

## Tájékoztató a tanulókártyák használatához

### A tanulókártya módszer

A tanulókártya módszer régóta és sokféleképpen jelen van a tanulás/tanítás jó gyakorlatai között. A tanulókártya a tanulásnak a játékkal való összekötése és a gamifikáció, vagyis a játékosítás elegye. A módszer arra épül, hogy az ismétlések által a játék feszültségével megsegítve a bevésés megtörténik, szinte erőfeszítés nélkül.

A tanulókártyás játék a gondolkodásfejlesztés kiváló eszköze, amely hozzásegíti a gyereket az iskolai sikerességhez. Az érdekes, izgalmas kártyák figyelemre, kitartásra készítetnek. A tanulókártyákon olyan feladatok, kérdések vannak, amelyek a tanulónak a fejlődését és/vagy a tananyag elsajátítását támogatják. Önmagában használva kvízzjátékként a gamifikáció legegyszerűbb módja. Ugyanakkor játékokkal való összekötése tovább növeli a tanulás hatékonyságát. Bár lassabbá válik a folyamat, de a tanulás, az ismétlések és a játék ösztönző ereje által, a szokásosnál sokkal mélyebb. Ezért ajánlott valamely társasjátékhoz való kapcsolódás a tanulókártyák használatakor.

A tanulókártyás játék alatt a gyerek megtanulja, hogy az egyik játékban szerzett tapasztalat egy másikra hatással van. A tanult stratégia átvihető, más helyzetben is értelmezhető. A játékban a folyamat megtanulása a fontos, mert ezzel tulajdonképpen a gyerek megtanul tanulni.

### Előkészületek

- a tanulókártyák nagyon egyszerű formátumban készültek
- ha nincs elkészített csomagunk, mi magunk és elkészíthetjük a webfelületen található elektronikus anyagokból
  - színesben kinyomtatjuk a pdf fájlt
  - feldaraboljuk kártyánként úgy, hogy az egyik oldalán a kérdés, a másik oldalán a válasz legyen (a kódok alapján beazonosíthatók a kártyák)
  - érdemes rögzíteni a kártyapárokat (összeragasztani vagy összetűzni a nyitott sarkait, esetleg fóliázni)
  - vannak olyan kártyák, ahol nincsenek válaszok, az üres kártyákat is nyomtassuk ki, mert a kód szerepel rajtuk (ez jellemzően a mozgásos feladatoknál fordul elő)
- a kártya feladatainak és a gyerekek számának megfelelően a helyszín berendezése (asztal, székek, társasjáték, ha ahhoz kapcsoljuk a feladatokat)
- a gyerekek életkorától és fejlettségétől függően felolvassuk a kártyákat, vagy a gyerekek önállóan olvassák
- a kártyák összekeverése, amennyiben több kártyacsomagot is használunk egyszerre a játékhoz

### A tanulókártya-csomag kiválasztása

A tanulókártya-csomagok nyitó lapján olvasható a csomag címe, amely utal a tartalmára. A csomagok nem konkrét évfolyamonként meghatározottak, hanem szintek, vagyis életkori sávok szerint jelöltek (pl.: A modul az 1-2. évfolyamot jelenti). A játékvezető szabadon választhat a játékhoz a kártyacsomagok közül a fejlesztési/tanulási cél és a csoport sajátosságainak figyelembevételével.

Jelentősen is el lehet térni a javasolt szintektől bármely irányba, hiszen lehet tehetséggondozásként nehezebb, vagy az alulteljesítés csökkentése érdekében önbizalom-növelésre könnyebb kártyacsomagokat adni.

| <b>modul</b> | <b>évfolyam</b>  | <b>életkor - átnyúlik az évfolyamokon</b> |
|--------------|------------------|---|
| E            | iskolaelőkészítő | 5 -10 éves                                |
| A            | 1-2.             | 6 -10 éves                                |
| B            | 3-4.             | 7 -13 éves                                |
| C            | 5-6.             | 10 -16 éves                               |
| D            | 7-8.             | 12 -15 éves                               |
| F            | 9-10.            | 14 - évestől felnőtt korig                |
| G            | 11-12.           | 16 - évestől felnőtt korig                |
| J            | joker            | bármilyen életkor                         |

### **Társasjátékok**

A tanuló kártyák szerencsekártyákként való használatát javasoljuk. Egészen egyszerű társasjátékokhoz kapcsolatosan lehet tanulni a kártyák segítségével.

A társasjáték kiválasztásakor a versengés és együttműködés szempontjait is figyelembe kell venni. Lehet csoportoknak versengeni, amikor a csoporttagok egymást segítve önmaguknak is segítenek, de egy összetartó, empátiás csoportban az egyéni verseny is együttműködéssé alakul. Érdemes többször váltani a társasjátékokat, hogy a gyerekek számára mindig érdekes legyen a játék. Ugyanakkor eleinte a már ismert, egyszerű társasjátékokat kell alkalmazni, hogy ez ne legyen külön nehézség a tanuló kártyák alkalmazásakor.

### Dobókocka

A dobókockával játszott játékoknál a véletlen választásnak, a játékosok szerencséivel való kapcsolatának van szerepe. Lényege, hogy egy vagy több dobókockával a legmagasabb számot, vagy összeget kivétől játékos jut előbb a célba. A játéknak tétje van. A tanuló kártyás játékban a tétet a dobásban szerencsés mellett az nyeri, aki a kártyákon lévő kérdésekre válaszolni tud, illetve az ott lévő feladatokat végre tudja hajtani.

### Szerencsekerék

Számok vannak rajta, és a játékvezető kijelöli, hogy mely számok a nyerők. Például minden páros vagy minden páratlan szám, vagy minden öttel, tízzel, stb. osztható szám lehet nyertes. Aki ilyen számot gurít, forgat, stb., az nyer, de a nyereményt akkor kapja meg, ha megoldja a szerencsekártyán lévő feladatot.

### Számozott út a starttól a célig:

Házilag is elkészíthető játéktábla, amelyen bizonyos mezőkről előreléphet a játékos, ha a szerencsekártya feladatát megoldja, illetve bizonyos mezők aknák, amelyek visszavethetnek, de meg lehet menekülni, ha a kártyán lévő feladatot jól megoldja a játékos.

### Kígyó-létra típusú játékok:

Számozott mezőkön haladnak a játékosok, és ha kígyóra vagy létrára lépnek, akkor jöhet a szerencsekártya, amely kiségit a bajból, és felsegit a létrán.

### Bármely táblás játék:

Kijelölhetők nyerő és vesztes mezők bármely játéktéren. A sakktáblán sorban kell menni a betűk vagy számok mentén, de egy-egy sor vagy oszlop nyerő vagy vesztes lehet. Például, ha D-re lép, akkor kártyát kell húznia, hogy ne kelljen visszamennie valamennyit. Ha 5-ösre lép,

akkor előre haladhat, persze a szerencsekártya feladatának megoldásával. Lehet lóugrásban, stb. haladni. Meg lehet előre jelölni bizonyos mezőket szakadék vagy lift funkcióra.

#### Ki nevet a végén:

Az ismert játék táblájára is lehet szerencse és veszély mezőket elhelyezni, és lehet az is szabály, hogy csak akkor rúghatják le a mezőről a bábút, ha nem tud valaki válaszolni a kérdésre.

#### Torpedó:

A szokásos módon játszható, de a találat kevés, a lövedéket fel is kell robbantani, ezt pedig a szerencsekártya feladatának megoldásával lehet megtenni.

#### Vonalnyerősök:

A vonalnyerős játékok célja a helyes válaszok segítségével a saját bábuból, jelből adott hosszúságú vonal alkotása, amelynek kiváló kiinduló játéka a Quarto és a Tic-tac-toe.

### **A játékvezető szerepe**

- A játékvezető feladata, hogy megfelelően válassza meg a társasjátékot, a tanulókaroly-csomagokat és a játékszabályokat, valamint hogy a játék örömteli és biztonságos légkörét biztosítsa. A kisgyerekeknek rövidebb játékidő elég, így például a 25 mezős kígyó-létra táblák megfelelőek. Csak a B modul (3-4. életkori sáv) szintjétől legyen nagyobb a játékmező.
- Minthogy játékról van szó, érdemes a spontán folyamatok megjelenését segíteni a minél kevesebb beavatkozással. Így például, engedni kell a gyerekeknek, hogy segítsék egymást, de nem kell erre bízni őket. Ha beavatkozás nélkül, vagy kis ráhatással kialakul a csoportnorma, természetesebb lesz a tanulás is. Játék közben a játékvezető fő feladata a játékszabályok és persze az alapvető normák betartatása, és a játék folyamatának biztosítása.
- A játékvezetőnek a háttérbe kell vonulnia, hogy ne ő legyen a főszereplő. Az idősebb gyerekek már akár önállóan is játszhatnak, de minél fiatalabb életkorú tanulókról van szó, annál aktívabb a játékvezető, de így is minimalizálnia kell a részvételét, hogy a problémákat, amennyire lehet, a játékosok csoportja oldja meg.
- A játékvezetőnek kell eldöntenie, hogy melyik kártyacsomagokat használja és azt is, hogy a kártyákat a játékosnak kell-e felolvasnia vagy a játékvezetőnek, esetleg a csoportból egy kijelölt „szerencsekártya felelősnek”. Az E és A modulok esetében a játékvezető vagy egy idősebb tanuló olvassa fel a kártyákat.
- A játékvezető további feladata a segítségnyújtás a szabályok követéséhez, a fair play, a sportszerűség megtanítása, a társakkal való együttműködés kialakítása.
- A gyerek a játékot komolyan veszi, ezért segítséget kell adni neki a győzelem és a vereség feldolgozásához, hiszen mindkettőt másként éli meg. Hátrányba kerülés esetén szomorú, előnynél elégedett, boldog, sőt büszke a teljesítményére, még akkor is, ha az nem feltétlen csak a tudásának, hanem a szerencsének tudható be. A gyerekeknek meg kell tanítani, hogy az ő győzelme valakinek a vereségével jár, amelyet toleránsan illik és kell kezelni. A vesztes letiprása nem lehet cél, viszont cél a másik tiszteletben tartása, a szabályok követése. A játékvezetőnek az a feladata, hogy ezeket a helyzeteket segítse, a veszteség miatti rossz érzést elűzze, a győzelmet pedig együtt ünnepelje a gyerekekkel.

### **A játékkal tanulás biztosítása**

A játékvezetőnek mindig tudnia kell, hogy mi a célja a játéknak, hiszen a tanulókártyával történő játék, csak a tanulóknak játék, amúgy nagyon kemény fejlesztés és tanítás. Például, ha az olvasás gyakorlása a cél, akkor az egyszerűbb szövegű kártyákat a gyerekeknek kell felolvasniuk, a bonyolultabbakat a játékvezető olvassa fel. Ha a szövegértés a cél, akkor ki kell várni, amíg a játékos értelmezi a feladatot, ha nem ez a fő cél, akkor segíteni kell az értelmezésben. Emellett nagyon lényeges, hogy a játék, játék maradjon, vagyis ne akarjon a játékvezető tanítani.

A módszer arra épül, hogy az ismétlések által a játék feszültségével megsegítve a bevésés megtörténik, szinte erőfeszítés nélkül. A tanulókártyák tehát gondolkodásra készítetnek, erősítik a szociális viselkedést, a szóbeli kommunikációt, a türelmet és a másokkal való együttlét szeretetét. Fejlesztik az érzelmi intelligenciát, formálják a személyiséget. Fejlesztik az önismeretet, segítenek a kapcsolatok ápolásában és a beszélgetések elmélyítésében.

A tanulókártya módszer a tanítás legjobb gyakorlatának szabályait alkalmazza, ezért a pedagógusok és egyéb szakemberek számára kiváló gyakorlóterep is lehet a 21. századi tanuláshoz: gamifikált, a tanulók társas és egyéni aktivitására épít, sokféle fejlődést és tanulást szolgál ki, a belső motivációnak enged utat.