

## Luci e ombre sul metaverso in ambito educativo

Come spesso succede, studi e ricerche scientifiche non sono in sintonia e sulla stessa linea d'onda dei settori commerciali e del mercato.

*Infatti, secondo uno studio condotto dal **Brookings Institution** nel 2020, sulle oltre 80.000 applicazioni dedicate all'apprendimento per i bambini e scaricabili dai diversi store mobile, la maggior parte aveva recensioni fortemente negative. Ciò è dettato dal fatto che, anche laddove ci fosse stata buona fede da parte degli sviluppatori, queste app contenevano invadenti messaggi pubblicitari che rendevano l'esperienza poco gratificante. Più in generale, questi strumenti, se non sono accompagnati da una corretta consulenza e supervisione di esperti, formatori ed educatori, in fase di sviluppo rischiano di rimanere monchi e non perseguire i principi educativi per i quali sono nati. (Spremute Digitali)*

Invece, secondo alcuni sostenitori del metaverso, potremmo già immaginare una classe di studenti che si muovono nello spazio e nel tempo e studiano, insieme ai docenti, con dei visori virtuali, con un approccio totalmente diverso, immersivo, in una dimensione esperienziale e ludica. I ragazzi potrebbero, così, costruire paesaggi digitali, rivivere eventi del passato... all'interno di ambienti cooperativi in cui creare e risolvere i problemi insieme.

*In questo modo, ad esempio, una lezione di mitologia greca che, avvalendosi del metaverso, proietta gli studenti nel mondo degli dei, circondati da Zeus e da carri dorati dell'Olimpo, con le pareti dell'aula che si trasformano in immagini di vecchi templi e di colonne sparse per terra e in cui ogni bambino ha la possibilità di diventare un archeologo usando il proprio avatar, può trasformarsi – grazie anche alla sapiente guida di un insegnante preparato in materia di metaverso e didattica, che monitora il conseguimento degli obiettivi fissati – in un momento di insegnamento-apprendimento di livello elevato, coinvolgente e stimolante... (P. Cozzi)*

**In ogni caso, qualsiasi esperienza ludica non potrà essere definita un'esperienza educativa se non produce dei cambiamenti significativi e se non presenta dei livelli misurabili e valutabili.**

Per quanto riguarda il metaverso, ad esempio, sarà indispensabile porsi obiettivi precisi e ben definiti, ma soprattutto sarà importante prevedere un'azione sinergica di docenti, tecnici e programmatori, per progettare spazi virtuali che permettano esperienze realmente educative. Il metaverso non dovrà però essere un modo per vivere esperienze solo divertenti e che permettono di passare il tempo... senza avere una vera valenza educativa.

Inoltre, lo spazio virtuale dovrà essere strategicamente pensato per attirare l'attenzione degli studenti su determinati contenuti didattici, per favorire la comprensione dei contenuti presentati, per modulare obiettivi didattici e di apprendimento precedentemente definiti e per creare dei moduli valutativi in vista di una valutazione finale.

Sarà fondamentale poi la presenza fisica dei docenti che potranno prestare aiuto agli alunni che, lavorando in ambienti immersivi, provano sentimenti negativi, rabbia, tensione, frustrazione..., aiutandoli a superarli e ad affrontare positivamente le sfide scolastiche.

**Del resto solo gli insegnanti hanno le competenze per selezionare i contenuti delle attività educative proposte nella realtà del metaverso**, tenendo conto del livello di preparazione degli alunni e dei loro interessi reali. I ragazzi dovranno imparare a riconoscere, tramite le varie esperienze, i propri punti di forza e le proprie difficoltà. Un simile apprendimento esperienziale, vissuto dagli alunni in prima persona, deve però seguire delle linee d'indirizzo ben precise.

**Gli studenti devono lavorare in modo attivo** ed essere coinvolti nell'ambiente in modo diretto e devono essere in grado di rielaborare informazioni e contenuti e ogni attività (ludico-educativa) dovrà essere orientata all'interazione sociale con l'ambiente e con gli altri.

Certamente, solo quando avremo gli strumenti tecnologici accessibili a milioni di persone, potremmo parlare di completa integrazione del metaverso con la realtà e solo in quel momento i diversi ambienti sociali potranno cambiare e questo potrà avvenire anche per il mondo educativo e per le metodologie didattiche utilizzate.

**Occorre, quindi, dire che diverse sono le posizioni che si sono create nell'opinione pubblica sulla tematica del metaverso.**

Da una parte abbiamo sicuramente coloro che, entusiasti per questa nuova possibilità, ne vedranno solo le positività e abbandoneranno ogni visione critica; mentre dall'altra parte avremo gli scettici, che la percepiranno come una rivoluzione tecnologica pericolosa che tenderà ad annullare i tradizionali metodi di relazione.

**Ma cosa dicono gli esperti?**

*La realtà però è diversa. E tra le due posizioni vi è una scala di grigi infinita e una vastità di sfumature. Il primo tabù da rompere, in questo senso, è quello della dicotomia tra reale e virtuale. Le nuove prospettive offerte dal web 4.0, infatti, andrebbero lette in quest'ottica. La nuova trasformazione digitale del metaverso è ancora nella sua fase embrionale e non sappiamo quale sarà il reale impatto sulle nostre vite. In ambito educativo, dobbiamo fidarci di ricerche ed esperti che provano a valutare le ricadute del fenomeno sugli studenti. Secondo una ricerca PwC, ad esempio, l'apprendimento tramite strumenti di realtà aumentata è più efficace del 40% rispetto a quelli tradizionali e del 35% rispetto all'e-learning. (Spremute Digitali).*

Tutti concordano, però, nell'affermare che **sarà compito della scuola e dei docenti salvare anche nelle esperienze digitali il valore della socialità e dell'interazione relazionale**: dimensioni che non possono non essere presenti nelle relazioni sia tra pari che tra docenti e studenti. Nel trovare nuovi modi per fondere mondo virtuale e mondo reale non potranno mai essere dimenticate e trascurate, quindi, le **relazioni sociali**.