



FOCUS IRC



LA REALTÀ VIRTUALE COME SUPPORTO ALL'IMMAGINAZIONE NELL'INSEGNAMENTO DELLA RELIGIONE CATTOLICA

Stefano Golinelli¹

Abstract:

L'immaginazione è una fondamentale facoltà di raccordo tra la conoscenza sensitiva e quella intellettuale e si dimostra essere un prezioso strumento di apprendimento nella preadolescenza, quando il pensiero operativo concreto si appresta a passare a quello formale. Partendo da un'analisi attualizzante degli *Esercizi Spirituali* di sant'Ignazio di Loyola, che vede in essi un modello di lettura interattiva paragonabile a ciò che accade nei mondi digitali, cercheremo di mostrare l'utilità e l'efficacia della realtà virtuale nella didattica della Religione Cattolica come supporto all'immaginazione. Se collocato nell'ottica di una formazione integrale della persona umana, che pone al centro la relazione col reale e con gli altri, questo mezzo può agganciare il linguaggio degli studenti, invitandoli ad uscire dallo specchio narcisistico dello schermo.

Parole chiave: immaginazione, preadolescenza, virtuale, didattica

1. Premesse antropologiche²

Secondo il modello epistemologico aristotelico-tomista la conoscenza parte dai sensi esterni, che hanno la capacità di passare dalla potenza all'atto tramite l'acquisizione intenzionale dei rispettivi sensibili, i quali vengono rielaborati dai sensi interni prima di subire il processo di astrazione, che fornirà all'intelletto il concetto universale: *nihil est in intellectu quod prius non fuerit in sensu*.³ In questa complessa catena, che va dal particolare della sensazione all'universalità della scienza, l'immaginazione svolge il ruolo di anello di congiunzione tra l'inizio e la fine del processo. Infatti «l'immaginazione contribuisce a unificare l'oggetto perché nella percezione noi integriamo gli aspetti attualmente sentiti con altri che abbiamo sentiti altre volte e che abbiamo il potere di ripresentarci, di far rivivere nella nostra coscienza». ⁴ Con altre parole sant'Agostino diceva che «le immagini sono originate dalle cose corporee e per mezzo delle sensazioni: le quali, una volta ricevute, si possono con grande facilità ricordare, distinguere, moltiplicare, ridurre, estendere, ordinare, sconvolgere, ricomporre in qualunque modo piaccia al pensiero». ⁵ Per entrambi i dottori poi, l'immagine, come prodotto di questa facoltà, avrà un ruolo fondamentale nell'antropologia teologica, quando si tratterà di cercare nell'uomo le tracce della Trinità, o meglio di provare

¹ Docente di Religione Cattolica nelle Scuole secondarie di primo grado "Dante Alighieri" di Cavezzo e "Cesare Frassoni" di Finale Emilia (MO).

² Per la complessa storia del termine «immaginazione», cfr. N. ABBAGNANO, *Dizionario di filosofia*, Utet, Torino 2006, *sub voce*, a cui siamo debitori per la nostra breve e parziale ricostruzione.

³ Cfr. ARISTOTELE, *L'anima*, a cura di G. Movia, Bompiani, Milano 2003; S. TOMMASO D'AQUINO, *La Somma Teologica*, a cura della Redazione delle ESD, 6 voll., ESD, Bologna 1996, I, in modo particolare I, qq. 77-79.

⁴ R. LUCAS LUCAS, *L'uomo spirito incarnato. Compendio di filosofia dell'uomo*, San Paolo, Cinisello Balsamo 1993, 108.

⁵ SANT'AGOSTINO, *De Vera Religione*, a cura di N. Cipriani, Mursia, Milano 2022, 10 § 18.

ad intuire il mistero trinitario partendo dall'uomo, fatto a immagine e somiglianza di Dio (Gn 1,26).⁶

Passando direttamente al romanticismo, notiamo la distinzione semantica tra immaginazione e fantasia, venendo quest'ultima ad indicare un'immaginazione sregolata e sbrigliata, fino ad assumere con l'idealismo tedesco, rispetto all'immaginazione semplicemente ri-produttiva, un valore creativo della realtà, tale da distanziarsi nettamente dalla gnoseologia classica di stampo realistico. Senza più questa contrapposizione tra immaginazione e fantasia, Husserl riconoscerà poi all'immaginazione, come capacità contemplativa in grado di ripresentare le esperienze passate in modo finzionale, un ruolo fondamentale nel darsi della riduzione eidetica ad opera della fenomenologia.⁷

Con la psicoanalisi di Lacan vediamo invece un interessante approfondimento delle precedenti considerazioni non solo nella dinamica conoscitiva dell'uomo già formato, ma anche nel processo di sviluppo del bambino. Per lui infatti le dimensioni dell'esperienza umana si articolano nella triade di «immaginario, simbolico e reale», caratteristiche sempre presenti nel modo in cui il soggetto si colloca nel mondo. In modo particolare l'immaginario viene ad avere un ruolo costitutivo della persona nel periodo che va dai sei ai diciotto mesi di età, in quella fase che lo psicoanalista chiama «stadio dello specchio».⁸ Qui il bambino è ancora immerso nella diade materna e, proprio attraverso l'immaginazione che si esercita sulla propria immagine speculare, impara a costruire un primo schizzo di soggettività e a riunificare la percezione frammentaria della propria corporeità in uno schema unitario. Solo allora può intervenire più esplicitamente il registro simbolico, strettamente correlato al linguaggio e alla cultura condivisi, attraverso cui, mediante il superamento del complesso edipico, si accede all'autocostituzione del soggetto e al suo ingresso nella civiltà. Il reale rimane invece ciò che non può immaginarsi, né dirsi, ma che non si può non avvertire: esso può turbare, perché non può essere collocato immediatamente dentro un significato, ma è inevitabile fare i conti con esso.

Una faticosa ricostruzione della propria personalità⁹ non avviene però solamente nei primi anni di vita, ma anche nel delicatissimo passaggio tra fanciullezza e adolescenza, momento in cui, secondo la teoria stadiale di Piaget, si colloca il passaggio dal pensiero operatorio concreto a quello più formalizzato. L'ingresso nella preadolescenza e nell'adolescenza determina poi una situazione di vera e propria crisi, che secondo Erikson nasce dallo scontro tra il definire una propria identità e il rischio di fallire in questo compito, che sfocia nella confusione di ruolo. L'adolescenza è il momento in cui la persona «fa le prove» tra varie possibili identità e gioca con i ruoli, alla ricerca di quel «vestito su misura» che lentamente porterà alla costituzione del sé adulto. Il processo di esplorazione implica un continuo uso dell'immaginazione per calarsi in situazioni possibili e vedersi con nuovi *look*, per proiettarsi in scuole, lavori, amori che possano adattarsi alle proprie aspirazioni in un continuo confronto col pensiero ipotetico-deduttivo in via di perfezionamento e con il principio di realtà.

Per chi insegna a studenti in questa fascia d'età è dunque essenziale capire chi si ha di fronte e su quali strategie fare leva per instaurare un rapporto educativo efficace.

2. Gli *Esercizi spirituali* e la realtà virtuale

L'insegnante di Religione Cattolica conosce la sfida di far appassionare ai contenuti della propria disciplina studenti spesso completamente digiuni da qualsiasi elemento

⁶ Cfr. ID., *La Trinità*, a cura di G. Beschin, Città Nuova, Roma 2006, in modo particolare i libri IX-XII; Cfr. S. TOMMASO D'AQUINO, *La Somma Teologica*, I, q. 93, a. 9.

⁷ Cfr. E. HUSSERL, *Idee per una fenomenologia pura e per una filosofia fenomenologica*, 2 voll., Einaudi, Torino 2002.

⁸ Cfr. J. LACAN, *Scritti*, a cura di G. Contri, 2 voll., Einaudi, Torino 1978.

⁹ Cfr. L. CAMAIONI – P. DI BLASIO, *Psicologia dello sviluppo*, Il Mulino, Bologna 2007, §§ IV, VIII.

pregresso, ma sa anche che, specialmente nella fascia della preadolescenza, una freccia al proprio arco è rappresentata senza dubbio dal pensiero narrativo¹⁰ e dallo *story telling*. Più che tentare la sterile strada diretta della concettualizzazione, risulta più coinvolgente per i preadolescenti stimolare la loro immaginazione attraverso racconti, che li aiutino gradualmente a formalizzare i contenuti appresi con ragionamenti più universali. Puntare sull'immaginazione significa quindi sostenere il processo di superamento del pensiero operatorio concreto, facilitando l'ingresso in quello astratto. La *Bibbia* in questo senso è una maestra del pensiero pedagogico, perché non spiega Dio attraverso formule logicamente concatenate, ma lo racconta.

Tra le guide più significative che hanno saputo valorizzare l'immaginazione come strumento per entrare nel pensiero biblico, vogliamo citare sant'Ignazio di Loyola che, con i suoi *Esercizi Spirituali*,¹¹ può fornire dei validi spunti anche a chi si trova ad insegnare nell'era digitale. Secondo M. L. Ryan¹² infatti, gli *Esercizi Spirituali* non sono un libro «da leggere» ma «da fare», in quanto il suo obiettivo non è informativo, ma performativo. Sant'Ignazio invita l'esercitante ad usare i sensi interni e l'immaginazione per calarsi dentro la scena evangelica e viverla in un'immedesimazione che gli permetta di interagire con la grazia, la vera protagonista degli *Esercizi*. Spadaro, commentando la Ryan, dice che «l'esercitante dunque è chiamato a entrare in un vero e proprio ambiente virtuale, che è la cosiddetta *composición viendo el lugar*, composizione vedendo il luogo (ES, n. 47), una vera e propria visione stereoscopica totale»¹³, motivata dal santo col fatto che Cristo stesso si è reso visibile con l'incarnazione: «Qui è da notare che nella contemplazione o meditazione visiva, com'è contemplare Cristo nostro Signore che è visibile, la composizione sarà vedere con la vista dell'immaginazione il luogo fisico, dove si trova la cosa che voglio contemplare».¹⁴

Questa interazione totale con il testo, *medium* attraverso cui il fedele collabora attivamente con la grazia, il fatto che l'esercitante sia stimolato ad usare l'immaginazione come supporto al sentire e al conoscere le mozioni dell'anima,¹⁵ la generazione di un nuovo testo prodotto da chi svolge gli esercizi per annotare i frutti dell'esame di coscienza fanno sì – secondo la Ryan - che gli *Esercizi* prefigurino diversi temi presenti nella semiotica della realtà virtuale.

Oggi con la svolta tecnologica della Didattica Digitale Integrata è possibile utilizzare diversi programmi gratis e *on line* che possono supportare il processo di insegnamento-apprendimento, inculturandosi nel linguaggio dei preadolescenti per favorire, anche mediante la tecnologia, la loro formazione integrale in quanto persone. Per far questo sarà però necessario munirsi di un punto di vista epistemologico di tipo realista, affinché la realtà virtuale non sia concepita narcisisticamente come uno specchio che rimanda alla propria soggettività, ma come strumento attraverso cui conoscere il mondo che ci circonda con i problemi reali che coinvolgono l'attualità. Per san Tommaso infatti il concetto, frutto di tutto il processo conoscitivo, non è *id quod cognoscitur* (ciò che è conosciuto), ma *id quo cognoscitur* (ciò con cui si conosce l'essenza della cosa reale). In questo senso, anche per ciò che riguarda l'immaginazione, abbandoniamo l'accezione romantica di «fantasia sregolata», per riprendere quella classica che la vede come strumento che ricava i suoi materiali dal reale, sia in fase di completamento degli oggetti parzialmente percepiti sia in fase di invenzione.

¹⁰ Cfr. *Ivi*, 107-110.

¹¹ Cfr. SANT'IGNAZIO DI LOYOLA, *Esercizi Spirituali*, San Paolo, Cinisello Balsamo 2014.

¹² Cfr. M. L. RYAN, *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore-London, The John Hopkins University Press, 2003, *cit.* in A. SPADARO, *La pagina che illumina. Scrittura creativa come esercizio spirituale*, Ares, Milano 2024.

¹³ A. SPADARO, *La pagina che illumina*, 45.

¹⁴ Cfr. SANT'IGNAZIO DI LOYOLA, *Esercizi Spirituali*, n. 47.

¹⁵ Cfr. *ivi*, 313.

3. I frutti di un uso personalista della realtà virtuale

Date queste premesse, che da un lato valorizzano l'uso della tecnologia e dall'altro lo relativizzano come strumento al servizio della persona, possiamo capire come la realtà virtuale possa diventare un prezioso alleato per chi si dedica all'IRC. Programmi come *Framevr.io* o il più avanzato e a pagamento *CoSpaces Edu* possono infatti aiutare il preadolescente nel processo conoscitivo, attraverso «un'immaginazione digitale» che ricostruisce un ambiente ricco di foto, video, audio, testi, consentendo un apprendimento immersivo, coinvolgente ed interattivo.¹⁶



Figura nr. 1

Il primo frutto di questa tecnica didattica è la sperimentazione e la meta-riflessione condotta in classe sulla propria identità digitale. In *Framevr.io* infatti la prima cosa che si fa quando si imposta il programma è la modellazione di un proprio *avatar* che accompagnerà l'utente all'interno del mondo. Le possibilità consentite dagli strumenti di lavoro¹⁷ sono veramente amplissime e permettono allo studente di scegliere l'acconciatura e il colore dei capelli, i lineamenti del volto e del corpo, i vestiti e gli accessori. Il «gioco» della sperimentazione di un'identità digitale va dall'imitazione più realistica delle proprie effettive caratteristiche fisiche all'invenzione di un personaggio completamente diverso se non opposto a sé: questo processo ludico, se sfruttato dall'insegnante attraverso la mentalizzazione del corpo adolescente, può portare lo studente a riflettere sui cambiamenti che sta subendo a livello bio-psico-sociale, sul dono della vita e sulla vocazione a crescere come persona adulta con un'identità irripetibile, sul rapporto tra apparenza e realtà nell'uso che si può fare delle foto sui *social network*.

¹⁶ Cfr. figura nr. 1.

¹⁷ Cfr. figura nr. 2.

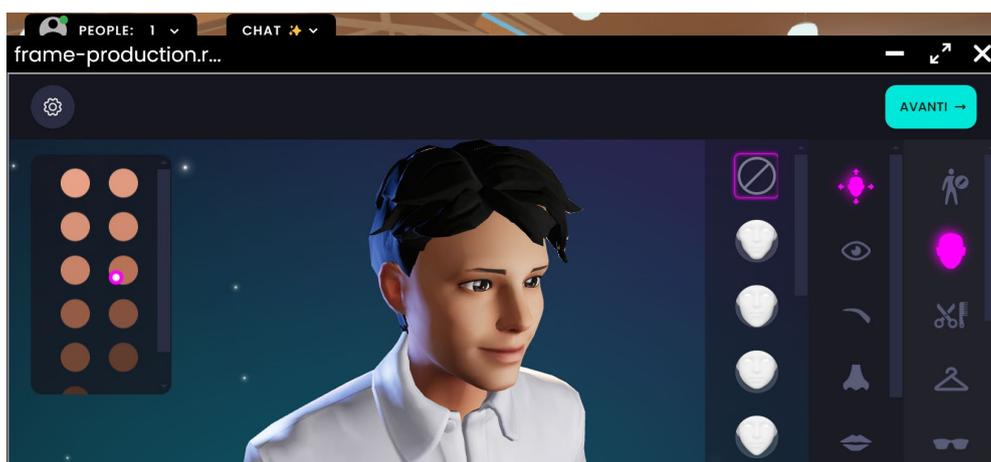


Figura nr. 2

Un secondo frutto nasce dalla possibilità di scoprire il proprio peculiare stile di apprendimento secondo le varie intelligenze multiple teorizzate da Gardner: linguistica, musicale, logico-matematica, spaziale, corporeo cinestetica, intrapersonale, interpersonale, naturalistica.¹⁸ La possibilità di integrare all'interno della realtà virtuale anche programmi di quiz, giochi di memoria, domande multimediali, che lo studente può creare per il resto della classe, consente al discente di vedere il dietro le quinte di una verifica, divenendo più consapevole delle strategie e delle scorciatoie per lo studio.

Anche se il modello costruttivista non è l'unico approccio praticabile, questo tipo di programmi si presta molto ad una visione pedagogica in cui lo studente è protagonista del processo di apprendimento, sostenuto dalla funzione facilitatrice dell'insegnante, visto come regista delle attività didattiche.¹⁹ Costruttivismo, dal punto di vista in cui ci siamo collocati, non significa costruire *ex nihilo* la conoscenza, ma partecipare in modo attivo alla selezione, al vaglio, alla scoperta del sapere con un orientamento sempre rivolto al reale e alle relazioni. In questo senso il *cooperative learning*, implicato nell'approccio costruttivista, diventa un'utile palestra per imparare a vivere i rapporti personali, specie per quelle ragazze e quei ragazzi che sono a rischio di ritiro sociale, i cosiddetti *hikikomori*: se questi da un lato beneficeranno di relazioni non solo virtuali ma reali con gli altri compagni in classe e a casa, dall'altro lato saranno valorizzati per le loro abilità digitali che possono insegnare ai meno competenti, con notevoli conseguenze di autoefficacia e autostima.

Infine l'utilizzo della programmazione mediante *CoBlocks*,²⁰ un linguaggio che permette in alcune realtà virtuali di far compiere azioni agli oggetti digitali attraverso un *coding* che simula la sintassi naturale, consente allo studente di approcciarsi in modo graduale alla concettualizzazione più formalizzata, e all'insegnante di proporre una riflessione comparativa tra il linguaggio della scienza, quello simbolico della religione, quello iconico dell'arte, favorendo un procedere interdisciplinare che permette l'acquisizione di competenze spendibili nella vita concreta di ogni giorno.

¹⁸ Cfr. H. GARDNER, *Formae mentis. Saggio sulla pluralità dell'intelligenza*, Feltrinelli, Milano 1991.

¹⁹ Cfr. M. OCCHIONI, «Techland: Math and Science in a Virtual World», in MANAGEMENT ASSOCIATION, *Virtual Reality in Education: Breakthroughs in Research and Practice*, Information Resources, Hershey, PA: IGI Global, 2019, <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-8179-6>, 423-424. Cfr. anche il sito a cura di M. OCCHIONI: <https://www.virtualscience.it/it>.

²⁰ Cfr. figura nr. 3.

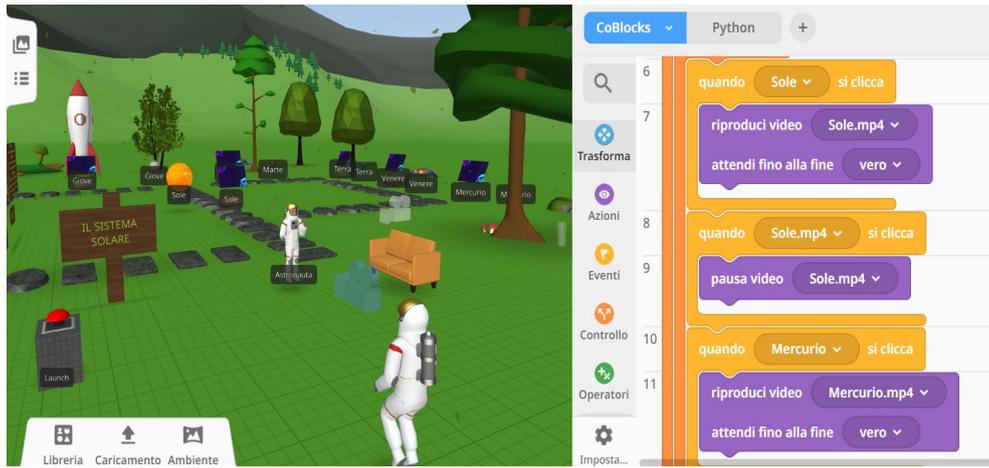


Figura nr. 3