

## ZWEITER NEWSLETTER

# HUNT FOR EUROPE 2.0

Das Projekt wird durch das Programm "ERASMUS +" und sieben internationale Partner finanziert: EnAIP Piemonte (Italien), LudusXR (Dänemark), Die Berater (Österreich), Wisamar Bildungsgesellschaft (Deutschland), Centre 4 Education (Spanien), Vardakeios School of Hermoupolis (Griechenland) und MTU (Irland).

Es entsteht eine Online-Plattform, mit der nicht nur das Erlernen von bis zu 6 Sprachen möglich ist, sondern auf der auch in Aspekte des Alltagslebens, der Sitten und Gebräuche der jeweiligen Ländern eingeführt wird und die neue Sprache direkt in einem Onlinespiel mit anderen angewendet und ausprobiert werden kann.

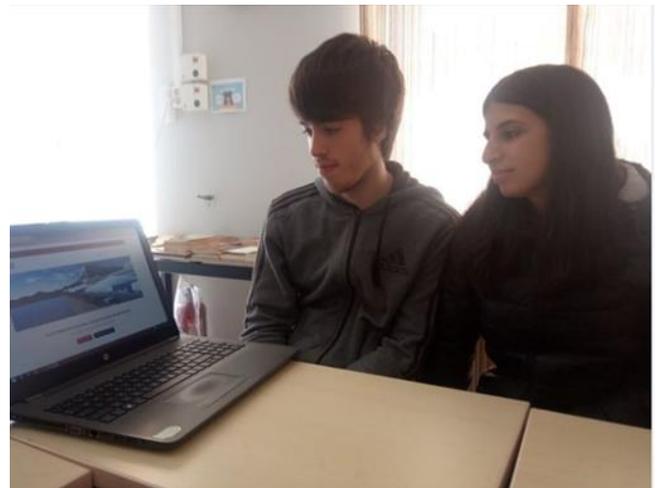
## Eine Online-Plattform zum Sprachenlernen durch Spielen und Sprechen

### *Bist du ein:e Schüler:in?*

#### Eine neue Sprache lernen macht Spaß.

Besuche die HFE-Plattform von Deinem Handy oder Desktop aus und entdecke eine Vielzahl von Materialien wie z. B.:

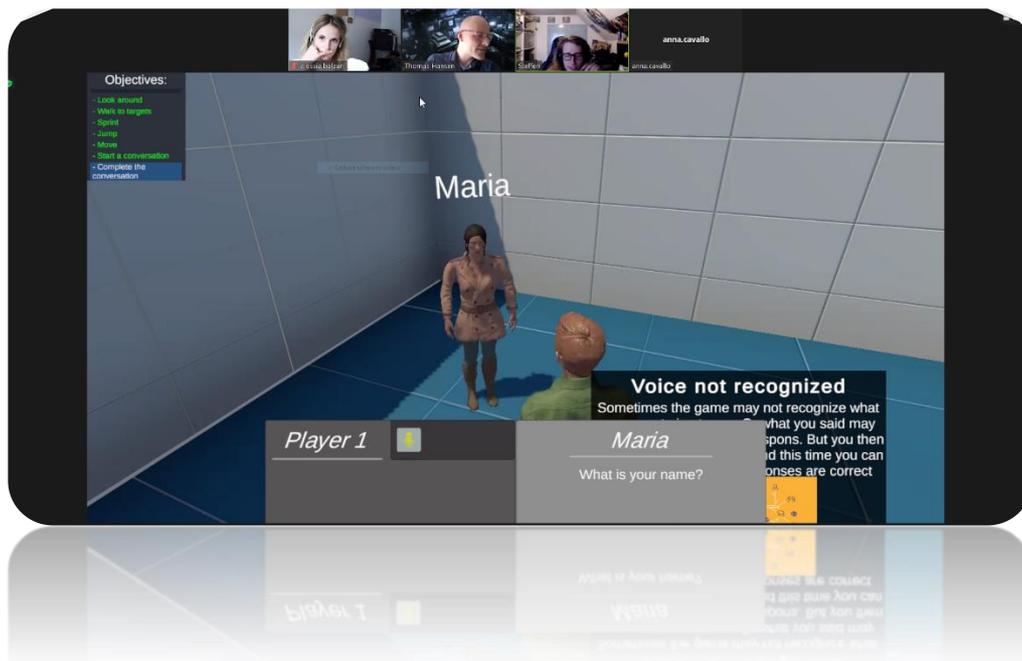
- ◇ Videos mit Hör-, Sprech- und Leseübungen (mit Hilfe einer fortschrittlichen Spracherkennungsmaschine), die den Kapiteln und Lektionen nach bestimmten grammatikalischen Phänomenen zugeordnet sind.
- ◇ Kulturelle Informationen über Geschichte, Geografie, Gewohnheiten, Bräuche, Politik und religiöse Aspekte des jeweiligen Landes.



- ◇ Interaktive 3D-Videospiele für 2 Spielende, in denen das neue Sprachwissen ausprobiert und angewendet werden kann, um gemeinsam die Herausforderungen zu meistern.

### **Sind Sie Lehrer:in?**

Nutzen Sie alle oben genannten Lernmöglichkeiten für Ihre Schüler:innen im Klassenzimmer als ergänzende Ressourcen, um Ihren Unterricht interaktiver und spielerischer zu gestalten.



## **Zuhören, sprechen, interagieren, verbessern!**

Die Plattform ist einfach zu bedienen und eignet sich sowohl für das Selbststudium als auch für die Interaktion im Unterricht. Die Nutzenden können in ihrem eigenen Tempo lernen, indem sie die Zeit und die zu erledigenden Aktivitäten festlegen. Die Lernenden können nicht nur Aussprache, Grammatik und Wortschatz üben, sondern auch Dialogen lauschen und interessante Fakten über fremde Kulturen entdecken. Auch für Lehrende ist die Plattform ein nützliches Instrument, denn sie können sie im Unterricht nutzen, um ein Thema einzuführen, bestimmte Schwerpunkte zu trainieren und kulturelle Aspekte zu berücksichtigen. Die Plattform fördert die Beteiligung und Interaktion der Schülerinnen und Schüler, die sich über die Geschichte austauschen, über deren Fortgang mutmaßen oder die Dialoge für Rollenspiele in der Klasse adaptieren und weiterentwickeln können.

## Wie wird die Plattform genutzt?



Sowohl das E-Learning-System als auch die 3D Spielszenen wurden so gestaltet, dass sie einfach zu benutzen sind. Die Spiele selbst sind eine herunterladbare Datei, die auf Ihrem Computer installiert wird, so wie Sie jede andere Datei auch installieren würden. Im Spiel haben wir eine TUTORIAL-EBENE eingerichtet, die die Spielenden mit den verschiedenen Steuerelementen vertraut macht, mit denen sie in der virtuellen Umgebung agieren und sich bewegen können. Die Spielsteuerung entspricht den gängigen Funktionsweisen, d. h. Sie verwenden die Maus, um sich umzusehen, und entweder die Pfeiltasten oder die traditionellen WASD-Tasten, um sich in der Umgebung zu bewegen.

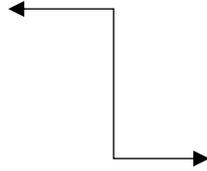
Darüber hinaus gibt es Bildschirmmenüs, die die Nutzenden darüber informieren, welche Tasten sie drücken müssen, um mit dem oder der anderen Spieler:in zu chatten oder um die Gegenstände zu sehen, die genutzt werden können. Auch das E-Learning-System ist so angelegt, dass es einer linearen Progression folgt, und die verwendete Symbolik eine einfache Handhabung ermöglicht.





## Wie erfolgt der Zugang?

[HuntForEurope.eu](https://HuntForEurope.eu)



Das E-Learning-System und die Einzelspielerversion des Spiels sind bereits kostenfrei verfügbar. Für eine Demo des Multiplayerspiels wenden Sie sich bitte an:

[thomas@ludusxr.com](mailto:thomas@ludusxr.com) oder Ihren lokalen Partner.

Der Mehrspielermodus wird offiziell im Oktober 2022 verfügbar und kostenfrei nutzbar sein.