





**Κάρτα σεναρίου 1: Εισαγωγή στον προγραμματισμό**

**Δραστηριότητα:** Οι μαθητές/μαθήτριες δίνουν οδηγίες σε ένα «βοηθό ρομπότ» (μια κούκλα, το δάσκαλο/τη δασκάλα) χρησιμοποιώντας αριθμούς, λέξεις και εντολές της μορφής ναι/όχι, εκτελώντας σωματικά τις αντίστοιχες ανταποκρίσεις του ρομπότ.

**Σκεφτείτε:** Ποιες πτυχές της αυθεντικής μάθησης λείπουν εδώ; Πώς θα μπορούσε αυτό το σενάριο να γίνει πιο ελκυστικό και σχετικό;

**Κάρτα σεναρίου 2: Το παραμύθι της τάξης μας / Ψηφιακή γκαλερί τέχνης**

**Δραστηριότητα:** Η τάξη συνεργάζεται για τη δημιουργία ενός απλού «ψηφιακού παραμυθιού» ή μιας «ψηφιακής γκαλερί τέχνης» χρησιμοποιώντας ένα βασικό, οπτικό εργαλείο drag-and-drop (π.χ. Google Slides). Κάθε μαθητής/μαθήτρια συνεισφέρει μια «σελίδα» με τη δική του/της ζωγραφιά ή σύντομη ιστορία, εστιάζοντας στην προσθήκη ενός τίτλου και στη συνέχεια στην κοινή χρήση του συλλογικού «βιβλίου». (Σε περίπτωση που δεν υπάρχουν διαθέσιμοι υπολογιστές, οι μαθητές/μαθήτριες μπορούν να συνεργαστούν για τη δημιουργία ενός μεγάλου, φυσικού «κυλίνδρου ιστορίας», ζωγραφίζοντας σε ένα μεγάλο κομμάτι χαρτί).

**Σκεφτείτε:** Ποιες αρχές αυθεντικής μάθησης είναι παρούσες σε κάποιο βαθμό; Πώς θα μπορούσε αυτή η εργασία να γίνει ακόμη πιο αυθεντική και ελκυστική;

**Κάρτα σεναρίου 3: Τα αποθέματα του βιβλιοπωλείου μας**

**Δραστηριότητα:** Οι μαθητές/μαθήτριες φαντάζονται ότι διευθύνουν ένα βιβλιοπωλείο και τους δίνονται ανακατεμένες κάρτες πληροφοριών για βιβλία. Στη συνέχεια, ταξινομούν με φυσικό τρόπο αυτές τις κάρτες σε διαφορετικά «κουτιά» ή «τμήματα» (που αντιπροσωπεύουν οργανωμένα δεδομένα) για να διευκολύνουν την εύρεση συγκεκριμένων βιβλίων.

**Σκεφτείτε:** Τι είδους πλαίσιο από τον πραγματικό κόσμο θα μπορούσε να εισαχθεί για να γίνει αυτή η μάθηση πιο ουσιαστική; Πώς θα μπορούσαν οι μαθητές/μαθήτριες να χρησιμοποιήσουν ενεργά αυτές τις έννοιες;

**Κάρτα σεναρίου 4: Υπερήρωες ψηφιακής ασφάλειας**

**Δραστηριότητα:** Οι μαθητές/μαθήτριες μαθαίνουν για την ασφάλεια στο διαδίκτυο μέσα από τη δραστηριότητα «Μυστηριώδη Μηνύματα» (σενάρια με κόλπα όπως ψεύτικα μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου). Μαθαίνουν απλούς «Κανόνες Υπερήρωα» για την ασφάλεια στο διαδίκτυο (π.χ. «Μην ανοίγεις το Μυστηριώδες Κουτί!»), και στη συνέχεια γράφουν μια σύντομη παράγραφο για τους βασικούς κανόνες για την ασφάλεια στο διαδίκτυο.

**Σκεφτείτε:** Πώς θα μπορούσαν οι μαθητές/μαθήτριες να ασχοληθούν πιο ενεργά με αυτό το θέμα πέρα από τη συγγραφή μιας παραγράφου; Ποιες εμπειρίες από τον πραγματικό κόσμο θα μπορούσαν να ενσωματωθούν;