



# FOCUS IRC



**IL BIMBO CHE AVEVA PERSO IL CUORE.**  
Per una pedagogia integrale della realtà virtuale e dell'intelligenza artificiale

Stefano Golinelli<sup>1</sup>

## **Abstract:**

L'emergere massiccio, anche nelle vite dei nostri studenti più piccoli, dell'intelligenza artificiale insieme a programmi e videogiochi che sfruttano la realtà virtuale avanzata può instillare l'idea che chiedere un consiglio personale ad una *chatbot* abbia lo stesso valore antropologico di una relazione incarnata in cui due cuori fanno nascere un'amicizia. Il ruolo dell'Insegnante di Religione non è quello di stigmatizzare queste nuove tecnologie, ma quello di immergersi nel linguaggio dei propri studenti per fecondarlo con un sapere personalista che permetta loro di maturare una crescita integrale della propria umanità. Attraverso la potenzialità simbolica di una "fiaba digitale", tenteremo di dare qualche consiglio su come affrontare i pericoli della rete e il problema del cyberbullismo.

**Parole Chiave:** virtuale, artificiale, simbolo, cuore

## **1. Una società che ha perso il cuore**

Basta parlare un'ora con una classe di preadolescenti o svolgere un'attività con i bambini della scuola primaria per accorgersi di quanto il mondo digitale incida sulle loro giornate sia dal punto di vista delle ore trascorse con un dispositivo, sia per ciò che riguarda il significato esistenziale che gli attribuiscono. Non stupisce, quindi, che sempre più gli adolescenti si confidino con *chatbot*, chiedendo a questi programmi di intelligenza artificiale (IA) consigli psicologici e a volte addirittura un supporto terapeutico. Come scrive Alessandra Lanza: «L'intelligenza artificiale può essere un prezioso strumento di compagnia e sostegno, ma non può sostituire l'empatia umana. Gli adolescenti, ancora in formazione emotiva, hanno bisogno di adulti, scuole e istituzioni che li aiutino a distinguere tra comprensione e simulazione. L'educazione digitale non è più una scelta: è una forma di tutela psicologica».<sup>2</sup>

Le IA, infatti, possono risultare confortanti perché offrono un'accettazione incondizionata delle istanze del fruitore, ma così facendo ostacolano competenze fondamentali alla crescita, come saper gestire la frustrazione, imparare il dialogo con chi ti contraddice ed apprendere l'empatia, sviluppando al contrario forme di narcisismo e dipendenza affettiva. Alcuni neuroscienziati stanno anche studiando i possibili effetti di una prolungata esposizione ai dispositivi da parte degli adolescenti nella solitudine delle loro stanze, partendo dal presupposto che esistono già evidenze scientifiche che dimostrano

<sup>1</sup> Docente di Religione Cattolica nelle scuole secondarie di primo grado "Dante Alighieri" di Cavezzo (Mo) e "Tina Anselmi" di Ravarino (Mo).

<sup>2</sup> A. LANZA, *Gli effetti dell'AI sulla psicologia degli adolescenti: le conseguenze sui giovani*, 2 dicembre 2025, in *Geopop*, <https://www.geopop.it/gli-effetti-dellai-sulla-psicologia-degli-adolescenti-le-conseguenze-sui-giovani/> [data di consultazione: 10/01/2026].

come «bassi livelli di interazione sociale durante l'adolescenza sono correlati a differenze nello sviluppo del cervello, comprendendo regioni coinvolte nell'apprendimento sociale e nella capacità di prendere decisioni».<sup>3</sup>

Con altre parole, nella sua ultima enciclica, Papa Francesco metteva in guardia gli uomini e le donne contemporanei che, inebriati dai successi tecnologici, hanno smarrito il loro cuore: «Nella società di oggi, l'essere umano “rischia di smarrire il centro, il centro di sé stesso”. “L'uomo contemporaneo, infatti, si trova spesso frastornato, diviso, quasi privo di un principio interiore che crei unità e armonia nel suo essere e nel suo agire. Modelli di comportamento purtroppo assai diffusi ne esasperano la dimensione razionale-tecnologica o, all'opposto, quella istintuale”. Manca il cuore».<sup>4</sup> Come sappiamo, dal punto di vista biblico, il cuore - in ebraico *leb* - è un termine che non si riferisce solamente né all'«organo corporeo che può arrestarsi con un colpo apoplettico e condurre alla morte», né soltanto alla «dimensione affettiva e passionale», ma più propriamente indica «il centro della vita psicologica, morale e spirituale»<sup>5</sup> dell'uomo.

Il cuore, insomma, ci rimanda alla complessità e alla poliedricità dell'essere umano, la cui intelligenza «si mostra più chiaramente come una facoltà che è parte integrante del mondo in cui tutta la persona si coinvolge nella realtà. Un autentico coinvolgimento richiede di abbracciare l'intera portata del proprio essere: spirituale, cognitivo, incarnato e relazionale».<sup>6</sup> Al di là di ogni riduzionismo tecnocratico, nella visione cristiana l'uomo è uno spirito incarnato,<sup>7</sup> la cui «dignità si fonda sulla “persona come unità inscindibile” di corpo e anima, per cui essa “inerisce anche al suo corpo, il quale partecipa a suo modo all'essere immagine di Dio”».<sup>8</sup> Pur avendo un'opinione positiva del contributo scientifico, la visione cristiana è quindi ben diversa da quella dei “transumanisti”, che «affermano che i progressi tecnologici permetteranno agli esseri umani di oltrepassare i propri limiti biologici, e di migliorare sia le capacità fisiche che cognitive». Ma si distingue nettamente anche dal punto di vista dei “postumanisti”, che «asseriscono che tali progressi finiranno per alterare l'identità umana in modo tale che gli uomini non potranno neppure più essere considerati veramente “umani”».<sup>9</sup>

## 2. Il potere della fiaba

Come portare questi ragionamenti così importanti e difficili nella nostra attività didattica? In modo particolare come fare opera di prevenzione non solo ai preadolescenti, ma anche ai bambini della scuola primaria, che già subiscono le conseguenze dello *tsunami* digitale? È il problema che ci siamo posti negli ultimi anni, svolgendo anche l'attività di referente al bullismo e al cyberbullismo in diversi Istituti Comprensivi, con il

---

3 V. TRAVERSO, *Too much alone time has a startling effect on the teenage brain*, 18 dicembre 2025, in *National Geographic, Health*, <https://www.nationalgeographic.com/health/article/how-isolation-affects-the-teenage-brain/> [data di consultazione: 10/01/2026], traduzione mia.

4 FRANCISCUS, *Dilexit nos. Litterae Encyclicae de humano et divino amore Iesu Christi Cordis*, 24 ottobre 2024, n. 9. Versione italiana, *Dilexit nos. Lettera enciclica sull'amore umano e divino del Cuore di Gesù Cristo*, San Paolo, Cinisello Balsamo (Mi) 2024.

5 G. RAVASI, *L'alfabeto di Dio*, San Paolo, Cinisello Balsamo (Mi) 2023, 89, *sub voce*.

6 DICASTERO PER LA DOTTRINA DELLA FEDE E DICASTERO PER LA CULTURA E L'EDUCAZIONE, *Antiqua et nova. Nota sul rapporto tra intelligenza artificiale e intelligenza umana*, Ancora, Milano 2025, n. 26.

7 Cfr. R. LUCAS LUCAS, *L'uomo spirito incarnato. Compendio di filosofia dell'uomo*, San Paolo, Cinisello Balsamo (Mi) 1993.

8 *Antiqua et nova, cit.*, nota 9.

9 *Ivi*.

compito di formare verticalmente le varie fasce d'età degli studenti e mettendo a conoscenza di queste tematiche anche i docenti e i genitori. Diverse sperimentazioni che negli anni hanno avuto un *feedback* positivo ci hanno convinti a ricorrere alla favola e alla fiaba, infatti «esiste un alfabeto della vita e le narrazioni sono il modo privilegiato per comunicarlo alle nuove generazioni». <sup>10</sup> Seguendo le idee di Mircea Eliade, concordiamo sul fatto che «il pensiero simbolico non è dominio esclusivo del bambino, del poeta o dello squilibrato, esso è connaturato all'essere umano: precede il linguaggio e il ragionamento discorsivo. Il simbolo rivela determinati aspetti della realtà – gli aspetti più profondi – che sfuggono a qualsiasi altro mezzo di conoscenza». <sup>11</sup> Su ispirazione di alcune situazioni accadute realmente in classe, è nata una serie di racconti, che utilizzando il potere trasfigurante del simbolo, ci ha permesso di affrontare tematiche riguardanti il bullismo, il cyberbullismo, il rispetto, il prendersi cura e l'empatia. Poiché il simbolo è universale, questi racconti possono essere letti da tutti gli studenti in un'ottica interculturale e interreligiosa, ma, data la complessità stratificata dei significati contenuti nelle favole e nelle fiabe, i testi possono essere esplicitati nell'ora di Religione, usando un'ermeneutica differente che faccia emergere quelle virtualità che più si agganciano al discorso cristiano. Cambiando nuovamente punto di vista, è poi possibile sfruttare i risultati delle attività svolte in classe nella formazione ai docenti e ai genitori, portando alla luce del dialogo contenuti ancora più profondi, maturi e rilevanti. Insomma il simbolo ha il potere di "mettere insieme" (dal greco "syn" = con, e "ballo" = gettare) non solo i diversi aspetti del reale, ma anche di tenere insieme le varie fasce d'età: solo in questo modo è possibile ricomporre quel centro esistenziale che chiamiamo "cuore".

Tra quelle che abbiamo scritto, la fiaba digitale che più esplicitamente tratta i temi dell'intelligenza artificiale e della realtà virtuale si intitola *Il bimbo che aveva perso il cuore* <sup>12</sup> e parla di Riccardo, un bambino che abita nel Paese della Pace e che ha una dipendenza dai videogiochi. La sua personalità è configurata sul classico profilo del bullo, ma il luogo in cui vive è soggetto ad una particolare legge del contrappasso: chi si comporta male, perde il suo cuore, il quale si frantuma in cinque parti che volano in altrettanti luoghi del suo mondo. Un bimbo senza cuore non può che trasformarsi in un piccolo *robot*, che – proprio come una calcolatrice – è «un apparecchio all'apparenza molto intelligente, perché conosce tutti i numeri, ma non ride, non piange, non prova felicità e non conosce l'amore». <sup>13</sup>

Attraverso l'amica rana, un essere anfibio che vive in due mondi, anche Riccardo dovrà imparare a trovare un equilibrio tra il reale e il digitale, in un'avventura che lo porterà a superare cinque sfide per recuperare i cinque frammenti del suo cuore. Per ragioni di spazio non possiamo approfondire il simbolismo che sta dietro ai personaggi della storia: li elenchiamo, quindi, molto brevemente. La Strega Arcobaleno proporrà al robottino delle domande di ecologia; l'Orso Mangiaparole è un esigente professore di inglese, che gli insegnerà il linguaggio dell'amicizia; il Pappagallo Picasso è un pittore e, attraverso un *puzzle* sul bullismo e il cyberbullismo, ricorderà allo sfidante qual è la sua vera immagine di bambino; la Sirena Melodiosa è una bravissima cantante e la prova da superare consisterà nell'imparare una canzone che contiene suggerimenti su come chiedere aiuto

---

10 B. FERRERO, *Altre storie*, Editrice Elle Di Ci, Torino 1993, 5.

11 M. ELIADE, *Immagini e simboli*, Milano 1984, 215 e ss., cit. in *Ibid.*

12 S. GOLINELLI, *Il bimbo che aveva perso il cuore*, in *Piùme d'angelo. Blog che intreccia l'amore per Dio e per la cultura*, <https://piumedangelo.blogspot.com/2025/12/il-bimbo-che-aveva-perso-il-cuore.html> [data di consultazione: 10/01/2026].

13 *Id.*, *Il bimbo che aveva perso il cuore*, op.cit., 5.

in caso di bullismo; infine, si scoprirà che la Regina del Paese della Pace non è altri che la nonna di Riccardo: questa ha stabilito tutte le prove per far crescere il nipotino, il quale, dopo averle superate, riceverà una particolare pistola per la colla a caldo. Ma questa pistola non contiene affatto la colla, bensì l'unica sostanza in grado di riparare un cuore frantumato: l'amore. Alla fine della storia, quindi, Riccardo potrà recuperare le sembianze di un bambino.

Tra i vari significati di questo racconto vorremmo sottolinearne uno in particolare: noi diventiamo ciò che amiamo. Se l'amore per la tecnologia in un modo sconsiderato e violento sfigura il nostro essere e lo degrada a quello di una macchina, l'amore per l'altro (e per l'Altro) ci restituisce la forma perduta, anzi fa evolvere il nostro essere a immagine e somiglianza di Dio. Come scrive san Paolo: «Noi, dunque, riflettendo senza velo sul volto la gloria del Signore, veniamo trasformati (*metamorphoùmetha*) in quella medesima immagine di gloria in gloria, conforme all'azione del Signore che è Spirito» (2 Cor 3,18).

### 3. Gli strumenti del mestiere: realtà virtuale e intelligenza artificiale

La peculiarità di questo racconto è l'interattività, infatti solo la prima parte della storia è narrata in un testo digitale che può essere sfogliato per mezzo di un monitor: il resto dell'avventura deve essere vissuto in modo immersivo, attraverso l'interazione con il mondo immaginario della fiaba riprodotto attraverso una realtà virtuale. Come è possibile vedere dal *trailer* che abbiamo realizzato per pubblicizzare l'attività alla scuola primaria,<sup>14</sup> per superare le diverse prove il robottino deve spostarsi nel mondo digitale realizzato con Framevr.io,<sup>15</sup> un programma *free e on line*, che presenta tanti ambienti virtuali preimpostati, i quali possono essere poi arredati e arricchiti dall'utente. Se l'operazione di programmazione è facilmente insegnabile a partire dalla classe seconda della scuola secondaria di primo grado, non è invece ipotizzabile per una scuola primaria, che fruirà di un mondo già costruito, ma non in modo passivo. Infatti nello spazio fisico condiviso dal resto della classe ogni alunno sarà chiamato, volta per volta, a prendere il posto del robottino Riccardo e a rispondere ai vari *quiz* che verranno proposti. Se qualcuno non dovesse sapere una risposta, può chiedere l'aiuto a tutti quei compagni che, prenotandosi con la mano alzata, supportano dal posto il gioco, in un'ottica cooperativa. La fiaba digitale è condotta dal docente che, sfruttando le domande poste dal gioco, instaura con la classe un dialogo maieutico al fine di far emergere pareri, opinioni, idee sul tema del bullismo, del cyberbullismo e della *cybersecurity*.

---

14 *Il bimbo che aveva perso il cuore*, in *Piume d'angelo*, op.cit.

15 <https://learn.framevr.io>.



Il dialogo è interessante perché di solito fa emergere anche come è stato realizzato il mondo interattivo stesso: il *character design* e le immagini finali dei personaggi, il testo delle canzoni presenti e la musica, infatti, sono stati tutti realizzati con l'IA (ChatGPT<sup>16</sup> e Gemini<sup>17</sup>). Per quello che riguarda la parte grafica, è stato molto interessante imparare ad allenare l'IA per creare immagini con uno stesso stile che ricordasse da vicino quello degli *anime* giapponesi. Le immagini statiche sono state poi importate in una IA per fare piccoli video (DeeVid Ai)<sup>18</sup>: il *prompt* richiedeva di passare dall'immagine di Riccardo-bambino a quella di Riccardo-robotto, aggiungendo la frammentazione del cuore. Dopo aver richiesto all'IA il testo di una possibile sigla da cartone animato, specificando i particolari della storia del *Bimbo che aveva perso il cuore* (racconto originale scritto da noi), abbiamo inserito le parole in una IA specifica per comporre musiche e canzoni: Suno.com.<sup>19</sup> In questa particolare IA è possibile distinguere, all'interno di un testo, le parole che devono essere cantate da quelle che non devono essere cantate, ma che costituiscono solo comandi paratestuali: è possibile segnalare, quindi, quali sono le strofe e qual è il ritornello. Si può inoltre selezionare il genere musicale, lo stile e il tipo di voce, maschile o femminile. Ottenuta la canzone, abbiamo montato musica, video, immagini e parole con un programma di *video-making*, per ottenere la versione *karaoke*.

In un'ottica personalista, in cui la tecnologia è messa al servizio delle relazioni e della crescita integrale dello studente, vorremmo sottolineare due importanti corollari nati dalla progettazione di questa "fiaba digitale". Per quello che riguarda la parte grafica, la storia è stata sfruttata per un corso di fumetto pomeridiano, in cui gli studenti della scuola secondaria di primo grado hanno imparato le tecniche tradizionali per realizzare i disegni con matita, china e acquerelli. La canzone, invece, basata su pochi accordi facilmente memorizzabili e replicabili anche con uno strumento musicale, non solo ha contribuito a fissare i contenuti nella mente dei più piccoli, ma è corsa di classe in classe con il passaparola, suscitando curiosità ed interesse per l'attività e contribuendo a creare un clima fortemente positivo per la formazione sul bullismo e il cyberbullismo.

16 <https://chatgpt.com>.

17 <https://gemini.google.com>

18 <https://deevidee.ai/it>

19 <https://suno.com>.

