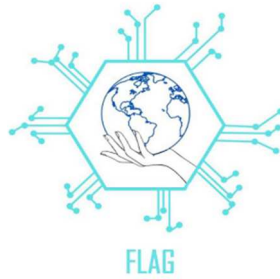


Erasmus +KA2 partnership
Foreign Language Learning Gamification
FLAG

2023-1-HU01-KA220-SCH-000156504



Proje güncellememize hoş geldiniz!

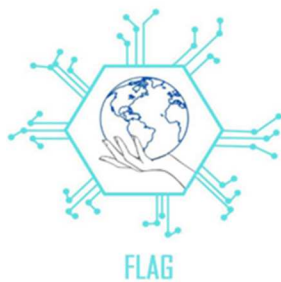
Eylül 2024 ile Ağustos 2025 tarihleri arasında hayata geçirdiğimiz Erasmus+ projemiz "Oynayarak İngilizce Öğrenme - İngilizce Öğretiminde Oyunlaştırma"nın temel kilometre taşlarını ve başarılarını paylaşmaktan mutluluk duyuyoruz.

Uluslararası ekibimiz, oyunlaştırma ve eğlenceli öğrenme araçlarının öğrenciler için İngilizce eğitimini nasıl daha ilgi çekici, etkili ve keyifli hale getirebileceğini keşfetmek için birlikte çalıştı. Geçtiğimiz yıl boyunca dijital araçlar geliştirdik, bunları gerçek sınıflarda test ettik ve yaklaşımımızı geliştirmek için değerli geri bildirimler topladık.

Bu bülten, projenin başarısını şekillendiren başlıca faaliyetleri, profesyonel toplantıları ve yayınlaştırma çalışmalarını vurgulamaktadır.

Düzenleyici kuruluş: Érdi SZC Kossuth Zsuzsanna Mesleki ve Teknik Okulu ve Gençlik Yurdu.

Proje ortakları Almanya, Macaristan ve Türkiye'dir.



Son yirmi yılda, bilgisayarlar, oyun endüstrisi, internet gibi teknolojik faktörler ve aile, arkadaşlar ve toplum gibi sosyal faktörler çocukların algılarını ve düşünme biçimlerini etkilemiştir. Bu faktörler arasında hızla gelişen teknoloji en baskın ve etkili olanıdır. Bizim görevimiz, klasik öğretim yöntem ve araçlarını yeniden düşünmek ve bunları bir tür inovasyonla bütünleştirmektir.

Bu bağlamda, projemiz oyunlaştırma için bir mobil uygulama oluşturarak İngilizce dil öğretiminde kullanılmak üzere dijital öğrenme materyalleri tasarlayacaktır. Proje, dijital dil öğretim materyalleri üretecektir. Dijital oyun teknolojilerini eğitim ve öğretimde uygulayan bu proje aracılığıyla öğrencilerin aktif öğrenmesini geliştirmeyi ve buna katkıda bulunmayı hedefliyoruz. Önceliklerimiz arasında sınıfların modernizasyonu ve öğretim yöntemlerinin yenilenmesi yer alıyor. Bunu, iyi uygulamaları ve bilgiyi öğretime entegre ederek başarmayı hedefliyoruz. Duygusal zekâ, motivasyon, BİT, yaratıcılık, ekip çalışması, iş birliği, hoşgörü ve kültürlerarası diyalog alanlarında ilerleme kaydetmek istiyoruz. Son olarak, İngilizce dil becerilerinizi geliştirmek ve sizi daha özgüvenli İngilizce konuşanlar haline getirmek istiyoruz. Edinilen bilgi farklı yeterlilikleri kapsayacaktır: dijital yeterlilikler, öğrenmeyi öğrenme, yabancı dil yeterlilikleri, kapsayıcılık, kültürel farkındalık, çevresel yeterlilikler ve sürdürülebilirlik için eğitim.

Proje Amaçları



Projemizin amacı dersleri modernize etmek ve öğretim yöntemlerinde yenilik yapmaktır. Bunu, iyi uygulamaları ve bilgiyi öğretime entegre ederek başarmak istiyoruz. Duygusal zekâyı, motivasyonu, bilgi ve iletişim teknolojilerini, yaratıcılığı, ekip çalışmasını ve iş birliğini, hoşgörü ve kültürlerarası diyalogu geliştirmek istiyoruz.

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

Temel hedeflerimizden biri, oyunlaştırmanın potansiyelini günlük eğitime entegre etmektir. Bu sayede kişiselleştirilmiş öğrenmeyi ve bireysel ihtiyaçların yanı sıra modern öğrenme tekniklerini de destekliyoruz.

Son olarak, çevre eğitimini, çevreye duyarlı davranışların geliştirilmesini ve şekillendirilmesini de geliştirdiğimiz ürünlere entegre etmeyi planlıyoruz. Ekibimiz, "Oyunlaştırma ile yabancı dil öğrenimi" konusuyla yakından ilişkili bir mobil telefon uygulaması ve bilimsel bir makale geliştirmeyi hedefliyor.

Son olarak, İngilizce dil becerilerimizi geliştirmek ve daha özgüvenli İngilizce konuşan bireyler haline gelmek istiyoruz.

İletişimimizi geliştirmenin yanı sıra, daha fazla arkadaş ve proje ortağı edinebilir ve daha fazla Avrupa projesine katılabiliriz.

Projemizin sonuçları:

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

Edinilen bilgi farklı yetkinlikleri içerir: dijital yetkinlikler, öğrenmeyi öğrenme, yabancı dil yetkinlikleri, kapsayıcılık, kültürel farkındalık, çevresel yetkinlikler ve sürdürülebilirlik eğitimi.

Profesyonel Toplantı, Ankara

Ekim 13–18, 2024

Türkiye'deki ortağımız, İngilizce dil bilgisi ve kelime dağarcığının eğlenceli bir şekilde edinilmesi için geliştirilen 58 mini oyunu incelediğimiz uluslararası bir mesleki çalışmaya ev sahipliği yaptı.

İlk alfa testinin sonuçlarını dahil ettik, gerekli düzeltmeleri yaptık ve sınıfa entegre etmek için hazırlıklara başladık.

Mesleki program kültürel deneyimlerle zenginleştirildi: Ankara'nın kalesi ve eski şehir de dahil olmak üzere en önemli turistik yerlerini tanıdık.

Özel bir etkinlik olarak, Ankara Gazi Üniversitesi Yabancı Diller Bölümü'nden profesörlerle bir araya gelerek dil öğretiminde inovasyon konusunda deneyimlerimizi paylaştık.



Uygulama ve Yaygınlaştırma

Sonraki aylarda, proje ürünlerini öğrencilere dağıtmaya ve sınıflarda uygulamaya odaklandık.

Ortaklar, uygulamayı kendi ülkelerindeki sınıflarına entegre etmeye başladı ve kullanıcı geri bildirimleri topladı.

Kısmen profesyonel, kısmen de yaygınlaştırma amaçlı düzenli çevrimiçi toplantılar düzenlendi ve bu toplantılarda diğer öğretmenler ve profesyoneller de geliştirilen uygulama hakkında bilgi edinebildi.

Yaygınlaştırma etkinlikleri serisinin bir parçası olarak, ortaklarımız atölye çalışmaları, profesyonel forumlar ve kullanıcı geri bildirim etkinlikleri düzenledi.



Kapanış Konferansı – Göttingen, Germany

Ağustos 14-15, 2025

Projenin sonunu kutlamak için Göttingen'de uluslararası bir konferans düzenledik.

Katılımcılar, özellikle uygulamaların eğitimsel uygulanabilirliğine odaklanarak projenin sonuçlarını sundular.

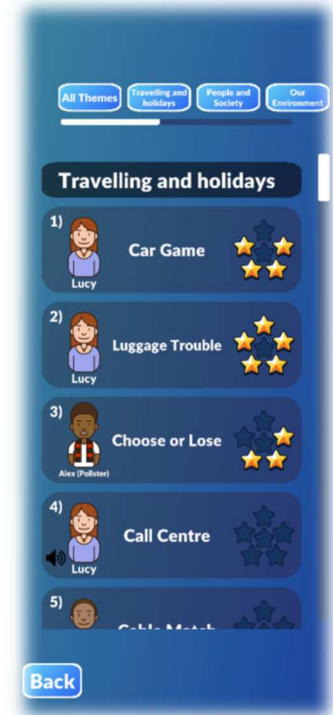
Ayrıca Alman ortağımızın mesleki çalışmalarını öğrendik ve şehrin bilimsel mirasına dair bilgi edindik.



Neyi Başardık?

İki yıllık iş birliğimiz boyunca:

- Dil öğretimi için 58 mini oyun geliştirdik.
- Sınıf ortamına entegre edilebilen faydalı bir uygulama geliştirdik.
- Uluslararası en iyi uygulamaları paylaştık.
- İngilizce dil eğitiminde deneyimsel öğretim yöntemlerinin yenilenmesine katkıda bulunduk.



Akademik Sunum, IDAP'25

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

Projemizin önemli bir dönüm noktasına ulaştığını duyurmaktan mutluluk duyuyoruz: İngilizce öğrenimi için mobil uygulamamızla ilgili araştırma bulgularımızı Malatya'da düzenlenen uluslararası bir konferansta (Seul iş birliğiyle) sunduk. Kullanıcı memnuniyeti anketine dayanan çalışmamızı, 6-7 Eylül 2025 tarihlerinde Malatya - Türkiye ve Seul - Kore Cumhuriyeti'nde düzenlenen 9. Uluslararası Yapay Zeka ve Veri İşleme Sempozyumu'nda (IDAP'25) sunarak projemizin bilimsel çıktılarını uluslararası meslek topluluğuyla paylaştık. Akademik makale, önümüzdeki günlerde dünyanın en önemli akademik veri tabanlarından biri olan IEEE veri tabanında yayınlanacaktır. Bu, araştırma tabanlı gelişim ve sonuçların daha geniş bir şekilde yayılması yolunda önemli bir adımdır.

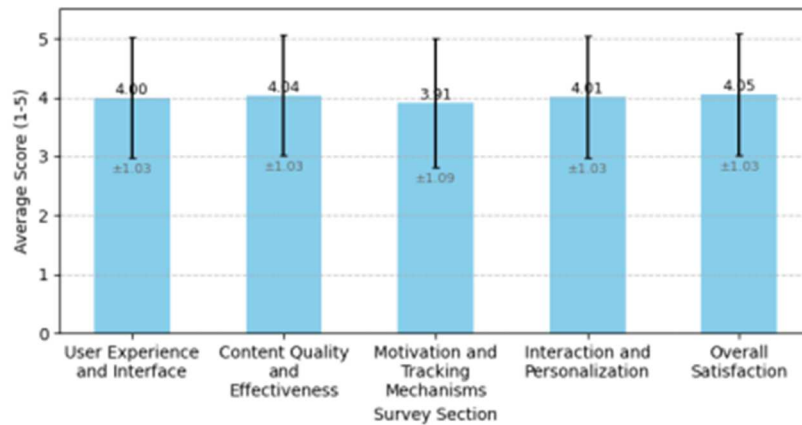


Fig.1. Average scores and standart deviation by

Tüm Ortaklarımıza Teşekkürler!

Projemizin yabancı dil öğretiminin modernleşmesine, oyunların yalnızca motivasyonel bir araç değil, aynı zamanda gerçek bir pedagojik yöntem olduğu öğrenme ortamlarının yaratılmasına katkıda bulunacağından eminiz.

Avrupa genelindeki özverili ortaklarımızla birlikte başardıklarımızla gurur duyuyoruz. Bu proje kapsamında geliştirilen araç ve yöntemler, dil öğretimine daha fazla yaratıcılık ve öğrenci motivasyonu katmak isteyen eğitimcilere pratik destek sunuyor.

Bu yolculuğa katkıda bulunan herkese - geliştiricilere, eğitimcilere, öğrencilere ve kurumlara - teşekkür ederiz.

Dil öğrenmenin bir görev değil, bir deneyim olduğu bir gelecek inşa etmeye devam edelim.

Bizimle bağlantıda kalın ve oyun yoluyla öğrenmeye devam edin!

#LearningEnglishThroughPlay #ErasmusPlus #LanguageLearningAsAnExperience

#DigitalLearning #ForeignLanguageTeaching

FLAG Web Sitesi

www.kzsdabas.hu

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
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.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/>

Az Európai Unió finanszírozásával. 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.

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.