



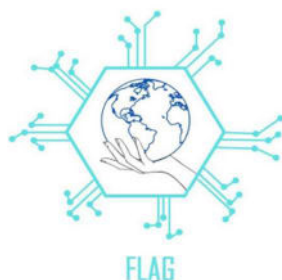
Erasmus+

Erasmus +KA2 partnerségi együttműködés

Idegen nyelv tanulás játékokkal (Játék az angol nyelv oktatásában)

FLAG

2023-1-HU01-KA220-SCH-000156504



Szervező intézmény: **Érdi SZC Kossuth Zsuzsanna Szakképző Iskola és Kollégium.**

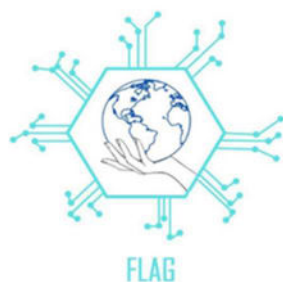
A projektben résztvevő országok **Németország, Magyarország, Törökország** képvisletében partner intézményeink:

- *Ceglédi SZC Sztérenyi József Technikum és Szakképző Iskola - Magyarország*
- *Érdi 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)

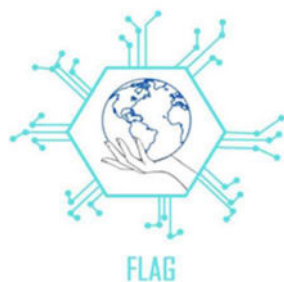
Pályázatunk a következő témakörök köré rendeződik:

- *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 tanulásához. 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. Csapatunk 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.

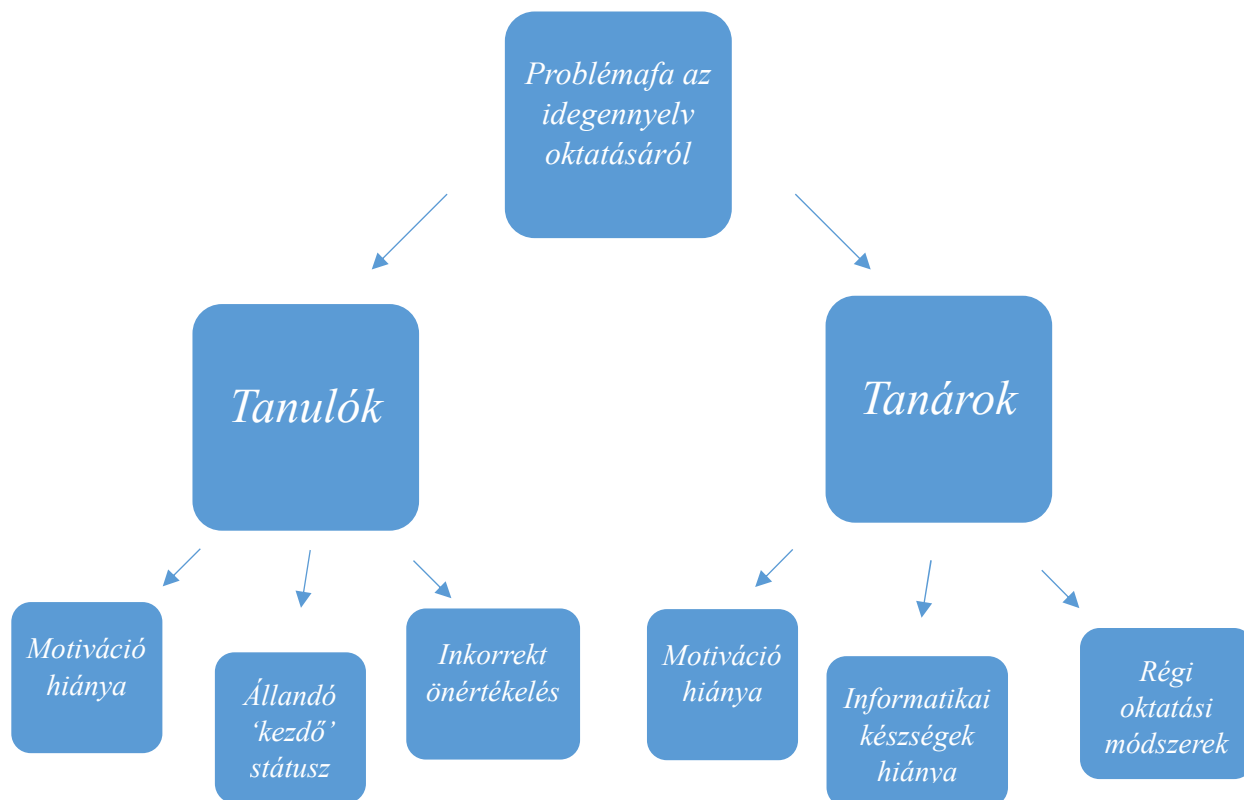
A kommunikáció javítása mellett több baráttra és projektpartnerre tehetünk szert, ráadásul több európai projektben vehetünk részt.

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.

Előzetes adatfelmérés



A projektmunka első előkészítő szakaszában a témakör meghatározására kérdőíves kutatást végeztünk. Felmérésünk célcsoportját a diákok és pedagógusok alkották. Kérdéseinket a nyelvtanulás oktatási és tanulási környezete valamint módszertani elemei köré rendeztük. Az itt látható ábra jól mutatja az előzetes kutatásunk konklúzióját. Ez tulajdonképpen igazolta hipotézisünket, mely szerint a nyelvoktatás reformációjára szükség van.



Első lépések ...

Az első kiemelt feladat a 10 angol nyelvű tananyag összeállítása, s azok feldolgozására szolgáló applikációk és játékok kiválasztása. A munkafolyamat négy fő szakaszra épült.

Tartalomtervezés, melynek keretein belül megtörtént a tananyag tartalmának kiválasztása, összeállítása és formálása. Szakmai kompetenciáink alapján a didaktikai struktúrának megfelelően strukturált, színes és érdekes médiumokat hoztunk létre.

Szövegtervezés, az egyes modulokhoz olyan szövegeket illesztettünk, amelyek lekötik, ösztönzik és motiválják a tanulókat. Különös figyelmet fordítva a tanulók előzetes tudásszintjére. Így biztosítva a sikerességüket.

Hipertext-tervezés, külső és belső hivatkozások beépítésével igyekeztünk vonzóbbá tenni a digitális tananyagot. Ennek célja, hogy egyfajta összekötő kapocsként működjön. Mindemellett alternatív lehetőségeket kínálunk a továbblépéshez.

Multimédiás tervezés, fontos, hogy ezek kapcsolódjanak a szövegekhez. Tanulásegítő szerepüket használtuk. Tisztában vagyunk azzal is, hogy a moderálás nagyon fontos, mivel elvonhatják a felhasználó figyelmét.

A didaktikai tervezés folyamata is új megközelítésre épült. A tananyag, a tanulási program és a tanulási környezet közötti kölcsönhatáson alapul.

Projekt találkozó Dabason

Az Érdi SZC Kossuth Zsuzsanna Szakképző Iskola és Kollégium adott otthont a pályázat 2024. február 19-én és 20-án megrendezett nyitó konferenciájának. A programterv szekciójában a szakmai munka mellett helyet kapott városunk, fővárosunk és országunk megismerése, a magyar kultúra fontosabb pontjainak bemutatása. A partnerintézmények delegációja mellett, centrumunk, valamint városunk vezetése részéről is érkeztek vendégeink. Az első nap kiemelt feladata a partnerek ismerkedése mellett az angol nyelvű tananyag köré szerveződött. A nap második felében Dabas város kiemeltebb pontját látogattuk meg. Az aktív munkával telt napot méltóképpen a Halász Mórész Kúria hangulatának köszönhetően egy közös tánc és vacsora keretein belül zárhattuk.

19th February Conference Day	
06:00	Meeting Classroom 235
06:30	Opening ceremony
06:40	Guesting speech Mr. Zoltán Kocsanyi - Mayor of Dabas Mr. Péter Steiner - Headmaster of Erdi SZC Kossuth Zsuzsanna Vocational and Technical School and Youth Hostel School and Youth Hostel
10:00-10:30	Introduction of the Partners - Ms. Bernadett Revák - Erdi SZC Kossuth Zsuzsanna Vocational and Technical School and Youth Hostel - Mr. Sarkan Bevas - Károli Egyetem - Mr. Mihály Szent-Györgyi - Headmaster of Károli Szent István Vocational and Technical Anatolian High School - Mr. Garrett Gubling - BUPNET - Mrs. Ildikó Horváth Trogli - Deputy Headmaster Erdi SZC Szalkabombatali Széchenyi István Vocational and Technical School and Youth Hostel - Ms. Gabriella Liska - Headmaster Ceglédi SZC Szentgyörgyi István Vocational and Technical School
10:30-10:45	Coffee break Classroom 235
10:45-12:15	Professional part: a. English and IT sector Ms. Bernadett Revák - Project Coordinator of Erdi SZC Kossuth Zsuzsanna Vocational and Technical School and Youth Hostel (Hungary) Classroom 235 b. Financial and administration sector Mr. Péter Steiner - Headmaster of Erdi SZC Kossuth Zsuzsanna Vocational and Technical School and Youth Hostel (Hungary) Classroom 235 Mr. János Mészáros - Principal assistant School and Youth Hostel
12:30-12:30	Lunch School
13:00-14:30	School visit
18:00	Signifying tour in Dabas, mansion, coffee, and talk
18:00	Meeting for dinner Halász Mórész Művelődési Központ Dabas Dabasi - Széchenyi Runkristóffy Miklós, Mórész Mansion, Dabas
20th February Cultural day	
10:00	• Meeting at Heroes' Square • Signifying 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 Obuda University - End at 18:30/19:00

A második napon Budapestre látogattunk, ahol fővárosunk legfontosabb épületeit, helyszíneit ismerhették meg vendégeink. Szakmai látogatást tettünk az Óbudai Egyetem Keleti Károly Gazdasági Karán. Kellemes hangulatban, aktív munkával teli két napot tudhatunk magunk mögött. Ezúton szeretnénk megragadni az alkalmat és köszönetet mondani Mindenkinek, aki segítette projektünk és a megrendezett találkozó megvalósítását.



Kulturális programok Budapesten

Folytatjuk ...

A következő munkafolyamati szakaszban a tananyagok digitalizálása, applikációba helyezése. Az ehhez kapcsolódó találkozóra október hónapban kerül sor Törökországban, melynek keretein belül állítjuk össze a digitális anyagot, és adjuk át a tesztelési szakaszra.

FLAG honlap

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 Sztérenyi 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.sziszki.hu



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

