

HUNT FOR EUROPE 2.0

Il progetto è finanziato dal programma “ERASMUS+” e da sette partner internazionali: EnAIP Piemonte (Italia), LudusXR (Danimarca), Die Berater (Austria), Wisamar (Germania), Centre 4 Education (Spagna), Vardakeios School of Hermoupolis (Grecia) e MTU (Irlanda - Coordinatore).

STUDENTI E INSEGNANTI SPAGNOLI CON HFE 2.0

Le nostre scuole a Maiorca, in Spagna, hanno testato la piattaforma Hunt for Europe 2.0 e hanno trovato in questa versione un nuovo modo per imparare nuove lingue (tedesco, spagnolo, greco, italiano, danese e inglese) e anche la cultura di ogni paese. Insegnanti e studenti potranno utilizzare sia la piattaforma che il gioco multiplayer in classe, che sarà un altro modo incredibilmente divertente e ricreativo di apprendere con gli studenti.

Il progetto Hunt for Europe 2.0 ti offre diverse lingue da imparare.



PROVANDO HFE 2.0 IN GRECIA!



Dodici studenti delle scuole superiori professionali portoghesi, che stanno facendo il loro tirocinio a Syros, hanno partecipato al secondo Multiplier Event presso la scuola Vardakeios il 9 agosto. Hanno avuto la possibilità di esplorare la piattaforma HFE2 e di scoprire tutte le attività che possono aiutarli a imparare o migliorare una o più delle sei lingue offerte (greco, spagnolo, tedesco, inglese, danese, italiano). Hanno anche guardato i video dei sei luoghi di ogni ambiente in cui si svolge il gioco multiplayer e sarà pronto a settembre.



MULTIPLIER EVENT IN GERMANIA

In Germania si sono svolti due Multiplier Event: uno con insegnanti di lingue straniere in una scuola elementare di Lipsia nell'ambito della loro conferenza preparatoria per il nuovo anno scolastico e un altro con insegnanti di lingue che insegnano il tedesco come seconda lingua per studenti adulti, che attualmente hanno molti giovani partecipanti tra i 18 ei 21 anni nei loro corsi.

C'è stato molto interesse per i prodotti HFE, come dimostrato dalla vivace discussione sul loro possibile utilizzo in classe. In particolare, gli insegnanti hanno trovato molto attraente la **combinazione di "apprendimento culturale" e lingua**, perché ovviamente non è così facile da fare a scuola. Un insegnante ha spiegato: "Puoi inventare così tante cose culturali, ma sei ancora qui, in Germania, con tutti i tuoi compagni di classe intorno a te. Non puoi davvero escluderlo".

Nel complesso, anche l'**attenzione del progetto al parlare** è stata accolta molto bene, poiché questo è esattamente ciò che gli studenti trovano più difficile. Anche gli insegnanti di lingue che lavorano nei corsi di tedesco come seconda lingua hanno sottolineato esplicitamente il valore aggiunto di un'offerta con la quale gli studenti possono **praticare situazioni quotidiane** in modo giocoso.



[Entrambe le immagini sono dell'evento con gli insegnanti di lingue nell'educazione degli adulti che ha avuto luogo il 10 settembre a Lipsia.]



PAROLE DEL TEAM IRLANDESE

“Avevamo più di 30 studenti e due insegnanti del Community College di Castleisland nel Kerry che frequentano l'anno di transizione. Hanno visitato MTU il 19 settembre e la nostra squadra danese per fortuna ha fornito una demo online del nostro gioco e abbiamo avuto un relatore irlandese che ha parlato di altre iniziative di apprendimento delle lingue online con le scuole secondarie in Irlanda.



Abbiamo ricevuto riscontri particolarmente positivi e si spera gli studenti utilizzeranno il nostro gioco per l'apprendimento delle lingue.”



EVENTO FINALE A TORINO

Martedì 15 settembre presso il Centro Studi Sereno Regis di Torino si è svolto l'evento di chiusura del progetto HFE2.0. L'obiettivo di questo progetto è sviluppare un sistema innovativo di apprendimento delle lingue e delle culture attraverso l'uso dell'intelligenza artificiale.

Dopo i saluti istituzionali di *Roberto Santoro*, presidente di EnAIP Piemonte, i rappresentanti di MTU e LudusXR, partner irlandesi e danesi, hanno mostrato le piattaforme VCC e VR.

Lo scopo della piattaforma VCC è quello di insegnare la lingua e le tecniche di comunicazione quotidiana all'interno di una cultura specifica utilizzando un libro interattivo, suddiviso in lezioni diverse per ciascuna delle lingue disponibili, con una storia di background e set di elementi narrativi diversi. Per ogni lingua sono disponibili cinque unità in sequenza progressiva e propedeutica, composte da esercizi di conversazione, ascolto e combinati che includono input culturali sulla storia, la geografia e le abitudini del paese della lingua scelta.





Grazie alle correzioni automatiche al termine delle unità, è possibile scoprire i punti deboli dello studente e pianificare il miglioramento su contenuti specifici.

In VR, gli studenti sono guidati da personaggi storici, in modo che possano imparare una lingua straniera vivendo situazioni di vita reale. Kristin Brogan, di MTU, ha sottolineato che includere il gioco nel processo di apprendimento è altamente motivante per gli studenti, che si divertono e quindi amano imparare. Questa opinione è stata condivisa anche dai docenti, che hanno già testato la piattaforma HFE2.0. Hanno sottolineato come gli studenti che hanno già giocato impareranno più facilmente perché saranno in grado di sentirsi più a proprio agio durante l'apprendimento e saranno più coinvolti.



Antonietta Centolanza ha parlato dell'esperienza e dell'approccio all'apprendimento in CPIA: non c'è più una netta differenza tra lingua 1 e lingua 2, ma piuttosto una combinazione di lingue e un plurilinguismo in cui la conoscenza delle lingue contribuisce alla promozione della coesione sociale e del senso di inclusione. *Anna Nervo*, insegnante che supporta il processo di apprendimento digitale in CPIA, ha sottolineato l'importanza di includere le nuove tecnologie nell'insegnamento di nuove lingue. Ha sottolineato allo stesso tempo come i nuovi strumenti dovrebbero essere facili da usare e su misura per target diversi, soprattutto considerando che la maggior parte degli utenti di CPIA ha scarse competenze digitali.



Alessia Messutti, di ITCILO, ha ricordato che i programmi di formazione saranno efficaci solo se in grado di soddisfare le esigenze degli utenti finali: oggi il focus si è spostato da un approccio Content Center a un approccio User Center. L'apprendimento è un'esperienza, e solo se vissuto nel modo giusto porterà alla vera conoscenza. Pertanto è necessario riprogettare i metodi di insegnamento ispirandosi alle nuove tecnologie e alla pedagogia.

