

Il Sole 24 ore parla di noi! Dai primi d' ottobre è stato avviato presso il nostro istituto il progetto sperimentale Virtual Debate dell'Indire che vede coinvolti soltanto dieci istituti in Italia. I nostri studenti stanno sperimentando il Debate nel metaverso attraverso l'uso di visori VR (Virtual Reality) in dotazione presso il nostro istituto immersi in un ambiente tridimensionale. Esperienza entusiasmante e preziosa... Da noi il futuro e' gia' qui...

Dal debate all'Inferno di Dante: prove di metaverso nelle aule

Le nuove frontiere della didattica. A fronte del ritorno di massa post-Covid alla vecchia lezione frontale si diffondono sperimentazioni della realtà virtuale per studiare la Divina Commedia o il sistema solare

Eugenio Bruno

Dopo la sbornia digitale imposta dalla pandemia gran parte delle scuole italiane è tornata già dall'anno scorso, quasi in preda a un riflesso condizionato, alla cara vecchia lezione frontale. Archiviando la didattica a distanza come una parentesi del recente passato da non ripetere. Tant'è che di tecnologia in classe si è tornati a parlare solo per le recenti (e tristi) vicende di cronaca che poco hanno a che fare con l'innovazione e il futuro. In realtà, a forza di grattare sotto la crosta antica, qualche esperienza nuova per professori e studenti qua e là si trova. A partire dai primi casi di utilizzo in aula della realtà virtuale e del metaverso.

Prendiamo, ad esempio, la sperimentazione che l'Istituto di ricerca Indire ha avviato a fine ottobre con dieci scuole italiane (Iis Dalla Chiesa di Montefiascone; Convitto Nazionale Umberto I di Torino; Liceo Tosi di Busto Arsizio; Iit Buonarroti di Trento; Iits Volta di Perugia; Liceo Bertolucci di Parma; Iis Dell'Erba di Castellana Grotte; Iis Permi di Lucca; Liceo Savoia Benincasa di Ancona; Liceo delle Arti di Trento e Rovereto) per "virtualizzare" il debate, la pratica in base alla quale due squadre si sfidano online su una mozione sostenendo due tesi avverse, con una giuria che alla fine decide chi ha usato le argomentazioni migliori. Andrea Benassi - il tecnologo di Indire che insieme alle sue colleghe Elena Mosa e Silvia Panzavolta sta svolgendo il progetto - riassume così al Sole 24 Ore del Lunedì i vantaggi di avere un ambiente tridimensionale che permette ai ragazzi di sentirsi presenti e co-agenti: «La scuola insegna a leggere e a scrivere ma non a dibattere. Anche se da qualche anno le scuole hanno iniziato a praticare il debate, in genere viene fatto tra compagni di classe. Per estenderlo ad altre scuole fino a oggi c'era la videochiamata che è un mezzo un po' povero. Abbiamo pensato - ecco la novità - che farlo in virtuale e stabilire una presenza seppur a distanza potesse rendere ordinario ciò che nella realtà è straordinario, nel senso che per scontrarsi con altre scuole bi-

sogna spostarsi e andare alle Olimpiadi nazionali ad esempio a Milano».

La scelta è caduta su istituti scolastici già dotati di un visore e già avvezze alla pratica del debate. Considerando «la carenza di contenuti pensati per la scuola e insieme alla scuola» - sottolinea ancora Benassi - per il software ci si è rivolti alla piattaforma d'innovazione H-Farm, che è attiva nel campo dell'education da oltre 15 anni e ha un network di scuole internazionali che partono dall'infanzia e arrivano al college. «Siamo partiti già cinque o sei anni fa nello sperimentare in che modo le tecnologie immergenti possono portare contributi positivi a scuola - racconta Antonio Guarino, principale innovazione di H-Farm - e abbiamo provato qualsiasi cosa. A un certo punto abbiamo capito che il nostro focus era la realtà virtuale». Sfruttando il fatto di avere in casa una scuola come Big Rock che forma

profili professionali specializzati nella motion grafica o nel gaming a tema Vr - evidenzia - «negli ultimi due anni siamo andati "all inn" e abbiamo creato al nostro interno una business unit per sviluppare prodotti e servizi di realtà virtuale per il mondo della scuola». La piattaforma per il debate scelta dall'Indire ma anche «una sorta di Netflix di esperienze immersive per la scuola», per usare le parole di Guarino. Il riferimento riguarda l'H-Alliday (che rimanda al nome del protagonista di *Ready Player One* di Steven Spielberg): un software sviluppato gomito a gomito da docenti e tecnici con un centinaio di ap-

plicazioni didattiche «che il docente e la sua classe possono fare per apprendere in maniera esperienziale». «Non ti racconto più l'Inferno di Dante ma ti ci faccio camminare dal primo all'ultimo giorno - aggiunge Guarino - e l'insegnante non è più colui che racconta qualcosa ma un facilitatore di esperienza». Oppure, per citare un'altra opportunità offerta da H-Alliday, «ti aiuto a scoprire il modello eliocentrico del sistema solare in modo che i ragazzi vivano sulla propria pelle concetti difficili da capire in astratto». Tutte opportunità per l'ultimo anno delle medie o le superiori che H-Farm punta a portare all'esterno. Con una decina di istituti già interessati a beneficiare del programma e dell'accompagnamento incluso nel pacchetto. Oltre che a tirare fuori visori e software acquistati sull'impulso del momento poi finiti in fondo all'armadio.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

Grazie a un software sviluppato da H-Farm l'Indire ha in corso un progetto con 10 istituti per dibattiti online in Vr



I contributi di H-Farm. Nel centinaio di applicativi disponibili su H-Alliday di H-Farm spiccano lo studio del sistema solare (in alto) o il viaggio nell'Inferno di Dante (a sinistra) mentre Indire ha scelto di puntare sul software per il debate (in basso)

