

## ERSTER NEWSLETTER

# HUNT FOR EUROPE 2.0

Am 9. Juni 2021 fand eine Webinar-Präsentation des Projekts "Hunt for Europe" statt.

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

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.

An der Online-Veranstaltung nahmen 40 Lehrkräfte aus den Partnerländern teil, die im nächsten Jahr mit ihren Schülerinnen und Schülern die Ergebnisse testen werden.



Your score: **40%** You got 4 out of 10 correct.

Exercise	Result	Your answer	Correct answer
"Hej" and "goddag" are both used to greet people? Exercise 1 (slide 26)	✓	Rigtigt	Rigtigt
It is common in Denmark to shake hands, wave, or give a hug, when saying goodbye? Exercise 1 (slide 27)	✓	Rigtigt	Rigtigt
Which of the following answers is the best? Exercise 1 (slide 28)	✗	Hvad med dig?	Det går fint, tak
Exercise 1 (slide 29)	✗		hvad hedder hun
Exercise 1 (slide 30)	✗		hvordan går det
Exercise 1 (slide 31)	✗		farvel
Exercise 1 (slide 32)	✓	bob	bob bob johnson jeg hedder bob
Exercise 1 (slide 33)	✗		det var hyggeligt at møde dem

Durch die Teilnahme an einem interaktiven Spiel lehrt Hunt for Europe Fremdsprachen und zielt auf einen Vergleich zwischen den verschiedenen Kulturen der Teilnehmer ab. Es besteht aus zwei Hauptteilen:

Im ersten Teil werden die Sprache und die alltäglichen Kommunikationsmethoden einer bestimmten Kultur gelehrt mit Hilfe eines interaktiven Buchs, das aus vielen Lektionen für jede der verfügbaren Sprachen besteht mit einer unterschiedlichen Handlung und einer Reihe von



erzählerischen Elementen für jeden Charakter jeder Partnernation. Im zweiten Teil wird das zuvor Gelernte spielerisch in einem 3D Online-Game in Kooperation mit anderen Lernenden erprobt

Daher führt das Projekt zu einem Klima der Integration und des Zusammenhalts durch die Kenntnis von Sprachen und Kulturen.

### Verehrer der griechischen Philosophie

Die Vardakeios-Schule ist einer der Partner der Projekte Hunt for Europe 1 und 2. Da wir Griechisch für AusländerInnen unterrichten, sind unsere SchülerInnen immer diejenigen, von denen wir während der Entwicklung des Spiels und der Skill-Builders-Plattform (mit Videos, Texten, Grammatik- und Vokabelübungen) Feedback und Kommentare erhalten. Sie sind wirklich begeistert, dass sie eine grafische Umgebung sehen, die auf der Insel Syros basiert, und sie lieben die kulturellen Elemente, da sie sich für die griechische Philosophie interessieren. Sie haben über unsere historische Hauptfigur, den Philosophen Pherekydes, gelesen und den Ort besucht, an dem er gelebt hat. Sie haben auch Dilos besucht, die heilige Insel, auf der er begraben wurde.

Es war auch ihre Idee, 5 Philosophen (Pythagoras, Thales, Sokrates, Platon, Aristoteles) auszuwählen, die als kulturelle Elemente in Hunt for Europe 2.0 eingefügt werden und eine Schlüsselrolle im Spiel spielen werden. Bleiben Sie dran, und Sie werden mehr über die griechischen Philosophen erfahren.



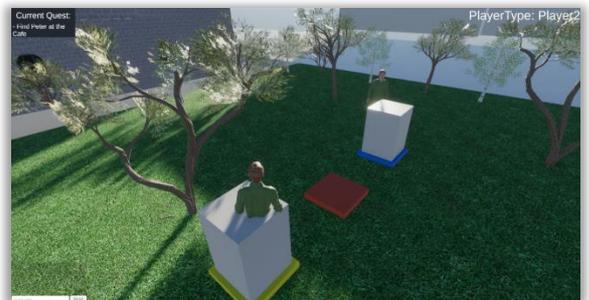
## DER TURM VON BABEL - KÜNSTLICHE INTELLIGENZ UND MULTIPLAYER-FÄHIGKEITEN

Spiele zu spielen ist cool. Mit Freunden zu spielen, ist noch cooler!

Deshalb entwickeln wir unsere bereits bestehende, spielbasierte Lernplattform für Sprache und Kultur, The Hunt for Europe, jetzt auch weiter zu einem Multiplayer-Abenteuer. Ausgehend von den Sälen des EU-Parlaments können Sie nun gemeinsam mit einer Ihnen bekannten oder auch völlig fremden Person die Sprache und Kultur Ihrer Wahl erlernen. Dabei müssen Sie nicht nur sprachlich kooperieren, wenn Sie sich mit den "Einheimischen" im Spiel unterhalten, sondern auch zusammenarbeiten, um eine Reihe von Aufgaben zu lösen, die nur gemeinsam bewältigt werden können.

Sie können während des Spiels per Textchat miteinander kommunizieren oder sich wie bei anderen Online-Spielen über die Sprachinteraktion miteinander unterhalten. Wir integrieren auch künstliche Intelligenz in unsere E-Learning-Plattform. Das bedeutet, dass wir auf der Grundlage Ihrer Lern- und Spielergebnisse Empfehlungen aussprechen, welche Materialien am besten geeignet sind, um damit weiter zu lernen.

Wir behaupten, dass Hunt for Europe die erste Lernplattform überhaupt ist, die versucht, eine spielbasierte Welt zu schaffen, die sich auf Sprache und Kultur konzentriert und künstliche Intelligenz und Multiplayer-Funktionen zur Unterstützung der Lernenden einsetzt. Wir sind sehr gespannt darauf und freuen uns darauf, Ihnen in Zukunft noch viel mehr zu zeigen.



**bleiben Sie informiert und folgen Sie uns:**

<https://www.facebook.com/huntforeurope>