

Háttér

A tanulókártyák kidolgozását a COVID-19 vírus járvány miatt kialakult helyzet motiválja. A 2019/2020-as tanév második, tavaszi félévében a gyerekek távtanulásban vesznek részt, amelynek sikere nem csupán a pedagóguson múlik, hanem a családi háttéren is. Miközben a gyerekek egy része az otthoni tanulás során jobban tud haladni, mint az osztályteremben, egy igen nagy százaléka a tanulóknak, jellemzően a hátrányos helyzetű diákok, jelentősen lemaradnak.

A tanulókártyák célja, hogy megkönnyítsék a tananyag elsajátítását, akár iskolai, akár otthoni tanulás során, valamint a tanulásban való lemaradást csökkentsék, megszüntessék.

Ezért az iskolai tananyag megtanulásának, gyakorlásának megkönnyítésére kérdés-válasz és feladat-megoldás típusú tanulókártya csomagokat készítünk, amelyek kvízzjátékokra használhatók, de emellett mindenféle társasjátékban feladatként, szerencsekártyaként, stb. alkalmazhatók.

A tanulókártyák fő alkalmazási tere a hátrányos helyzetű régiókban élő tanulók ellátása. A kártyák használhatók az osztálytermi tanulásban is, de főleg a távtanulásban és a szabadidős tanulásban lehet szerepük. A lemaradások, hiányok megszüntetésére korrepetálások során is hasznosan alkalmazhatók.

A tanulókártyák általános jellemzői:

- Nem tantárgyfüggőek, hanem komplex ismeret- és képességek köröket céloznak meg.
- Moduláris rendszerben, életkori szintek szerint készülnek, vagyis az 1.-2., 3.-4., 5.-6., 7-8, 9.-10., 11.-12. osztályosoknak egyazon tanulókártya csomagok állnak rendelkezésre a tanulóhoz, gyakorláshoz.
- A tanulókártya csomagok egy-egy iskolai félévet fednek le, és a legfontosabb megtanulni- és gyakorolnivaló anyagokat tartalmazzák.

A tanulókártyák típusai

A tanulókártyák könnyebb felhasználhatósága és szélesebb rétegekhez való eljuttatása érdekében kétféle, offline és online (mobil eszközökön is) megjelenő formában készülnek.

- Kinyomtatható kártyaformában
- Online és mobil digitális applikációkban

A tanulókártyák kidolgozói

A tanulókártyák kidolgozását az iskolai tanításban aktívan résztvevő, gyakorló pedagógusok végzik, de minden, a feladat iránt motivált, nyitott érdeklődőre számítunk.

A tanulókártya projektben résztvevő koordinátor intézmények:

- Magyar Máltai Szeretetszolgálat Iskola Alapítvány
- Eszterházy Egyetem, Neveléstudományi Intézet
- Apor Vilmos Katolikus Főiskola, Atipikus Fejlődés Módszertani Központ

A tanulókártyák használatához javasolt játékformák (példaként)

- Kvízzjáték
- Activity
- Ki nevet a végén
- Létra-kígyó típusú játékok
- Stratégiai játékok
- Torpedó