

## ΤΕΤΑΡΤΟ ΕΝΗΜΕΡΩΤΙΚΟ ΔΕΛΤΙΟ

# HUNT FOR EUROPE 2.0

Το έργο χρηματοδοτείται από το πρόγραμμα «ERASMUS +» και επτά διεθνείς εταιρίες: EnAIP Piemonte (Ιταλία), LudusXR (Δανία), Die Berater (Αυστρία), Wisamar (Γερμανία), Centre 4 Education (Ισπανία), Βαρδάκειος Σχολή Ερμούπολης (Ελλάδα), και MTU (Ιρλανδία - Συντονιστής).

### ΙΣΠΑΝΟΙ ΜΑΘΗΤΕΣ ΚΑΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΙ ΜΕ ΤΟ ΗΦΕ 2.0

Τα σχολεία μας στη Μαγιόρκα της Ισπανίας έχουν δοκιμάσει την πλατφόρμα Hunt for Europe 2.0 και βρήκαν σε αυτή την έκδοση έναν νέο τρόπο εκμάθησης νέων γλωσσών (γερμανικά, ισπανικά, ελληνικά, ιταλικά, δανέζικα και αγγλικά) καθώς και τον πολιτισμό κάθε χώρας. Εκπαιδευτικοί και μαθητές θα μπορούσαν να χρησιμοποιούν τόσο την πλατφόρμα όσο και το παιχνίδι για πολλούς παίκτες στις τάξεις, κάτι που θα είναι ένας ακόμη απίστευτα διασκεδαστικός τρόπος μάθησης με τους μαθητές.

Το έργο Hunt for Europe 2.0 σας προσφέρει διαφορετικές γλώσσες για εκμάθηση.





## ΔΟΚΙΜΑΖΟΝΤΑΣ ΗΦΕ 2.0 ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ!



Δώδεκα μαθητές Επαγγελματικού Λυκείου από την Πορτογαλία που κάνουν την πρακτική τους άσκηση στη Σύρο παρακολούθησαν τη δεύτερη Πολλαπλασιαστική Εκδήλωση στο Βαρδάκειο Σχολείο στις 9 Αυγούστου. Είχαν την ευκαιρία να εξερευνήσουν την πλατφόρμα ΗΦΕ2 και να ανακαλύψουν όλες τις δραστηριότητες που μπορούν να τους βοηθήσουν να μάθουν ή να βελτιώσουν μία ή περισσότερες από τις έξι γλώσσες που προσφέρονται (ελληνικά, ισπανικά, γερμανικά, αγγλικά, δανικά, ιταλικά). Παρακολούθησαν



## ΠΟΛΛΑΠΛΑΣΙΑΣΤΙΚΕΣ ΕΚΔΗΛΩΣΕΙΣ ΣΤΗ ΓΕΡΜΑΝΙΑ

Στη Γερμανία, πραγματοποιήθηκαν δύο εκδηλώσεις πολλαπλασιαστικής Δράσης: μία με καθηγητές ξένων γλωσσών σε γυμνάσιο της Λειψίας ως μέρος του προπαρασκευαστικού τους συνεδρίου για τη νέα σχολική χρονιά και μία άλλη με καθηγητές ξένων γλωσσών που διδάσκουν τα γερμανικά ως δεύτερη γλώσσα για ενήλικες μαθητές, οι οποίοι επί του παρόντος έχουν πολλούς νέους συμμετέχοντες μεταξύ 18 και 21 ετών στα μαθήματά τους.

Υπήρξε μεγάλο ενδιαφέρον για το HfE, όπως φάνηκε από τη ζωνρή συζήτηση για την πιθανή χρήση τους στην τάξη. Συγκεκριμένα, οι δάσκαλοι βρήκαν τον συνδυασμό «πολιτιστικής μάθησης» και γλώσσας πολύ ελκυστικό, γιατί προφανώς αυτό δεν είναι τόσο εύκολο να γίνει στο σχολείο. Ένας δάσκαλος εξήγησε, "Μπορείς να βρεις τόσα πολλά πολιτιστικά πράγματα, αλλά είσαι ακόμα εδώ, στη Γερμανία, με όλους τους συμμαθητές σου γύρω σου. Δεν μπορείς πραγματικά να το αποκλείσεις."

Συνολικά, η εστίαση του έργου στην ομιλία έτυχε επίσης πολύ καλής υποδοχής, καθώς αυτό ακριβώς είναι στο οποίο δυσκολεύονται περισσότερο οι μαθητές. Οι καθηγητές ξένων γλωσσών που εργάζονται σε μαθήματα για τη γερμανική ως δεύτερη γλώσσα τόνισαν επίσης ρητά την προστιθέμενη αξία μιας προσφοράς με την οποία οι μαθητές μπορούν να εξασκήσουν καθημερινές καταστάσεις με παιχνιδιάρικο τρόπο.





[Και οι δύο φωτογραφίες είναι από την εκδήλωση με τους καθηγητές ξένων γλωσσών στην εκπαίδευση ενηλίκων που πραγματοποιήθηκε στις 10 Σεπτεμβρίου στη Λειψία.]

## ΛΟΓΙΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΙΡΛΑΝΔΙΚΗ ΟΜΑΔΑ

«Είχαμε πάνω από 30 μαθητές και δύο δασκάλους από το κοινοτικό κολέγιο Castle island στο Kerry που βρίσκονται στο Μεταβατικό Έτος. Επισκέφτηκαν το MTU στις 19 Σεπτεμβρίου και η δανέζικη ομάδα μάς πρόσφερε μια διαδικτυακή επίδειξη του παιχνιδιού μας και είχαμε έναν Ιρλανδό προσκεκλημένο ομιλητή που μίλησε για άλλες πρωτοβουλίες διαδικτυακής εκμάθησης γλωσσών με σχολεία δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης στην Ιρλανδία.



«Λάβαμε ιδιαίτερα καλά σχόλια και ελπίζουμε ότι οι μαθητές θα χρησιμοποιήσουν το παιχνίδι μας για την εκμάθηση γλωσσών.»



On Tuesday September 15<sup>th</sup> at Centro Studi Sereno Regis in Turin, the closing event of the HFE2.0 project took place. The goal of this project is to develop an innovative language and culture learning system through the use of artificial intelligence.

After the institutional greetings by *Roberto Santoro*, chairman of EnAIP Piemonte, the MTU and LudusXR representatives, Irish and Danish partners, showed the VCC platform and the VR.

The purpose of the VCC platform is to teach the language and everyday communication techniques within a specific culture by using an interactive book, divided into different lessons for each of the available languages, with a different background story and sets of narrative elements. For each language there are five available units in progressive and propaedeutic sequence, composed of speaking, listening and combined exercises including cultural inputs about history, geography, and habits of the country of the chosen language.

## ΤΕΛΙΚΗ ΕΚΔΗΛΩΣΗ ΣΤΟ ΤΟΡΙΝΟ



Χάρη στις αυτόματες διορθώσεις στο τέλος των ενοτήτων, είναι δυνατό να εντοπιστούν οι αδυναμίες του μαθητή και να προγραμματιστεί η βελτίωση σε συγκεκριμένα περιεχόμενα.

Στην Εικονική Πραγματικότητα, οι μαθητές καθοδηγούνται από ιστορικούς χαρακτήρες, ώστε να μπορούν να μάθουν μια ξένη γλώσσα βιώνοντας πραγματικές καταστάσεις. Η Kristin Brogan, του MTU, επεσήμανε ότι η συμπερίληψη του παιχνιδιού στη μαθησιακή διαδικασία είναι ισχυρό κίνητρο για τους μαθητές, οι οποίοι διασκεδάζουν και επομένως απολαμβάνουν τη μάθηση. Αυτή τη γνώμη συμμερίστηκαν και οι καθηγητές, οι οποίοι έχουν ήδη δοκιμάσει την πλατφόρμα HFE2.0. Υπογράμμισαν πώς οι μαθητές που παίζουν ήδη παιχνίδια θα μάθουν πιο εύκολα γιατί θα μπορούν να αισθάνονται πιο άνετα ενώ μαθαίνουν και θα ασχολούνται περισσότερο.



Η Antonietta Centolanze μίλησε για την εμπειρία και τη μαθησιακή προσέγγιση στο CIA: δεν υπάρχει πλέον σαφής διαφορά μεταξύ της γλώσσας 1 και της γλώσσας 2, αλλά μάλλον ένας συνδυασμός γλωσσών και μιας πολυγλωσσίας όπου η γνώση των γλωσσών συμβάλλει στην προώθηση της κοινωνικής συνοχής και αίσθηση της ένταξης. Η Anna Nervo, μια δασκάλα που υποστηρίζει τη διαδικασία ψηφιακής μάθησης στο CIA, τόνισε τη σημασία της συμπερίληψης νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία νέων γλωσσών. Ταυτόχρονα υπογράμμισε πώς τα νέα εργαλεία θα πρέπει να είναι εύχρηστα και προσαρμοσμένα σε διαφορετικούς στόχους, ειδικά αν ληφθεί υπόψη ότι οι περισσότεροι χρήστες του CIA έχουν χαμηλές ψηφιακές δεξιότητες.





Η Alessia Messutti, από το ITCILO, υπενθύμισε ότι τα εκπαιδευτικά προγράμματα θα είναι αποτελεσματικά μόνο εάν μπορούν να καλύψουν τις ανάγκες των τελικών χρηστών: σήμερα η εστίαση έχει μετακινηθεί από ένα Κέντρο περιεχομένου σε μια προσέγγιση χρηστών. Η μάθηση είναι εμπειρία και μόνο αν βιωθεί με τον σωστό τρόπο θα οδηγήσει σε πραγματική γνώση. Ως εκ τούτου, είναι απαραίτητο να επανασχεδιαστούν οι μέθοδοι διδασκαλίας εμπέδωμένες από τις νέες τεχνολογίες και την παιδαγωγική.

