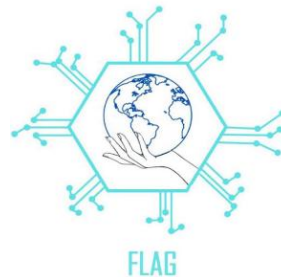




Erasmus+

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 tanuláshoz. 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



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.

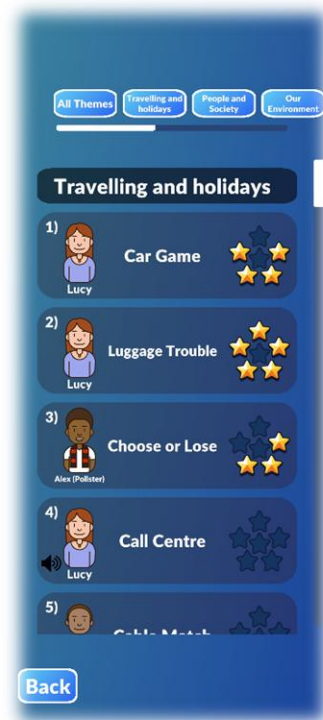
Német partnerünk szakmai munkájával is megismerkedtünk, és betekintést nyertünk a város tudományos örökségébe is.



Mit értünk el?

Két év együttműködés alatt:

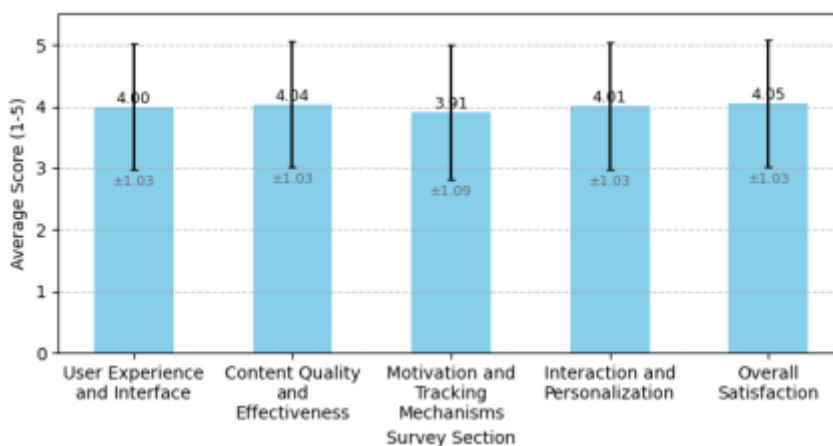
- 58 minijátékot fejlesztettünk a nyelvoktatáshoz.
- Kifejlesztettünk egy hasznos alkalmazást, amely integrálható az osztálytermi környezetben is.
- Megosztottuk a nemzetközi bevált gyakorlatokat.
- Hozzájárultunk az angol nyelvoktatás módszertani megújításához.



Tudományos előadás az IDAP'25 konferencián

Serkan Savas, İrfan Atabas, Bernadett Revák: User Experience Analysis for Mobile-Assisted Language Learning Through Gamification

Örömmel számolunk be arról, hogy projektünk fontos mérföldkőhöz érkezett. Malatyában (Szöul együttműködésével) megrendezett nemzetközi konferencián bemutattuk az angol nyelvtanuláshoz kifejlesztett mobilalkalmazásunkkal kapcsolatos kutatási eredményeinket. A felhasználói elégedettségi felmérésen alapuló tanulmányunkat a 9. Nemzetközi Mesterséges Intelligencia és Adatfeldolgozás Szimpóziumon (IDAP'25) programját színesítette, amelyre 2025. szeptember 6–7-én került sor Malatyában (Törökország) és Szöulban (Koreai Köztársaság). Így projektünk tudományos eredményeit megosztottuk a nemzetközi szakmai közösséggel. A tudományos cikk a következő napokban megjelenik az IEEE adatbázisban, amely az egyik legfontosabb tudományos adatbázis világszerte. Ez egy fontos lépés a kutatásalapú fejlesztés és az eredmények szélesebb körű disszeminációja felé.



1. ábra: Átlagos pontszámok és szórás

Köszönjük minden partnerünknek!

Bízunk benne, hogy projektünk hozzájárul az idegen nyelvoktatás korszerűsítéséhez – olyan tanulási környezetek létrehozásához, ahol a játék nem csak motiváló eszköz, hanem valódi pedagógiai módszer.

Büszkék vagyunk arra, amit elkötelezett partnereinkkel együtt elértünk. A projekt keretében kifejlesztett eszköz és módszerek gyakorlati támogatást nyújtanak azoknak az oktatóknak, akik több kreativitást és motivációt szeretnének vinni a nyelvoktatásba.

Köszönjük mindenkinek, aki hozzájárult ehhez az úthoz – fejlesztőknek, oktatóknak, diákoknak és intézményeknek egyaránt.

Folytassuk együtt egy olyan jövő építését, ahol a nyelvtanulás nem feladat, hanem élmény.

Maradjanak kapcsolatban velünk, és folytassák a tanulást játékos formában!



#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 Üniversitesi
Ankara, Turkey
Prof. Dr. Mehmet BAŞALAN
Asst. Prof. Dr. Serkan SAVAŞ
www.



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



CSZC Sztérynyi 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



TRANSTURK İÇ VE DIŞ TİCARET LİMİTED ŞİRKETİ
Ankara, Turkey
Merve Öztürk
Adem Öztürk
<https://transturk.net/en/home/>