
Il *debate* in Virtual Reality

Una nuova frontiera per l'apprendimento interattivo

Niccolò Ottaviani¹

Introduzione

La Virtual Reality (VR) sta rapidamente diventando una tecnologia accessibile a tutti, grazie a recenti sviluppi che hanno superato i problemi precedenti legati al costo, al peso e alla connettività. I visori VR come *Meta Quest* e *HTC Vive* offrono esperienze immersive senza precedenti, aprendo nuove opportunità anche nel campo dell'istruzione. Tuttavia, l'adozione dei visori VR nelle scuole è stata limitata dalla mancanza di applicazioni e contenuti specifici per l'ambiente educativo. Indire con Avanguardie Educative, in collaborazione con diverse scuole italiane, ha intrapreso un'iniziativa per progettare e sperimentare l'uso della VR nel contesto del *debate*, con l'obiettivo di sviluppare esperienze innovative e compatibili con le esigenze della didattica scolastica.

Il potenziale del *debate* in VR

Il *debate* è una metodologia educativa che favorisce l'apprendimento attivo e critico, sviluppando abilità di argomentazione, retorica e pensiero critico negli studenti. Tuttavia, organizzare un *debate* tra squadre di scuole diverse può risultare complesso e costoso in termini di spostamenti e logistica. La VR offre la soluzione ideale per superare queste limitazioni, consentendo agli studenti di immergersi in un ambiente virtuale tridimensionale e di interagire come se fossero fisicamente presenti nello stesso spazio. Immaginiamo uno scenario in cui gli studenti di una scuola si incontrano virtualmente con quelli di un'altra scuola, utilizzando visori VR appositamente progettati per il *debate*. Questo ambiente virtuale offre una dimensione nuova e coinvolgente, consentendo agli studenti di utilizzare non solo il linguaggio verbale, ma anche i gesti e la corporeità per esprimere le proprie opinioni e argomentazioni.

1. Docente referente del Liceo quadriennale IDEA - Liceo delle Arti di Trento e Rovereto, niccolo.ottaviani@scuole.provincia.tn.it.

Obiettivi della sperimentazione

La sperimentazione condotta da Avanguardie Educative e le scuole coinvolte ha avuto diversi obiettivi chiave:

- testare l'applicabilità della metodologia del *debate* in VR e valutare i vantaggi rispetto alle modalità tradizionali o ai *debate* a distanza basati su videoconferenza;
- identificare un format specifico per il *debate* in VR, tenendo conto delle caratteristiche uniche offerte dalla tecnologia;
- condurre attività di ricerca sul *debate* in VR per valutare l'impatto sull'apprendimento degli studenti e raccogliere dati sulle dinamiche di interazione;
- individuare ulteriori linee di sviluppo e ricerca per massimizzare il potenziale della VR nell'ambito del *debate* e dell'istruzione in generale.

Coinvolgimento delle scuole

Un totale di dieci scuole italiane hanno partecipato alla sperimentazione durante l'ultimo anno scolastico, collaborando attivamente con Indire, Avanguardie Educative (sotto la guida preziosa di Elena Mosa, Silvia Panzavolta e Andrea Benassi) e H-farm, che ha sviluppato la piattaforma per il metaverso (curata da Antonio Guarino). Le scuole coinvolte sono rimaste entusiaste di integrare le nuove tecnologie nella didattica quotidiana, fornendo ai loro studenti un ambiente di apprendimento coinvolgente e motivante.

Implicazioni e prospettive future

Attraverso l'uso del metaverso, le barriere geografiche e le limitazioni fisiche vengono abbattute, consentendo agli studenti di interagire e confrontarsi con compagni di altre scuole in modo più aperto e stimolante. La sperimentazione condotta fornirà informazioni preziose sulla fattibilità e l'efficacia del *debate* in VR, aprendo la strada a ulteriori sviluppi e sperimentazioni su larga scala nel prossimo anno scolastico. L'obiettivo finale è quello di integrare l'uso della VR come strumento didattico innovativo e potente, in grado di arricchire l'apprendimento degli studenti e promuovere la loro partecipazione attiva e critica all'interno della classe.

Conclusioni

La combinazione della Virtual Reality e del *debate* apre nuovi orizzonti nell'ambito dell'istruzione, offrendo agli studenti un'esperienza coinvolgente e interattiva. La sperimentazione condotta da Indire e le scuole coinvolte dimostra come la VR possa superare le limitazioni fisiche e permettere

agli studenti di sperimentare un ambiente virtuale in cui possono esprimere le proprie opinioni e competenze argomentative in modo efficace. Con ulteriori sviluppi e sperimentazioni, la VR potrebbe diventare uno strumento fondamentale per promuovere l'apprendimento attivo e l'interazione tra studenti di diverse scuole, aprendo nuove possibilità educative nel mondo digitale del futuro.

La sperimentazione del Liceo delle Arti di Trento e Rovereto

Il Liceo delle Arti, sotto la guida della Dirigente Daniela Simoncelli, è una delle scuole coinvolte nella sperimentazione del *debate* in VR e si conferma un esempio di avanguardia nell'adozione delle nuove tecnologie per arricchire le conoscenze degli studenti e prepararli alle sfide del futuro. L'obiettivo del Liceo delle Arti in questo progetto è far sì che l'utilizzo dei visori VR in classe abbia un duplice effetto: da un lato, diventare uno strumento inclusivo accessibile a tutti gli studenti e, dall'altro, motivare maggiormente i ragazzi nel loro percorso di studi.

Tra gli effetti positivi che emergono con maggiore evidenza, l'utilizzo della VR ha dimostrato di eliminare l'imbarazzo e le barriere che talvolta i ragazzi sperimentano nella realtà. Ciò permette loro di aprirsi e di esprimersi in modo più completo e consapevole durante le attività di *debate*. La tecnologia VR crea un ambiente virtuale in cui gli studenti si sentono più a loro agio e possono interagire senza timori, favorendo una partecipazione più attiva e un apprendimento più profondo.

L'impegno del Liceo delle Arti di Trento e Rovereto nel progetto dimostra la volontà della scuola di abbracciare le nuove tecnologie e di sfruttarne il potenziale educativo e inclusivo per offrire agli studenti un'esperienza formativa arricchente e all'avanguardia².



2. Il Virtual Debate rappresenta soltanto il primo passo verso l'integrazione dell'arte nel terzo millennio. Nell'anno scolastico 2023/2024, il Liceo delle Arti ha inaugurato il nuovo corso di studi quadriennale IDEA - *Interactivity Digital Experience Art*, vincitore del bando MIUR 2021 "mille classi quadriennali" (www.istitutodellearti.tn.it/liceo-idea). Si tratta di un percorso di studi che approfondirà gli aspetti più digitali dell'arte come il video mapping, interaction design e il gaming, con un'attenzione particolare alla didattica innovativa europea e alle odierne tendenze legate al mondo del lavoro. Questa iniziativa dimostra l'impegno della scuola nel fornire un'istruzione all'avanguardia, puntando sull'innovazione e sulle opportunità offerte dalle nuove tecnologie.