

## Tanulókártya Projekt

### 1. Hogyan kezdődött?

2020 áprilisában számos kiváló szakértővel, több intézmény összefogásával elindítottuk a Tanulókártya projektet. A tanulókártyáknak nevezett eszközök kidolgozását a Covid-19 vírus járványa miatt kialakult helyzet motiválta. Miközben a gyerekek nagyjából 10%-a az otthoni tanulás során jobban tud haladni, mint az osztályteremben, a tanulók nagyjából 30%-a, jellemzően a hátrányos helyzetű gyerekek, diákok, nem jutnak hozzá a távtanításhoz, és jelentősen lemaradnak. Felhívásunkra 73-an jelentkeztek, velük kezdtük meg a kártyák készítését.

### 2. Mire jó?

Az iskolai tananyag elsajátítására és gyakorlására.

A kártyák használhatók az osztálytermi tanulásban, a távtanulásban, a szabadidős tanulásban és a korrepetálások során is.

Hasznosan alkalmazhatók a lemaradások, hiányok megszüntetésére.

A tanulókártyák alkalmasak a játék közbeni tanulásra.

Önmagában kvízzjátékra használható, de emellett sokféle társasjátéknak is részévé tehető.

### 3. Mik a kártyák jellemzői?

A tanulókártya a tanulás játékosá tételének egy régi formája.

Nem a digitális technikával elterjed játékosítás, gamifikáció terméke, hanem a tanulás játékba foglalása.

Tantárgyfüggetlenek, komplex ismeret- és képességeköröket céloznak meg.

A kártyák felépítése: egyik oldalán a kérdés/feladat, a másik oldalán a válasz/megoldás szerepel.

Moduláris rendszerben, életkori szintek szerint készülnek

Szintek		
modul	évfolyam	életkor - átnyúlik az évfolyamokon
E	iskola-előkészítő	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

Fő célkitűzésünk, hogy szakmailag hiteles, szép és érdekes kártyák készüljenek, valamint az erőforrásoktól függően megtörténjen 1-12. évfolyamig a legfontosabb tananyagrészek lefedése kártyákkal.

### 4. Mire figyeljünk a tanulókártyák használatakor?

A kártyacsomaggal történő játék során szükséges a felnőtt jelenléte, segítsége, de a gyerekek életkorától függ a segítség szintje.

Fontos a változatosság, a kártyák keverése.

Mindig legyen mozgás a játék során.

Az ideális játékidő 10-20 perc az alsós korosztálynál, de a nagyobbaknál se haladja meg a 30-35 percet.

A tanulókártyák egyéni és csoportos fejlesztésre is alkalmasak, a kipróbálás során bevált a négyfős csoportok alkotása.

## **5. Mi történt eddig?**

A Tanulókártya projekt eddigi legfontosabb lépései:

- a szakmai háttér kialakítása
- felhívás tanulókártyák készítésére
- útmutató készítése a kártyák elkészítéséhez
- a kártyák formájának egységesítése
- próbajátékok szervezése az elkészült kártyacsomagok kipróbálására
- a próbajátékok visszajelzéseinek feldolgozása
- a telefonos applikáció fejlesztéséhez szükséges feltételek beépítése a készítés folyamatába
- átdolgozott útmutató készítése a tanulókártyák készítéséhez
- útmutató készítése a tanulókártyák használatához
- a telefonos applikációhoz szükséges háttér informatikai felület fejlesztése
- a kártyakészítés folyamatának rendszerbe foglalása, a papíralapú és a weblapú kártyakészítés egységesítése
- kézikönyv készítése a kártyakészítésről és a webfelület használatáról

## **6. Hol tartunk most?**

A Tanulókártya projekt dinamikus fejlődése a motivált, lelkes készítőknél, lektoroknál, grafikusoknál köszönhető, valamint annak a webfelületnek, amelyre a telefonos applikáció épül. Ez az informatikai felület egyszerűsíti és felgyorsítja a kártyakészítés folyamatát, valamint lehetővé teszi az elkészült kártyák nyelvi-, szakmai lektorálását és a grafikai feladatok megoldását is.

## **7. Kik dolgoznak a projektben?**

Az informatikai felület fejlesztését, a tanulókártyák készítését, a nyelvi és szakmai lektorálást, a grafikai munkákat pedagógusok, egyéb szakemberek önkéntesen, a grafikusok által bevont diákok közösségi szolgálatban végzik. A tanulókártyák készítésének szervezését, összehangolását és szakmai felülvizsgálatát az AVKF Atipikus Fejlődés Módszertani Központjának koordinálja.

## **8. Miből? Mennyi?**

Jelenleg 27 szakember dolgozik a Tanulókártya projektben, közösségi szolgálat keretében 14 diák segíti a grafikusok munkáját. Jelenleg 108 kártyacsomagot fejlesztünk, legtöbb a középiskolás korosztálynak, legkevesebb a felsősöknek szól. 45 csomagot fejlesztünk, 5 kész kártyacsomag van, ami az alábbi felületről szabadon elérhető, letölthető, kinyomtatható.

A csomagok életkori megoszlása

## **9. Mi hiányzik?**

Jelenlegi hiányterületek: fizika, művészetek, biológia, történelem.

Hiányzó életkori szintek: 1-2., 5-6., 7-8. évfolyam tananyagai.

## 10. Hol érhető el a tanulókártyák?

A tanulókártyák a Tanulókártya webfelületen a Kész kártyák menüpontban érhetőek el. Innen ingyenesen, bejelentkezés nélkül pdf formátumban letölthetők a csomagok.

Link:

<https://tanulokartyak.azurewebsites.net/>

## 11. Hogyan lehet bekapcsolódni a projektbe?

Jelentkezés e-mailben Pap Juditnál:

pap.judit@avkf.hu

A regisztrációs adatlap kitöltése és visszaküldése.

A Tanulókártya kézikönyv átolvasása. Elérhető (letölthető) a Tanulókártya webfelület Hasznos linkek videók menüpontban

Megajánlott időpontban részt venni az online felkészítésen

Rövid próbacsomag készítése, online egyeztetése róla az adott korosztály koordinátorával

A kártyakészítő felvétele a webfelület felhasználói közé

A kártyakészítés megkezdése a webfelületen

Folyamatos kapcsolattartás a Tanulókártya projekt szakmai stábjával

## 12. Ajánlás

A Tanulókártya készítőik csapata kreatív és kísérletező kedvű emberekből áll. A telefonos applikációval megsokszorozódik a kártyacsomagok felhasználási lehetősége, de a telefonos applikáció szigorú feltételeket is szab a kártyakészítésnek. Ezért szükség van ezeknek a feltételeknek a bemutatására (Tanulókártya kézikönyv) és a kártyakészítőik oktatására (rövid online felkészítés).

**Minden vállalkozó szellemű érdeklődőt szeretettel várunk. Kártyázzunk együtt!**

