

# L'inglese è un'avventura

**Nella Teen Grid esperimento del British Council - Mostri e misteri da svelare per apprendere la lingua in un "gioco di realtà alternata" - Le isole saranno copiate nella SL per adulti**



**Nessie ed immagini delle sim del British Council nella TG (foto di blogefl)**

## EDDIE TOWER

Castelli, il mostro di Lochness, misteri da svelare. Un luogo meraviglioso ed affascinante ad ingresso gratuito attende i ragazzi dai 13 ai 17 anni che vogliono immergersi nel metaverso ed imparare l'inglese grazie a divertenti "oggetti di apprendimento linguistico". Uno spazio dove i teenagers saranno stimolati a costruire loro stessi dei contenuti. Dalla Teen Grid (TG), la Second Life per minorenni, arrivano idee in grado di innovare il modo di studiare le lingue anche nel "mondo" degli adulti. Le isole della TG destinate allo studio dell'idioma britannico saranno

infatti "clonate" anche nel metaverso degli over 18 – sempre che il budget lo consenta – trasferendo questo metodo di apprendimento autonomo e creativo anche a chi "non ha l'età". Si tratta di un progetto di alcuni prof del British Council, l'ente britannico per la promozione degli scambi e delle relazioni culturali, il cui lancio ufficiale è annunciato per settembre. «Ma da giugno è aperto a quei teenagers che sono già nella grid». A parlarne in anteprima da Barcellona – città dove risiede – è Baldrick Commons (Graham Stanley), sperimentatore delle nuove tecnologie in SL per il British Council assieme a Kyle Mawer (Frank Spear-

mann) ed un gruppo di otto sviluppatori. La "British Council Isle" è inserita nel quadro del cosiddetto "Serious fun for Learners", in pratica una strategia che punta a promuovere la lingua di Sua Maestà ad adolescenti e giovani adulti attraverso il cosiddetto edutainment, l'educazione intrattenimento. «Vogliamo arrivare ad un pubblico che altrimenti non potremmo raggiungere – spiega Baldrick Commons, riferendosi ai cosiddetti "Digital Natives", la Generazione "D" (digitale) – Molti di loro sono affascinati dalla tecnologia e dall'essere online. Ci saranno dei luoghi di apprendimento formale (ad esempio la classica lezione ndr), ed



altri ad apprendimento informale: vogliamo creare una comunità dove i teenagers che stanno imparando l'inglese possano mescolarsi con i madrelingua. Usiamo una stratificazione del "learning", per cui ci saranno più gradi di cose che i "teens" potranno fare». Misteri da svelare, maniere da esplorare, percorsi didattici e divertenti cosparsi di piste audio, video e testo. Insomma un mondo a 3D fatto come SL e che presto potrà beneficiare anche della "voce" (non appena la chat vocale sarà rilasciata dalla Linden Lab). Baldrick Commons ed i suoi colleghi hanno realizzato un Alternate Reality

Game (ARG), un gioco di realtà alternata che ben si sposa con Second Life come ampliamento dell'esperienza. Infatti si tratta di una narrazione che usa il "mondo" come piattaforma, che coinvolge più media, ed è condizionata dalle idee o azioni dei partecipanti. «Useremo SL, messaggi di Skype blogs, video di YouTube ed altro ancora. – illustra Graham Stanley, mentre viene tradotto in chat simultanea da Anna Begonia, collaboratrice dell'Istituto italiano di cultura di Barcellona – Insomma ci saranno moltissime possibilità. Daremo agli studenti lunghi testi da leggere, parole crociate o podcast

da ascoltare e, spero, che inizieranno a lavorare assieme online per risolvere il mistero. Ci piacerebbe pure che avviassero un blog per far conoscere i loro indizi e cambieremo il gioco in base a quel che accadrà. Sarà divertentissimo». Chi risolve il mistero avrà dei privilegi, ad esempio ritroverà il suo nome stampato sulle cassette dell'ufficio postale dell'isola. L'isola è cosparsa di simbologie britanniche, ha un centro informazioni con "risorse" per arrivare ai siti del British Council che ospitano giochi attività eccetera. Non ci sono piani di apprendimento precostituiti, ma è attrezzatissima per ospitare corsi in aula. Il villaggio è ispirato a Portmerion in Walles (Galles) – villaggio fortemente influenzato dall'architettura italiana del Cinquecento – ed è predisposto per ospitare giochi di ruolo a sfondo linguistico. Attorno al progetto si sono già ritrovati – alcuni pure in incontri informali su Second Life per adulti (British Council Isle 143, 195, 29) mentre si pensa ad una sim per il loro training – docenti di inglese di Honk Kong, Giordania, Portogallo ed Egitto. «Per noi è un grande esperimento – conclude Baldrick, che ha con sé Bunny Barbarossa, una prof che sta portando le sue classi di inglese in elearning su SL – ma il costo non è poi molto elevato in confronto all'impatto potenziale che potrebbe avere».



**MattiReiko's**  
 Hana (24, 204, 32)  
**MattiReiko's**  
 Hae Hyop (150, 119, 23)  
**MattiReiko's**  
 Plaza (120, 201, 24)  
**MattiReiko's**  
 5 terre, Xenosaur (224, 214, 24)  
**MattiReiko's**  
 Bella Italia, Port Chase (86, 49, 22)  
**MattiReiko's**  
 Sikania Vanilla Isle (204, 73, 22)  
**MattiReiko's**  
 Italian Beach Hepialus (74, 176, 21)