

Referat wygłoszony w dniu 5 marca 2024 r. na posiedzeniu
Komisji Nauk Pedagogicznych Oddziału PAN w Krakowie

dr hab. Andrzej Radomski, prof. UMCS

Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie

Wydział Filologiczny, Instytut Nauki o Kulturze

Katedra Informacji i Kultury Cyfrowej

Plac Marii Curie-Skłodowskiej 4, 20-031 Lublin

e-mail: andrzej.radomski@mail.umcs.pl

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1735-605X>

Edukacja w Metaversum

Metaversum, zwane również metaverse lub metaświatem, to idea, koncepcja i praktyka obejmująca współistnienie wielu wirtualnych światów 3D, w których funkcjonują ludzie. Jest to miejsce, w którym możemy tworzyć, współpracować z dowolnego miejsca w wirtualnych, immersyjnych, trójwymiarowych oraz interaktywnych przestrzeniach. Inaczej jeszcze: metaversum: to wszechogarniająca platforma wirtualna, która łączy w sobie elementy mediów społecznościowych, gier wideo, edukacji online i wirtualnej rzeczywistości. W metaversum, poszczególne osoby reprezentują awatary. Geneza wirtualnych światów sięga jeszcze lat 60 -tych XX wieku. Prawdziwy jednak ich rozkwit nastąpił już w XXI wieku.

Niektórzy uważają, że Metaversum to przyszłość cyfrowych technologii komunikacyjnych (Internet następnej generacji: 3.0 czy 4.0). Wszyscy bowiem będą tam przebywać, a ludzie obdarzeni kreatywnością i dużą wyobraźnią tworzyć nowe wirtualne światy. Aby wejść do metaversum i wykonywać tam określone działania, potrzebne są specjalne zestawy VR (wirtualnej rzeczywistości) lub AR (rzeczywistości rozszerzonej). Najczęściej są to okulary VR oraz kontrolery ruchu (np. Oculus Quest)

Metaversum ma duży potencjał do zrewolucjonizowania edukacji na różnych poziomach nauczania. Dzięki zjawisku: immersji metaversum pozwala na bardziej angażujące doświadczenia. W metaversum, uczniowie mogą zdobywać nowe umiejętności

- w wirtualnych, immersyjnych, trójwymiarowych przestrzeniach do praktycznej nauki i eksperymentowania. W tej chwili, gdy coraz popularniejsza staje się praca zdalna, a różne ludzkie zespoły są rozproszone globalnie, wirtualne światy przestają być marketingowym gadżetem, a stają się równoprawnym narzędziem wykorzystywanym w nauce i edukacji.

Jednym z pierwszych przykładów wykorzystania metaversum do nauki i edukacji (i także w innych dziedzinach) był świat: „Second Life”. Obecnie funkcjonuje co najmniej ich kilkanaście. W kontekście edukacji, metaversum może umożliwić uczniom, studentom i nauczycielom spotkania w wirtualnych klasach, aulach, itp. miejscach, gdzie mogą współpracować i uczyć się w bardziej interaktywny i angażujący sposób. Na przykład, nauczyciele wraz z podopiecznymi mogą tworzyć wirtualne symulacje różnych zjawisk postaci, eksperymentów czy historycznych światów (a także miejsc niedostępnych dla człowieka), które umożliwiają uczniom eksplorację i naukę w praktyczny sposób.

Podsumowując, metaversum ma spory potencjał do przekształcenia edukacji, umożliwiając bardziej interaktywne i angażujące doświadczenia naukowe. Jednak, jak każda nowa technologia, wymaga odpowiedniego zrozumienia, przygotowania i implementacji, aby zapewnić, że jest używana w sposób bezpieczny i efektywny.