2024, VOL. 22, N. 45, pp. 613 - 614 ISSN 2279-9001

Lifelong Lifewide Learning

RECENSIONE

Recensione del volume di Toto, G. A. (2024). *Verso 1 Meta. Traiettorie di Pedagogia Sperimentale. Ricerca empirica per l'inclusione.* FrancoAngeli.

Domenico Lorusso, Università degli Studi di Foggia.

Le pagine di *Verso 1 Meta*, volume a cura di Giusi Antonia Toto, professoressa ordinaria di Didattica e Pedagogia Speciale presso l'Università degli Studi di Foggia, ci invitano a varcare la soglia di un nuovo mondo, il Metaverso, dove la realtà si trasforma in un caleidoscopio di dati e possibilità infinite. Ogni elemento del mondo fisico trova qui una sua eco digitale, un'anima gemella che vibra e si evolve in tempo reale. La lettura del volume è un'esperienza che ci invita a ripensare la nostra percezione della realtà e a esplorare nuovi orizzonti, in cui i confini tra ciò che è e ciò che potrebbe essere si dissolvono. Si tratta di un universo parallelo, che, secondo gli autori del volume, offre opportunità senza precedenti per l'interazione umana, con la facoltà di rivoluzionare persino il modo in cui apprendiamo. Creando repliche virtuali di oggetti e fenomeni, questa nuova dimensione digitale potrebbe offrire agli studenti la possibilità di esplorare e manipolare concetti astratti in modo concreto, stimolando la curiosità e la capacità di risolvere problemi.

Il volume fornisce un'analisi esaustiva del Metaverso, ponendo particolare attenzione alle sue implicazioni nel campo dell'educazione. Toto e gli altri autori, attraverso un approccio rigoroso e multidisciplinare, offrono un contributo prezioso alla letteratura scientifica, coniugando teoria e pratica. Secondo le ricerche presentate, l'utilizzo di visori 3D e la creazione di ambienti virtuali immersivi stanno già trasformando il panorama educativo: gli studenti hanno la possibilità di viaggiare nel tempo e nello spazio, di esplorare mondi virtuali e interagire con persone da tutto il mondo.

Vengono poste, pertanto, le basi di una riflessione che coinvolge sia l'ambito tecnologico che quello didattico, evidenziando come la convergenza digitale degli ultimi decenni abbia aperto la strada a nuovi spazi virtuali immersivi in cui gli utenti possono vivere esperienze simili alla realtà. La creazione di avatar personalizzati offre, infatti, agli utenti la possibilità di sperimentare diverse identità. Questa pratica, tuttavia, ci mettono in guardia gli autori, può influenzare significativamente i processi cognitivi e sociali, sollevando interrogativi sulla costruzione dell'identità nell'era digitale.

Uno degli aspetti più innovativi è quello dedicato alle strategie educative: l'esperienza dell'Hackathon, per esempio, è presentata come uno strumento didattico capace di stimolare la creatività e la collaborazione tra studenti, portando l'apprendimento a un livello più partecipativo e concreto.

Gli hackathon sperimentali dell'Università di Foggia, istituzione all'avanguardia nel campo dell'innovazione nei processi di insegnamento, dimostrano, infatti,

> l'importanza di promuovere la partecipazione e l'inclusività in contesti di apprendimento e innovazione tecnologica (Toto, Valerio, 2023).

Grazie a tecnologie come la Realtà Virtuale e l'Intelligenza Artificiale, gli ambienti virtuali immersivi e personalizzati facilitano l'apprendimento attivo e lo sviluppo di competenze trasversali, anche negli studenti con difficoltà, in modo che possano partecipare attivamente e sentirsi parte di una comunità. Dal punto di vista della didattica inclusiva, infatti, il Metaverso viene presentato come un potente alleato in grado di favorire l'integrazione e valorizzare le diversità, offrendo nuove opportunità per studenti con bisogni educativi speciali o con disabilità, con la possibilità di scegliere le caratteristiche fisiche degli avatar", secondo Martina Rossi (p. 71), una delle autrici del volume, e di mostrare o meno la propria disabilità.

L'opera evidenzia la necessità di un approccio multidisciplinare alla progettazione e all'implementazione di ambienti virtuali educativi, al fine di limitare i rischi connessi alla privacy, alla sicurezza dei dati e al benessere psicologico degli utenti. Gli autori ci invitano, pertanto, a riflettere profondamente sul futuro dell'educazione e sul ruolo cruciale che le tecnologie digitali avranno in questo processo, coinvolgendo tutti gli attori interessati, dai docenti ai policy maker.

L'interconnessione tra la realtà tangibile e il metaverso digitale, allora, si fonda sulla condivisione di valori comuni e sulla promessa di creare una

> interazione umana in un mondo immersivo in. Cui le persone possono interagire tra loro, come se fossero fisicamente presenti, e trarne insegnamenti educativi in un continuum di mondi, realtà e modelli di business potenziati dal digitale (p.8)

ci spiega Toto. Gli autori prospettano un futuro prossimo in cui il Metaverso rivoluzionerà radicalmente i nostri modelli di vita e di lavoro, offrendo inedite opportunità di collaborazione in ambienti virtuali, aumentati o ibridi. Tale trasformazione impone alle aziende, alle scuole e alle università un profondo rinnovamento, richiedendo lo sviluppo di strategie incentrate sui principi di responsabilità e sostenibilità. Un ruolo formativo che, tuttavia, le istituzioni non hanno sempre dimostrato di saper assolvere in modo adeguato nel recente passato.

Bibliografia

Cambi, F., Minerva, F. P. (2023). *Governare l'età della tecnica: Il ruolo chiave della formazione.* Mimesis.

Tagliagambe, S. (2022). *Metaverso e gemelli digitali: la nuova alleanza tra reti naturali e artificiali.* Le Monnier Università.

Toto, G. A., Valerio, S. (2023). *Evoluzioni di Hackathon. L'esperienza del Wellbeethon. Triettorie di pedagogia sperimentale. Ricerca empirica per l'inclusione.* FrancoAngeli.