

Il saggio

Martedì 21 in sala Libretti la presentazione di «Metaverso e realtà dell'educazione»

«La tecnologia digitale si trasforma mentre trasforma il mondo, con noi dentro»

Pensare di restarne fuori non solo è un'illusione, ma significa destinarsi ad esserne oggetti passivi

Claudio Baroni

Martedì 21 febbraio, alle 17, nella Sala Libretti del Giornale di Brescia (via Solferino 22) verrà presentato il libro «Metaverso e realtà dell'educazione», curato da Salvatore Colazzo e Roberto Maragliano per Edizioni Studium. Dopo i saluti di Gabriele Colleoni, vicedirettore del GdB, e di Giuseppe Bonelli, direttore dell'Ufficio Scolastico Territoriale, interverranno gli stessi Colazzo e Maragliano, Massimo Tantardini (direttore della rivista IO01 Umanesimo Tecnologico), il giornalista Claudio Baroni e Giuseppe Antonio Valleta (per Studium). Coordinerà Francesco Magni (Università degli Studi di Bergamo).

Per partecipare è necessario registrarsi su <https://sala-libretti.giornaledibrescia.it>. Diretta streaming sul nostro sito.

■ «S'ode a destra uno squillo di tromba/ a sinistra risponde uno squillo»: così, in plastica poetica, Salvatore Colazzo, docente di Pedagogia all'Università del Salento, descrive la contrapposizione fra chi immagina il Metaverso come un incubo e chi lo invoca come un sogno. Eppure l'universo virtuale è agli albori ed «è una realtà che non possiamo definire, allo stato attuale», come spiega Roberto Maragliano, già ordinario di Pedagogia a La Sapienza di Roma. Il Metaverso è in gran parte realtà ancora da costruire. Assieme, Colazzo e Maraglia-

no, hanno provato a fare il punto in un volumetto di intrigante curiosità: «Metaverso e realtà dell'educazione» (Studium, 144 pagine, 15 euro). Hanno allineato contributi di pedagogisti come Antonio Di Maglie e Demetrio Ria, accanto a quelli di docenti sul campo come Francesco Bearzi e Piervincenzo Di Terlizzi, di studiosi della sperimentazione quali Mario Pireddu e Silvano Tagliagambe, e dello scrittore-programmatore Fabrizio Venerandi.

«La tecnologia digitale esiste - scrive Maragliano - sta intorno e dentro di noi, ed è nella sua natura di trasformarsi trasformando il mondo, la realtà stessa del mondo, con noi stessi dentro». Pensare di restarne fuori non solo è un'illusione, ma significa destinarsi ad esserne oggetti passivi, se non vittime. Indossare l'oculus ed entrare nell'universo-oltre non è gesto banale. Il Metaverso «non è l'indicazione di un più, di un qualcosa che si aggiunge ad un corpo esistente, una funzione aggiuntiva dell'apparecchietto che ci portiamo in borsa o in tasca, ma è la manifestazione di una originale prospettiva di rigenerazione di quel corpo...». La realtà virtuale è progettata «in modo che mente e corpo non percepiscano la differenza fra l'esperienza sintetica e quella "reale"». Quindi «l'impatto psicologico ed emotivo di esperienze vissute in questo modo non possono essere derubrica-

te a questione poco rilevante: aperti creati su relazionali-emozione e cognizione sono dimensioni strettamente legate». L'uomo ha sempre cercato di comprendere e prevedere il mondo facendo modelli. Poteva così cogliere gli aspetti principali, ma sempre ridotti. Il Metaverso, attingendo ad una mole enorme di dati in tempi velocissimi, riesce a diventare non semplicemente un modello dell'universo fisico ma il suo «gemello digitale». Cogliendo le dimensioni del Metaverso si possono valutare le potenzialità. La simulazione di realtà diverse permette di conoscere sviluppi e conseguenze. Nella scuola e nella ricerca l'apprendimento attraverso l'uso di pratiche simulative consente dinamicità e approcci adeguati alla realtà ipercomplessa.

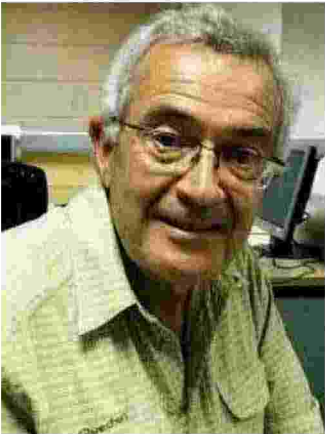
I rischi. Non di meno, si possono prevedere i rischi di una prospettiva tanto potente. Il nostro sapere è già fortemente condizionato dai processi di automazione delle piattaforme. Quanto sono affidabili? «E se ad essere gestiti dai software sono sempre più anche i nostri consumi culturali, questo dovrebbe essere oggetto di riflessione ineludibile». Bisogna saper «leggere i mondi persistenti online come architetture relazionali all'interno delle quali prendono corpo forme differenziate di personificazione e di presenza fenomenologica». Il rischio, invece, è di rassegnarsi ai modelli calati dall'alto dalle Big Tech. I monopolisti del web puntano a Metaversi chiusi, che ruotano attorno a precisi interessi di commercio e potere. Si dovrebbe, al contrario, progettare Metaversi

aperti creati su relazionali-emozione e cognizione sono dimensioni strettamente legate». L'uomo ha sempre cercato di comprendere e prevedere il mondo facendo modelli. Poteva così cogliere gli aspetti principali, ma sempre ridotti. Il Metaverso, attingendo ad una mole enorme di dati in tempi velocissimi, riesce a diventare non semplicemente un modello dell'universo fisico ma il suo «gemello digitale». Cogliendo le dimensioni del Metaverso si possono valutare le potenzialità. La simulazione di realtà diverse permette di conoscere sviluppi e conseguenze. Nella scuola e nella ricerca l'apprendimento attraverso l'uso di pratiche simulative consente dinamicità e approcci adeguati alla realtà ipercomplessa.

Se, tuttavia, ad essere gestiti dai software sono anche i nostri consumi culturali, la riflessione è ineludibile



In copertina. L'immagine che illustra «Metaverso e realtà dell'educazione»



Co-curatore / 1. Roberto Maragliano



Co-curatore / 2. Salvatore Colazzo

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.



007035