



Az Európai Unió  
társfinanszírozásával



Co-funded by  
the European Union



TRANSTÜRK

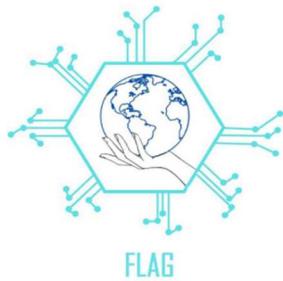
## ***Erasmus+ KA220-SCH***

### ***Cooperation Partnerships in School Education***

#### ***Foreign Language Learning Gamification***

#### ***FLAG***

2023-1-HU01-KA220-SCH-000156504



Koordinatorinstitution: Érdi SZC Kossuth Zsuzsanna Berufsschule und Jugendherberge.

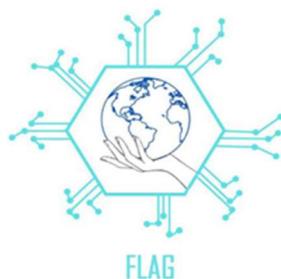
Die Projektpartner kommen aus **Deutschland, Ungarn und der Türkei**.

- 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

Dauer: 2 Jahre (24 Monate)

Unsere Bewerbung ist auf die folgenden thematischen Bereiche ausgerichtet:

- 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 effektivste. Unsere Aufgabe besteht darin, klassische Lehrmethoden und -werkzeuge neu zu überdenken und zu reformieren, indem wir sie mit Innovationen integrieren.

In diesem Zusammenhang wird unser Projekt digitale Lernmaterialien für den Einsatz im Englischunterricht entwerfen, indem eine mobile Anwendung zur Gamifizierung entwickelt wird. Das Projekt wird digitale Sprachlehrmaterialien produzieren. Durch dieses Projekt, das digitale Spieltechnologien in der Bildung und Ausbildung anwendet, wollen wir das aktive Lernen der Schüler verbessern und fördern. Unsere Prioritäten umfassen die Modernisierung von Klassenzimmern und die Innovation von Lehrmethoden. Wir wollen dies erreichen, indem wir bewährte Praktiken und Wissen in den Unterricht integrieren. Wir möchten Fortschritte in den Bereichen emotionale Intelligenz, Motivation, Informations- und Kommunikationstechnologie (IKT), Kreativität, Teamarbeit, Zusammenarbeit, Toleranz und interkulturellen Dialog erzielen. Nicht zuletzt wollen wir die Englischkenntnisse der Schüler verbessern und sie zu selbstbewussteren Englischsprechern machen. Das erworbene Wissen wird verschiedene Kompetenzen abdecken: digitale Kompetenzen, Lernkompetenz, Fremdsprachenkompetenz, Inklusion, kulturelles Bewusstsein, Umweltkompetenzen und Bildung für Nachhaltigkeit.

## **Projektziele**



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

Die Zielgruppe unserer Bewerbung sind Schüler, die sich auf ihre Abschlussprüfungen und Sprachtests vorbereiten.

Eines unserer Hauptziele ist es, das Potenzial der Gamifizierung in den Alltag des Unterrichts zu integrieren. Auf diese Weise unterstützen wir auch personalisiertes Lernen und individuelle Bedürfnisse sowie moderne Lerntechniken.

Nicht zuletzt planen wir auch, Umwelterziehung und die Entwicklung und Förderung umweltbewussten Verhaltens in die von uns entwickelten Produkte zu integrieren. Unser Team beabsichtigt, eine Handy-App zu entwickeln und einen wissenschaftlichen Artikel zum Thema „Gamifizierung im Fremdsprachenlernen“ zu verfassen.



Nicht zuletzt wollen wir unsere Englischkenntnisse verbessern und selbstbewusstere Englischsprecher werden.

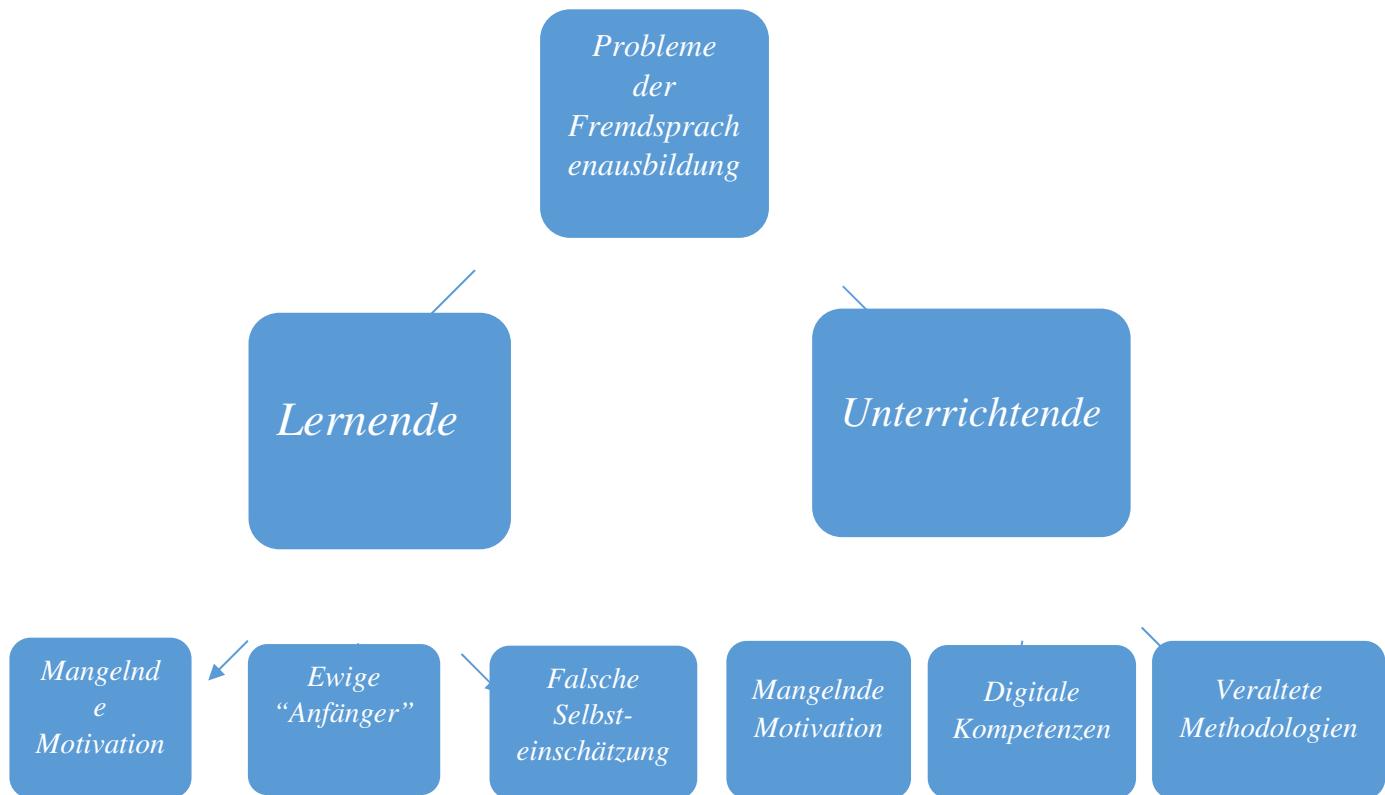
Neben der Verbesserung der Kommunikation können wir mehr Freunde und Projektpartner gewinnen und an weiteren europäischen Projekten teilnehmen.

Die Ergebnisse unseres Projekts:

- Mobile Anwendung
- Veröffentlichung wissenschaftlicher Artikel (Vorteile des Lernens durch Spielen)
- Digitale Inhalte für den Englischunterricht

Das erworbene Wissen umfasst verschiedene Kompetenzen: digitale Kompetenzen, Lernkompetenz, Fremdsprachenkompetenz, Inklusion, kulturelles Bewusstsein, Umweltkompetenzen und Bildung für Nachhaltigkeit.

### *Vorläufige Datenanalyse*





In der ersten Vorbereitungsphase der Projektarbeit wurde eine Fragebogenerhebung durchgeführt, um das Thema zu definieren. Die Zielgruppen unserer Umfrage waren Schüler und Lehrer. Unsere Fragen konzentrierten sich auf die Lehr- und Lernumgebung sowie auf methodische Ansätze des Sprachenlernens. Die Abbildung unten veranschaulicht die Schlussfolgerungen unserer Voruntersuchung. Tatsächlich hat sie unsere Hypothese bestätigt, dass der Sprachunterricht reformiert werden muss.

### **Erste Schritte...**

Die erste Priorität besteht darin, die 10 Englisch-Lernmaterialien zu erstellen und die Apps und Spiele auszuwählen, mit denen sie arbeiten. Der Arbeitsprozess wurde in vier Hauptphasen unterteilt.

Inhaltsgestaltung, die die Auswahl, Zusammenstellung und Gestaltung der Lehrplaninhalte umfasste. Basierend auf unseren beruflichen Kompetenzen haben wir strukturierte, farbenfrohe und interessante Medien im Einklang mit der didaktischen Struktur erstellt.

Textgestaltung, für jedes Modul haben wir Texte eingefügt, die die Lernenden ansprechen, anregen und motivieren. Besonderes Augenmerk wurde auf das Vorwissensniveau der Lernenden gelegt, um ihren Erfolg zu gewährleisten.

Hypertextgestaltung, die externe und interne Links integriert, um das digitale Lernmaterial attraktiver zu gestalten. Ziel ist es, als verbindendes Element zu wirken. Wir bieten auch alternative Wege zum Weiterkommen an.

Multimediatestgestaltung, es ist wichtig, dass diese mit den Texten verknüpft sind. Wir haben sie als Lernhilfen verwendet. Uns ist auch bewusst, dass Mäßigung sehr wichtig ist, da sie eine Ablenkung für den Benutzer darstellen kann.

Der didaktische Gestaltungsprozess basiert ebenfalls auf einem neuen Ansatz. Er basiert auf der Interaktion zwischen dem Lehrplan, dem Lernprogramm und der Lernumgebung.

### **Kick-off-Meeting in Dabas, Ungarn**



Die Érdi SZC Kossuth Zsuzsanna Berufsschule und Jugendherberge veranstaltete die Auftaktkonferenz des Aufrufs 2024 am 19. und 20. Februar 2024.

Neben der fachlichen Arbeit umfasste das Programm auch einen Abschnitt zum Kennenlernen unserer Stadt, der Hauptstadt und des Landes sowie zur Präsentation der wichtigsten Aspekte der ungarischen Kultur. Neben den Delegationen der Partnerinstitutionen waren auch Gäste unseres Zentrums und der Stadtverwaltung anwesend. Die Hauptaufgabe des ersten Tages bestand darin, die Partner kennenzulernen und den Englisch-Lehrplan zu verstehen. In der zweiten Tageshälfte besuchten wir den prominentesten Ort der Stadt Dabas. Dank der Atmosphäre des Halász Móricz Herrenhauses wurde der Tag aktiver Arbeit mit Tanz und Abendessen abgerundet.

Am zweiten Tag besuchten wir Budapest, wo unsere Gäste die wichtigsten Gebäude und Sehenswürdigkeiten unserer Hauptstadt kennenlernen konnten. Wir machten einen fachlichen Besuch an der Keleti Károly Wirtschaftsfakultät der Universität Óbuda. Wir hatten zwei Tage aktiver Arbeit in einer angenehmen Atmosphäre. An dieser Stelle möchten wir allen danken, die uns bei der Umsetzung unseres Projekts und des Treffens unterstützt haben.



Cultural programmes in Budapest

## Wir machen weiter ...

Die nächste Phase des Arbeitsablaufs besteht darin, die Lernmaterialien zu digitalisieren und in eine App zu integrieren. Im Oktober wird ein Treffen in der Türkei stattfinden, um das digitale Material vorzubereiten und zur Testung zu übergeben.

**FLAG website**  
[www.kzsdbas.hu](http://www.kzsdbas.hu)



## Projektpartner



**Érdi SZC Kossuth Zsuzsanna Szakképző Iskola és Kollégium**

**Dabas, Ungarn**

**Peter Stegner**

**Bernadett Revak**

**[www.kzsdabas.hu](http://www.kzsdabas.hu)**



**Kırıkkale Üniversitesi**

**Ankara, Türkei**

**Prof. Dr. Mehmet Başalan**

**Assoc. Prof. Dr. Serkan Savaş**

**[www.kku.edu.tr](http://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](http://www.bupnet.de)**



**Érdi SZC Százhalombattai Széchenyi István Technikum és**

**Gimnázium**

**Százhalombatta, Ungarn**

**Horváthné Kaszás Zsuzsanna**

**Donka Gabriella**

**[www.sziszki.hu](http://www.sziszki.hu)**



**TRANSTÜRK**



## **TRANSTURK İÇ VE DIŞ TİCARET LİMİTED ŞİRKETİ**

Ankara, Türkiye

Merve Öztürk

Adem Öztürk

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

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.