- Δημιουργήστε πιο σύνθετους αλγόριθμους ενσωματώνοντας τα πλακίδια "Αποστολή και Λήψη Μηνύματος".
- Δημιουργήστε προσβάσιμες δραστηριότητες από φυσικά ή απτικά υλικά (προαιρετικά).

Αυτή η δραστηριότητα αφορά στους Στόχους

Βιώσιμης Ανάπτυξης (ΣΒΑ)::

- Παγκόσμιες συμμαχίες και ειρήνη:
 - ΣΒΑ 16: Ειρήνη, δικαιοσύνη και ισχυροί θεσμοί
 - ΣΒΑ 17: Συμμαχία για τους στόχους



Υλικά

- **Scratch Jr.Tactile**

1 ή 2 πίνακες

3 χαρακτήρες (Για αυτή τη δραστηριότητα, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε δύο χαρακτήρες από το κουτί και να δημιουργήσετε έναν χρησιμοποιώντας τα βοηθητικά υλικά, ή να δημιουργήσετε 3 νέους χαρακτήρες)

Πλακίδια: πράσινη σημαία, βέλη κίνησης, μετρητές, περιστροφή, πλακίδιο επανάλαβε για πάντα, πες, αναπαραγωγή ήχου, αποστολή μηνύματος και λήψη μηνύματος

Εμπόδια (προαιρετικά)

- Πλαστελίνη - πυλός (προαιρετικά)
- Ανακυκλώσιμα υλικά, EVA καουτσούκ... απτικά στοιχεία (προαιρετικά)
- Στοιχεία από την αυλή, όπως φύλλα, φλοιός, πέτρες κ.λπ. (προαιρετικά)

Πριν ξεκινήσετε (0)

- Ενισχύστε τους όρους λεξιλογίου που πιστεύετε ότι οι μαθητές σας δεν έχουν ακόμη κατανοήσει πλήρως.
- Εξηγήστε στους μαθητές σας τη λειτουργία του πλακιδίου "Λήψη μηνύματος".
- Λάβετε υπόψη τις προηγούμενες δεξιότητες και γνώσεις όλων των μαθητών σας.
- Σκεφτείτε άλλες επιλογές για την υλοποίηση του μαθήματος ώστε να είναι προσβάσιμο σε όλους.

Εξερευνήστε και προκαλέστε ενδιαφέρον (1)

- Αν χρειάζεται, διαβάστε ξανά τις μπλε σελίδες του "Πλανήτη της Φωτιάς" (ο μπλε πλανήτης).
- Κάντε ερωτήσεις όπως: Τι συμβαίνει αν υπάρχει βία στο σχολείο; Είναι ο πόλεμος καλός; Πώς να αποφύγουμε τη βία στο σχολείο; Πιστεύετε ότι αν όλοι προλαμβάνουμε...

βία στο σχολείο, στην πόλη, στις γειτονιές, σε όλες τις χώρες... θα αποφεύγονταν οι πόλεμοι;

Φανταστείτε, δημιουργήστε και παίξτε (2)

- Ζητήστε από τους μαθητές να επιλέξουν ή να δημιουργήσουν τρεις χαρακτήρες που θα είναι οι πρωταγωνιστές της ιστορίας. Πρέπει να δώσουν ένα όνομα σε κάθε χαρακτήρα.
- Αρχική πρόταση:
 - Τοποθετήστε τους τρεις χαρακτήρες σε οποιοδήποτε σημείο του πίνακα. Ένας από τους χαρακτήρες θα είναι ο βίαιος, ένας άλλος το θύμα και ο τρίτος ο ειρηνιστής.
 - Ο βίαιος χαρακτήρας πάει να βρει τον χαρακτήρα του θύματος και αρχίζει να τον ενοχλεί. Τον ενοχλεί κάθε μέρα, παρόλο που ξέρει ότι αυτό δεν είναι σωστό. Ο χαρακτήρας του θύματος δεν ξέρει τι να κάνει, ποτέ δεν λέει τίποτα, ποτέ δεν διαμαρτύρεται και είναι πάντα λυπημένος. Ξέρει ότι αν δεν κάνει τίποτα, η κατάσταση δεν θα βελτιωθεί. Αποφασίζει να στείλει ένα μήνυμα στην ομάδα ειρηνιστών για να βοηθήσει στην επίλυση της σύγκρουσης.
 - Δημιουργήστε τρεις ομάδες με τους μαθητές που δεν συμμετείχαν στην προηγούμενη δραστηριότητα και αναθέστε σε κάθε ομάδα το ρόλο του "βίαιου", του "θύματος" και του "ειρηνιστή"
- **Στόχοι:**
 - Οι μαθητές της ομάδας "βίαιοι" πρέπει να δημιουργήσουν ένα πρόγραμμα με τα πλακίδια προγραμματισμού, που κάνει τον βίαιο χαρακτήρα να φτάσει στο θύμα για να το ενοχλήσει.
 - Οι μαθητές της ομάδας του θύματος πρέπει να δημιουργήσουν ένα πρόγραμμα που κάνει τον χαρακτήρα του θύματος να απομακρυνθεί από τον βίαιο χαρακτήρα και να στείλει ένα μήνυμα στον χαρακτήρα του ειρηνιστή χρησιμοποιώντας το πλακίδιο "Στείλε μήνυμα εκκίνησης".
 - Οι μαθητές της ομάδας του ειρηνιστή πρέπει να δημιουργήσουν ένα πρόγραμμα που κάνει τον χαρακτήρα, μόλις λάβει το μήνυμα, να φτάσει στο σημείο της σύγκρουσης για να βοηθήσει στην επίλυσή της και να επιτύχει την ειρήνη. Θα χρειαστεί να χρησιμοποιήσουν το πλακίδιο "Ξεκινήστε με το μήνυμα" στην αρχή του προγράμματος.
 - Ενθαρρύνετε τους μαθητές να απλοποιήσουν το πρόγραμμα χρησιμοποιώντας πλακίδια μετρητή (τα οποία χρησιμοποιούνται για να επαναλαμβάνουν "X" φορές τον αριθμό των ενεργειών σε ένα πλακίδιο).

- Παράδειγμα προγράμματος



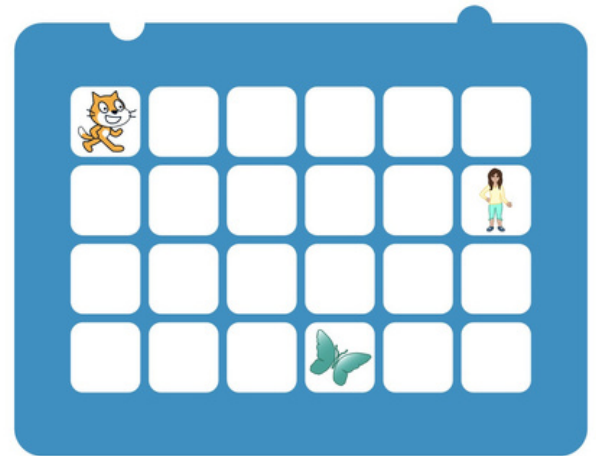
Personatge violent



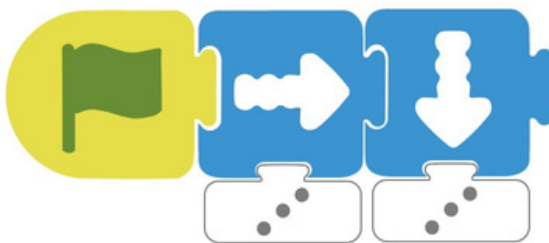
Personatge víctima



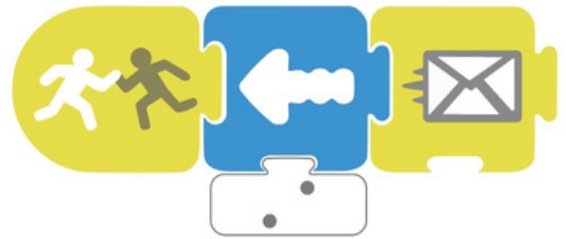
Personatge pacificador



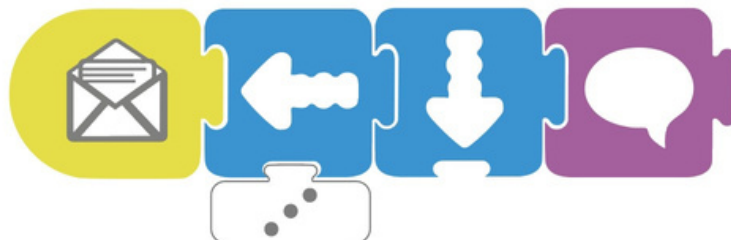
Personatge violent



Personatge víctima



Personatge pacificador



- Για να αυξήσετε τη δυσκολία της δραστηριότητας, μπορείτε να προσθέσετε εμπόδια στον δρόμο ή να προσθέσετε έναν νέο πίνακα για να δημιουργήσετε
- έναν μεγαλύτερο πίνακα. Μπορείτε επίσης να σχεδιάσετε ή να εκτυπώσετε νέα
- φόντα. Οι μαθητές μπορούν να δημιουργήσουν ένα πιο σύνθετο και δημιουργικό πρόγραμμα ενσωματώνοντας τα πλακίδια που ήδη γνωρίζουν από προηγούμενες δραστηριότητες.

Διαμοιρασμός και αναστοχασμός (3)

- Ζητήστε από τους μαθητές για να μοιραστούν τις προκλήσεις που έχουν ολοκληρώσει.
- Αναστοχαστείτε ξανά μαζί τους για τις συνέπειες της βίας στο σχολείο, τη σημασία της υποδοχής και του σεβασμού όλων των ανθρώπων και της πρόληψης κάθε βίας.
- Στη συνέχεια, αναλογιστείτε τη δραστηριότητα προγραμματισμού:
 - Κάντε τυπικές ερωτήσεις: Τι θα κάνατε για να βελτιώσετε το πρόγραμμα; Τι βρήκατε πιο περίπλοκο;
 - Ζητήστε από τους μαθητές να συζητήσουν και να αναστοχαστούν για τη διαδικασία.
 - Ενισχύστε το λεξιλόγιο: αλγόριθμος, ακολουθία, πρότυπο, βρόχος.
- Ζητήστε από τους μαθητές να μαζέψουν τα υλικά από τις περιοχές εργασίας.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 3: ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΑ ΣΑΣ

90 - 120 λεπτά

Στόχοι

- Αναπτύξτε τη δημιουργικότητα των μαθητών.
- Δημιουργήστε πιο σύνθετους αλγόριθμους ενσωματώνοντας όλα τα πλακίδια που έχουν εργαστεί.
- Δημιουργήστε προσβάσιμες δραστηριότητες από φυσικά ή απτικά υλικά (προαιρετικά).

Αυτή η δραστηριότητα αφορά στους Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης (ΣΒΑ)

● Πλανήτης:

- ΣΒΑ 13: Δράση για το κλίμα
- ΣΒΑ 15: Ζωή στη στεριά



● Παγκόσμιες συμμαχίες και ειρήνη

- ΣΒΑ 16: Ειρήνη, δικαιοσύνη και ισχυροί θεσμοί
- ΣΒΑ 17: Συμμαχία για τους στόχους



Υλικά

● Scratch Tactile

1 ή 2 Ψίνακες

Χαρακτήρες (Για αυτή τη δραστηριότητα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε δύο χαρακτήρες από το κουτί και να δημιουργήσετε έναν χρησιμοποιώντας τα υποστηρίγματα χαρακτήρων, ή να δημιουργήσετε 3 νέους χαρακτήρες)

Όλα τα μπλοκ προγραμματισμού

Εμπόδια (προαιρετικά)

- Πλαστελίνη ή πυλός (προαιρετικά)
- Ανακυκλώσιμα υλικά, EVA καουτσούκ... απτικά στοιχεία
- (προαιρετικά)
Στοιχεία αυλής, όπως φύλλα, φλοιός, πέτρες κ.λπ. (προαιρετικά)

Πριν ξεκινήσετε (0)

- Ενισχύστε τους όρους λεξιλογίου που πιστεύετε ότι οι μαθητές σας δεν έχουν ακόμη κατανοήσει πλήρως.
- Λάβετε υπόψη τις προηγούμενες δεξιότητες και γνώσεις όλων των μαθητών σας.
- Σκεφτείτε άλλες επιλογές για την υλοποίηση του μαθήματος ώστε να είναι προσβάσιμο σε όλους.

Εξερευνήστε και προκαλέστε ενδιαφέρον (1)

- Αν χρειάζεται, διαβάστε ξανά την ιστορία "Πλανήτης της Φωτιάς"

Ιφανταστείτε, Δημιουργήστε και Παίξτε (2)

- Χωρίστε τους μαθητές σε ομάδες. Προσπαθήστε να κάνετε τις ομάδες όσο το δυνατόν πιο ποικιλόμορφες.
- Ζητήστε από τους μαθητές να δημιουργήσουν τη δική τους ιστορία που να αντιπροσωπεύει τον κόκκινο πλανήτη ή τον μπλε πλανήτη.
- Ζητήστε από τους μαθητές να επιλέξουν ή να δημιουργήσουν χαρακτήρες που θα είναι οι πρωταγωνιστές της ιστορίας. Πρέπει επίσης να δημιουργήσουν ένα φόντο για τη δραστηριότητα.
- Στόχος: Κάθε ομάδα πρέπει να γράψει ή να σχεδιάσει τη δική της ιστορία και να την αναπαραστήσει στο Scratch Jr.Tactile χρησιμοποιώντας όσο το δυνατόν περισσότερα πλακίδια.

Διαμοιρασμός και αναστοχασμός (3)

- Ζητήστε από τους μαθητές να μοιραστούν τις ιστορίες που έχουν δημιουργήσει και τις προκλήσεις που έχουν ολοκληρώσει.
- Δημιουργήστε ένα αναστοχαστικό περιβάλλον γύρω από κάθε ιστορία και θέστε σημαντικές ερωτήσεις.
- Στη συνέχεια, αναλογιστείτε τη δραστηριότητα προγραμματισμού:
 - Ζητήστε από τους μαθητές να συζητήσουν και να αναστοχαστούν για τη διαδικασία.
 - Ενισχύστε το λεξιλόγιο.
Ζητήστε από τους μαθητές να μαζέψουν τα υλικά από τις περιοχές εργασίας.

ΓΙΑ ΝΑ ΣΥΝΕΧΙΣΕΤΕ... ΑΝΟΙΞΤΕ ΕΝΑ ΠΑΡΑΘΥΡΟ ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ!

Για να επιτευχθεί διαθεματική και ουσιαστική μάθηση για τους μαθητές, είναι εξαιρετικά σημαντικό να τους κάνετε να αλληλεπιδρούν με τον κόσμο γύρω τους και να συνδέουν τη μάθηση στην τάξη με τον πραγματικό κόσμο. Με το ScratchJr.Tactile, μπορείτε να ανοίξετε ένα μικρό παράθυρο στον κόσμο: αφού ολοκληρωθούν οι δραστηριότητες της ιστορίας, εδραιώστε και συνδέστε τη μάθηση βγαίνοντας από την τάξη και αλληλεπιδρώντας με τον κόσμο.

Για παράδειγμα, μπορείτε να οργανώσετε μία από τις παρακάτω δραστηριότητες:

- **Πορεία για την ειρήνη.** Μαζί με τους μαθητές, οργανώστε μια πορεία για την ειρήνη. Μπορείτε να εμπλέξετε ολόκληρη την εκπαιδευτική κοινότητα, τους γονείς και ακόμη και τους γείτονες. Ενθαρρύνετε τους μαθητές σας να εξηγήσουν τι έχουν μάθει κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων της διδακτικής ενότητας "Ο Μπλε Πλανήτης".

Επισκεφθείτε μια οργάνωση που εργάζεται για την ειρήνη. Οργανώστε μια βιντεοκλήση ή μια επίσκεψη σε μια οργάνωση που εργάζεται για την ειρήνη. Ενθαρρύνετε τους μαθητές σας να κάνουν ερωτήσεις και να λύσουν απορίες σχετικά με την εργασία για την ειρήνη και προάγετε μια ατμόσφαιρα αναστοχασμού για το πώς μπορούμε να συμβάλουμε στην εργασία για την ειρήνη από τα σχολεία, τις γειτονιές ή τις πόλεις μας.