

## SECONDA NEWSLETTER

# HUNT FOR EUROPE 2.0

Il progetto è finanziato dal programma “ERASMUS +” e da sette partners internazionali: EnAIP Piemonte (Italy), LudusXR (Denmark), Die Berater (Austria), Wisamar (Germany), Centre 4 Education (Spain), Vardakeios School of Hermoupolis (Greece), e MTU (Ireland).

Si basa sull'apprendimento della lingua e degli aspetti quotidiani della vita, costumi e tradizioni del paese estero e di integrazione totale; aspetti più importanti del presente progetto.

### Una piattaforma pratica con le lingue a portata di mano!

#### *Sei uno studente?*

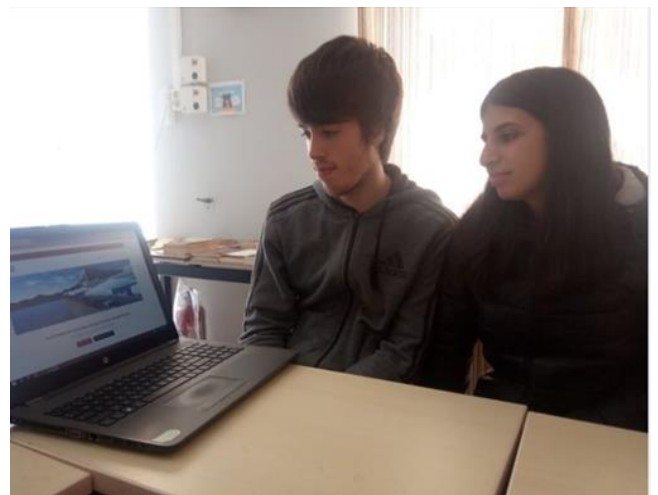
#### Imparare una nuova lingua può essere divertente.

Visita la piattaforma HFE dal tuo cellulare o dal computer e scopri la grande varietà di materiali come:

Audio-video, speaking (attraverso un avanzato dialogo con riconoscimento vocale automatico), esercizi di lettura distribuiti in capitoli e lezioni secondo specifiche regole grammaticali.

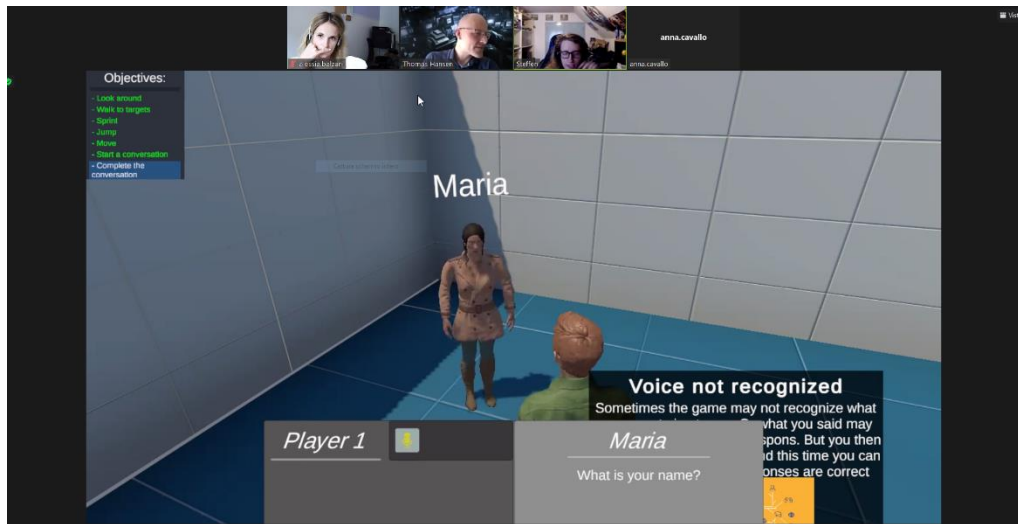
Informazione culturale su storia, geografia, abitudini, costumi, politica e aspetti religiosi del Paese dove la lingua è parlata.

Gioco multiplayer 3D interattivo, per divertirsi con la classe o con un amico apprendendo collettivamente una nuova lingua.



### Sei un insegnante?

Poi utilizzare le modalità di apprendimento sopra citate per gli studenti all'interno della tua classe, come risorse complementari per rendere il programma didattico più interattivo e divertente.



### Ascolta, parla, interagisci, migliora!

La piattaforma è facile da usare, adatta sia allo studio individuale che all'interazione in classe. Gli utenti possono imparare in base al proprio ritmo, definendo il tempo e le attività da completare. Possono allenare la pronuncia, la grammatica e il vocabolario, ma anche ascoltare dialoghi e scoprire fatti interessanti su culture straniere. La piattaforma è uno strumento utile anche per gli insegnanti, in quanto possono utilizzarla in classe per introdurre un argomento, formarsi su questioni specifiche e approfondire aspetti culturali. Il gioco incoraggia la partecipazione e l'interazione tra gli studenti, che possono scambiare opinioni sulla storia, cercare di indovinare cosa accadrà nella lezione successiva e utilizzare i dialoghi in-game per svolgere gli esercizi mediante gioco di ruolo in classe. Gli utenti possono migliorare le proprie conoscenze e sfidarsi con nuovi esercizi. Possono giocare senza supervisione in quanto la piattaforma ha un approccio dinamico e moderno, integrato in ambienti virtuali.

## Come viene utilizzata la piattaforma?



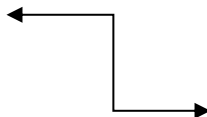
Sia l'E-learning System che gli Ambienti di Gioco Simulati sono stati intenzionalmente progettati con "facilità d'uso". Il gioco è scaricabile ed installabile sul computer come qualsiasi file. Nel gioco è presente un LIVELLO TUTORIAL per facilitare i giocatori con l'utilizzo dei diversi controlli disponibili per navigare e interagire con l'ambiente virtuale. Abbiamo progettato i giochi in modo che corrispondano all'implementazione del gioco tradizionale, il che significa che si utilizza il mouse per guardarsi intorno e i tasti freccia, o le tradizionali chiavi WASD per muoversi nell'ambiente.

Inoltre, abbiamo creato un menu dove sono sintetizzate le funzioni dei comandi così gli utenti sapranno quali tasti devono premere per chattare con l'altro giocatore o per vedere l'inventario del profilo. Allo stesso modo, il sistema di e-learning è creato in modo da seguire uno stile di progressione lineare attraverso l'iconografia che è stata sviluppata per raffigurare al meglio le interazioni facciali.



## Come accedere al gioco?

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



Il sistema di e-learning e la versione giocatore singolo del gioco sono già disponibili. Per una demo del gioco multiplayer, contattare: [thomas@ludusxr.com](mailto:thomas@ludusxr.com) o il tuo partner locale. Il multiplayer sarà ufficialmente disponibile a partire da ottobre 2022.