ARTICOLO DI ELEARNINGNEWS

Year 7 - number 252 Wednesday 21 June 2023

Metaversity, perché le Università dovrebbero abbracciare il metaverso

Il Metaverso è considerato la prossima scommessa tecnologica in ambito formativo. Ma quali sono i vantaggi della sua applicazione nelle Università?

Negli ultimi anni, la tecnologia ha sensibilmente trasformato il campo della **formazione**. L'apprendimento digitale ha dapprima affiancato quello tradizionale, come strumento integrativo, per poi in alcuni casi sostituirsi completamente alle lezioni svolte in aula. I corsi online sono diventati una modalità di apprendimento a tutti gli effetti. Così si sono sviluppare delle **Università completamente digitali**, in cui gli studenti hanno la possibilità di seguire le lezioni e svolgere gli esami con il solo utilizzo di un computer e di una connessione Internet, senza muoversi dalla propria casa.

Ma il progresso tecnologico non si è fermato qui e, più recentemente, la realtà aumentata è emersa come uno strumento importante in ambito formativo. L'unione del mondo digitale a quello fisico ha permesso lo sviluppo del Metaverso, un luogo virtuale con il quale gli studenti possono interagire, e ha portato alla possibilità della creazione delle **Metaversity**, Università che utilizzano la realtà aumentata e la realtà virtuale per permettere agli studenti di interagire tra loro e con i docenti.

Che cos'è il Metaverso?

Come abbiamo già spiegato in un nostro precedente articolo, con **Metaverso** si intende uno "spazio di realtà virtuale in cui gli utenti possono interagire con un ambiente generato dal computer e con altri utenti". Si tratta di un mondo in cui il digitale si incontra con la realtà, permettendo alle persone di parlare e agire in una situazione virtuale, che rappresenta però dei luoghi esistenti, che sono esistiti in passato o che potrebbero presentarsi in futuro nel mondo in cui viviamo.

Questa tecnologia ha una potenzialità enorme e rappresenta una **nuova frontiera** per l'e-learning e in generale per il mondo dell'apprendimento. Il Metaverso, infatti, permetterebbe agli studenti di andare oltre i propri limiti fisici e di immergersi in un universo creato dal computer, nel quale sia possibile muoversi liberamente, condividere ed affrontare situazioni dalle sembianze del tutto reali.

Con il termine Metaverso, quindi, si intende un insieme di tecnologie che permettono alle persone di interagire in un **mondo virtuale** creato dal computer e alternativo a quello reale. Per permettere all'utente di agire nel Metaverso vengono creati degli avatar, in grado di muoversi, parlare e compiere le azioni scelte dalle persone fisiche al di qua dello schermo. La realtà aumentata e l'intelligenza artificiale possono permettere l'introduzione del Metaverso nei diversi ambiti della vita quotidiana, primo fra tutti quello della formazione.

E-learning e Università

Il digitale è diventato parte integrante del processo di apprendimento a tutti i livelli della formazione, favorito soprattutto dal periodo di lockdown causato dalla pandemia da Covid-19. Anche le Università, durante le chiusure imposte dal governo, hanno dovuto rivedere la loro offerta formativa e spostare su **piattaforme digitali** i corsi che prima erano erogati in presenza. Così, gli studenti hanno avuto la possibilità di continuare a seguire le lezioni e sostenere gli esami da casa.

Già in anni precedenti, inoltre, avevano preso piede le **Università telematiche**, che offrono allo studente la possibilità di seguire le lezioni online in qualsiasi momento e da qualsiasi luogo. Anche gli esami possono essere sostenuti da casa, sia in caso di un colloquio orale, che di un test scritto. Le Università che si servono dell'e-learning forniscono allo studente il materiale didattico, che può essere recuperato sulla piattaforma, e la possibilità di svolgere esercitazioni e simulazioni. Inoltre, l'interazione con i docenti e tra gli stessi alunni viene favorita da spazi di confronto virtuale, come servizi di messaggistica o spazi digitali in cui poter scambiare opinioni.

Successivamente, le Università hanno iniziato a testare la tecnologia della realtà virtuale, formando quelle che vengono chiamate **Metaversity** o MetaUniversity, cioè degli ambienti digitali creati utilizzando la realtà virtuale e la realtà aumentata, in cui docenti e studenti possono interagire tra loro, utilizzando un **avatar** in grado di compiere le azioni dettate dall'utente. In questo modo, i futuri allievi possono scegliere quale percorso di studi universitari intraprendere, sperimentandolo nel Metaverso, così come gli studenti possono mettere in pratica fin da subito ciò che hanno appreso nelle lezioni teoriche, svolgendo delle simulazioni che si avvicinano il più possibile a scenari reali, grazie alla **realtà immersiva** che si viene a creare nel Metaverso.

L'obiettivo principale delle Università è quello di utilizzare questa nuova tecnologia per **migliorare il coinvolgimento di chi studia da remoto** e per permettere di aumentare l'apprendimento esperienziale dei corsi di laurea.

Metaversity, i vantaggi

Ma per quale motivo le Università dovrebbero prendere in considerazione l'utilizzo del Metaverso? I **vantaggi** che ne deriverebbero non sono indifferenti e, senza dubbio, meritano di essere presi in considerazione. Le Metaversity, infatti, porterebbero con sé i seguenti benefici per la formazione:

1. **Esperienza formativa immersiva**, che permetterebbe all'alunno di approfondire le conoscenze teoriche attraverso lezioni più coinvolgenti e interattive, sia rispetto all'apprendimento tradizionale, che alle lezioni online statiche. Il Metaverso mette a disposizione degli utenti una serie di tecnologie che gli permettono di calarsi completamente nel mondo virtuale e di diversificare la modalità di apprendimento a seconda dei propri bisogni. Grazie alla realtà aumentata, i concetti astratti e complessi possono essere compresi e visualizzati con più facilità, rendendo possibile l'approfondimento delle conoscenze. Lo studente andrebbe oltre il mero concetto teorico, captandone le applicazioni e le relazioni con il mondo reale. Questo tipo di apprendimento immersivo porterebbe a una più facile comprensione dei concetti teorici.
2. Apprendimento attraverso la **pratica**, che consentirebbe allo studente di sperimentare durante il suo percorso di formazione le situazioni in cui potrebbe incorrere, in ambienti autentici e reali. Le **simulazioni** svolte con la realtà aumentata arricchirebbero gli studenti di esperienze pratiche, non più limitate ad ambienti controllati. Così, lo studente potrebbe agire senza rischi come se dovesse affrontare una situazione reale, mettendo in pratica tutto ciò che ha appreso durante le lezioni. Per esempio, uno studente di chimica potrebbe condurre esperimenti virtuali, uno di economia potrebbe manipolare variabili per osservare la reazione del mondo reale e un futuro medico potrebbe operare un paziente virtuale. Non solo. Gli utenti potrebbero anche visitare virtualmente luoghi e tempi ormai non più esistenti, ma ricostruiti attraverso la tecnologia: una sorta di viaggio nel tempo che consentirebbe loro di assistere a eventi storici e a sperimentare in prima persona gli avvenimenti passati. Grazie all'uso di questa tecnologia, gli utenti potrebbero sviluppare un'elevata capacità di risoluzione dei problemi, senza però correre rischi.
3. **Personalizzazione** del percorso in autonomia. Lo studente potrebbe costruire, a seconda dei suoi bisogni e delle sue inclinazioni, un progetto formativo, seguendo le modalità e tempi per lui migliori. Le Metaversity potrebbero soddisfare le esigenze di apprendimento di ogni singolo, adattandosi al ritmo di ciascuno e fornendo contenuti personalizzati e personalizzabili dall'utente stesso, che potrebbe decidere autonomamente come muoversi sulla piattaforma, scegliendo le modalità di apprendimento che più preferisce. Inoltre, l'utente potrebbe rivedere i contenuti a cui ha avuto accesso ogni volta che ne sente il bisogno. In questo modo, il controllo dell'apprendimento sarebbe nelle mani di ogni singolo studente e non in quelle dell'insegnante, al contrario di come avviene nella formazione tradizionale in presenza e nell'e-learning classico.
4. **Interattività** maggiore, favorita dalla possibilità di muoversi nello spazio virtuale e di parlare con le persone che incontrano nel mondo generato dalla realtà aumentata. Studenti e docenti potranno, così, scambiarsi opinioni sul corso e parlare tra loro in modo meno formale di quanto richiedano una e-mail o un colloquio online ufficiale.
5. Maggior **collaborazione** tra gli studenti, grazie alla possibilità di interagire tra pari e condividere impressioni e informazioni in tempo reale. Le Metaversity permetterebbero agli utenti di collaborare a progetti all'interno del mondo virtuale, incontrarsi per scambiarsi idee e studiare insieme nel Metaverso, indipendente dal luogo in cui si trovano nella realtà. Questa caratteristica delle Metaversity favorisce una maggiore collaborazione tra gli alunni di un corso, senza la presenza della mediazione dell'insegnante, aiutandoli anche a migliorare la loro capacità comunicativa e permettendogli di sperimentare il lavoro di squadra e di collaborazione, richiesto in molti ambienti lavorativi.
6. Migliore **accessibilità** all'apprendimento. Le Metaversity permetterebbero allo studente di immergersi nel mondo virtuale utilizzando le modalità che più soddisfano i propri bisogni e le proprie esigenze. L'accesso al Metaverso, infatti, può avvenire da diversi dispositivi come visori e schermi o da mobile, permettendo all'utente di personalizzare l'esperienza formativa ed eliminando tutte le barriere fisiche che potrebbero rendere l'accesso alla formazione

difficoltoso per alcune persone. Inoltre, lo studente potrebbe fare uso di risorse o macchinari specialistici virtuali, che nella realtà non potrebbe sperimentare, a causa del loro costo elevato o delle difficoltà di accesso.

7. **Annullamento delle distanze fisiche**, che non rappresenterebbero più un limite. Nelle Metaversity, uno studente italiano potrebbe facilmente entrare in contatto e incontrare nel Metaverso un collega di corso in America o in Giappone. Questa dinamica potrebbe portare all'**internazionalizzazione delle Università**, permettendo di organizzare eventi con partecipanti da tutto il mondo, senza dover sostenere costi elevati e abbattendo qualsiasi problema di spostamento. In questo modo, le distanze fisiche verrebbero completamente azzerate, eliminando anche tutte le problematiche ad esse legate: nel Metaverso tutti possono incontrarsi, a prescindere dal luogo fisico in cui si trovano in quel momento.