

FARE SPAZIO NELLA SCUOLA PER DARE SPAZIO ALL'INNOVAZIONE

Aspetti didattici
ed educativi
del metaverso



Luca Basteris
1 febbraio 2023

SPAZI
EDUCATIVI
1+4

AVANGUARDE
EDUCATIVE



Aspetti didattici ed educativi del metaverso

SPAZI
EDUCATIVI
1+4

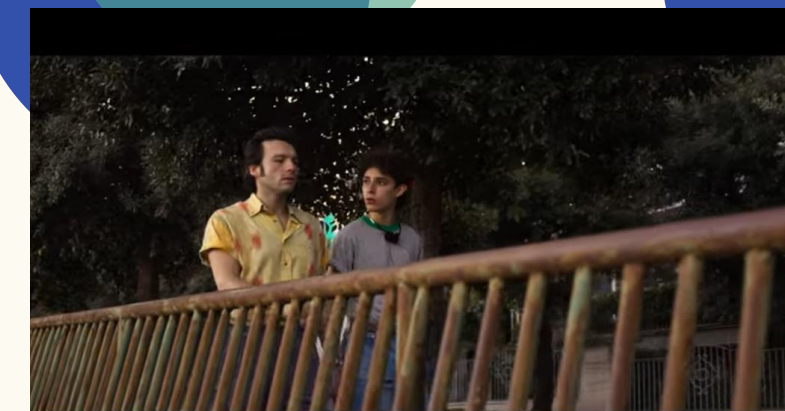


L'aspetto più importante a livello didattico non è l'avanzare della tecnologia o il rischio che corriamo a usarla sempre di più come parallelo della vita reale, ma perché la utilizzeremo, sperando che non serva ad allontanarci dalla "vera" realtà.

"La realtà è scadente... la mia vita non mi piace più, ne voglio un'altra, immaginaria. La realtà non mi piace più. La realtà è scadente"

[Tratto dal film "E' stata la mano di Dio" - Sorrentino]

Per questo, seppur differenti videogiochi, VR, AR e Metaverso intercettano delle esigenze simili e hanno approcci psicologici in comune.



Perchè parlarne a scuola?

Perchè legato alla fantasia e ai sogni dell'uomo

Perchè videogiochi, AR, VR e Metaverso ci portano verso un modo diverso, **un mondo meta-fisico, un posto che si trova OLTRE.**

Questa idea di un mondo che rimane oltre un confine definito, è **un qualcosa che non necessariamente ha a che fare con la tecnologia, anzi è qualcosa di antico e umanistico legato alla fantasia e al sogno.**

Abbiamo sempre vissuto e vivremo con l'idea che ci sia un altro mondo fantastico da scoprire, da esplorare.



Oltre.

Aspetti didattici ed educativi del metaverso

SPAZI
EDUCATIVI
1+4



L'obiettivo principale del mondo scuola non è solamente quello di imparare l'utilizzo della tecnologia e la realizzazione di ambienti 3D per una didattica nel metaverso (es. EdMONDO), ma **riflettere e confrontarsi sugli aspetti didattici ed educativi che esso nasconde**, cercando di scoprire alcuni elementi che il metaverso ha in comune con altre realtà note, come i social e i videogiochi e approfondendo alcuni aspetti psicologici «chiave»:

- Cognizione incarnata: come percepiamo attraverso il corpo (embodied)
- Embodiment in corpi virtuali (Avatar)
- Legame tra livello di immersività e senso di presenza

Cognizione incarnata: come percepiamo attraverso il corpo (embodied)

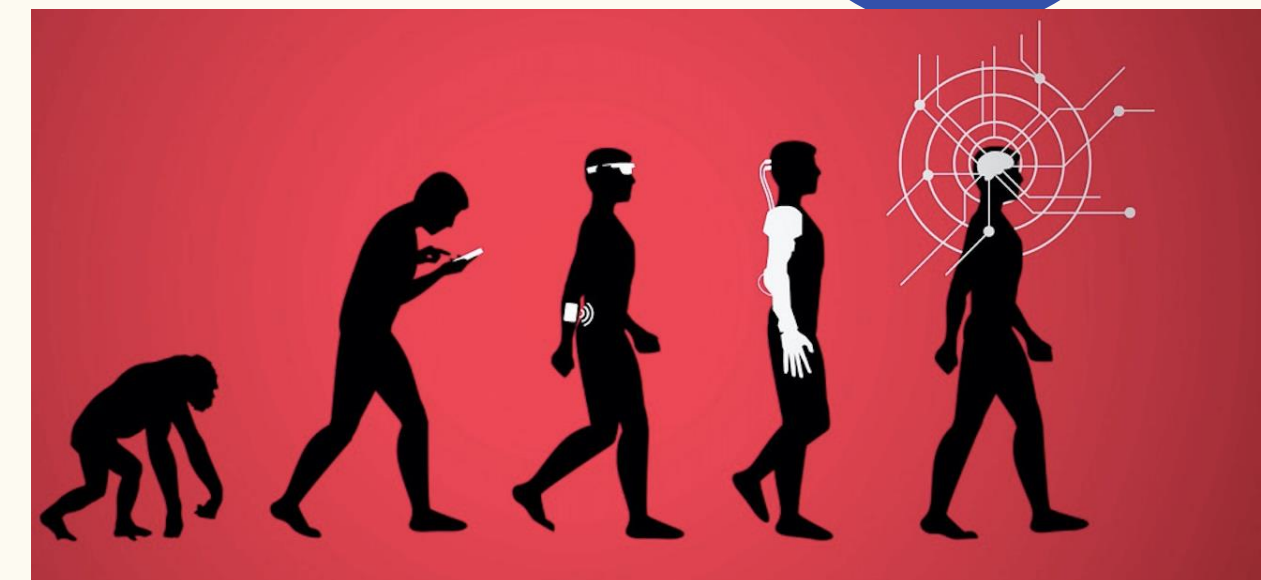
SPAZI
EDUCATIVI
1+4



Nella visione contemporanea della psicologia cognitiva incarnata (embodied) **il corpo costituisce insieme a alla mente un unico sistema complesso**, una «rete psicosomatica»

Nel corso dell'evoluzione nello sviluppo di interfacce grafiche avanzate, è possibile **osservare una progressiva «incarnazione» della tecnologia nel corpo dell'utente allo scopo di rendere il più naturale possibile l'interazione uomo-computer.**

Quest'approccio all'iterazione - definito «manipolazione diretta» (direct manipulation)- si basa sull'idea che le persone debbano agire su oggetti digitali allo stesso modo con cui interagiscono con artefatti fisici, senza dover apprendere nuovi comandi, ma semplicemente adattando i propri schemi percettivo-motori all'interfaccia proposta



Embodiment in corpi virtuali (Avatar)

SPAZI
EDUCATIVI
1+4



Le realtà virtuali hanno aperto una nuova affascinante frontiera per la conoscenza, la sperimentazione e **anche “il gioco” di se stessi, promuovendo l’identità.**

Un avatar è una rappresentazione grafica che, nel contesto dei mondi virtuali (2D o 3D), serve all’utente per rappresentare la propria utenza

Alcune domande:

- Cosa significa assumere l’identità di un personaggio fittizio, o crearne una, in un ambiente virtuale?
- Che cosa nell’avatar rimane della persona rappresentata e cosa no?
- Quali sono le funzioni psicologiche dell’avatar?
- Come funziona la relazione tra i due enti persona-avatar?



Legame tra livello di immersività e senso di presenza

Dobbiamo approfondire il legame tra:

- **il livello di immersività** – ovvero il livello oggettivo di fedeltà sensoriale di un sistema di realtà virtuale (che è oggettiva e misurabile)
- **il senso di presenza** , ovvero la sensazione soggettiva di trovarsi davvero all'interno dell'ambiente virtuale, dipendente dal contesto, correlata all'esperienza psicologica di «essere lì» (*being there*)



BEING
THERE

Legame tra livello di immersività e senso di presenza

L'immersione sensoriale NON è garanzia che si instauri un senso di presenza nell'ambiente virtuale o perché si presenti in modo più o meno efficace.

Senso di presenza

NON è LEGATO ESCLUSIVAMENTE

al **GRADO DI IMMERSIVITA'**



**BEING
THERE**

Per chiudere ... il Metaverso?

“Il design crea cultura. La cultura modella i valori. I valori determinano il futuro”. [Robert L. Peters]

I metaversi, attraverso un meccanismo di ricompensa, ci permettono di dare valore a tutto ciò di cui siamo fatti, idee, pensieri e sogni: oggi la tecnologia ci dà la possibilità di dare valore a ciò che siamo, ciascuno può dare valore a ciò che è.

Il futuro non esiste, perché il futuro non è una dimensione che ci attende, bensì un posto che costruiamo. Questa riflessione focalizza l'attenzione sull'educazione alla creatività, perché tutti possano essere artefici della realtà e del futuro.

In molti aspetti dell'attuale esperienza scolastica i nostri ragazzi non si sentono creatori, ma solo osservatori, come se dovessero subire la realtà che li circonda. Proporre invece agli studenti di diventare ad esempio creatori di oggetti nel metaverso può essere un primo passo per stimolare la loro creatività e valorizzarla.



Riferimenti Formatore:

Luca Basteris – Docente EFT Piemonte

AD Liceo Scientifico e Classico “Peano-Pellico” - Cuneo



Sito personale: <http://liceocuneo.it/basteris/>



Mail luca.basteris@liceocuneo.it

basteris.eft@istruzioneepiemonte.it



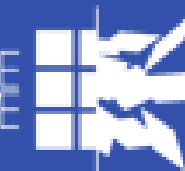
Twitter: [@LucaBaste](https://twitter.com/LucaBaste)



Linkedin: <https://www.linkedin.com/in/luca-basteris-6b406735/>

SPAZI
EDUCATIVI
1+4

AVANGUARDE
EDUCATIVE



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA

