ARTICOLO DI ELEARNINGNEWS

Year 6 - number 203 Wednesday 18 may 2022

Il metaverso sarà la nuova frontiera dell'e-Learning?

Il metaverso è considerato la prossima frontiera della tecnologia. Ma cos'è esattamente e in che modo può cambiare il modo in cui impariamo e ci approcciamo al mondo circostante?

Abbiamo già parlato di **Metaverso e formazione online** in un precedente articolo.

Cos'è il Metaverso?

Il metaverso è definito online come "uno spazio di realtà virtuale in cui gli utenti possono interagire con un ambiente generato dal computer e con altri utenti".

Con il termine metaverso ci si riferisce a un mondo **digitale, interconnesso** e separato dal mondo reale. Tuttavia c'è di più: si può affermare che sia un "**ibrido**" tra mondo reale e digitale dal momento che oggetti digitali rappresentano oggetti reali come persone, luoghi e situazioni. Per avere un esempio più concreto basti pensare che chi gioca a videogiochi con l'uso di tecnologie 3D ha un tipo di esperienza che si avvicina a quella del metaverso. Usano degli avatar o personaggi che rappresentano loro stessi e possono interagire con l'ambiente circostante attraverso i personaggi.

È evidente che l'applicazione di questa tecnologia può essere estremamente versatile e non sarebbe di certo un volo pindarico pensare a una sua applicazione nel mondo dell'e-learning. L'apprendimento deve infatti aprire le menti delle persone per far spazio a nuove idee, pensieri e nozioni. Il metaverso permetterebbe di fare tutto ciò andando oltre i confini dettati dai **limiti fisici** dei nostri corpi creando realtà immersive che offrono **nuovi paradigmi di apprendimento**.

Se ci si pensa attentamente questa potrebbe essere una **rivoluzione** per il mondo della formazione. L'uomo è sempre stato limitato dalla sua fisicità. Il metaverso permette di andare oltre e combinare i vantaggi delle classi fisiche, dell'apprendimento autodidatta e dell'apprendimento virtuale in una singola piattaforma. Questa nuova tecnologia permetterebbe dunque agli studenti di avere esperienze reali in una realtà digitale, colmando il divario tra un'esperienza fisica e una virtuale.

Quali sono i fattori chiave per l'adozione del metaverso?

Uno degli aspetti che più fa pensare che il metaverso diventerà una realtà consolidata all'interno del mondo dell'educazione è la possibilità di offrire un modello di insegnamento **virtuale** ed **immersivo**.

Esistono numerose ricerche e studi che testimoniano l'enorme impatto della **realtà virtuale** nel mondo della **formazione** contemporanea. Il mondo è sempre più interconnesso e ormai assomiglia a un luogo di lavoro e apprendimento globale, dove i dipendenti e studenti attraversano virtualmente i confini geografici più volte al giorno per interagire con i colleghi. Le soluzioni basate sulla realtà virtuale stanno diventando sempre più popolari proprio grazie alla capacità di interconnettere persone sparse per il mondo portandole in un luogo virtuale uguale per tutti. Essendo la realtà virtuale una tecnologia su cui si basa il metaverso, molti credono che la diffusione di quest'ultimo sarà facilitata dalla popolarità della realtà virtuale. Le opportunità di formazione basate sul metaverso permetterebbero dunque di delineare il modo in cui i datori di lavoro ed educatori formano universalmente la forza lavoro globale e gli studenti di tutto il mondo.

Un altro fattore chiave che probabilmente aiuterà la diffusione del metaverso è la popolarità post-pandemica dei luoghi di **lavoro ibridi.** La popolarità del posto di lavoro da remoto ha fatto sì che l'apprendimento virtuale immersivo abbia acquisito una maggiore importanza. Anche se il tempo e la distanza separano le forze di lavoro ibride, l'unione del metaverso e della formazione aiuterà a creare un'istruzione faccia a faccia più reale, interattiva, pratica e accessibile a tutti evitando i limiti geografici.

Un altro fattore chiave per la popolarità del metaverso è il bisogno degli educatori di offrire esperienze di formazione digitali di **qualità più elevata**. Molte aziende e istituti di formazione si trovano davanti al problema di offrire una formazione di qualità in

un contesto lavorativo ed accademico sempre più **decentralizzato**. Per mantenere gli studenti e i dipendenti che lavorano da remoto impegnati e motivati alla formazione, le aziende adottano sempre più spesso soluzioni virtuali ed immersive.

Vantaggi

Dal momento che avvicina le esperienze virtuali e simulate a quelle della vita reale, il metaverso può essere ampiamente sfruttato per la formazione.

- Offre agli studenti esperienze più simili alla vita reale rispetto all'attuale formazione offerta dagli strumenti di realtà virtuale
- Offre un'alternativa sicura e più conveniente per **fare pratica** e **fallire** durante l'apprendimento.
- Per chi lavora o studia da remoto, il metaverso agirà come un **punto d'incontro** per persone, processi e situazioni. Le interazioni del metaverso aiuteranno, per esempio, a colmare divari come luoghi e fuso orario.
- L'esperienza immersiva creerà un **ponte tra apprendimento e gioco** e aiuterà gli studenti ad imparare più facilmente di quanto non facciano con la formazione tradizionale o basata sulla realtà virtuale.
- Una qualità di visualizzazione superiore, un'offerta di **contenuti più coinvolgenti** e una **interattività aumentata** faranno sì che i dipendenti e studenti da remoto beneficiano dell'apprendimento su richiesta e dell' apprendimento nel flusso di lavoro (**LIFOW**).

Gli studi hanno dimostrato che la formazione basata sulla VR funziona **quattro volte** più velocemente, e sono più fiduciosi del **275%** nell'applicare le competenze apprese dopo la formazione. Considerando i numerosi dati che indicano i vantaggi della realtà virtuale non sorprende che il metaverso e le sue relative modalità di erogazione della formazione collaborativa e immersiva siano visti con grande interesse da chi appartiene al mondo della formazione. Infatti quasi ogni aspetto della formazione potrà trarre beneficio dal metaverso, dalla consegna delle istruzioni, ai test, alla valutazione, ai feedback e ad altre forme di interazione studente-educatore.

A che punto è l'industria dell'e-learning?

Il metaverso è una tecnologia nuova, che solo da qui al 2024 diventerà accessibile al pubblico, tuttavia la sua popolarità e gli investimenti che questa tecnologia ha attirato negli ultimi anni fanno intendere che diventerà una tecnologia estremamente popolare. Dato che questa tecnologia non è ancora sul mercato, le ricerche e gli studi di oggi si riferiscono a una **fase esplorativa** in cui possiamo solo immaginare, sulla base di ricerche e studi precedenti, come questa tecnologia potrà cambiare il mondo della formazione.

A breve termine, ci si aspetta che le aziende e istituti di formazione adotteranno un approccio "aspetta, guarda e impara" all'applicazione del metaverso. Ci sono già realtà che adottano una formazione digitale al 100% e ci saranno tanti esperimenti volti a sviluppare nuove soluzioni ed adattarle alle esigenze degli studenti. Al termine di questo periodo, quando e se la tecnologia del metaverso maturerà e si consoliderà, l'e-learning basato sul metaverso diventerà mainstream.

Quali metodi diventeranno mainstream grazie al metaverso?

Sicuramente ci saranno nuove scoperte nel futuro grazie all'applicazione del metaverso nell'apprendimento. Ad oggi, sulla base degli studi e ricerche svolte in questo campo, il metaverso applicato alla formazione favorirà l'**apprendimento immersivo**, migliorerà l'esperienza dell'"**apprendimento social**" e favorirà la creazione di **nuovi ecosistemi di apprendimento.**

- **Apprendimento immersivo**

L'apprendimento immersivo cambierà radicalmente con il metaverso, ecco alcuni dei cambiamenti su cui gli studiosi sono d'accordo.

- Gli studenti si allontaneranno da video, audio, e dall'eLearning statico basato su presentazioni digitali per passare a contenuti **più coinvolgenti** basati su strumenti di realtà virtuale.
- Il grande problema del "coinvolgimento" degli studenti e dipendenti da remoto troverà una risposta attraverso contenuti gamificati basati sul metaverso. La **VR gamificata** e il **micro-apprendimento** (anche detto micro-learning) **gamificato** saranno due aree che conosceranno un grande sviluppo.

- L'alta qualità digitale e un maggiore coinvolgimento renderanno possibile offrire esperienze simulate sempre più simili alla vita reale, rendendo le simulazioni virtuali sempre più appetibili per le organizzazioni che si occupano di formazione.

- **Apprendimento "social"**

Le piattaforme dei social media sono già un punto di riferimento come modalità efficace di eLearning. Si prevede che metaverso accentui e trasformi l'**apprendimento sui social media** offrendo la possibilità di integrare contenuti più coinvolgenti e una maggiore interattività all'interno di piattaforme dove l'apprendimento avviene tra pari.

- **Ecosistemi di apprendimento**

La combinazione di metaverso e apprendimento porterà ad una diffusione di **hub di apprendimento** che porteranno alla nascita di nuovi strumenti di supporto alla formazione e potrà avere più spazio la creazione di percorsi di apprendimento personalizzati.

Un esempio di apprendimento nel metaverso

Dato che è una tecnologia non accessibile al pubblico al momento, non è facile immaginare come potrebbe essere un'esperienza di apprendimento con il metaverso.

In questo paragrafo offriamo un esempio di come l'apprendimento verrà messo in pratica nel metaverso.

- Gli utenti accedono alla piattaforma Metaverse.
- Creano i loro avatar.
- Il programma è diviso in un programma giornaliero, con ogni giorno che offre le proprie esperienze che corrispondono ad azioni simili a quelle condotte solitamente di persona.
- La piattaforma offre la possibilità di interagire con i pari in tempo reale e muoversi in un ambiente virtuale che è una rappresentazione dell'ufficio e delle sue varie sezioni.
- È possibile svolgere una formazione autodidatta entrando in una stanza che ospita varie risorse accessibili agli utenti.
- È possibile andare in stanze di pausa e interagire con i colleghi, il tutto in un ambiente virtuale con la possibilità di uscire ed entrare.
- È possibile eseguire attività di gruppo e fare pratica in scenari che si potrebbero affrontare nel lavoro reale e, nel processo, ricevere feedback dai manager.

Altre applicazioni del mondo reale dalla combinazione del metaverso e dell'apprendimento potrebbero consistere in meeting virtuali in modo che i team geograficamente dispersi possano partecipare a momenti di insegnamento e lezioni imparate dal vivo. Altre opportunità si presentano anche nella certificazione delle competenze e nell'aggiornamento.

Ovviamente questo è un esempio generale, ogni azienda e istituto di formazione ha infatti il proprio metodo di insegnamento e i propri valori, dunque ci saranno differenze da caso a caso.

Conclusione

Non c'è ombra di dubbio che aziende e istituti di formazione stiano guardando da vicino l'evoluzione che l'e-Learning conoscerà grazie al metaverso. L'incorporazione di tecnologie all'avanguardia come la realtà virtuale per simulare scenari di apprendimento immersivi convince il mondo della formazione che sembra sempre più vicino alla sua adozione. Nonostante l'eLearning basato sul metaverso sia ancora in una fase esplorativa, le organizzazioni centrate sull'apprendimento devono iniziare a valutare il suo uso **ora**, specialmente per gli studenti e lavoratori da remoto e ibridi.