



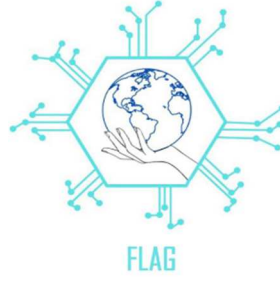
Erasmus+ KA220-SCH

Okul Eğitiminde İşbirliği Ortaklıkları

Yabancı Dil Öğrenme Oyunlaştırması

(FLAG)

2023-1-HU01-KA220-SCH-000156504



Koordinatör Kurum: Érdi SZC Kossuth Zsuzsanna Vocational and Technical School and Youth Hostel.

Proje ortakları: Almanya, Macaristan, Türkiye.

- *Ceglédi SZC Szterényi József Vocational and Technical School - Hungary*
- *Érdi SZC Százhalombattai Széchenyi István Technical and Grammar School - Hungary*
- *Kırıkkale University – Türkiye*
- *Kanuni Sultan Süleyman Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi – Türkiye*
- *BUPNET Bildung und Projekt Netzwerk GmbH (Göttingen) - Germany*
- *Érdi SZC Kossuth Zsuzsanna Vocational and Technical School and Youth Hostel-Hungary*
- *Transturk İç ve Dış Ticaret Limited Şirketi (Transturk Domestic and Foreign Trade Company) – Türkiye*

Süre: 2 yıl (24 ay)

Uygulamamız aşağıdaki tematik alanlar etrafında yapılandırılmıştır:

- *Bilişim- dijital yeterlilik*
- *Yabancı dil öğrenimi*
- *Çevre koruması*



FLAG

Son yirmi yılda, bilgisayarlar, oyun endüstrisi, internet gibi teknolojik faktörler ve aile, arkadaşlar ve toplum gibi sosyal faktörler çocukların algılarını ve düşünme stillerini etkiledi. Hızla gelişen teknoloji, bu faktörlerden en baskın ve etkili olanıdır. Bizim görevimiz, klasik öğretim yöntemlerini ve araçlarını yeniden düşünmek ve reform yapmak, bunları bir yenilik türüyle entegre etmektir.

Bu bağlamda projemiz, oyunlaştırma için bir mobil uygulama oluşturarak İngilizce dil öğretiminde kullanılmak üzere dijital öğrenme materyalleri tasarlayacaktır. Proje dijital dil öğretim materyalleri üretecektir. Eğitim ve öğretimde dijital oyun teknolojilerini uygulayan bu proje aracılığıyla, öğrencilerin aktif öğrenmesini geliştirmeyi ve katkıda bulunmayı amaçlıyoruz. Önceliklerimiz arasında sınıfların modernizasyonu ve öğretim yöntemlerinin yeniliği yer alıyor. Bunu iyi uygulamaları ve bilgileri öğretime entegre ederek başarmayı amaçlıyoruz. Duygusal zeka, motivasyon, bilgi ve iletişim teknolojisi (BİT), yaratıcılık, ekip çalışması, işbirliği, hoşgörü ve kültürlerarası diyalog alanında ilerleme kaydetmek istiyoruz. Son olarak, öğrencilerin İngilizce dil becerilerini geliştirmek ve onları kendilerinden daha emin İngilizce konuşmacılar yapmak istiyoruz. Edinilen bilgi ; dijital yeterlilikler, öğrenmeyi öğrenme, yabancı dil yeterlilikleri, dahil etme, kültürel farkındalık, çevresel yeterlilikler ve sürdürülebilirlik eğitimi gibi yeterlilikleri kapsayacaktır.

Projenin amaçları



FLAG

Projemizin amacı dersleri modernize etmek ve öğretim yöntemlerinde yenilik yapmaktır. Bunu, iyi uygulamaları ve bilgiyi öğretime entegre ederek başarmak istiyoruz. Duygusal zekayı, motivasyonu, bilgi ve iletişim teknolojilerini, yaratıcılığı, takım çalışmasını ve işbirliğini, hoşgörüyü ve kültürlerarası diyalogu geliştirmek istiyoruz.

Uygulamamızın hedef kitlesi, okul bitirme sınavlarına ve dil sınavlarına hazırlanan öğrencilerdir.

Ana hedeflerimizden biri de oyunlaştırmanın potansiyel etkisini günlük eğitime entegre etmektir. Bu şekilde kişiselleştirilmiş öğrenmeyi ve bireysel ihtiyaçları, ayrıca modern öğrenme tekniklerini de destekliyoruz.

Son olarak, çevre bilincine sahip davranışların geliştirilmesi ve şekillendirilmesini sağlayan çevre eğitimini de geliştirdiğimiz ürünlere entegre etmeyi planlıyoruz. Ekibimiz "Yabancı Dil Öğrenmenin Oyunlaştırılması" konusuyla ilgili bir mobil telefon uygulaması ve bununla yakından ilişkili bilimsel bir makale geliştirmeyi hedefliyor.

Ayrıca, İngilizce dil becerilerimizi geliştirmek ve daha özgüvenli İngilizce konuşan kişiler haline gelmek istiyoruz.



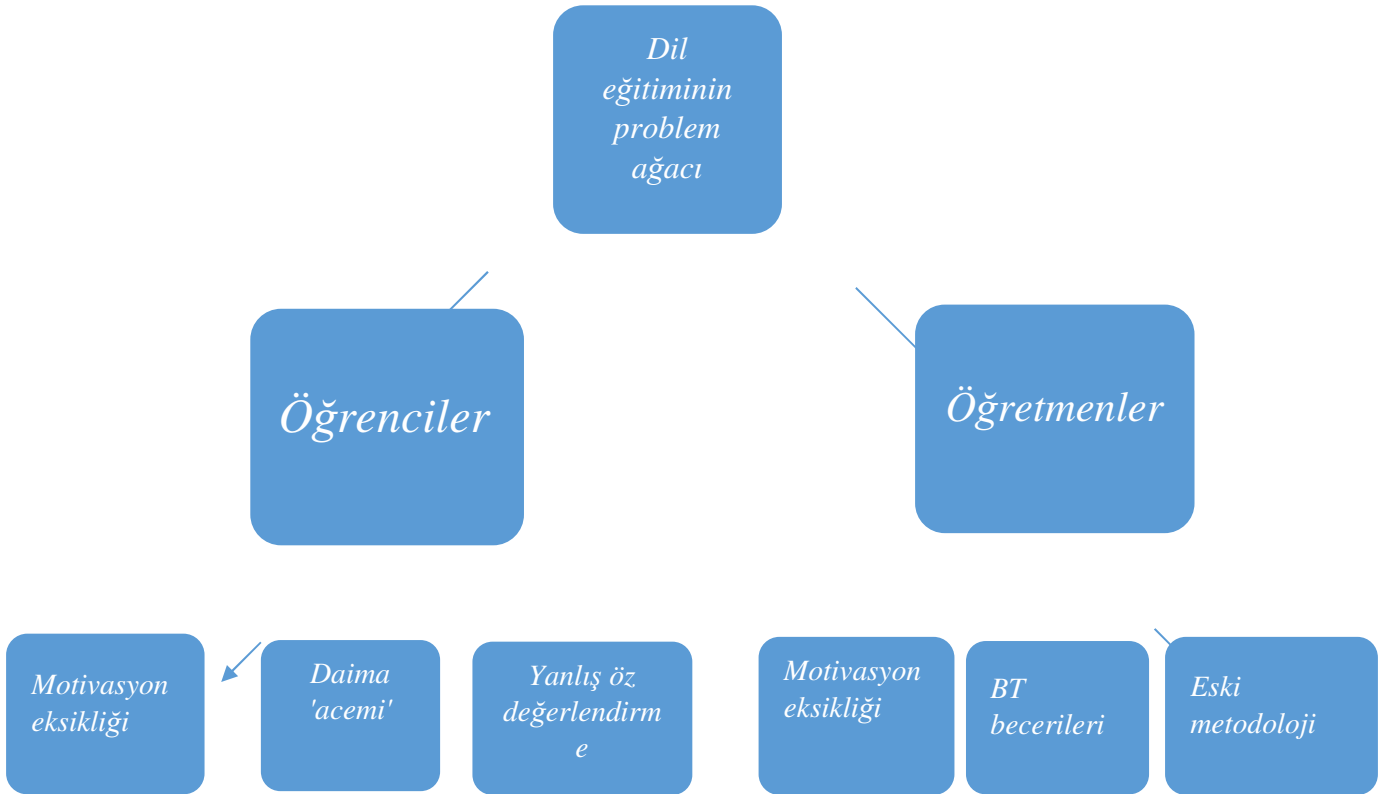
İletişimimizi geliştirmenin yanı sıra daha fazla dost ve proje ortağı edinebilir, daha fazla Avrupa projesine dahil olabiliriz.

Projemizin sonuçları:

- Mobil uygulama
- Yayımlanan bilimsel makale(ler) (oyun yoluyla öğrenmenin faydaları)
- İngilizce dil müfredatı için dijital içerik

Edinilen bilgi dijital yeterlilikler; öğrenmeyi öğrenme, yabancı dil yeterlilikleri, kapsayıcılık, kültürel farkındalık, çevresel yeterlilikler ve sürdürülebilirlik eğitimi gibi farklı yeterlilikleri içermektedir:

Ön veri analizi:





Proje çalışmasının ilk hazırlık aşamasında konuyu belirlemek amacıyla anket çalışması yapılmıştır. Anketimizin hedef grupları öğrenciler ve öğretmenlerdir. Sorularımız öğretim ve öğrenme ortamı ve dil öğrenimine yönelik metodolojik yaklaşımlar etrafında yapılandırılmıştır. Aşağıdaki şekil ön araştırmamızın sonuçlarını göstermektedir. Bu durum dil öğretiminin yeniden düzenlenmesi gerektiği yönündeki hipotezimizi doğrulamıştır.

İlk adımlar...

İlk öncelik 10 İngilizce dil öğrenme materyalini oluşturmak ve bunlarla çalışacak uygulamaları ve oyunları seçmektir. Çalışma süreci dört ana aşamada yapılandırılmıştır.

İçerik tasarımı, müfredatın içeriğini seçmeyi, derlemeyi ve şekillendirmeyi içermektedir. Mesleki yeterliliklerimize dayanarak, didaktik yapıya uygun yapılandırılmış, renkli ve ilgi çekici medyalar oluşturduk.

Metin tasarımı: her modül için öğrencileri meşgul eden, teşvik eden ve motive eden metinler ekledik. Özellikle öğrencilerin önceki bilgi seviyelerine dikkat edildi. Böylece öğrenci başarıları teminat altına alındı.

Köprü metni tasarımı, dijital öğrenme materyalini daha çekici hale getirmek için dış ve iç bağlantıları birleştirir. Amaç bir bağlantı halkası görevi görmektir. Ayrıca devam etmek için alternatif yollar da sunuyoruz.

Multimedya tasarımı: bunların metinlerle bağlantılı olması önemlidir. Bunları öğrenmeye yardımcı unsurlar olarak kullandık. Ayrıca, kullanıcı için dikkat dağıtıcı olabileceğinden, ölçülü kullanımın çok önemli olduğunun farkındayız.

Didaktik tasarım süreci de yeni bir yaklaşıma dayanmaktadır. Müfredat, öğrenme programı ve öğrenme ortamı arasındaki etkileşime dayanmaktadır.

Macaristan'ın Dabas kentinde başlangıç toplantısı

Érdi SZC Kossuth Zsuzsanna Mesleki ve Teknik Okulu ve Gençlik Pansiyonu , 19 ve 20 Şubat 2024 tarihlerinde 2024 çağrısının başlangıç konferansına ev sahipliği yaptı. Programda mesleki çalışmaların yanı sıra şehrimizi, başkentimizi ve ülkemizi tanıma, Macar kültürünün en önemli yönlerini tanıtma bölümü de yer aldı. Ortak kurumlardan gelen heyetlere ek olarak merkezimizden ve şehir yönetiminden de konuklar katılım sağladı. İlk günün temel amacı ortakları tanımak ve İngilizce müfredatını öğrenmekti. Günün ikinci yarısında Dabas

kasabasının en önemli noktasını ziyaret ettik. Halász Móricz Konağı'nın atmosferi sayesinde aktif çalışma günü dans ve akşam yemeğiyle sonlandırıldı.

İkinci gün, konuklarımızın başkentimizin en önemli binalarını ve yerlerini tanıyabileceği Budapeşte'yi ziyaret ettik. Óbuda Üniversitesi'nin Keleti Károly Ekonomi Fakültesi'ne profesyonel bir ziyaret gerçekleştirdik. Keyifli bir atmosferde iki gün aktif çalışma yaptık. Projemizi ve toplantımızı gerçekleştirmemize yardımcı olan herkese teşekkür etmek için bu fırsatı değerlendirmek istiyoruz.



Budapeşte'deki kültürel programlar

Devam ediyoruz...

İş akışının bir sonraki aşaması öğrenme materyallerini dijitalleştirmek ve bir uygulamaya koymaktır. Dijital materyali hazırlamak ve test için teslim etmek üzere Ekim ayında Türkiye'de bir toplantı yapılacaktır.

FLAG web sitesi
www.kzsdabas.hu

PROJECT MEETING
 "Foreign Language Gamification"
 2023-1-RU01-KA220-SCH-00018504
 19th - 20th February 2024
 Dabas, Hungary

19th February Conference Day

08:00
 Meeting
 Classroom 235

08:30
 Opening ceremony

08:40
 Greeting speech
 Mr. Zoltán Kőszegi – Mayor of Dabas
 Mr. Péter Stegner – Headmaster of End S2C Kossuth Zoltanna Vocational and Technical School and Youth Hostel

10:00-10:30
 Introduction of the Partners
 • Ms. Bernadett Revák - End S2C Kossuth Zoltanna Vocational and Technical School and Youth Hostel
 • Mr. Serkan Savas - Kırıkkale University
 • Mr. Mehmet Suat Güzel – Headmaster of Kırunt Sultan Süleyman Vocational Technical Anatolian High School
 • Mr. Garrett Gubling - BUPNET
 • Mrs. Ildiko Horvath Trejko deputy Headmaster End S2C Széchenyi István Vocational and Technical School and Youth Hostel
 • Ms. Gabriella Uppa Headmaster Ceglédi S2C Széchenyi István Vocational and Technical School

10:45-12:15
 Professional part
 a. English and IT sector
 Ms. Bernadett Revák- Project, Coordinator of End S2C Kossuth Zoltanna Vocational and Technical School and Youth Hostel Hungary
 Classroom 235
 b. Financial and administration sector
 Mr. Péter Stegner – Headmaster of End S2C Kossuth Zoltanna Vocational and Technical School and Youth Hostel (Külföldi Konferenccsarnok)
 Mrs. Andrea Mészáros, 1. Franciáé asszisztens

12:30-13:30
 Lunch
 School

13:30-14:30
 School visit

15:00
 Sightseeing tour in Dabas, mansions, coffee and tea

18:00
 Meeting for dinner
 Halász Móricz Mansion, Dabas

18:30- 22:00
 Dinner+ Surprise
 Püsköshegy Halász Móricz Mansion, Dabas

20th February Cultural day

10:00
 • Meeting at Heroes' Square
 • Sightseeing tour in Budapest
 • Shopping and lunch in a mall
 • Visiting the Parliament (outside and inside)
 • Historical and cultural buildings and monuments in Budapest
 • Visit at Óbuda University
 _End at 18:30,18:00



Proje Konsorsiyumu



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
Assoc. Prof. Dr. Serkan Savaş
www.kku.edu.tr



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



CSZC Szerényi József Technikum és Szakképző Iskola
Monor, Hungary
Lipka Gabriella
Büki Barbara Eniko
<https://www.szterenyi.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.sziszki.hu



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