

Nous organisons maintenant le jeu de cartes HUNTER en utilisant les lettres M.A.T.R.I.X. Chaque lettre a quatre rangées—M1, M2, M3, M4—et chaque rangée contient sept sous-cartes, étiquetées M1.001, M1.002, M1.003, et ainsi de suite jusqu'à M1.007. Cet agencement de cartes est inspiré de la méthode de prise de notes de Niklas Luhmann, et nous vous encourageons à créer vos propres cartes dans chaque rangée. Téléchargez les 7 cartes à partir du lien ci-dessous, et construisons-les ensemble!

R3.001



Description de l'attachement des cartes R3 et mode de base du **HELP MATRIX**

Le jeu de cartes R3 sert de trousse dynamique conçue pour améliorer l'éducation de la petite enfance grâce à des expériences d'apprentissage imaginatives et interactives. Chaque carte est créée pour répondre à des besoins spécifiques au sein de la communauté, ce qui en fait une ressource polyvalente pour les éducateurs, les parents et les entreprises locales. Le HELP MATRIX, en son cœur, offre une approche structurée pour identifier qui peut être aidé, comment y parvenir et les étapes concrètes nécessaires à une mise en œuvre efficace. Cette synergie permet des solutions sur mesure qui favorisent la créativité et l'engagement, transformant ainsi l'apprentissage en une aventure passionnante pour les enfants.



R3.001 : "Ils disent que c'est super, mais pourquoi pas d'acheteurs ?"

1. **M (Qui aider) :** ☀️ Parents et écoles à la recherche de meilleurs résultats éducatifs pour les enfants de 3 à 6 ans.
2. **R (À qui aider) :** 🌈 Concentrez-vous sur les enseignants et les administrateurs scolaires qui luttent avec des stratégies d'engagement dans l'éducation précoce.
3. **A (Objectif d'aide) :** ❤️ Améliorer les matériaux d'apprentissage en intégrant la valeur de la créativité, aidant les enfants à s'engager avec un mélange de jeu et d'éducation.
4. **I (Imagination/Résultat) :** ✨ Imaginez un système où le récit créatif et les outils d'apprentissage pratiques (par exemple, les cartes d'aventure de HUNTER) redéfinissent les modèles d'apprentissage traditionnels.
5. **T (Comment aider - Le plan) :** 🎉 Mettre en œuvre des sessions interactives utilisant les cartes HUNTER pour soutenir les leçons avec la participation active des élèves (par exemple, des activités de jeu de rôle, des projets basés sur des cartes).
6. **X (Détails - Actions) :** 📝 Proposer un programme de cours étape par étape utilisant les cartes HUNTER comme matériaux d'apprentissage physiques et aventures d'apprentissage imaginatives.

LOVE

Exemple d'application à Tippecanoe :

Dans les centres de petite enfance locaux à Tippecanoe, les cartes **HUNTER** sont introduites pour créer des sessions interactives.

L'accent est mis sur la personnalisation de ces sessions en fonction des intérêts locaux, comme s'engager avec la nature ou créer de l'art basé sur les éléments uniques de la communauté de Tippecanoe.

- Objectif : Identifier les lacunes entre les retours de produits et les résultats de ventes sur le marché de Tippecanoe.

- Expansion avec des entreprises locales :

1. Collaborer avec des magasins de jouets et de livres locaux :

s'associer à des boutiques comme Tippecanoe Toys & Tots (123 Main St, West Lafayette, IN 47906 ; tippecanoetoys.com) et Little Minds Bookstore (456 Oak St, Lafayette, IN 47905 ; littlemindsbookstore.com). Proposer des démonstrations en magasin et des lots à prix réduit.

2. Intégration en amont et en aval : Travailler avec des fournisseurs éducatifs comme Tippecanoe Learning Resources (789 Maple Ave, West Lafayette, IN 47907 ; tippecanoelarning.com) pour inclure votre produit dans des packs de fournitures scolaires.

3. Promouvoir dans les centres commerciaux et magasins locaux :

Installer des stands promotionnels à Tippecanoe Commons (101 Market Pl, Lafayette, IN 47905) ou Childhood Creations, un magasin d'artisanat local à 321 Craft St, Lafayette, IN 47905, qui pourrait promouvoir en croisant des produits liés à l'art.