

## FJERDE NYHEDSBREV

# HUNT FOR EUROPE 2.0

Projektet er finansieret af "ERASMUS +"-programmet og inkluderer syv internationale partnere: EnAIP Piemonte (Italien), LudusXR (Danmark), Die Berater (Østrig), Wisamar (Tyskland), Center 4 Education (Spanien), Vardakeios School of Hermoupolis (Grækenland) og MTU (Irland).

### SPANSKE STUDERENDE OG LÆRERE MED HFE 2.0

Vores skoler på Mallorca, Spanien, har testet Hunt for Europe 2.0 platformen og har derigennem opdaget en ny måde at lære sproget og også kulturen i hvert af landene (tysk, spansk, græsk, italiensk, dansk og engelsk). Lærere og elever vil kunne bruge både e-læring og multiplayer-spillet i undervisningen, hvilket vil være endnu en utrolig sjov og underholdende måde at lære med eleverne på.



## TEST AF HFE 2.0..I GRÆKENLAND!



Tolv portugesiske elever fra erhvervsgymnasiet der er i praktik på Syros, deltog i den anden fremvisning af HFE 2.0 på Vardakeios Skole den 9. august. De havde mulighed for at udforske HFE 2.0 platformen og teste alle de aktiviteter, der kan hjælpe dem med at lære eller forbedre et eller flere af de seks sprog der tilbydes (græsk, spansk, tysk, engelsk, dansk, italiensk). De så også videoer af de seks steder i hvert miljø,



## MULTIPLIER EVENTS I TYSKLAND

I Tyskland blev der afviklet to arrangementer - et med sproglærere i diverse fremmedsprog på Leipzig-gymnasium, som en del af deres forberedelse til det nye skoleår og en anden med sproglærere, der underviste i tysk som andetsprog for voksne elever. Disse har pt. mange unge deltagere mellem 18 og 21 på deres kurser.

Der var stor interesse for HfE-produktet, hvilket fremgik tydeligt af den livlige diskussion om den mulige brug i klasseværelset. Især lærerne fandt kombinationen af "kulturel læring" og sprog meget attraktiv, fordi det åbenbart ikke er så nemt at gøre i skolen. En lærer forklarede: "Du kan finde på så mange kulturelle ting, men du er stadig her, i Tyskland, med alle dine klassekammerater omkring dig. Du kan ikke rigtig abstrahere fra det."



Samlet set blev projektets fokus på talesproget også taget rigtig godt imod, da det netop er det eleverne har sværest ved. Sproglærerne der arbejder med kurser for tysk som andetsprog, understregede også eksplicit merværdien af et tilbud hvor eleverne kan øve sig i hverdagsituationer på en legende måde.

[Begge billeder er fra arrangementet med sproglærerne i voksenundervisningen, som fandt sted den 10. september i Leipzig.]



## ORD FRA DET DANSKE HOLD



"Vi havde over 30 studerende og to lærere fra Castle Island Community College i Kerry, som er i et overgangsår. De besøgte MTU og vores danske team leverede heldigvis en online demo af vores spil og vi havde en irsk gæstetaler, som talte om andre initiativer til online sproglæring med gymnasier i Irland.



Vi fik særdeles god feedback, og forhåbentlig vil eleverne bruge vores spil til deres sprogindlæring."



## DEN ENDELIGE BEGIVENHED I TORINO

Tirsdag den 15. september i Centro Studi Sereno Regis i Torino fandt den afsluttende konference for HFE2.0 projektet sted. Målet med projektet var at udvikle et innovativt sprog- og kulturlæringsystem gennem brug af kunstig intelligens.

Efter den indledende velkomst fra Roberto Santoro, formand for EnAIP Piemonte, viste MTU- og LudusXR repræsentanterne, de irske og danske partnere, VCC-plattformen og spillet.

Formålet med VCC e-læringsværktøjet er at undervise i sproget og dagligdags kommunikationsteknikker indenfor en bestemt kultur, ved at bruge en interaktiv bog, opdelt i forskellige lektioner for hvert af de tilgængelige sprog, med en anden baggrundshistorie og sæt af fortælleelementer. For hvert sprog er der 25 tilgængelige lektioner i rækkefølge bestående af elementer af tale, lytte og kombinationer af samme - herunder kulturelle input om historie, geografi og vaner i det valgte sprogs land.





Takket være de automatiske korrektioner i slutningen af lektionerne, er det muligt at kortlægge elevens svagheder og planlægge forbedringer via henvisning til specifikt indhold.

I spildelen bliver eleverne vejledt af historiske karakterer så de kan lære et fremmedsprog samtidig med at de oplever realistiske situationer. Kristin Brogan fra MTU påpegede at det at inkludere gaming i læringsprocessen er meget motiverende for studerende, som har det sjovt og derfor nyder at lære. Den mening er også delt af lærerne, som allerede har testet HFE2.0 platformen. De understregede hvordan elever der allerede spiller spil, lettere kan lære fordi de er mere komfortable mens de lærer og vil være mere engagerede.



Antionietta Centolanza har talt om oplevelsen og læringstilgangen i CPIA: der er ikke længere en klar forskel mellem sprog 1 og sprog 2, men derimod en kombination af sprog og en flersprogethed, hvor viden om sprog bidrager til at fremme social sammenhængskraft og følelse af inklusion. Anna Nervo, en lærer, der støtter den digitale læreproces i CPIA, understregede vigtigheden af at inkludere nye teknologier i undervisningen i nye sprog. Hun understregede samtidig, hvordan nye værktøjer skal være nemme at bruge og skræddersyet til forskellige mål, især i betragtning af at de fleste brugere af CPIA har lave digitale færdigheder.



Alessia Messutti, fra ITCILO, mindede om, at træningsprogrammer kun vil være effektive hvis de er i stand til at opfylde brugerens behov: i dag er fokus flyttet fra et indholdscenter til et brugercenter. Læring er en oplevelse og kun hvis den opleves på den rigtige måde, vil det føre til reel viden. Derfor er det nødvendigt at re-designe undervisningsmetoder ved at blive inspireret gennem nye teknologier og pædagogik.

