



# OIR

Open innovative resources  
for distance learning

# PROGRAMMA DEL PODCAST

Argomento: Metaverso

Professore Francesco Pira



**OIR**

Open innovative resources  
for distance learning



**UMCS**  
UNIWERSYTET MARIJ CURIE-SKŁODOWSKIEJ  
W LUBLINIE



Università  
degli Studi di  
Messina



Universidad de Oviedo



This work is licensed under a

Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

**The European Commission support for the production of this publication does not constitute endorsement of the content which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein**

## INDICE

### 1. INFORMAZIONI SUL PODCAST

1.1. Analisi dei bisogni	4
1.2. Obiettivi della lezione /podcast	4
1.3. Destinatari della lezione/podcast	6
1.4. Durata della lezione/podcast	6
1.5. Tema della lezione/podcast (inquadramento generale della lezione/podcast)	6
1.6. Riferimenti/Bibliografia	6

### 2. RISORSE EDUCATIVE

2.1. Fogli di lavoro	7
2.2. Esercizi	9
2.3. Compiti	10
2.4. Set di materiali visivi/fonti (diagrammi, carte, tavole, mappe, immagini, foto)	10
2.5. Accesso dati nella versione online (link alla piattaforma)	12

**The European Commission support for the production of this publication does not constitute endorsement of the content which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein**

# 1. INFORMAZIONI SUL PODCAST

## 1.1. Analisi dei bisogni

- Siamo entrati nell'era delle nuove tecnologie, il metaverso, dove l'homo sapiens diventa homo digitans (Salzano *et al.*, 2021). Il metaverso è un'ipotetica iterazione di Internet come unico mondo virtuale universale e immersivo, facilitato dall'uso di cuffie per la realtà virtuale (VR) e la realtà aumentata (AR) (Molina, 2021). Si tratta di spazi tridimensionali dove gli utenti si muovono liberamente utilizzando degli avatar; qui si può giocare, creare, innamorarsi, lavorare e anche concludere accordi commerciali. L'avvento delle nuove tecnologie ha portato cambiamenti epocali, questo può comportare anche l'avvento delle devianze, come ad esempio i reati legati alla tecnologia, quali il body shaming, il Revenge porn, il sexting, cyberbullismo, le Challenge, l'Hikikomori, etc., la società deve porsi dei problemi seri sugli impatti che le devianze hanno sulla nostra società. Bisogna lavorare sulla prevenzione e far cambiare alcune tendenze, partendo dalla scuola. Bisogna educare ai sentimenti, alle emozioni, al rispetto dell'altro e migliorare la società.

## 1.2. Obiettivi della lezione/podcast

Promuovere apprendimenti e nuove competenze digitali avanzate e nuovi valori come il rispetto dell'altro e della società.

The European Commission support for the production of this publication does not constitute endorsement of the content which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein

## **Risultati di apprendimento**

- Dopo la lezione/podcast, ci si aspetta che l'utente abbia acquisito competenze trasversali come l'intelligenza emotiva al fine di rispettare l'altro e migliorare la società.

## **Conoscenze**

L'utente acquisisce una comprensione fondamentale delle modalità di apprendimento in rete e delle nuove tecnologie, i rischi della rete.

## **Abilità**

Lo studente/utente: sarà capace di utilizzare nuovi strumenti e software digitali di natura avanzata, conoscerà i rischi della rete e le devianza e sarà capace di usare il web in modo sano, ossia come una risorsa.

## **Competenze generali**

Lo studente avrà una piena consapevolezza e comprensione della rete in modo consapevole e degli strumenti digitali.

### **1.3. Destinatari della lezione/podcast**

Docenti/studenti universitari e/o degli ultimi anni delle scuole medie superiori

### **1.4 Durata della lezione/podcast**

Durata podcast: 22:36 minuti

### **1.5 Tema della lezione/podcast**

Il podcast fornisce una panoramica generale della tecnologia nel setting didattico e non. Fornisce una panoramica generale di quelle che sono e risorse del web ma anche i rischi come, ad esempio, le dipendenze da internet, le devianze come i reati in rete e le psicopatologie come l'Hikikomori. Vengono esaminate le principali caratteristiche dei giovani adolescenti con le loro fragilità e come lavorare sulla prevenzione. La tecnologia è parte attiva dell'apprendimento e della crescita degli studenti.

### **1.6. Riferimenti**

- 1) Salzano, G., Passanisi, S., Pira, F., Sorrenti, L., La Monica, G., Pajno, G. B., ... & Lombardo, F. (2021). Quarantine due to the COVID-19 pandemic from the perspective of adolescents: the crucial role of technology. *Italian Journal of Pediatrics*, 47(1), 1-5.

The European Commission support for the production of this publication does not constitute endorsement of the content which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein

## 2. RISORSE EDUCATIVE

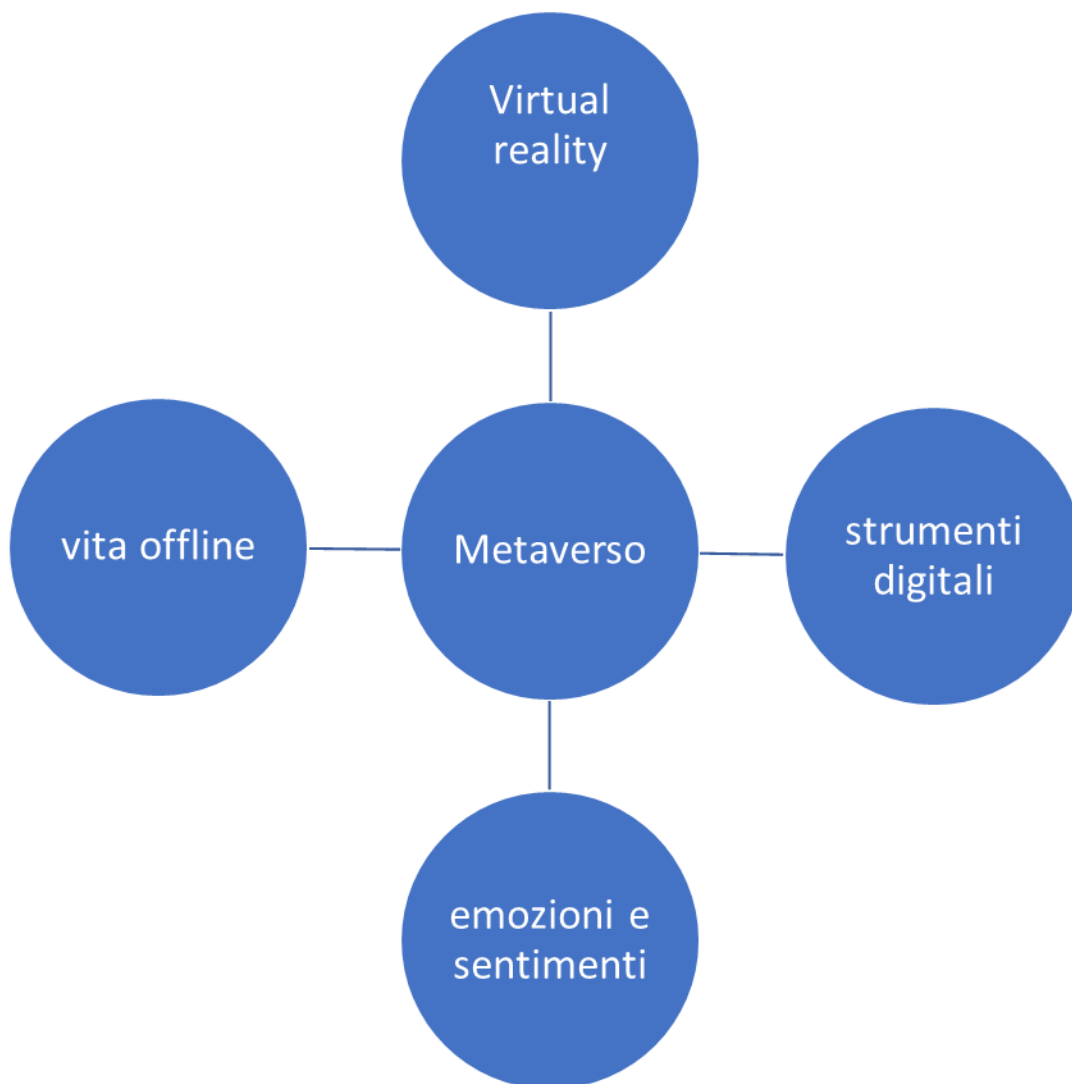
### 2.1. Fogli di lavoro

**ATTIVITÀ 1.** Unisci con una freccia la parola indicata nella colonna a sinistra con la definizione del suo significato indicata nella colonna a destra

Metaverso	Consiste in una realtà virtuale proiettata nella rete e condivisa da tantissime persone allo stesso tempo in cui ognuno assume la propria identità o una nuova identità digitale per vivere la sua vita.
Realtà virtuale (VR)	Comprende i principali sistemi di realtà virtuale online come l'esperienza immersiva attraverso il visore che simula comportamenti.
Homo digitans	Intelligenza simultanea dell'homo videns, o digitans, ha sostituito l'antica capacità sequenziale dell'homo sapiens ed è attratto dal guardare.

The European Commission support for the production of this publication does not constitute endorsement of the content which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein

**ATTIVITÀ 2. Crea una mappa cognitiva sul tema Metaverso, aggiungendo, se necessario, altri elementi**



**The European Commission support for the production of this publication does not constitute endorsement of the content which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein**



## **2.2. Esercizi**

**1) Quali sono i rischi della rete?**

**2) Quali sono gli impegni assunti dalle Istituzioni al fine di prevenire i reati nel web?**

**3) Il web come risorsa oppure come minaccia?**

**4) Cos'è il metaverso?**

**5) L'utilizzo della realtà virtuale consente di condividere varie esperienze cognitive ed emotive?**

**6) Gli adolescenti perché vivono una fase di fragilità e come supportarli al fine di prevenire le forme di dipendenza da internet?**

The European Commission support for the production of this publication does not constitute endorsement of the content which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein

## **2.3. Compiti**

### **Compito n. 1**

**Descrivi gli obiettivi della prevenzione delle varie forme di devianza del web**

### **Compito n. 2**

**Indica quali, i rischi e le risorse della rete**

**2.4. Set di materiali visive/fonti (digrammi, carte, tavole, mappe, immagini, foto)**

**[https://www.facebook.com/watch/?extid=CL-UNK-UNK-UNK-AN\\_GK0T-GK1C&mibextid=2Rb1fB&v=549296637009041](https://www.facebook.com/watch/?extid=CL-UNK-UNK-UNK-AN_GK0T-GK1C&mibextid=2Rb1fB&v=549296637009041)**

The European Commission support for the production of this publication does not constitute endorsement of the content which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein

[https://www.facebook.com/watch/live/?ref=watch\\_permalink&v=1564255294079050](https://www.facebook.com/watch/live/?ref=watch_permalink&v=1564255294079050)

[https://www.facebook.com/watch/live/?ref=watch\\_permalink&v=1564255294079050](https://www.facebook.com/watch/live/?ref=watch_permalink&v=1564255294079050)

<https://www.vdj.it/riflessione-pira-il-valore-e-limportanza-dell-istruzione-nel-metaverso/>

**The European Commission support for the production of this publication does not constitute endorsement of the content which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein**

## 2.6. Accesso ai dati nella versione online



The European Commission support for the production of this publication does not constitute endorsement of the content which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein