



Erasmus+

Erasmus +KA2 partnerségi együttműködés

Idegen nyelv tanulás játékokkal (Játék az angol nyelv oktatásában)

Foreign Language Learning Gamification

FLAG

2023-1-HU01-KA220-SCH-000156504



Üdvözljük projektünk legfrissebb híreivel!

Örömmel osztjuk meg Önökkel az Erasmus+ projektünk, a “*Idegen nyelv tanulás játékokkal (Játék az angol nyelv oktatásában)*”– legfontosabb mérföldköveit és eredményeit, a 2024 szeptemberétől 2025 augusztusáig tartó időszakra tekintve.

Nemzetközi csapatunk közösen vizsgálta, hogy a gamifikáció és a játékos tanulási eszközök hogyan tehetik az angol nyelvoktatást vonzóbbá, hatékonyabbá és élvezetesebbé a diákok számára. Az elmúlt évben fejlesztett digitális eszköz a valódi osztálytermekben is beépítésre került, valiant az értékes visszajelzéseknek köszönhetően folyamatosan finomítottuk megközelítésünket.

Ez a hírlevél a projekt sikerét meghatározó főbb tevékenységeket, szakmai találkozókat és disszeminációs tevékenységeket mutatja be.

Szervező intézmény: Erdi SZC Kossuth Zsuzsanna Szakképző Iskola és Kollégium.

A projektben résztvevő országok **Németország, Magyarország, Törökország** képvisletében partner intézményeink:

- *Ceglédi SZC Sztérenyi József Technikum és Szakképző Iskola - Magyarország*
- *Erdi SZC Százhalombattai Széchenyi István Technikum és Gimnázium - Magyarország*

- *Kırıkkale University (Department of Computer Engineering) – Törökország*
- *Kanuni Sultan Süleyman Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi – Törökország*
- *BUPNET Bildung und Projekt Netzwerk GmbH (Göttingen) - Németország*
- *Érdi SZC Kossuth Zsuzsanna Szakképző Iskola és Kollégium - Magyarország*
- *Transturk İç ve Dış Ticaret Limited Şirketi (Transturk Domestic and Foreign Trade Company) – Törökország*

Időtartam: 2 év (24 hónap)

Pályázatunk a következő témakörök köré rendeződik:

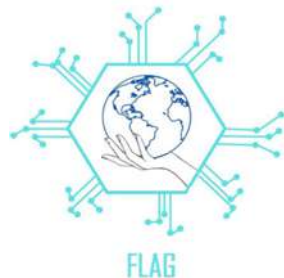
- *Informatika- Digitális kompetencia*
- *Idegen nyelv tanulás*
- *Környezetvédelem*



Az elmúlt két évtizedben a technológiai tényezők, például a számítógépek, a játékipar, az internet, valamint a társadalmi tényezők, mint a család, a barátok és a társadalom hatására a gyermekek felfogásában és gondolkodási stílusában különbségek mutatkoznak. E tényezők közül a gyorsan fejlődő technológia a legdominánsabb és leghatékonyabb. Feladatunk a klasszikus tanítási módszereket és eszközöket egyfajta innovációval integrálva újragondolni, reformálni.

Ebben az összefüggésben projektünkben digitális tananyagokat tervezünk az angol nyelvoktatásban való felhasználásra, egy mobilalkalmazás létrehozásával a gamifikációhoz. A projektben digitális nyelvoktatási tananyag készül. Ezzel a projekttel, amely a digitális játéktechnológiákat alkalmazza az oktatás és képzés területén, célunk, hogy bővítsük és hozzájáruljunk a diákok aktív tanulásához. Kiemelt céljaink közé tartozik a tanórák korszerűsítése és a tanítási módszerek megújítása. Ezt úgy kívánjuk elérni, hogy a jó gyakorlatokat és ismereteket beépítjük a tanításba. Szeretnénk fejlődést elérni az érzelmi intelligencia, a motiváció, az IKT, a kreativitás, a csapatmunka az együttműködés, a tolerancia és a kultúrák közötti párbeszéd terén. Végül, de nem utolsósorban fejleszteni kívánjuk az angol nyelvtudásukat és magabiztosabb angol beszélőkké válásukat. A megszerzett tudás különböző kompetenciákat foglal magában: digitális kompetenciák, tanulni tanulás, idegen nyelvi kompetenciák, befogadás, kulturális tudatosság, környezeti kompetenciák és a fenntarthatóságra nevelés.

Projekt céljai



Projektünk célja a tanórák korszerűsítése és a tanítási módszerek megújítása. Ezt úgy kívánjuk elérni, hogy a jó gyakorlatokat és ismereteket beépítjük a tanításba. Szeretnénk fejlődést elérni az érzelmi intelligencia, a motiváció, az IKT, a kreativitás, a csapatmunka és az együttműködés, a tolerancia és a kultúrák közötti párbeszéd terén.

Pályázatunk célcsoportja az érettségire és nyelvvizsgára készülő diákok.

Egyik fő célunk, hogy a gamifikációban rejlő lehetőségeket beépítsük a mindennapi oktatásba. Ezzel is támogatjuk a személyre szabott tanulást és az egyéni igényeket, valamint a modern tanulási technikákat.

Végül, de nem utolsósorban tervezzük a környezeti nevelést, a környezettudatos magatartás kialakítását és formálását is beépíteni az általunk fejlesztett termékekbe. Csatunk célja egy mobiltelefonos alkalmazás és egy ehhez szorosan kapcsolódó tudományos cikk kifejlesztése a „Játékos idegennyelv-tanulás” témakörében. Végül, de nem utolsósorban szeretnénk fejleszteni angol nyelvtudásunkat és magabiztosabb angol beszélőkké válásunkat.

A kommunikáció javítása mellett több barátra és projektpartnerre tehetünk szert, ráadásul több európai projektben vehetünk részt.

A projektünk eredményei:

- Mobil alkalmazás
- Tudományos cikk(ek) publikálása (a játék általi tanulás előnyei)
- Digitális tartalmak az angol nyelvoktatás tantervéhez

A megszerzett tudás különböző kompetenciákat foglal magában: digitális kompetenciák, tanulni tanulás, idegen nyelvi kompetenciák, befogadás, kulturális tudatosság, környezeti kompetenciák és a fenntarthatóságra nevelés.

Szakmai találkozó Ankarában

2024. október 13–18.

Törökországi partnerünk vendéglátásában került sor egy nemzetközi szakmai műhelymunkára, ahol áttekintettük a fejlesztett 58 mini játékot, amelyek célja az angol nyelvtan és szókincs játékos elsajátítása.

Az első alfa tesztelés eredményeit beépítettük, elvégeztük a szükséges korrekciókat, és megkezdjük a tanórai beépítés előkészítését

A szakmai programot kulturális élmények gazdagították: megismerkedtünk Ankara legfontosabb nevezetességeivel, többek között a várral és az óvárossal.

Különleges eseményként találkoztunk az Ankarai Gazi Egyetem Idegen Nyelvi Tanszékének professzoraival, akikkel a nyelvvoktatás innovációjáról cseréltünk tapasztalatot.



Implementáció és disszemináció

A következő hónapokban a projektermékek diákokhoz való eljuttatására, illetve tanórai alkalmazására helyeztük a hangsúlyt.

A partnerek saját országukban megkezdték az alkalmazás tanórai integrálását, és gyűjtötték a felhasználói visszajelzéseket.

Rendszeres online megbeszélések zajlottak, részben szakmai, részben disszeminációs céllal, ahol más pedagógusok és szakemberek is megismerhették a fejlesztett applikációt.

A disszeminációs rendezvénysorozat keretében partnereink workshopokat, szakmai fórumokat és felhasználói véleménygyűjtő eseményeket tartottak.



Záró konferencia – Göttingen, Németország

2025. augusztus 14–15.

A projekt zárásaként Göttingenben tartottuk meg a nemzetközi konferenciát.

A résztvevők bemutatták a projekt során született eredményeket, különös tekintettel az applikációk oktatási alkalmazhatóságára.

Német partnerünk szakmai munkájával is megismerkedtünk, és betekintést nyertünk a város tudományos örökségébe is.



Mit értünk el?

Két év együttműködés alatt:

- 58 minijátékot fejlesztettünk a nyelvoktatáshoz.
- Kifejlesztettünk egy hasznos alkalmazást, amely integrálható az osztálytermi környezetben is.
- Megosztottuk a nemzetközi bevált gyakorlatokat.
- Hozzájárultunk az angol nyelvoktatás módszertani megújításához.





#LearningEnglishThroughPlay #ErasmusPlus #LanguageLearningAsAnExperience
#DigitalLearning #ForeignLanguageTeaching

FLAG website
www.kzsdabas.hu



Projekt konzorcium



Érdi SZC Kossuth Zsuzsanna Szakképző Iskola és Kollégium
Dabas, Hungary
Peter Stegner
Bernadett Revak
www.kzsdabas.hu



Kırıkkale University
Kırıkkale, Türkiye
Prof. Dr. Mehmet Başalan
Assoc. Prof. Dr. Serkan Savaş
www.kku.edu.tr



Kanuni Sultan Süleyman Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi
Gaziantep, Türkiye
Mehmet Suat Güzel
Oktay Keskinöz
<http://kssmtal.meb.k12.tr>



CSZC Sztérenyi József Technikum és Szakképző Iskola
Monor, Hungary
Lipka Gabriella
Büki Barbara Eniko
<https://www.szterenvi.hu/>



BUPNET GmbH
Göttingen, Germany
Sabine Wiemann
Karl-Ludwig Kratz
www.bupnet.de



Érdi SZC Százhalombattai Széchenyi István Technikum és Gimnázium
Százhalombatta, Hungary
Horváthné Kaszás Zsuzsanna
Donka Gabriella
www.sziszi.hu



Transtürk İç ve Dış Ticaret Limited Şirketi
Ankara, Turkey
Merve Öztürk
Adem Öztürk
<https://transturk.net/en/home/>