

VIERTER NEWSLETTER

HUNT FOR EUROPE 2.0

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

Spanische Lernende und Lehrende mit HFE 2.0

Unsere Schulen auf Mallorca haben die Plattform Hunt for Europe 2.0 getestet und in dieser Version eine neue Möglichkeit gefunden, neue Sprachen (Deutsch, Spanisch, Griechisch, Italienisch, Dänisch und Englisch) und auch die Kultur der einzelnen Länder zu lernen. Lehrende und Lernenden können sowohl die Plattform als auch das Multiplayer-Spiel im Unterricht einsetzen, was eine weitere, unglaublich unterhaltsame Art des Lernens mit den Schüler*innen sein wird.

Das Projekt Hunt for Europe 2.0 bietet verschiedene Sprachen zum Lernen.



HFE 2.0 in Griechenland getestet!



Zwölf Berufsschüler aus Portugal, die ihr Praktikum in Syros absolvieren, nahmen am 9. August an der zweiten Multiplikatorenveranstaltung in der Vardakeios-Schule teil. Sie hatten die Möglichkeit, die HFE2-Plattform zu erkunden und alle Aktivitäten kennenzulernen, die ihnen helfen können, eine oder mehrere der sechs angebotenen Sprachen zu lernen oder zu verbessern. Sie sahen sich auch Videos von den sechs Schauplätzen der einzelnen Umgebungen an, in denen das Multiplayer-Spiel stattfindet, das im September verfügbar sein wird.



Veranstaltung mit Multiplikator*innen in Deutschland

In Deutschland fanden zwei Veranstaltungen zur Präsentation von HFE 2.0 statt: eine mit Sprachlehrenden für verschiedene Fremdsprachen an einem Leipziger Gymnasium im Rahmen ihrer Vorbereitungskonferenz für das neue Schuljahr und eine weitere mit Lehrenden, die Deutsch als Zweitsprache für Erwachsene unterrichten und derzeit viele junge Teilnehmer zwischen 18 und 21 Jahren in ihren Kursen haben.

Das Interesse an den HFE-Produkten war groß, wie die lebhafteste Diskussion über den möglichen Einsatz im Unterricht zeigte. Insbesondere fanden die Lehrkräfte die **Kombination von "kulturellem Lernen" und Sprache** sehr attraktiv, da dies in der Schule offensichtlich nicht so einfach ist. Eine Lehrerin erklärte: "Man kann sich so viele kulturelle Dinge einfallen lassen, aber man ist immer noch hier, in Deutschland, mit seiner Klasse um sich herum. Das kann man nicht wirklich ausblenden."

Insgesamt wurde auch der **Fokus auf das Sprechen** sehr gut aufgenommen, da dies genau das ist, was Schüler*innen die größten Schwierigkeiten bereitet. Auch die Lehrenden, die in Kursen für Deutsch als Zweitsprache arbeiten, betonten ausdrücklich den Mehrwert eines Angebots, mit dem die Lernenden spielerisch Alltagssituationen üben können.



[Beide Bilder stammen von der Veranstaltung mit den Sprachlehrenden in der Erwachsenenbildung, die am 10. September in Leipzig stattgefunden hat].



Worte des irischen Teams

"Wir hatten über 30 Schüler*innen und zwei Lehrer vom Castleisland Community College in Kerry, die sich im Übergangsjahr befinden. Sie besuchten die MTU am 19. September und unser dänisches Team stellte dankenswerterweise eine Online-Demo unseres Spiels zur Verfügung. Außerdem hatten wir einen irischen Gastredner, der über andere Initiativen zum Online-Sprachlernen mit Sekundarschulen in Irland sprach.



Wir haben ein besonders gutes Feedback erhalten und hoffen, dass die Schüler unser Spiel für ihr Sprachenlernen nutzen werden."



Abschlussevent in Turin

Am Dienstag, den 15. September, fand im Centro Studi Sereno Regis in Turin die Abschlussveranstaltung des Projekts HFE2.0 statt. Das Ziel dieses Projekts war die Entwicklung eines innovativen Systems zum Erlernen von Sprache und Kultur durch den Einsatz künstlicher Intelligenz.

Nach der Begrüßung durch Roberto Santoro, Vorsitzender von EnAIP Piemonte, stellten die Vertreter*innen von MTU und LudusXR, der irischen und dänischen Partner, die VCC-Plattform und die VR vor.

Der Zweck der VCC-Plattform ist es, die Sprache und die alltäglichen Kommunikationsformen innerhalb einer bestimmten Kultur zu lehren, indem ein interaktives Buch verwendet wird, das in verschiedene Lektionen für jede der verfügbaren Sprachen unterteilt ist, mit unterschiedlichen Hintergrundgeschichten und einer Reihe von erzählerischen Elementen. Für jede Sprache stehen fünf Lektionen in progressiver und propädeutischer Abfolge zur Verfügung, die sich aus Sprech-, Hör- und kombinierten Übungen zusammensetzen und zudem kulturelle Informationen über Geschichte, Geografie und Gewohnheiten des Landes der gewählten Sprache enthalten.





Dank der automatischen Korrekturen am Ende der Einheiten ist es möglich, die Schwächen der Lernenden herauszufinden und entsprechende weiterführende Übungen zu empfehlen.

In der VR werden die Nutzenden von historischen Figuren geführt, so dass sie eine Fremdsprache in realen Situationen lernen können. Kristin Brogan von der MTU wies darauf hin, dass die Einbeziehung von Spielen in den Lernprozess für Lernende sehr motivierend ist, da sie Spaß haben und daher gerne lernen. Diese Meinung wurde auch von den Lehrenden geteilt, die die HFE2.0-Plattform bereits getestet haben. Sie betonten, dass Schüler*innen, die bereits Spiele gespielt haben, leichter lernen können, weil sie sich beim Lernen wohler fühlen und engagierter sind.



Antonietta Centolanza sprach über die Erfahrungen und den Lernansatz in CPIA: Es gibt keinen klaren Unterschied mehr zwischen Sprache 1 und Sprache 2, sondern eher eine Kombination von Sprachen und eine Mehrsprachigkeit, bei der die Sprachkenntnisse zur Förderung des sozialen Zusammenhalts und des Gefühls der Integration beitragen. Anna Nervo, eine Lehrerin, die den digitalen Lernprozess in CPIA unterstützt, betonte, wie wichtig die Einbeziehung neuer Technologien in den Unterricht neuer Sprachen ist. Sie betonte gleichzeitig, dass neue Tools einfach zu benutzen und auf verschiedene Zielgruppen zugeschnitten sein sollten, insbesondere wenn man bedenkt, dass die meisten CPIA-Nutzer über geringe digitale Fähigkeiten verfügen.

Alessia Messutti von ITCILO erinnerte daran, dass Schulungsprogramme nur dann effektiv sind, wenn sie den Bedürfnissen der Endnutzer*innen entsprechen: Heute hat sich der Schwerpunkt von einem inhaltszentrierten zu einem nutzerzentrierten Ansatz verschoben. Lernen ist eine Erfahrung, und nur wenn sie auf die richtige Art und Weise gemacht wird, führt sie zu echtem Wissen. Daher ist es notwendig, die Lehrmethoden neu zu gestalten, indem man sich von neuen Technologien und Pädagogik inspirieren lässt.

