EXpanding Content And Language Integrated Learning Through BUilding a Sustainable Future in Realtime in Immersive Environments 2021-1-FI01-KA220-SCH-000029713
Coordinator Tampere University

Abend D/Evening D: Beispiel Tourismus /Example tourism

Teil 4 / Part 4

Laura Pihkala-Posti, Annukka Suonio, Paavo Arvola / Excalibur-project
Beate Lindemann/UiT (für Zielsprache Deutsch)

https://webpages.tuni.fi/excalibur/wordpress/

Tampereen yliopisto

Erasmus+

Example 4

- High school students from Finland and Italy collaborated over six weeks to design sustainable tourism environments in Minecraft, focusing on reducing the carbon footprint of the travel industry.
- **Phases:**
- **Getting to Know Each Other:** Ice-breaker activities fostered rapport between students.
- **Research & Planning:** Finnish students led research on sustainable tourism, while Italian students focused on building creative solutions.
- **Design & Construction:** Teams built eco-friendly hotels, transportation systems, waste reduction centers, and sustainable beaches.
- **Assessment & Evaluation:** Peer evaluations and reflections focused on sustainability and collaboration.
- The project emphasized cross-border teamwork and real-world sustainability, using Minecraft as an educational tool.

Beispiel 4

- Gymnasiasten aus Finnland und Italien arbeiteten sechs Wochen lang zusammen, um nachhaltige Tourismusumgebungen in Minecraft zu entwerfen und sich dabei auf die Reduzierung des CO2-Fußabdrucks der Reisebranche zu konzentrieren.

Phasen:

- Kennenlernen: Eisbrecher-Aktivitäten förderten die Beziehung zwischen den Schülern.
- Forschung und Planung: Finnische Schüler leiteten die Forschung zum nachhaltigen Tourismus, während sich italienische Schüler auf die Entwicklung kreativer Lösungen konzentrierten.
- Design und Konstruktion: Die Teams bauten umweltfreundliche Hotels, Transportsysteme, Abfallvermeidungszentren und nachhaltige Strände.
- Bewertung und Bewertung: Peer-Bewertungen und Reflexionen, die sich auf Nachhaltigkeit und Zusammenarbeit konzentrieren. Das Projekt legte den Schwerpunkt auf grenzüberschreitende Teamarbeit und reale Nachhaltigkeit und nutzte Minecraft als Bildungsinstrument.

SECOND ONLINE MEETING - SUPPORT QUESTIONS /unterstützende Fragen

- Using Minecraft for international school collaboration offers a unique and interactive way to explore various topics. Here's a set of discussion topics and questions focusing on sustainable Italian food, restaurants, local parks, gardens, and beach preservation, tailored for our online high school project. The questions have been devised based on the initial meeting on Zoom and answers given by the Italian students and the notes that the Finnish counterparts took during the meeting.

- Die Nutzung von Minecraft für die Zusammenarbeit in internationalen Schulen bietet eine einzigartige und interaktive Möglichkeit, verschiedene Themen zu erkunden. Hier findet ihr eine Reihe von Diskussionsthemen und Fragen, die sich auf nachhaltiges italienisches Essen, Restaurants, lokale Parks, Gärten und Strandschutz konzentrieren und auf unser Online-Highschool-Projekt zugeschnitten sind. Die Fragen wurden auf der Grundlage des ersten Treffens über Zoom und der Antworten der italienischen Schüler sowie der Notizen, die die finnischen Kommilitonen während des Treffens gemacht haben, entwickelt.

Questions 1E

- **Sustainable Italian Food and Restaurants**
- **Culinary Pride**:
- Why do you think food and hospitality are sources of immense pride in Italian culture?
- Can you share a story or example of how food brings people together in your community?
- **Sustainability in Cuisine**:
- How do Italian restaurants incorporate local and sustainable ingredients in their dishes?
- What are some traditional Italian dishes that you think are inherently sustainable?
- **Hospitality and Culture**:
- What does hospitality mean in the Italian context, and how is it expressed through food?
- How do restaurants in Italy contribute to a sense of community and cultural identity?
- **Eco-friendly Practices**:
- Are there popular restaurants in your area that are known for their eco-friendly practices? What do they do differently?
- How do Italian restaurants handle food waste and recycling?

Fragen 1 D

Nachhaltiges italienisches Essen und Restaurants

Kulinarischer Stolz:

- Warum glaubt ihr, dass Essen und Gastfreundschaft in der italienischen Kultur sehr wichtig sind?
- Könnt ihr eine Geschichte oder ein Beispiel dafür erzählen, wie Essen Menschen in deiner Gemeinde zusammenbringt?

Nachhaltigkeit in der Küche:

- Wie integrieren italienische Restaurants lokale und nachhaltige Zutaten in ihre Gerichte?
- Welche traditionellen italienischen Gerichte sind deiner Meinung nach von Natur aus nachhaltig?

Gastfreundschaft und Kultur:

- Was bedeutet Gastfreundschaft im italienischen Kontext und wie drückt sie sich durch Essen aus?
- Wie tragen Restaurants in Italien zu einem Gemeinschaftsgefühl und einer kulturellen Identität bei?

Umweltfreundliche Praktiken:

- Gibt es beliebte Restaurants in deiner Gegend, die für ihre umweltfreundlichen Praktiken bekannt sind?
- Was machen sie anders?
- Wie gehen italienische Restaurants mit Lebensmittelabfällen und Recycling um?

Questions 2

- **Local Parks and Environmental Improvement**
- **Park Exploration**:
- Describe the parks in your hometown. What makes them unique or special?
- What are the most popular activities in these parks?
- **Improvement and Sustainability**:
- In what ways do you think these parks could be improved to promote sustainability?
- Are there any initiatives or programs in place to maintain or enhance the green spaces in your area?
-
- **School Gardens and Sustainable Tourism**
- **Garden Description**:
- Can you describe your school's garden? What types of plants or features does it have?
- How is the garden integrated into your school curriculum or activities?
- **Gardens and Tourism**:
- How can gardens like yours promote sustainable tourism in your area?
- Are there any local garden tours or educational programs for visitors?

Fragen 2 D

Lokale Parks und Umweltverbesserung

Erkundung des Parks:

- Beschreibe die Parks in deiner Heimatstadt. Was macht sie einzigartig oder besonders?
- Was sind die beliebtesten Aktivitäten in diesen Parks?

Verbesserung und Nachhaltigkeit:

- Auf welche Weise könnten diese Parks deiner Meinung nach verbessert werden, um die Nachhaltigkeit zu fördern?
- Gibt es Initiativen oder Programme, um die Grünflächen in deiner Gegend zu erhalten oder aufzuwerten?

Schulgärten und nachhaltiger Tourismus

Beschreibung des Gartens:

- Könntest du den Garten deiner Schule beschreiben?
- Welche Arten von Pflanzen oder Eigenschaften hat er?
- Wie ist der Garten in den Lehrplan oder die Aktivitäten deinerSchule integriert?

Gärten und Tourismus:

- Wie können Gärten wie dieser den nachhaltigen Tourismus in deiner Region fördern?
- Gibt es lokale Gartenführungen oder Bildungsprogramme für Besucher?

Questions 3 E

- **Beach Preservation**
- **Local Beaches**:
- Describe the beaches near your community. What makes them unique or important?
- How do locals and tourists enjoy these beaches?
- **Preservation Efforts**:
- What are the current challenges in preserving these beaches?
- Can you share any successful preservation projects or initiatives that have been implemented locally?

Fragen 3 D

Erhaltung des Strandes

Lokale Strände:

- Beschreibt die Strände in der Nähe deiner Gemeinde. Was macht sie einzigartig oder wichtig?
- Wie genießen Einheimische und Touristen diese Strände?

Bemühungen zur Bewahrung:

- Was sind die aktuellen Herausforderungen beim Erhalt dieser Strände?
- Könnt ihr uns über erfolgreiche Konservierungsprojekte oder -initiativen berichten, die vor Ort umgesetzt wurden?

EXCALIBUR-Network for CLIL LEARNING IN IMMERSIVE 3D-SANDBOX-GAMEWORLDS

https://webpages.tuni.fi/excalibur/wordpress/

https://www.friedrich-verlag.de/friedrich-plus/schule-paedagogik/digitale-schule/tools/in-der-virtuellen-welt-die-reale-welt-retten-lernen-12664?fbclid=IwAR3BOEY2nQH8ZYf2M9nfJe4nWYEVd7ZqRp5xGtKJ28a5DIskhPMx1jfHmgw

Project cases

Here are some examples from different working groups with short descriptions. The game environment enables creative approaches to sustainable solutions, which can later be realized in the real world. The ***sustainability content-integrated language learning approach (CLIL)*** was combined with the ideas of multilingualism. ***Translanguaging*** was appreciated and supported. Besides their mother tongue, the learners used depending on the project case German, English and French. The mother tongues used were e.g. Finnish, Norwegian, German, French, Czech and Italian.

More group work descriptions coming soon.

Sustainability fair (winter 2023-2024) with students from Finland, Germany and Norway.

The students prepared presentations in groups about sustainable themes and inventions. The presentations were transferred to a Minecraft world, where the groups then presented their work to others. After the product presentations, questions were asked and the topics were then discussed together.

Image 1 of 10

Chemistry co-operation (spring 2024) with students from Finland and Germany.

The task of the chemistry project in spring 2024 was to search for information in the international student working groups and try to find a suitable method for chemical environmentally friendly energy production and to build it together in Minecraft.

Image 1 of 21

SERASUM adventure mission (autumn 2023 – winter 2024) with students from Finland, France and Germany.

An immersive adventure in Minetest where the goal was to improve the sustainability of the game environment. The students discussed sustainable topics and worked together using self-made avatars. The Blockalot Minetest environment was created by LMZ (Landesmedienzentrum Baden-Württemberg).

Image 1 of 28

Sustainable Tourism with Students from Italy & Finland

This page describes an Erasmus project where high school students from Finland and students from Italy collaborated in Minecraft to design sustainable tourism environments. The initiative utilized a CLIL (Content and Language Integrated Learning) approach, fostering international cooperation while exploring themes of sustainability.

- Project Planning Phase +
- Project Implementation +
- Project Reporting & Reflection +
- Documents & Support Materials +

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

EXCALIBUR
Erasmus+

Thank you very much for your interest!!!

Contact:
excalibur.project[at]outlook.com

Tampereen yliopisto

Annukka Suonio, Tampere
Laura Pihkala-Posti, Tampere
Paavo Arvola Tampere
Beate Lindemann, Tromsø (UiT Norges arktiske universitet)