



Az Európai Unió
társfinanszírozásával



Co-funded by
the European Union



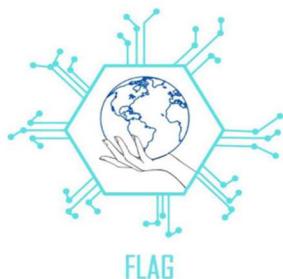
TRANSTÜRK

Erasmus+ KA220-Partnerschaft

Gamifizierung beim Erlernen von Fremdsprachen

FLAG

2023-1-HU01-KA220-SCH-000156504



Willkommen zu unserem Projekt-Update!

Wir freuen uns, Ihnen die wichtigsten Meilensteine und Erfolge unseres Erasmus+-Projects, „Englisch lernen durch Spielen - Gamifizierung im Englishunterricht“ vorstellen zu dürfen, das zwischen September 2024 und August 2025 durchgeführt wird.

Unser internationales Team hat gemeinsam untersucht, wie Gamification und spielerische Lerntools den Englischunterricht für Schüler*innen attraktiver, effektiver und unterhaltsamer machen können. Im Laufe des letzten Jahres haben wir digitale Tools entwickelt, diese in realen Klassenzimmern getestet und wertvolles Feedback gesammelt, um unseren Ansatz zu verfeinern.

Dieser Newsletter beleuchtet die wichtigsten Aktivitäten, Fachtreffen und Verbreitungsmaßnahmen, die zum Erfolg des Projekts beigetragen haben.

Projektkoordination: Érdi SZC Kossuth Zsuzsanna Berufsschule und Jugendherberge.

Die Projektpartner sind aus **Deutschland, Ungarn und der Türkei**.

- Ceglédi SZC Szterényi József Berufsschule – Ungarn
- Érdi SZC Százhalombattai Széchenyi István Technische und Gymnasialschule – Ungarn
- Universität Kırıkkale – Türkei
- Kanuni Sultan Süleyman Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi – Türkei
- BUPNET Bildung und Projekt Netzwerk GmbH (Göttingen) – Deutschland
- Érdi SZC Kossuth Zsuzsanna Berufsschule und Jugendherberge – Ungarn
- Transturk İç ve Dış Ticaret Limited Şirketi (Transturk Domestic and Foreign Trade Company) – Türkei

Laufzeit: 2 Jahre (24 Monate)

Unser Projekt gliedert sich in folgende Themenbereiche:

- *Informatik – Digitale Kompetenz*
- *Fremdsprachenlernen*
- *Umweltschutz*



In den letzten zwei Jahrzehnten haben technologische Faktoren wie Computer, die Spieleindustrie, das Internet und soziale Faktoren wie Familie, Freunde und Gesellschaft die Wahrnehmung und Denkweisen von Kindern beeinflusst. Von diesen Faktoren ist die sich schnell entwickelnde Technologie die dominierende und wirkungsvollste. Unsere Aufgabe besteht darin, klassische Lehrmethoden und -instrumente zu überdenken und zu reformieren, und sie mit einer Form der Innovation zu verbinden.

In diesem Zusammenhang hat unser Projekt digitale Lernmaterialien für den Englischunterricht entwickelt, indem es eine mobile Anwendung für Gamification erstellt hat. Das Projekt hat digitale Sprachlehrmaterialien hervorgebracht. Mit diesem Projekt, das digitale Spieltechnologien in der allgemeinen und beruflichen Bildung einsetzt, wollen wir das aktive Lernen der Schüler*innen fördern und dazu beitragen. Zu unseren Prioritäten gehören die Modernisierung der Klassenzimmer und die Innovation der Lehrmethoden. Wir wollen dies erreichen, indem wir bewährte Praktiken und Kenntnisse in den Unterricht integrieren. Wir möchten Fortschritte in den Bereichen emotionale Intelligenz, Motivation, Informations- und Kommunikationstechnologie (IKT), Kreativität, Teamarbeit, Zusammenarbeit, Toleranz und interkultureller Dialog erzielen. Nicht zuletzt möchten wir die Englischkenntnisse verbessern und dafür sorgen, dass Schüler*innen selbstbewusst English sprechen. Die erworbenen Kenntnisse umfassen: Lernenlernen, Fremdsprachenkompetenzen, Inklusion, kulturelles Bewusstsein, Umweltkompetenzen und Bildung für Nachhaltigkeit.

Projektziele



Das Ziel unseres Projekts ist es, den Unterricht zu modernisieren und innovative Lehrmethoden einzuführen. Wir möchten dies erreichen, indem wir bewährte Praktiken und Kenntnisse in den Unterricht integrieren. Wir möchten emotionale Intelligenz, Motivation, IKT, Kreativität, Teamarbeit und Zusammenarbeit, Toleranz und interkulturellen Dialog verbessern.

Die Zielgruppe unserer Anwendung sind Schüler*innen, die sich auf ihre Abschlussprüfungen und Sprachtests vorbereiten.

Eines unserer Hauptziele ist es, das Potenzial von Gamification in den Bildungsalltag zu integrieren. Auf diese Weise unterstützen wir auch personalisiertes Lernen und individuelle Bedürfnisse sowie moderne Lerntechniken.



Nicht zuletzt haben wir uns auch bemüht, Umweltbildung, die Entwicklung und Gestaltung umweltbewussten Verhaltens in die von uns entwickelten Produkte zu integrieren. Unser Team hat eine App und einen eng damit verbundenen wissenschaftlichen Artikel zum Thema „Gamification im Fremdsprachenunterricht“ entwickelt.

Neben der Verbesserung der Kommunikation können wir so mehr Freunde und Projektpartner gewinnen und uns an weiteren europäischen Projekten beteiligen.

Die Ergebnisse unseres Projekts:

- Mobile Anwendung
- Veröffentlichung wissenschaftlicher Artikel über die Vorteile des spielerischen Lernens
- Digitale Inhalte für den Englischunterricht

Die erworbenen Kenntnisse umfassen verschiedene Kompetenzen: digitale Kompetenzen, Lernkompetenzen, Fremdsprachenkompetenzen, Inklusion, kulturelles Bewusstsein, Umweltkompetenzen und Bildung für Nachhaltigkeit.

Fachtreffen in Ankara

13. bis 18. Oktober 2024

Unser türkischer Partner veranstalte einen internationalen Fachworkshop, bei dem wir die 58 Minispiele testeten, die für den spielerischen Erwerb von englischer Grammatik und Vokabeln entwickelt wurden.

Wir haben die Ergebnisse des ersten Alpha-Tests einbezogen, die notwendigen Korrekturen vorgenommen und mit den Vorbereitungen für die Integration in den Unterricht begonnen.



Das Fachprogramm wurde durch kulturelle Erlebnisse bereichert: Wir lernten die wichtigsten Sehenswürdigkeiten Ankaras kennen, darunter die Burg und die Altstadt.



Als besonderes Ereignis trafen wir uns mit Professoren der Fakultät für Fremdsprachen der Gazi-Universität in Ankara, mit denen wir Erfahrungen über Innovationen im Sprachunterricht austauschten.

Umsetzung und Verbreitung

In den folgenden Monaten konzentrierten wir uns darauf, die Projektprodukte an die Schüler*innen zu verteilen und sie im Unterricht anzuwenden.

Die Partner begannen mit der Integration der App in ihren Unterricht in ihren jeweiligen Ländern und sammelten Feedback von den Lernenden.

Es fanden regelmäßige Online-Treffen statt, teils zu beruflichen, teils zu Verbreitungszwecken, bei denen auch andere Lehrkräfte und Fachleute die entwickelte App kennenlernen konnten.

Im Rahmen der Veranstaltungsreihe zur Verbreitung führten unsere Partner Workshops, Fachforen und Veranstaltungen zum Nutzer-Feedback durch.



Abschlusskonferenz – Göttingen, Deutschland

14. bis 15. August 2025

Zum Abschluss des Projekts veranstalteten wir eine internationale Konferenz Göttingen.

Die Teilnehmenden präsentierten die Ergebnisse des Projekts, wobei ein besonderer Schwerpunkt auf der pädagogischen Anwendbarkeit der Anwendungen lag. Außerdem lernten wir die professionelle Arbeit unseres deutschen Partners kennen und erhielten Einblicke in das wissenschaftliche Erbe der Stadt.



Was haben wir erreicht?

Während der zweijährigen Zusammenarbeit haben wir:

- 58 Minispiele für den Sprachunterricht entwickelt.
- eine nützliche Lern-App entwickelt, die in den Unterricht integriert werden kann.
- internationale Best Practices ausgetauscht.
- zur Erneuerung der erfahrungsorientierten Lehrmethoden im Englischunterricht beigetragen.

	Name	Description	Rating
1)	Car Game	Lucy	★★★
2)	Luggage Trouble	Lucy	★★★★
3)	Choose or Lose	Alex (Poldster)	★★★
4)	Call Centre	Lucy	★★★★
5)	(partially visible)		★★

Wissenschaftliche Präsentation auf der IDAP'25

Serkan Savas, Irfan Atabas, Bernadett Revak: Analyse der Benutzererfahrung für mobiles, spielbasiertes Sprachenlernen

Außerdem haben wir unsere Forschungsergebnisse zu unserer mobilen App zum Englischlernen auf einer internationalen Konferenz in Malatya (in Zusammenarbeit mit Seoul) vorgestellt. Wir haben unsere Studie, die auf einer Umfrage zur Nutzerzufriedenheit basiert, auf der 9. Internationalen Konferenz für Künstliche Intelligenz und Datenverarbeitung (IDAP'25) vom 6. bis 7. September 2025 in Malatya (Türkei) und Seoul (Republik Korea) vorgestellt und damit die wissenschaftlichen Ergebnisse unseres Projekts mit der internationalen Fachwelt geteilt. Der wissenschaftliche Artikel wird in den nächsten Tagen in der IEEE-Datenbank veröffentlicht, einer der weltweit wichtigsten wissenschaftlichen Datenbanken. Dies ist ein wichtiger Schritt in Richtung einer forschungsbasierten Entwicklung und einer breiteren Verbreitung der Ergebnisse.

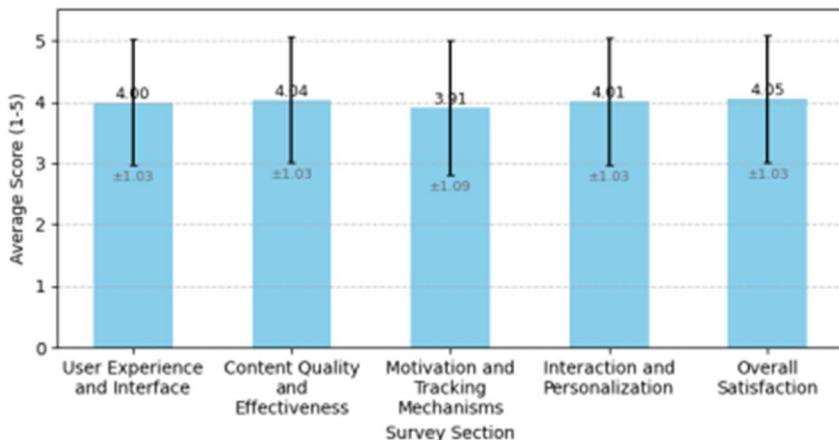


Abb. 1: Durchschnittswerte und Standardabweichung nach

Vielen Dank an alle unsere Partner!

Wir sind zuversichtlich, dass unser Projekt zur Modernisierung des Fremdsprachenunterrichts beitragen wird – zur Schaffung von Lernumgebungen, in denen Spiele nicht nur ein Motivationsinstrument, sondern auch eine echte pädagogische Methode sind.

Wir sind stolz auf das, was wir gemeinsam mit unseren engagierten Partnern in ganz Europa erreicht haben. Die im Rahmen dieses Projekts entwickelten Tools und Methoden bieten praktische Unterstützung für Pädagog*innen, die mehr Kreativität und Motivation in den Sprachunterricht bringen möchten.



Vielen Dank an alle, die zu dieser Reise beigetragen haben – Entwickler*innen, Pädagog*innen, Schüler*innen und Institutionen gleichermaßen.

Lasst uns weiterhin an einer Zukunft arbeiten, in der das Erlernen einer Sprache keine Aufgabe, sondern eine Erfahrung ist.

Bleiben Sie mit uns in Verbindung und lernen Sie weiter durch Spielen!

#EnglischLernenDurchSpielen #ErasmusPlus #SprachlernenAlsErlebnis #DigitalesLernen
#Fremdsprachenunterricht

FLAG-Website

www.kzsdbas.hu

Az Európai Unió társfinanszírozásával. Az itt szereplő információk és állítások a szerző(k) álláspontját képviselik, és nem feltétlenül tükrözik az Európai Unió vagy a Tempus Közalapítvány hivatalos véleményét. Sem az Európai Unió, sem a támogatást nyújtó hatóság nem vonható felelősségre miattuk.

Co-financed by the European Union. The information and statements contained herein represent the views of the author(s) and do not necessarily reflect the official opinion of the European Union or the Tempus Public Foundation. Neither the European Union nor the funding authority can be held responsible for them.



Projektkonsortium



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



Kırıkkale Üniversitesi
Ankara, Türkei
Prof. Dr. Mehmet Başalan
Assistenzprofessor Dr. Serkan Savaş
www.kku.edu.tr



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



CSZC Szterényi József Technikum és Szakképző Iskola
Monor, Ungarn
Lipka Gabriella
Büki Barbara Eniko
<https://www.szterenyi.hu/>



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



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



TRANSTURK İÇ VE DIŞ TİCARET LİMİTED ŞİRKETİ
Ankara, Türkei
Merve Öztürk
Adem Öztürk



TRANSTÜRK

<https://transturk.net/en/home/>