

Newspaper metadata:

Source: Italia Oggi

Author:

Country: Italy

Date: 2024/09/30

Media: Printed

Pages: 54 - 54



Web source:

L'orientamento diventa un gioco

Un mondo virtuale che favorisce l'incontro, immediato ed immersivo, tra gli aspiranti studenti per orientarsi nel mondo universitario. È la realtà di AteneiOnline, una piattaforma innovativa che realizza nel metaverso la necessità di incontro degli studenti universitari utilizzando solo le potenzialità del web. «L'attività di orientamento che abbiamo svolto nel metaverso, decisamente pionieristica e unica nel suo genere», spiega Matteo Monari, fondatore di AteneiOnline, «è riuscita a veicolare un tema serio e importante come quello dell'orientamento universitario in un contesto altrimenti puramente ludico come quello del metaverso di gioco Roblox», spiega Monari, il cui progetto presenta un chiaro obiettivo: «sensibilizzare le nuove generazioni nei riguardi delle possibilità formative offerte dalle moderne tecnologie eLearning». L'iniziativa ha riscosso un successo notevole, unendo il mondo virtuale a un tema tradizionalmente percepito come complesso, quello dell'orientamento universitario. «AteneiOnline è orgogliosa dei risultati ottenuti», continua Monari, sottolineando il ruolo di primo piano della sua piattaforma nel guidare i giovani verso le opportunità di apprendimento online. Ma non si tratta solo di orientamento: Monari evidenzia anche l'im-

portanza di promuovere e premiare l'interesse accademico attraverso iniziative come la borsa di studio Talenti eLearning. «La borsa di studio nasce per premiare chi dimostra un forte interesse verso i temi dell'eLearning e della Formazione a Distanza», precisa Monari. Un progetto, dunque, che non solo guarda al futuro dell'educazione, ma che lo fa in un modo diverso, sfruttando tecnologie immersive come il metaverso e piattaforme di gioco. Monari vede in queste tecnologie un'enorme potenzialità: «Crediamo fermamente che le tecnologie digitali possano abbattere le barriere geografiche e consentire un accesso all'istruzione più equo e globale.» L'integrazione tra educazione e innovazione tecnologica è dunque il risultato sperato da AteneiOnline, che ha sfruttato l'invenzione di un luogo altro, appunto, il metaverso, per ricreare una piazza virtuale e accessibile a tutti gli studenti del futuro. «Quello che facciamo con AteneiOnline è cercare di rendere l'apprendimento a distanza non solo più accessibile, ma anche più attraente e stimolante per le nuove generazioni». Il futuro quindi è a portata di metaverso, dove l'apprendimento universitario può diventare un'esperienza iper-reale, digitale e alla portata di tutti.

— © Riproduzione riservata —