

G.A. Toto, *Verso 1 Meta. Traiettorie di Pedagogia Sperimentale. Ricerca empirica per l'inclusione*, FrancoAngeli, Milano 2024.

Dall'invenzione dell'antico libro al tablet, la storia ci insegna che ogni tecnologia emergente ci permette «l'accesso a un altro mondo», come sostiene Andrea Colamedici (p.92), uno degli autori 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. E proprio la lettura di questo volume ci fa solcare il *mare magnum* del futuro: il Metaverso, un universo parallelo, un luogo dove le leggi della fisica si mescolano con la creatività umana, dando vita a esperienze uniche e immersive. Ombra digitale del nostro mondo, che ne riproduce le forme e le dinamiche, nel Metaverso il reale e il virtuale si intrecciano in un'unica trama, creando un'esperienza verosimile che sfuma i confini tra i due mondi.

Gli autori, nel descrivere il Metaverso e le sue potenzialità, aprono la porta a una serie di possibili applicazioni pedagogiche. L'idea è quella di un 'gemello digitale' di un oggetto fisico, ricco di dati e informazioni, che suggerisce nuove modalità di apprendimento esperienziale e di *problem solving*. In questi ambienti di apprendimento immersivi, gli studenti potrebbero, secondo gli autori, interagire con modelli virtuali di fenomeni naturali o di oggetti storici, o, ancora, sperimentare attivamente, acquisendo «conoscenze e competenze scientifiche in modo pratico e coinvolgente» per dirla alla Guarini (p. 49), uno degli autori.

Il volume a cura di Toto offre un contributo prezioso al dibattito sulle nuove tecnologie educative, con una riflessione critica ed

equilibrata sulle risorse e sui limiti del Metaverso. Attraverso un approccio multidisciplinare e un'esposizione lineare, gli autori ci offrono una visione completa e aggiornata di questo nuovo universo digitale, analizzando le sue implicazioni pedagogiche, psicologiche, sociali ed etiche, coniugando una solida base teorica con esempi pratici e casi di studio.

Il futuro dell'insegnamento appare, così, dinanzi ad una svolta epocale: attraverso l'uso di visori 3D, si possono vivere esperienze virtuali, incontrare altri utenti, esplorare angoli della terra solo studiati sui libri, visitare musei e ripercorrere eventi storici. Senza dimenticare la possibilità di creare *avatar*, con cui la propria immagine reale viene modificata fornendo la migliore idea che si ha di sé stessi, attraverso caratteristiche estetiche idealizzate, ma con una conseguente alterazione dei processi cognitivi e sociali del soggetto. Il Metaverso, insomma, può influenzare la percezione di sé e degli altri, offrendo nuove possibilità di sperimentazione e costruzione di identità multiple, nella speranza, però, che gli studenti non perdano mai il contatto con la realtà «confondendo e sovrapponendo le due realtà e le interazioni sociali ad esse connesse», ci avvertono Baldini e Lavanga (p.97).

L'*Hackathon*, presentato come strumento didattico innovativo, è solo uno degli esempi forniti di come il nuovo universo digitale possa stimolare la creatività, la collaborazione, l'apprendimento attivo degli studenti. Infatti, la sperimentazione di modelli misti di *hackathon*, come quella condotta dall'Università di Foggia, dimostra l'importanza di promuovere la partecipazione e l'inclusività in contesti di apprendimento e innovazione tecnologica.

Nuove tecnologie digitali incluse nel Metaverso, come i *Big Data*, la Realtà virtuale, la Realtà Aumentata e l'Intelligenza Artificiale, possono permettere, tramite ambienti virtuali immersivi e collaborativi, persino l'acquisizione delle *soft skills* e l'applicazione delle conoscenze. Secondo le ricerche degli autori, anche la didattica inclusiva può trarne benefici: grazie alla personalizzazione delle esperienze di apprendimento, il Metaverso può favorire l'integrazione e valorizzare le diversità, offrendo nuove opportunità di partecipazione e coinvolgimento.

Il libro non trascura le sfide e le criticità legate all'utilizzo del Metaverso in ambito educativo, affrontando temi cruciali come la *privacy*, la sicurezza dei dati e il rischio di dipendenza digitale, sottolineando l'importanza di proteggere gli utenti, soprattutto i minori. Senza tralasciare i fenomeni del cyberbullismo e del *cyberstalking*, per la cui prevenzione è sottolineata la necessità di sviluppare strumenti e strategie.

Siamo, allora, realmente invitati a riflettere sul futuro dell'educazione e sul ruolo che le tecnologie digitali giocheranno in questo processo in cui sono coinvolti docenti, ricercatori, *policy maker* e chiunque sia interessato a comprendere le trasformazioni in atto nella società digitale.

L'interconnessione tra universo sensibile e Metaverso digitale, insomma, è resa possibile dalla condivisione di valori e dalla promessa di un'interazione umana sempre più immersiva che supera i limiti dello spazio fisico.

In un futuro prossimo il Metaverso, secondo gli autori, rivoluzionerà profondamente il modo in cui viviamo e lavoriamo, offrendo nuove opportunità di collaborazione in ambienti virtuali, aumentati o ibridi. Aziende, scuole e università sono chiamate ad una trasformazione radicale, che richiede lo sviluppo di strategie incentrate sulla responsabilità e sulla sostenibilità. Un ruolo formativo che, tuttavia, non sempre nel recente passato le istituzioni sono state in grado di ricoprire.

DOMENICO LORUSSO
University of Foggia