ATTUALITÀ

Impatto del metaverso come strumento per l'apprendimento

di **Fondazione AIDR** · 14 dicembre 2021, 13:29

Di Andrea Pisaniello – Instructional designer/E-Learning specialist, Aidr – Osservatorio Educazione digitale

Il termine Metaverso negli ultimi mesi ha acquisito notorietà dopo l'annuncio di Mark Zuckenberg di chiamare Meta la holding controllante i gruppi Facebook, Instagram, Whatsapp e Oculus. La stessa Microsoft durante la conferenza Ignite, dedicata al mondo delle imprese, ha presentato due progetti sul Metaverso: Dynamics 365 e Mesh per Teams. La prima permetterà di acquisire informazioni aggiuntive sull'utilizzo degli spazi, per esempio l'interno di fabbriche o negozi, tenendo traccia di come si muovono le persone al suo interno e i punti dove tendono a formarsi code. Queste informazioni potranno poi venire utilizzare per l'ottimizzazione degli spazi. La seconda permetterà agli utenti di partecipare alle riunioni su Teams attraverso la creazione di avatar personalizzati e spazi immersivi, accedendo da qualsiasi device senza il bisogno di utilizzare device specifici.

Cos'è il Metaverso?

"Metaverse" è un termine coniato nel 1992 da Neal Stephenson nel libro distopico "Snow Crash", un'avventura d'azione ambientata appunto nel Metaverso, in una realtà virtuale condivisa su rete mondiale, alla quale è possibile accedere anche da terminali pubblici e dove si viene rappresentati dal proprio avatar che consente di camminare liberamente tra bar, negozi e posti alla moda.

Il Metaverso è quindi una rete di mondi virtuali interconnessi, in cui una moltitudine di persone può interagire tra loro e con oggetti e ambienti digitali attraverso la creazione di avatar personalizzati. Una combinazione tra realtà virtuale immersiva, gioco di ruolo multigiocatore e web. Metaverso è l'acronimo di meta, che significa trascendente, e verso, da universo, il significato è quindi oltre l'universo.

L'idea nello sviluppo del Metaverso sarebbe quella di creare un universo parallelo completamente virtuale, a cui potremmo accedere attraverso dispositivi di realtà virtuale (VR) e realtà aumentata (AR). Il Metaverso ha la caratteristica di essere totalmente immersivo, e lascia spazio alla creatività degli utenti nella personalizzazione dei propri avatar.

Il Metaverso oggi

Attualmente per quello che viene inteso come Metaverso l'industria dei giochi è l'unica che sta implementando questa modalità di esperienza virtuale. Epic Games è pioniere in questo campo, attraverso il gioco Fortnite e la partnership con diversi cantanti come Travis Scott e Ariana Grande si sono svolti eventi musicali online dove hanno partecipato milioni di giocatori collegati da tutto il mondo, che hanno assistito ai vari concerti attraverso i propri avatar del gioco. Il gioco Miniecraft è un altro esempio di embrione di Metaverso, dove i giocatori interagiscono tra loro attraverso un mondo virtuale, il gioco è disponibile anche per essere utilizzato con strumenti di realtà virtuale. Uno dei primi esperimenti di mondo parallelo è sicuramente Second Life, un mondo virtuale in cui gli utenti accedono attraverso la creazione di avatar tridimensionali. All'interno del mondo Second Life i giocatori possono svolgere diverse attività, come partecipare a concerti ed eventi, socializzare con altri utenti di tutto il mondo, creare e scambiare beni, lavorare e studiare.

La piattaforma Second Life è stata una delle prime ad essere utilizzata per obiettivi formativi, alcune Università ed istituzioni educative hanno utilizzato la piattaforma come ambiente di apprendimento.

Il futuro dell'apprendimento nel Metaverso

La pandemia COVID-19 ha generato enormi cambi in diversi settori della società, l'educazione è uno di quelli che ha dovuto adattarsi in modo più rapido alle restrizioni imposte dall'emergenza. La formazione a distanza, attraverso il supporto delle tecnologie digitali ha offerto diverse soluzioni in risposta a questa crisi.

Alcuni sostengono che l'educazione virtuale non dovrebbe ergersi a modello educativo prioritario, sicuramente l'educazione in presenza non dovrebbe essere sostituita totalmente con l'educazione virtuale, però può offrire una valida alternativa, può essere utilizzata come modello per integrare i processi di apprendimento tradizionali. Una delle sfide più difficili dell'apprendimento a distanza durante la pandemia è stata quella di rendere le lezioni partecipative e collaborative, visto che la pandemia ha obbligato gli studenti a separarsi dai propri compagni e dai propri docenti.

La sfida che il mondo della formazione si trova a dover affrontare è quella di dover integrare nei programmi educativi modalità di apprendimento a distanza con modalità in presenza. Questa integrazione deve avere come obiettivo quello di raggiungere soluzioni pedagogiche più inclusive.

Come il Metaverso potrebbe risolvere questi problemi nell'apprendimento a distanza? Attraverso la tecnologia della realtà virtuale (VR) e della realtà aumentata (AR) si pone come obiettivo quello di generare un incontro tra le persone in spazi virtuali condivisi, dove poter sviluppare progetti formativi di apprendimento attivo e collaborativo. L'utilizzo della realtà virtuale e della realtà aumentata ha dato ottimi risultati nel campo dei videogiochi, come abbiamo visto.
Nell'insegnamento ci sono esperienze in cui è stata utilizzata la realtà virtuale e la realtà aumentata, tuttavia il concetto di Metaverso, comporta un'ulteriore passaggio. L'esperienza immersiva è più attraente, persuasiva e contribuisce ad un apprendimento differente.

Uno dei settori educativi che ha risentito maggiormente delle restrizioni, dovute alla pandemia, ha riguardato tutti quei percorsi educativi che in una situazione di apprendimento tradizionale si svolgono all'interno di laboratori pratici specializzati. Grazie all'utilizzo di un mondo virtuale immersivo si potrebbero ottenere risultati entusiasmanti potenzialmente superiori all'utilizzo di laboratori pratici fisici. Gli studenti di qualsiasi parte del mondo utilizzando tecnologie di realtà virtuale e realtà aumentata potranno entrare in laboratori di fisica o chimica, entrare in centrali nucleari, in reattori nucleari, fare pratica in una cabina d'aereo in pieno volo, grazie al Metaverso si potranno riprodurre esperienze per i discenti al di fuori dell'aula, al di fuori degli istituti formativi, addirittura al di fuori del pianeta. Gli studenti di medicina potranno praticare operazioni virtuali e gli ingegneri vedranno in tempo reale come si svilupperà il loro progetto. Studenti di astronomia avranno la possibilità di guardare da vicino una collisione tra galassie, la lezione di storia dell'arte si potrà tenere all'interno di luoghi come la Cappella Sistina. Imparare la storia dell'antico Egitto o le gesta dell'Antica Roma vivendole in prima persona, può risultare un'esperienza di apprendimento decisamente più impattante rispetto alla tradizionale trasmissione di conoscenze docente-discente. L'istruzione dovrebbe essere un ambiente dove l'innovazione al suo interno ricopre un ruolo primario, il Metaverso deve essere uno strumento per il miglioramento degli ambienti di apprendimento.

Durante la pandemia abbiamo visto come l'influenza della tecnologia dinamizza la vita delle persone e della società, convertendosi in un asse centrale per il progresso educativo. Le istituzioni educative dovrebbero tenere come priorità lo sviluppo di nuovi sistemi tecnologici e nuove piattaforme che si integrino con l'apprendimento in presenza, al fine di sviluppare infinite possibilità di apprendimento pratico e attivo per formare studenti con maggiori competenze.

Obiettivo della formazione deve essere quello di abbracciare tecnologie innovative che aiutino gli studenti ad aumentare le proprie capacità e competenze per affrontare nel miglior modo possibile il futuro, un futuro che sarà senza dubbio tecnologico e cybernetico.

L'educazione nel Metaverso potrà essere estremamente rivoluzionaria, l'educazione come la conosciamo oggi spesso risulta limitata, lenta e spesso noiosa; il Metaverso potrebbe superare tutte queste difficoltà, trasformando l'apprendimento in un oceano infinito di esperienze, capacità cognitive e intellettuali.

Le Università e gli istituti di formazione avranno la possibilità di aprire i propri campus direttamente nel Metaverso.

Articolo pubblicato su Istituzioni24: https://www.istituzioni24.it/2021/12/14/impatto-del-metaverso-come-strumento-per-lapprendimento/

© 2026 Istituzioni24