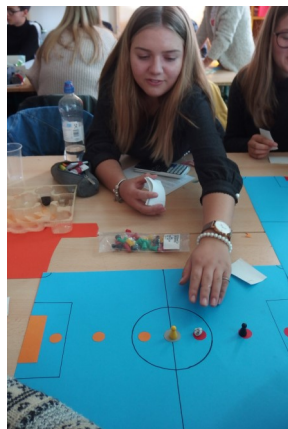


## Kreatív tanulás

Milyen szerepet játszanak a játékok a tanulásban? Milyen képességeket fejleszthetünk, ha játszva tanulunk? Mikor és mit játszanak a gimnazisták a tanórákon? Fejlődik-e a kreativitásunk, ha játékok segítségével tanulunk

Ezekre a kérdésekre keres választ az Appendix Alapítvány égisze alatt a Tempus Közalapítvány felügyeletével zajló német munkanyelvű Erasmus+ program. A „Kreatív tanulás” projekt a játékok és a tanulás eredményességének összefüggéseit vizsgálja. Számos ötletes, részben vagy egészben saját fejlesztésű játékot próbáltak ki a program résztvevői. Céljuk egy jó gyakorlat gyűjtemény, amely az általunk kipróbált játékok bemutatását tartalmazza. A program keretei között jött létre a CLUE (Creativity – Learning – Understanding – Education) elnevezésű nemzetközi játékcég, amely a bolgár, a dán, a német, az olasz és a magyar részt vevők tevékenységét hangolja össze. A projekttel kapcsolatos információk az alapítvány honlapján tekinthetők meg. Honlapcím: [appendixalapitvany.hu](http://appendixalapitvany.hu)



## KREATIVES LERNEN

Che importanza hanno i giochi nel processo di apprendimento? Quali competenze si acquisiscono giocando? Quando e a cosa giocano gli studenti a lezione? Diventiamo più creativi se impariamo con l'aiuto dei giochi?

Il progetto Erasmus+ “Kreatives Lernen”, che ha come lingua veicolare il tedesco, cerca di dare una risposta a questi quesiti analizzando il rapporto tra gioco ed apprendimento positivo. Gli studenti e le studentesse coinvolti hanno già sperimentato numerosi giochi didattici, parzialmente o totalmente creati da loro.

Il programma ha lo scopo di creare una raccolta di materiale ludico in grado di favorire l'apprendimento.

Nell'ambito del progetto è stata creata l'azienda di giochi internazionale CLUE (acronimo inglese per creatività, apprendimento, comprensione ed educazione) che coordina l'attività dei partecipanti bulgari, danesi, tedeschi, italiani ed ungheresi.

Ulteriori informazioni sono reperibili alla pagina web [appendixalapitvany.hu](http://appendixalapitvany.hu)



## KREATIVES LERNEN

Welche Bedeutung haben die Spiele für den Lernprozess? Welche Fähigkeiten können mit Lernspielen entwickelt werden? Wann und was spielen die Schüler in den Stunden? Werden wir kreativer, wenn wir mit Hilfe von Spielen lernen?

Auf diese Fragen sucht das deutschsprachige Erasmus+ Projekt „Kreatives Lernen“ eine Antwort. Es untersucht die Zusammenhänge zwischen Spielen und erfolgreichem Lernen. Zahlreiche ideenreiche, ganz oder teilweise selbst entwickelte Spiele haben ~~probieren schon~~ die teilnehmenden Schüler und Schülerinnen bereits ausprobiert. Das Ziel des Programmes ist eine Sammlung geeigneten Materials, das sich im Unterricht bewährt hat.

Im Rahmen des Projektes entstand die internationale Spielfirma CLUE (Creativity – Learning – Understanding – Education), die die Tätigkeiten der bulgarischen, dänischen, deutschen, italienischen und ungarischen Teilnehmer koordiniert und umsetzt. Die wichtigsten Informationen zum Projekt finden Sie auf der Webseite



## KREATIV LÆRING

Hvilken betydning har spil i læringsprocessen? Hvilke evner kan udvikles ved hjælp af læringsspil? Hvornår og med hvad kan elever lege i undervisningen? Bliver vi mere kreative og problemorienterede, hvis vi lærer noget nyt ved hjælp af lege?



Det tysksprogede ErasmusPlus-projekt "Kreativ Læring" forsøger at finde svar på disse spørgsmål. I projektforløbet forsøger vi at undersøge sammenhænge mellem

praktisk afprøvning og spil og succesrig læring. Vi har en del kreative, fuldstændigt eller mindst delvis selvudviklede læringsspil, som de deltagende elever også har afprøvet. Det er meningen at samle på erfaringer og anbefalinger om de aktiviteter, der har vist sig at være succesfulde.

Under projektforløbet opstod det internationale selskab CLUE (Creativity – Learning – Understanding – Education), som koordinerer og søsætter de bulgarske, italienske, tyske, ungarske og danske deltageres aktiviteter. De vigtigste informationer om vores ErasmusPlus-projekt findes på hjemmesiden [appendixalapitvany.hu](http://appendixalapitvany.hu)



Какво значение имат игрите в процеса на обучение? Какви способности могат да бъдат развити чрез тях? Кога и как играят учениците в час? Ще станем ли по-кreatивни, ако учим с помощта на игрите?

На тези въпроси търси отговор немскоезичният проект „Кreatивно учене“ по програма Еразъм+. Той разглежда връзките между игрите и успешното учене. Участващите ученици вече изпробваха много разнообразни игри, създадени и разработени от тях. Целта на проекта е изработването на сборник с подходящи за учебния час игрови материали.

В рамките на проекта бе създадена интернационална фирма за игри CLUE (Creativity /кreatивност/ – Learning /учене/ – Understanding /разбиране/ – Education /образование/), чиито дейности се осъществяват и координират от български, датски, немски, италиански и унгарски ученици. Важна информация за проекта ще намерите на интернет страница [appendixalapitvany.hu](http://appendixalapitvany.hu).

